

Desain Aplikasi Pencatatan Penjualan Untuk Meningkatkan Efisiensi Usaha UMKM Berbasis Android

¹Tuppal Aditya Simanjuntak, ²Heni Wulandari, ³Ruly Dwi Arista

¹Teknologi Informasi ²Sains dan Teknologi, ³Universitas Pembangunan Panca Budi
tuppaladitya1234@email.com, heniwulandari04@email.com, dwirulyarista@email.com

Submit : 14 Jul 2025 | Diterima : 23 Jul 2025 | Terbit : 02 Agust 2025

ABSTRAK

Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) pada sektor kuliner merupakan pilar penting bagi perekonomian Indonesia, namun pertumbuhannya seringkali terhambat oleh praktik manajemen keuangan yang tidak efisien. Ketergantungan pada metode pencatatan manual menimbulkan berbagai kendala, seperti tingginya risiko kesalahan dalam pencatatan transaksi, hilangnya data, dan kesulitan dalam menyusun laporan keuangan yang akurat, sehingga menghambat efisiensi operasional. Menjawab tantangan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah purwarupa aplikasi pencatatan keuangan berbasis Android yang intuitif dan mudah digunakan (*user-friendly*), dirancang khusus untuk memenuhi kebutuhan pelaku UMKM kuliner. Penelitian ini mengadopsi metodologi *Design Thinking*, sebuah pendekatan yang berpusat pada pengguna, untuk memastikan solusi yang dihasilkan benar-benar relevan dan praktis. Proses ini mencakup lima tahapan sistematis yang diterapkan pada studi kasus UMKM Warung Mie Aceh Zulyan: *Empathize* (memahami kebutuhan pengguna melalui observasi dan wawancara), *Define* (merumuskan masalah utama), *Ideate* (mengembangkan gagasan solusi), *Prototype* (membangun purwarupa interaktif menggunakan Figma), dan *Test* (melakukan pengujian kepada pengguna). Pengujian kemudahan penggunaan dilakukan kepada 10 responden dengan menggunakan kuesioner *System Usability Scale* (SUS). Hasil pengujian menunjukkan purwarupa aplikasi memperoleh skor rata-rata SUS sebesar 88,5, yang menempatkan desain aplikasi pada kategori 'Excellent' dengan predikat 'B'. Capaian ini menegaskan bahwa purwarupa yang dirancang berhasil menjadi solusi yang efektif untuk mengatasi permasalahan pencatatan manual serta memiliki potensi besar untuk diimplementasikan guna meningkatkan efisiensi operasional dan mendukung pengambilan keputusan bisnis yang lebih strategis bagi UMKM.

Kata Kunci: UMKM; Aplikasi Pencatatan Keuangan; Design Thinking; Aplikasi Android.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang pesat membuka peluang besar bagi Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM), sejalan dengan tujuan teknologi informasi untuk mempermudah berbagai aktivitas manusia (Mayasari et al., 2023). Disertai juga dengan meningkatnya kebutuhan akan efisiensi dalam manajemen keuangan, khususnya di sektor industri kuliner. UMKM memegang peranan penting dalam perekonomian Indonesia, baik dalam penciptaan lapangan kerja maupun kontribusinya terhadap Produk Domestik Bruto (PDB) (Al Farisi et al., 2022). Industri kuliner merupakan sektor industri yang mencakup berbagai aktivitas seperti pengolahan, penyajian, dan distribusi makanan serta minuman baik dalam skala besar maupun kecil, yang kemudian menjadikan industri kuliner salah satu sektor UMKM yang berkembang secara signifikan di Indonesia, Dimana mencakup usaha dari skala mikro (seperti gerobak ayam goreng dan usaha pempek rumahan) hingga skala kecil dan menengah (seperti katering dan restoran) (Nurmala et al., 2022). Namun, meskipun pertumbuhannya yang signifikan, banyak pelaku UMKM yang masih menggunakan pencatatan keuangan secara manual, yang menyebabkan permasalahan berupa kesalahan mencatat transaksi, penulisan tanggal, hingga kesulitan menyusun laporan keuangan. Hal-hal ini menghambat efisiensi operasional (Ningtyas & Rivai, 2024). Padahal, dengan adanya

adopsi teknologi seperti aplikasi pembukuan digital dapat menjadi solusi, karena aplikasi mobile mampu menyediakan alat bantu yang interaktif untuk memperkecil kesalahan yang terjadi dan meningkatkan efisiensi (Hermansyah et al., 2024)

Salah satu contoh nyata dari tantangan ini dapat dilihat pada UMKM Warung Mie Aceh Zulyan. Usaha ini seperti banyak UMKM kuliner lainnya, masih mengandalkan metode pembukuan tradisional untuk aktivitas operasionalnya. Praktik seperti pencatatan transaksi secara manual dan manajemen stok yang tidak terstruktur seringkali tidak efisien, memakan waktu, dan rentan terhadap kesalahan (Hasibuan et al., 2023). Masalah umum yang kerap muncul pada metode konvensional ini meliputi kekeliruan dalam perhitungan, kehilangan catatan transaksi, hingga pencampuran antara keuangan usaha dan keuangan pribadi (Asyik et al., 2022), yang pada akhirnya menghambat perkembangan usaha itu sendiri. Kondisi ini diperparah oleh persepsi di kalangan pelaku usaha bahwa proses akuntansi merupakan sesuatu yang sulit dan merepotkan (Muljanto, 2020). Padahal, pencatatan keuangan yang dikelola dan diinformasikan secara baik dan benar akan memberikan dampak yang besar, menjadi salah satu faktor kunci bagi keberhasilan dan keberlanjutan bisnis UMKM (Asniar, 2023). Dengan pencatatan yang sistematis, pemilik usaha dapat memiliki pemahaman yang lebih baik mengenai kondisi finansial usahanya, yang pada gilirannya mendukung pengambilan keputusan strategis yang lebih tepat untuk memperoleh keuntungan (Wardana et al., 2024)

Sayangnya pemanfaatan teknologi digital sebagai solusi atas permasalahan tersebut masih belum optimal. Banyak pelaku UMKM yang belum mengadopsi aplikasi pencatatan keuangan karena kurangnya pemahaman dan keterampilan teknis. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah aplikasi pembukuan berbasis Android yang sederhana dan mudah digunakan (*user-friendly*), khususnya bagi pelaku UMKM di sektor kuliner. Pemilihan platform Android didasari oleh kemudahannya untuk dioperasikan melalui gawai yang umumnya dimiliki oleh para pelaku usaha (Muljanto, 2020). Untuk mencapai tujuan ini, metode Design Thinking dipilih sebagai pendekatan utama. Metode ini dipilih karena setiap tahap yang berpusat pada manusia (*human-centered*) untuk memahami pengguna, dan mengkaji ulang permasalahan guna menemukan solusi alternatif (Asshiddiqie & Supriana, 2023). Pendekatan ini sangat relevan, mengingat kemudahan penggunaan (*ease of use*) merupakan faktor signifikan yang memengaruhi kinerja UMKM dan penerimaan terhadap sebuah teknologi (Hasibuan et al., 2023). Melalui tahapan sistematis yang dimulai dari *Empathize* (memahami secara mendalam kebutuhan dan kesulitan pengguna), *Define* (merumuskan masalah), *Ideate* (menggali ide solusi), *Prototype* (membuat rancangan), hingga *Test* (menguji rancangan kepada pengguna).

TINJAUAN PUSTAKA

Pengelolaan Keuangan UMKM

Pengelolaan keuangan merupakan salah satu aspek krusial yang menentukan keberlanjutan dan perkembangan Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM). Namun, banyak pelaku UMKM menghadapi tantangan serius dalam hal ini. Penelitian oleh Muljanto (2020) mengidentifikasi bahwa terdapat persepsi di kalangan pengusaha bahwa akuntansi adalah proses yang sulit, merepotkan, dan menyita banyak waktu. Persepsi ini menjadi penghalang bagi UMKM untuk menerapkan pencatatan keuangan yang baik. Padahal, pencatatan yang sistematis dan akurat memungkinkan pemilik usaha untuk memiliki pemahaman yang jelas mengenai kondisi finansial usahanya, yang menjadi dasar kuat untuk pengambilan keputusan strategis yang lebih tepat (Wardana et al., 2024).

Aplikasi Pencatatan Keuangan Berbasis Android

Pengelolaan keuangan merupakan salah satu aspek krusial yang menentukan keberlanjutan dan perkembangan Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM). Namun, banyak pelaku UMKM menghadapi tantangan serius dalam hal ini. Penelitian oleh Muljanto (2020) mengidentifikasi bahwa terdapat persepsi di kalangan pengusaha bahwa akuntansi adalah proses yang sulit, merepotkan, dan menyita banyak waktu. Persepsi ini menjadi penghalang bagi UMKM untuk menerapkan pencatatan keuangan yang baik. Padahal, pencatatan yang sistematis dan akurat memungkinkan pemilik usaha untuk memiliki pemahaman yang jelas mengenai kondisi finansial

usahanya, yang menjadi dasar kuat untuk pengambilan keputusan strategis yang lebih tepat (Wardana et al., 2024).

Metode Design Thinking

Untuk merancang aplikasi yang benar-benar menjawab kebutuhan pengguna dan memberikan kemudahan bagi pengguna, diperlukan sebuah metodologi yang berpusat pada manusia. Design Thinking sebagai kerangka kerja utama yang bersifat terpusat pada pengguna (*user-centered*) untuk merancang solusi yang inovatif, khususnya dalam konteks desain antarmuka (UI) dan pengalaman pengguna (UX). Tujuan utamanya bukan hanya menciptakan produk yang fungsional, tetapi juga memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memuaskan bagi pengguna. Pendekatan ini sangat cocok untuk pengembangan produk digital bagi UMKM karena fokus utamanya adalah empati terhadap pengguna.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan metode Design Thinking, yang difokuskan untuk merancang solusi bagi permasalahan pencatatan penjualan di UMKM Warung Mie Aceh Zulyan. Metode ini dipilih karena berfokus pada pemahaman mendalam terhadap kebutuhan pengguna dengan tujuan menciptakan solusi yang inovatif dan prakti. secara mendasar, Design Thinking sebagai kerangka kerja utama yang bersifat terpusat pada pengguna (*user-centered*) untuk merancang solusi yang inovatif, khususnya dalam konteks desain antarmuka (UI) dan pengalaman pengguna (UX) (Handayani et al., 2024). Tujuan utamanya bukan hanya menciptakan produk yang fungsional, tetapi juga memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memuaskan bagi pengguna. Proses penelitian ini terbagi ke dalam lima tahapan utama yang saling berhubungan:

A. Tahap Empati (*Empathize*)

Pada tahap awal ini, peneliti fokus untuk memahami secara mendalam masalah yang dihadapi oleh pengguna. Dengan melakukan observasi langsung dan wawancara kepada mitra UMKM Warung Mie Aceh Zulyan untuk mengetahui langsung kesulitan dan kebutuhan mereka.

B. Tahap Definisi (*Define*)

Seluruh informasi yang didapat dari tahap empati akan dianalisis untuk merumuskan masalah inti yang akan diselesaikan. Tujuannya adalah untuk membingkai sebuah pernyataan masalah yang jelas dari sudut pandang pengguna, bukan hanya dari asumsi peneliti.

C. Tahap Ideasi (*Ideate*)

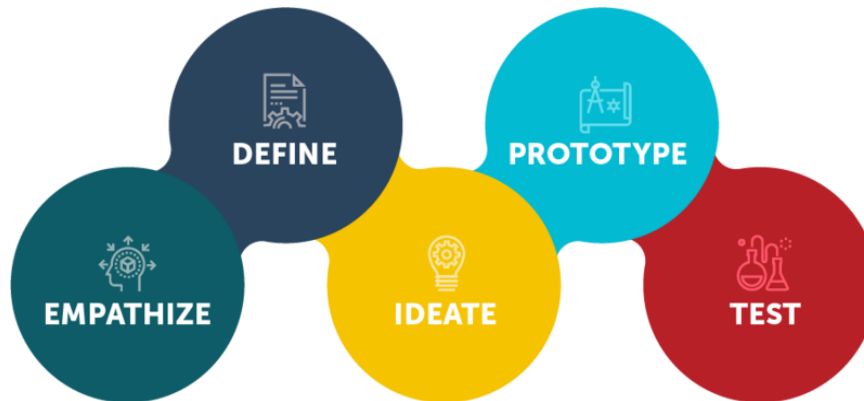
Setelah masalah terdefinisi, tahap ini berfokus pada kegiatan *brainstorming* untuk menghasilkan sebanyak mungkin gagasan dan ide, solusi. Pada fase ini, semua ide, baik yang sederhana maupun yang kompleks, diterima untuk membuka peluang inovasi seluas-luasnya.

D. Tahap Prototipe (*Prototype*)

Ide-ide dari tahap sebelumnya akan diwujudkan dalam bentuk prototipe atau model rancangan awal dengan menggunakan desain tool berupa figma. Prototipe ini berupa desain, atau produk nyata aplikasi interaktif yang bertujuan untuk menguji kelayakan dan alur kerja dari solusi yang diusulkan.

E. Tahap Pengujian (*Test*)

Prototipe aplikasi ini akan langsung diuji coba kepada pemilik UMKM untuk mendapatkan masukan yang jujur. Tujuan utamanya adalah untuk melihat apakah desain aplikasi sudah mudah digunakan dan untuk menemukan bagian mana saja yang masih perlu diperbaiki. Peneliti akan menggunakan kuesioner sederhana yang berupa System Usability Scale (SUS) dengan memakai Google Form sebagai sarana pengumpul hasil data. Hasil dari kuesioner ini akan menjadi acuan untuk menentukan kelayakan desain serta mengidentifikasi bagian yang memerlukan perbaikan lebih lanjut.



Gambar 1 . Metode Design Thinking

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Tahap Emphatize

Pada tahap awal ini peneliti fokus pada upaya membangun pemahaman yang mendalam mengenai kendala dan masalah yang dihadapi oleh pelaku UMKM Warung Mie Aceh Zulyan. Melalui serangkaian observasi langsung dan wawancara mendalam, dalam tahap ini peneliti menemukan berbagai kesulitan, masalah, serta kendala yang sering dihadapi oleh mitra terhadap sistem pengelolaan keuangan yang masih dilakukan secara tradisional. Dari proses ini, teridentifikasi beberapa masalah krusial yaitu:

- 1) **Ketergantungan Pada Metode Manual:** Proses pencatatan masih mengandalkan buku tulis, yang dinilai lambat dan menyita waktu operasional yang seharusnya bisa digunakan untuk aktivitas lain.
- 2) **Data Tidak Terstruktur:** Catatan yang ditulis tangan seringkali tidak konsisten dan sulit untuk dilacak kembali, sehingga menyulitkan saat akan melakukan rekapitulasi.
- 3) **Kesulitan Dalam Pelaporan:** Proses menyusun laporan keuangan bulanan menjadi tugas yang berat dan kompleks karena harus mengumpulkan dan mengolah data dari catatan manual.
- 4)

Hasil Tahap Define

Berdasarkan temuan pada tahap empathize, dirumuskan sebuah pernyataan yang menjadi fokus utama penelitian ini yaitu Pemilik UMKM kuliner Warung Mie Aceh Zulyan memerlukan sebuah aplikasi digital yang sederhana dan intuitif untuk mencatat transaksi keuangan secara akurat, memantau pendapatan dan pengeluaran secara efisien, serta menghasilkan laporan keuangan secara otomatis guna meningkatkan efisiensi operasional dan mendukung pengambilan keputusan yang lebih baik untuk mengembangkan UMKM Warung Mie Aceh Zulyan

Hasil Tahap Ideate

Setelah masalah terdefinisi, dilakukan sesi brainstorming untuk merancang fitur-fitur solutif yang dibutuhkan untuk meyelesaikan masalah yang sering dihadapi oleh mitra. Fitur-fitur tersebut berupa

- 1) **Fitur pencatatan Transaksi**
Fitur ini berguna untuk mencatat transaksi yang dilakukan oleh pengguna baik berupa pengeluaran maupun pemasukan
- 2) **Fitur Manajemen Stok dan Barang**
Fitur ini memungkinkan pengguna untuk mencatat jumlah stok awal, dan menambahkan stok baru saat ada pembelian, tujuannya adalah untuk membantu pemilik usaha mengontrol persediaan dan merencanakan pembelian.
- 3) **Fitur Piutang**
Pada fitur ini, pengguna bisa menyimpan catatan piutang dengan mengisi informasi penting

seperti nama pelanggan, jumlah tagihan, dan tanggal dilakukannya transaksi.

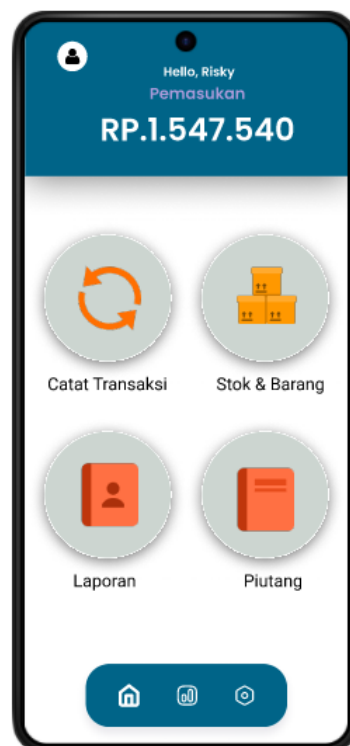
4) **Fitur Laporan**

Melalui fitur ini, pengguna dapat dengan mudah memantau ringkasan pendapatan, pengeluaran, dan profitabilitas usahanya dalam satu tampilan.

Hasil Tahap Prototype

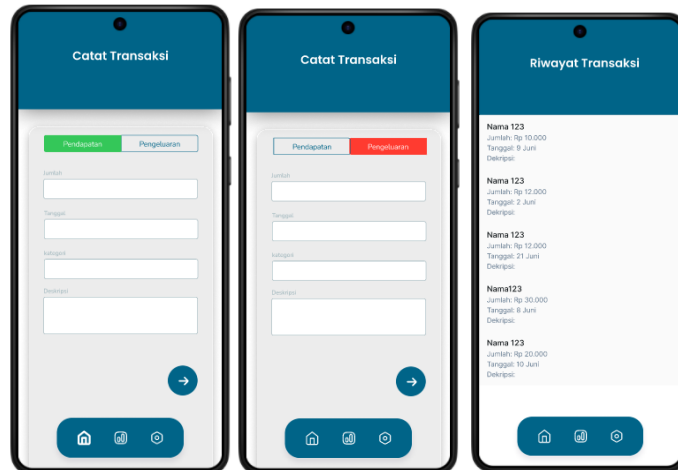
Pada tahap Prototype, seluruh ide dan fitur yang telah dirumuskan pada fase sebelumnya diwujudkan menjadi sebuah purwarupa high-fidelity. Purwarupa ini dikembangkan menggunakan perangkat lunak desain Figma untuk menciptakan model aplikasi yang interaktif dan dapat diuji oleh pengguna, Figma dapat diakses melalui aplikasi desktop maupun secara online. Namun, banyak desainer UI/UX lebih memilih menggunakan versi online karena kemudahannya untuk berkolaborasi dengan tim lain (Putri & Arrafi, 2025). Fokus utama dalam perancangan ini adalah menciptakan antarmuka yang intuitif, dan mudah digunakan untuk kenyamanan pengguna, khususnya bagi pemilik UMKM yang mungkin tidak terbiasa dengan aplikasi keuangan yang kompleks.

- 1) **Halaman Menu Utama (Dasbor):** Pada halaman utama ini pengguna akan melihat dasbor yang informatif dan tidak rumit. Dimana halaman ini menampilkan sapaan personal, ringkasan total Keuangan, serta empat tombol menu utama yang berupa menu catat transaksi, stok barang, piutang, dan laporan. Desain ini bertujuan untuk menghindari pengguna mengalami kebingungan dalam menggunakan aplikasi ini.



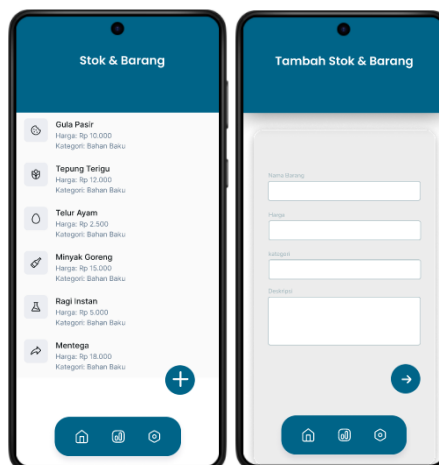
Gambar 2 . Halaman Menu Utama (dasbor)

- 2) **Halaman Catat Transaksi:** Pada halaman ini pengguna dapat mencatat transaksi yang dilakukan baik itu pemasukan ataupun pengeluaran juga pengguna dapat melihat riwayat transaksi yang pernah terjadi.



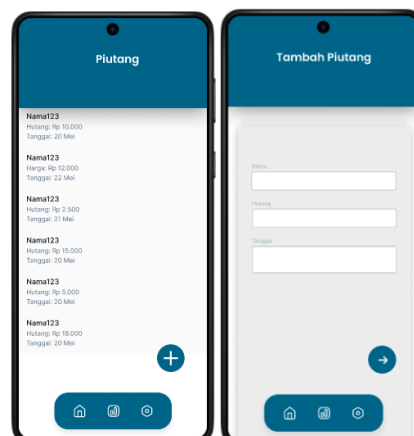
Gambar 3 . Halaman Catat Transaksi Pemasukan Dan Pengeluaran

- 3) **Halaman Stok & Barang:** Halaman ini adalah tempat untuk mengelola stok barang. Pada halaman utamanya, pengguna bisa melihat daftar semua produk atau bahan baku yang tersimpan. Jika ingin menambahkan data baru, pengguna cukup menekan tombol tambah (+) yang tersedia di halaman tersebut.



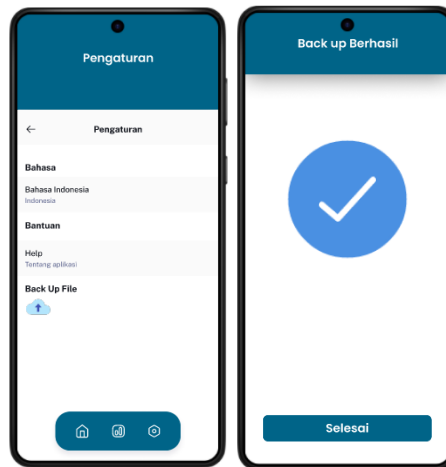
Gambar 4 . Halaman Stok & Barang

- 4) **Halaman Piutang:** Pada halaman ini memiliki kegunaan untuk mencatat utang pelanggan yang belum lunas. Halaman utamanya akan menampilkan daftar semua catatan piutang tersebut. Untuk menambahkan data utang yang baru, pengguna cukup menekan tombol tambah (+).



Gambar 5 . Halaman Piutang

- 5) **Halaman Pengaturan:** Aplikasi ini juga memiliki Halaman Pengaturan. Salah satu fitur di dalamnya adalah untuk Pencadangan data (*backup*) pengaturan bahasa. Fitur back up ini dibuat dengan tujuan agar pengguna merasa lebih tenang karena data keuangan mereka tersimpan dengan aman.



Gambar 6 . Halaman Pengaturan

Hasil Tahap Prototype

Pada tahap akhir ini peneliti melakukan pengujian aplikasi yang telah dibuat kepada mitra untuk mengevaluasi purwarupa aplikasi secara langsung. Tujuan dari fase ini adalah untuk mengumpulkan data dan juga masukan dari interaksi pengguna dengan purwarupa aplikasi. Data tersebut kemudian dianalisis untuk mengukur parameter-parameter penting seperti kemudahan penggunaan (*usability*), efisiensi, dan kepuasan pengguna, yang kemudian menjadi panduan utama peneliti dalam menyempurnakan desain aplikasi agar menjadi lebih baik.

Tahap pengujian ini peneliti menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) merupakan metode pengujian pengguna berbentuk kuesioner yang skor rata-ratanya dihitung untuk menganalisis dan menentukan apakah tingkat usability antarmuka pengguna sebuah produk dapat diterima oleh pengguna atau tidak (Muhammad Iqbal et al., 2023). Pengujian ini melibatkan 10 responden dimana pengambilan data dilakukan dengan menggunakan Google Form sebagai sarana dalam pengumpulan data

Tabel 1. Hasil Data Kuisisioner

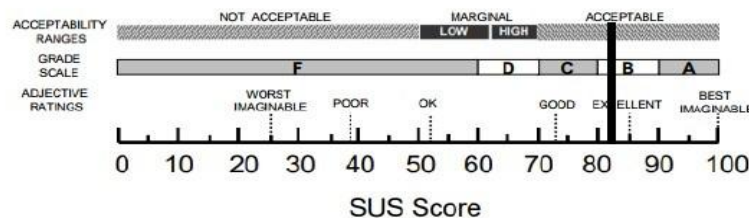
No	Reponden	Hasil Data Kuisisioner										Jumlah
		Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	
1	Responden 1	4	4	4	1	1	4	4	4	4	3	33
2	Responden 2	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	37
3	Responden 3	4	4	4	3	4	4	4	3	3	2	35
4	Responden 4	3	4	4	2	4	4	4	3	4	4	36
5	Responden 5	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	37
6	Responden 6	4	3	4	4	4	3	4	2	3	3	34
7	Responden 7	3	3	3	4	2	4	4	3	3	3	32
8	Responden 8	3	3	3	3	3	3	4	2	4	4	32
9	Responden 9	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	38
10	Responden 10	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40

Tabel 2. Hasil Kuisisioner SUS

No	Reponden	Skor Hasil Hitung Data										Jumlah	Nilai (Jumlah x 2.5)
		Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10		
1	Responden 1	4	4	4	1	1	4	4	4	4	3	33	82,5
2	Responden 2	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	37	92,5

No	Reponden	Skor Hasil Hitung Data										Jumlah	Nilai (Jumlah x 2.5)
		Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10		
3	Responden 3	4	4	4	3	4	4	4	3	3	2	35	87,5
4	Responden 4	3	4	4	2	4	4	4	3	4	4	36	90
5	Responden 5	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	37	92,5
6	Responden 6	4	3	4	4	4	3	4	2	3	3	34	85
7	Responden 7	3	3	3	4	2	4	4	3	3	3	32	80
8	Responden 8	3	3	3	3	3	3	4	2	4	4	32	80
9	Responden 9	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	38	95
10	Responden 10	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
Skor Rata-rata (Hasil Akhir)												88,5	

Berdasarkan Tabel Hasil Kuisisioner diatas menunjukkan bahwa purwarupa aplikasi memperoleh skor rata-rata **88,5**. Berdasarkan standar interpretasi SUS, nilai tersebut tergolong dalam kategori '*Excellent*' dengan predikat *grade* 'B'. Capaian ini mengindikasikan bahwa desain aplikasi pencatatan keuangan yang diusulkan memiliki tingkat *usability* (kemudahan penggunaan) yang sangat baik, sehingga dapat dioperasikan secara efektif oleh pengguna yang tidak memiliki latar belakang teknis yang mendalam.



Gambar 7. Skala Score SUS

KESIMPULAN

Penelitian ini berhasil merancang purwarupa aplikasi pencatatan keuangan berbasis Android yang secara efektif menjawab permasalahan efisiensi pada UMKM kuliner Warung Mie Aceh Zulyan. Melalui penerapan metode *Design Thinking* yang berpusat pada pengguna, desain aplikasi yang dihasilkan terbukti mudah digunakan dan diterima dengan sangat baik, sebagaimana ditunjukkan oleh hasil pengujian usability yang mencapai kategori 'Excellent'. Hal ini mengindikasikan bahwa solusi yang diusulkan mampu mengatasi kesulitan dalam pencatatan manual dan dapat dioperasikan secara intuitif oleh pelaku usaha tanpa memerlukan latar belakang teknis yang mendalam, sehingga layak menjadi solusi untuk meningkatkan efisiensi operasional dan mendukung pengambilan keputusan bisnis yang lebih baik. Disarankan agar prototype aplikasi yang telah dirancang dapat dikembangkan lebih lanjut menjadi produk fungsional yang siap untuk diimplementasikan secara penuh pada UMKM Warung Mie Aceh Zulyan. Untuk penelitian selanjutnya, pengembangan dapat difokuskan pada penambahan fitur-fitur yang lebih canggih, seperti analisis profitabilitas produk secara otomatis atau integrasi dengan sistem pembayaran digital.

REFERENSI

- Al Farisi, S., Iqbal Fasa, M., & Suharto. (2022). Peran Umkm (Usaha Mikro Kecil Menengah) Dalam Meningkatkan Kesejahteraan Masyarakat. *Jurnal Dinamika Ekonomi Syariah*, 9(1), 73–84. <https://doi.org/10.53429/jdes.v9ino.1.307>
- Asniar, N. M. W. S. D. N. W. (2023). Implementasi Aplikasi Pencatatan Transaksi Penjualan UMKM. *Jurnal Ilmiah MEA (Manajemen, Ekonomi, Dan Akuntansi)*, 5(3), 494–512.
- Asshiddiqie, M. A., & Supriana, C. E. (2023). Perancangan User Experience Aplikasi E-Commerce Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Aplikasi UMKM Lapak Cianjur).

Jurnal Pasundan Informatika, 2(1), 1–8.

- Asyik, N. F., Patuh, M., Triyonowati, T., Respatia, W., & Nur Laily, N. L. (2022). Aplikasi Digital Pengelolaan Keuangan, Sarana Meningkatkan Penjualan Umkm Makanan Minuman Di Kabupaten Gresik. *Jurnal Kreativitas Dan Inovasi (Jurnal Kreanova)*, 2(3), 103–107. <https://doi.org/10.24034/kreanova.v2i3.5265>
- Handayani, S., Prasetio, A., & Putra, R. R. (2024). *Desain UI/UX Aplikasi E-Commerce Kopi Berbasis Android Dengan Pendekatan Design Thinking*. 9(2), 183–190. <http://e-journal.sari-mutiara.ac.id/index.php/7>
- Hasibuan, R., Situmorang, M., Dayanti, C., Ginting, B., Universitas, S., & Indonesia, A. (2023). Pengaruh Pemanfaatan dan Kemudahan Penggunaan Aplikasi Pencatatan Keuangan Berbasis Android Terhadap Peningkatan Kinerja Usaha Mikro Kecil dan Menengah: Studi Empiris Pada umkm Penghasil Opak di Kelurahan Deli Tua. *Jurnal Konseling Pendidikan Islam*, 4(2), 478–483.
- Hermansyah, H., Wijaya, R. F., & Wahyuni, S. (2024). Desain Aplikasi Cinta Mangrove Berbasis Mobile Di Desa Kota Pari Dengan Metode Waterfall. *Senashtek 2024*, 2(1), 42–48. <https://journals.stimsukmamedan.ac.id/index.php/senashtek2/article/view/627>
- Mayasari, N., Hermansyah, H., & Prasetyo, D. (2023). Rancangan Aplikasi Guest Book Di Desa Lau Gumba Berbasis Web. *JUTIM (Jurnal Teknik Informatika Musirawas)*, 8(1), 1–7. <https://doi.org/10.32767/jutim.v8i1.2020>
- Muhammad Iqbal, Tasril, V., Dewi, A. S., Endicha Ekli Syahputra, & Anwar Suhut. (2023). Usability Testing Kualitas Desain UI Pemahaman Literasi Digital Anak-Anak. *Bulletin of Computer Science Research*, 3(6), 427–434. <https://doi.org/10.47065/bulletincsr.v3i6.286>
- Muljanto, M. A. (2020). Pencatatan dan Pembukuan Via Aplikasi Akuntansi UMKM di Sidoarjo. *Jurnal Ilmiah Pangabdhi*, 6(1), 40–43. <https://doi.org/10.21107/pangabdhi.v6i1.6926>
- Ningtyas, D., & Rivai, I. (2024). Rancang Bangun Aplikasi Pembukuan Keuangan UMKM Berbasis Website (Studi Kasus : UMKM Indah Fashion). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*, 6(1), 11–19. <https://doi.org/10.47233/jteksis.v6i1.1072>
- Nurmala, N., Sinari, T., Lilianti, E., Jusmany, J., Emilda, E., Arifin, A., & Novalia, N. (2022). Usaha Kuliner Sebagai Penggerak Umkm Pada Masa Pandemi Covid 19. *AKM: Aksi Kepada Masyarakat*, 3(1), 65–74. <https://doi.org/10.36908/akm.v3i1.458>
- Putri, R. E., & Arrafi, R. (2025). *Sosialisasi Penggunaan Figma dalam Desain UI / UX Aplikasi*. 4(1), 131–136.
- Wardana, I. K., Faiz, M., Imanda, R., Dwi, A., Putra, R., Nugroho, H., & Kunci, K. (2024). *Pembuatan Aplikasi Pembukuan Penghasilan dan Transaksi Pada Almyra Catering*. 3(1), 36–43. <https://doi.org/10.31284/p.semtik.2024-1.4768>