

PEMBUATAN APLIKASI “WANGSARI” SEBAGAI SISTEM INFORMASI KEUANGAN PARA PELAKU UMKM DI KARANGSARI

Raffi M Naufal¹, Nur Rahmawati², Muhammad Rizki Erlangga Putra^{1*}, Ahadian Amar Ma'ruf¹, Atha Fawwaz Permana¹, dan Laksmi Diana³

¹Mahasiswa KKN-T MBKM Periode 2 2022 Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur

²Program Studi Teknik Industri Fakultas Teknik Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur

³Program Studi Agribisnis Fakultas Pertanian Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur.

Penulis Korespondensi : erlangga5a@gmail.com

Abstrak

Teknologi telah berkembang pesat hingga semua orang dapat mengambil informasi dari belahan dunia secara cepat. Perkembangan teknologi ini sangat penting diterapkan pada sektor bisnis karena dapat memberikan keefektifan dalam pekerjaan mereka, salah satunya pada pengelolaan keuangan. Berdasarkan hasil pengamatan penulis, UMKM di Kelurahan Karangsari, Kota Blitar masih menggunakan pembukuan keuangan secara sederhana. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki tujuan untuk menyajikan rancangan aplikasi Sistem Informasi Keuangan sebagai solusi permasalahan tersebut. Aplikasi Sistem Informasi Keuangan dirancang menggunakan metode Focus Group Discussion dan metode Agile. yang berbasis web menggunakan bahas pemrograman PHP dan database MySQL. Desain aplikasi dirancang menggunakan *usecase diagram*. Aplikasi Sistem Informasi Keuangan WANGSARI ini menghasilkan data pendapatan, pengeluaran, dan laporan keuangan.

Kata kunci: Sistem Informasi Keuangan, UMKM, Web PHP, MySQL, Agile

Abstract

Technology has developed rapidly so that everyone can retrieve information from around the world quickly. This technological development is very important to be applied to the business sector because it can provide effectiveness in their work, one of which is in financial management. Based on the results of the author's observations, MSMEs in Karangsari Village, Blitar City still use simple financial bookkeeping. Therefore, this study has the objective of presenting the design of the Financial Information System application as a solution to this problem. The Financial Information System application is designed using the Focus Group Discussion method and the Agile method. web-based using the PHP programming language and MySQL database. Application design is designed using use case diagrams. The WANGSARI Financial Information System application generates data on income, expenses and financial reports

Keywords: Financial Information System, MSME, PHP Web, MySQL, Agile

1. Pendahuluan

Di era modern ini, perkembangan teknologi dari tahun ke tahun mengalami kemajuan yang sangat pesat. Apalagi sekarang orang mudah untuk mendapatkan informasi terkini di belahan dunia dengan cepat dan tepat. Tidak sedikit orang dengan kemajuan teknologi saat ini, mereka mengembangkan teknologi itu agar mempermudah orang lain dalam menggunakannya. Dalam menjalankan sebuah usaha di dunia global yang telah menerapkan teknologi dalam segala aspek menjadi sebuah hal yang harus diperhatikan bagi setiap perusahaan lokal maupun perusahaan internasional (Yuarita, 2017).

Aplikasi adalah *software* yang dibuat oleh suatu perusahaan komputer untuk mengerjakan tugas-tugas tertentu, misalnya *Microsoft Word*, *Microsoft Excel*, dan sebagainya. Berdasarkan pengertian di atas, maka penulis menyimpulkan bahwa aplikasi atau program aplikasi adalah *software* atau perangkat lunak yang digunakan untuk melakukan tugas tertentu. Sedangkan *website* adalah suatu kumpulan-kumpulan halaman yang menampilkan berbagai macam informasi teks, data, gambar, video maupun gabungan dari semuanya bersifat statis dan dinamis (Nursyanti, 2019),

Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah adalah suatu bentuk usaha ekonomi produktif yang dilakukan oleh orang perseorangan atau badan usaha perorangan yang memenuhi kriteria Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (Anggraeni, 2018). Menurut UU Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2008 definisi UMKM terbagi menjadi tiga definisi, yaitu Usaha Mikro adalah usaha produktif milik orang perorangan dan/atau badan usaha perorangan yang memenuhi kriteria Usaha Mikro; Usaha Kecil adalah usaha ekonomi produktif yang berdiri sendiri, yang dilakukan oleh orang perorangan atau badan usaha yang bukan merupakan anak perusahaan atau bukan cabang perusahaan yang dimiliki, dikuasai, atau menjadi bagian baik langsung maupun tidak langsung dari Usaha Menengah atau Usaha Besar yang memenuhi kriteria Usaha Kecil; dan Usaha Menengah adalah usaha ekonomi produktif yang berdiri sendiri, yang dilakukan oleh orang perorangan atau badan usaha yang bukan merupakan anak perusahaan atau cabang perusahaan yang dimiliki, dikuasai, atau menjadi bagian baik langsung maupun tidak langsung dengan Usaha Kecil atau Usaha Besar dengan jumlah kekayaan bersih atau hasil penjualan tahunan. Berdasarkan definisi di atas, maka pada intinya UMKM adalah usaha ekonomi produktif yang berdiri sendiri dan dijalankan oleh orang perseorangan atau badan usaha.

Di Indonesia terdapat berbagai macam UMKM, salah satunya UMKM yang terdapat pada wilayah Kelurahan Karangsari, Kecamatan Sukorejo, Kota Blitar. Berdasarkan pengamatan penulis, permasalahan yang dialami para pelaku UMKM di Karangsari, Kecamatan Sukorejo adalah pembukuan keuangan masih dilakukan secara sederhana, tentu pembukuan yang dilakukan secara sederhana sangatlah tidak efektif. Maka dari itu, tujuan penelitian ini untuk menemukan metode yang lebih efektif untuk para pelaku UMKM di wilayah Karangsari.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka dilakukan penelitian ini untuk mendapatkan metode paling efektif untuk pembukuan keuangan para pelaku UMKM yang berada pada wilayah Karangsari dengan dibuatkan aplikasi berbasis web bernama “WangSari” yang akan membantu para pelaku UMKM untuk mencatat keuangan baik pemasukan maupun pengeluaran yang terjadi.

Website

Penemu *website* adalah Sir Timothy John, sedangkan *website* yang tersambung dengan jaringan, pertama kali muncul pada tahun 1991. Maksud dari pembuatan *website* adalah untuk mempermudah tukar-menukar dan memperbarui informasi kepada sesama peneliti ke tempat dia bekerja. *Website* atau situs dapat diartikan sebagai kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara, dan atau gabungan dari semuanya yang saling terkait dan berhubungan dengan jaringan halaman. Hubungan antara satu halaman *website* dengan halaman *website* yang lainnya

disebut *Hyperlink*, sedangkan teks yang dijadikan media penghubung disebut *Hypertext*. *Hypermedia* adalah media yang tidak hanya memuat teks saja, namun juga foto, audio dan video dan grafis komputer yang saling terhubung. Istilah *Hypermedia* merupakan istilah yang diciptakan oleh Ted Nelson. Contoh klasik *Hypermedia* adalah *World Wide Web*, karena adanya *hyperlink* (Mulia, 2018).

Aplikasi Berbasis Web

Aplikasi Web adalah jenis aplikasi yang diakses melalui browser, misalnya Internet Explorer dan Mozilla Firefox. Pengertian PHP adalah bahasa *scripting* yang menyatu dengan HTML dan dijalankan pada *server side*. Artinya semua *sintax* yang diberikan akan sepenuhnya dijalankan pada server sedangkan yang dikirimkan ke browser hanya hasilnya saja.

PHP

PHP atau kependekan dari *Hypertext Preprocessor* adalah salah satu bahasa pemrograman *open source* yang sangat cocok atau dikhususkan untuk pengembangan *web* dan dapat ditanamkan pada sebuah skripsi HTML. Bahasa PHP dapat dikatakan menggambarkan beberapa bahasa pemrograman seperti C++, Java, dan Perl serta mudah untuk dipelajari.

PHP merupakan bahasa *scripting server – side*, dimana pemrosesan datanya dilakukan pada sisi *server*. Sederhananya, *server*lah yang akan menerjemahkan skrip program, baru kemudian hasilnya akan dikirim kepada *client* yang melakukan permintaan (Firman, 2016).

MySQL

Pengertian *MySQL* merupakan *software* yang tergolong data *base server* dan bersifat *Open Source*. *Open Source* menyatakan bahwa *software* ini dilengkapi dengan *source code* (kode yang dipakai untuk membuat *MySQL*), selain tentu saja bentuk *executable* nya atau kode yang dapat dijalankan secara langsung dalam sistem operasi dan bisa diperoleh dengan cara mengunduh di Internet secara gratis.

ERD

Menurut (Sukamto, 2018) menyatakan bahwa “ERD digunakan untuk permodelan basis data relasional”. Menurut Al-Bahra dalam (Tabrani, 2021) menerangkan bahwa “*Entity Relationship Diagram* (ERD) adalah diagram yang menunjukkan informasi dibuat, disimpan, dan digunakan dalam sistem bisnis”.

2. Bahan dan Metode

Metode FGD (*Focus Discussion Group*)

Pada saat melakukan diskusi kelompok dengan suatu kelompok lain akan menghasilkan hasil yang lebih maksimal dan bisa mengetahui apa permasalahan tersebut. Suatu diskusi yang biasanya akan dilakukan dengan cara sistematis mengenai suatu permasalahan tertentu, sebagaimana telah diberitahukan bahwa salah satu hasil dari diskusi dan risiko menjadikan dasar dari menentukan rencana aksi pengurangan risiko. Metode FGD merupakan salah satu metode pengumpulan data penelitian dengan hasil akhir memberikan data yang berasal dari hasil interaksi sejumlah partisipan suatu penelitian, seperti umumnya metode-metode pengumpulan data lainnya. Berbeda dengan metode pengumpul data lainnya, metode ini mempunyai sejumlah karakteristik, antara lain, merupakan metode pengumpul data untuk jenis penelitian kualitatif dan data yang dihasilkan berasal dari eksplorasi interaksi sosial yang terjadi ketika proses diskusi yang dilakukan para pencari informasi yang terlibat (Lehoux et al., 2006).

Metode Agile

Secara sistematis langkah – langkah pelaksanaan perangan aplikasi digambarkan dalam bentuk diagram agile seperti pada gambar 1 berikut ini.



Gambar 1. Digaram Agile WANGSARI

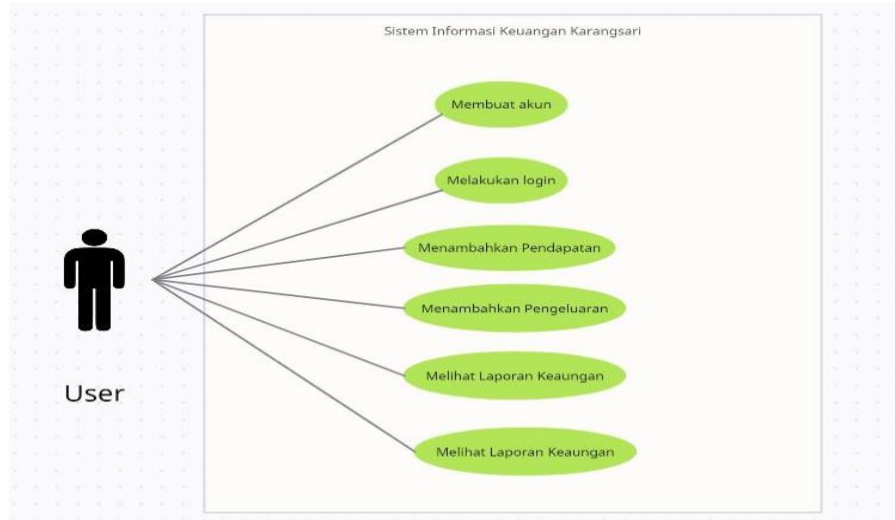
- 1) *Meet & Plan* : Bertemu dengan pemilik UMKM di karang sari mengenai aplikasi yang dibutuhkan.
- 2) *Design* : Penggambaran apa saja yang harus dilakukan dan bagaimana source code yang akan digunakan.
- 3) *Code & Test* : Penerapan, Pengimplementasian, serta Improvisasi mengenai source code yang digunakan dalam program dan juga penguji cobaan program.
- 4) *Release* : Pengetesan yang dilakukan oleh pemilik UMKM yang ada di Karangsari apakah program dan fungsi diimplementasikan sudah sesuai.
- 5) *Feedback* : Tanggapan berupa apa saja yang belum sesuai dan perlu dibenahi, jika sudah cukup maka aplikasi dinyatakan sudah selesai.

3. Hasil dan Pembahasan

Sebelum pada proses pembuatan aplikasi diperlukan perancangan sistem antara lain sebagai berikut:

Usecase

Pada diagram usecase menjelaskan tentang apa saja yang biasa dilakukan *user*, antara lain membuat akun, melakukan *login*, menambahkan pendapatan, menambahkan pengeluaran, melihat laporan keuangan dan melihat laporan.



Gambar 1 Usecase Diagram

Database

Setelah merancang *usecase*, selanjutnya merancang database sesuai apa yang dibutuhkan *user*. Setelah melakukan observasi terkait *usecase* diagram penulis menyimpulkan bahwa dibutuhkan beberapa table yang meliputi tabel pemasukan, table pengeluaran dan tabel *user* yang dapat dilihat pada gambar 2.

Tabel	Tindakan	Baris	Jenis	Penyortiran	Ukuran	Beban
☐ pemasukan	Jelajahi Struktur Cari Tambahkan Kosongkan Hapus	12	InnoDB	latin1_swedish_ci	16 KB	-
☐ pengeluaran	Jelajahi Struktur Cari Tambahkan Kosongkan Hapus	8	InnoDB	latin1_swedish_ci	16 KB	-
☐ users	Jelajahi Struktur Cari Tambahkan Kosongkan Hapus	3	InnoDB	latin1_swedish_ci	16 KB	-
3 tabel	Jumlah	23	InnoDB	latin1_swedish_ci	48 KB	0 B

Gambar 2. Database Keuangan

Pada tabel *user* terdapat beberapa atribut yaitu *id_admin* sebagai *primary key* berjenis integer, nama berjenis varchar, email berjenis varchar dan password berjenis varchar.

#	Nama	Jenis	Penyortiran	Atribut	Tak Ternilai	Bawaan	Komentar	Ekstra	Tindakan
☐ 1	id_admin	int(11)			Tidak	Tidak ada		AUTO_INCREMENT	Ubah Hapus Lainnya
☐ 2	nama	varchar(40)	latin1_swedish_ci		Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Lainnya
☐ 3	email	varchar(40)	latin1_swedish_ci		Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Lainnya
☐ 4	password	varchar(40)	latin1_swedish_ci		Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Lainnya

Gambar 3. Tabel User

Pada tabel pemasukan terdapat beberapa atribut yaitu *id_admin* dengan jenis integer, *id_pemasukan* sebagai *primary key* berjenis integer, *tgl_pemasukan* berjenis date, jumlah berjenis integer dan sumber berjenis varchar.

#	Nama	Jenis	Penyortiran	Atribut	Tak Ternilai	Bawaan	Komentar	Ekstra	Tindakan
☐ 1	id_admin	int(100)			Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Lainnya
☐ 2	id_pemasukan	int(11)			Tidak	Tidak ada		AUTO_INCREMENT	Ubah Hapus Lainnya
☐ 3	tgl_pemasukan	date			Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Lainnya
☐ 4	jumlah	int(11)			Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Lainnya
☐ 5	sumber	varchar(100)	latin1_swedish_ci		Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Lainnya

Gambar 4. Tabel Pemasukkan

Pada tabel pengeluaran terdapat beberapa atribut yaitu *id_admin* dengan jenis integer, *id_pengeluaran* sebagai *primary key* berjenis integer, *tgl_pengeluaran* berjenis date, jumlah berjenis integer dan sumber berjenis varchar.

#	Nama	Jenis	Penyortiran	Atribut	Tak Ternilai	Bawaan	Komentar	Ekstra	Tindakan
☐ 1	id_admin	int(100)			Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Lainnya
☐ 2	id_pengeluaran	int(11)			Tidak	Tidak ada		AUTO_INCREMENT	Ubah Hapus Lainnya
☐ 3	tgl_pengeluaran	date			Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Lainnya
☐ 4	jumlah	int(11)			Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Lainnya
☐ 5	sumber	varchar(100)	latin1_swedish_ci		Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Lainnya

Gambar 5. Tabel Pengeluaran

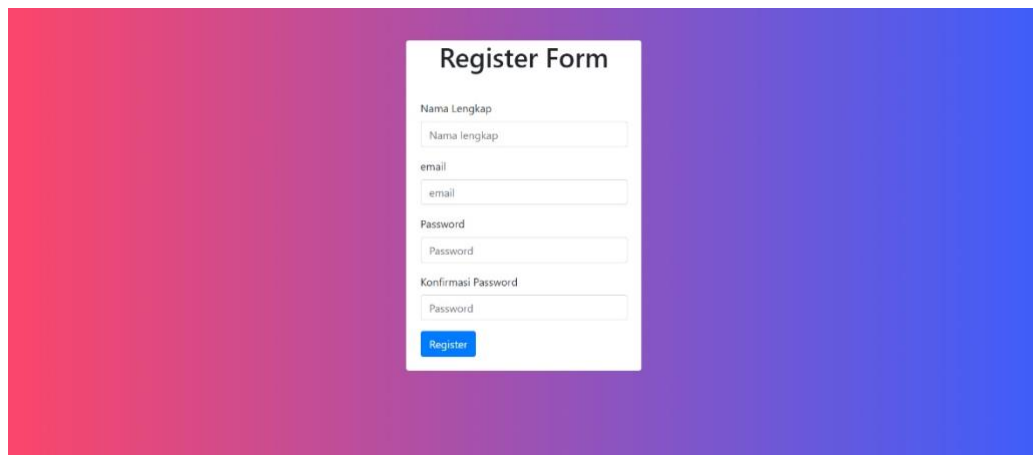
Berdasarkan perancangan sistem yang telah dilakukan, selanjutnya adalah pengimplementasian rancangan tersebut menjadi sebuah sistem. Berikut adalah tampilan dari sistem keuangan Karangsari 'Wangsari' yang telah dibangun.

Hasil dari FGD (*Focus Discussion Group*)

Berdasarkan perancangan sistem berdasarkan FGD (*Focus Group Discussion*) yang telah dilakukan, selanjutnya adalah pengimplementasian rancangan tersebut menjadi sebuah sistem. Berikut adalah tampilan dari sistem keuangan Karangsari 'Wangsari' yang telah dibangun:

1) Halaman Login

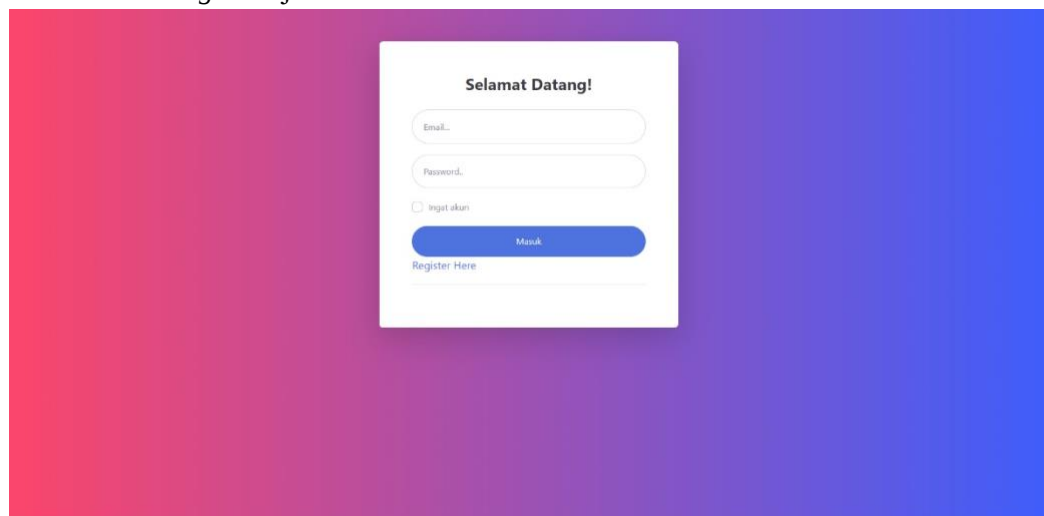
Halaman ini merupakan halaman dimana user memasukkan email dan *password* yang sudah terdaftar pada *database*. Jika *user* belum mendaftar, maka *user* harus melakukan pendaftaran dengan menekan tombol '*Register here*', yang kemudian akan dialihkan ke halaman *register*. Jika user sudah mendaftar, maka user menginputkan email dan *password*, kemudian user menekan tombol 'Masuk' yang kemudian akan dialihkan ke halaman *dashboard*.

A screenshot of a web application's 'Register Form'. The form is white with a blue border and is centered on a background with a pink-to-blue gradient. It contains four input fields: 'Nama Lengkap', 'email', 'Password', and 'Konfirmasi Password'. Below the fields is a blue button labeled 'Register'.

Gambar 6. Tampilan Halaman *Login*

2) Halaman *Register*

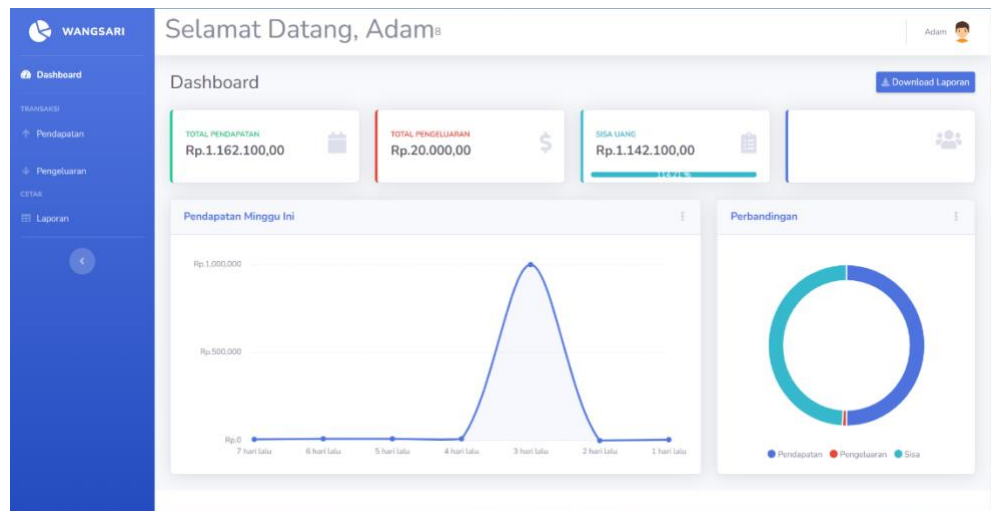
Halaman ini merupakan halaman dimana *user* melakukan pendaftaran. Pada halaman ini *user* memasukkan nama lengkap, email, *password* dan konfirmasi *password* yang sudah ditulis. Kemudian *user* menekan tombol '*Register*' jika sudah memasukan data-data tersebut.

A screenshot of a web application's login page. The page has a pink-to-blue gradient background. In the center is a white box with a blue border containing the text 'Selamat Datang!'. Below this text are two input fields labeled 'Email...' and 'Password...'. There is a checkbox labeled 'Ingat akun' and a blue button labeled 'Masuk'. At the bottom of the box is a link labeled 'Register Here'.

Gambar 7. Tampilan Halaman *Register*

3) Halaman *Dashboard*

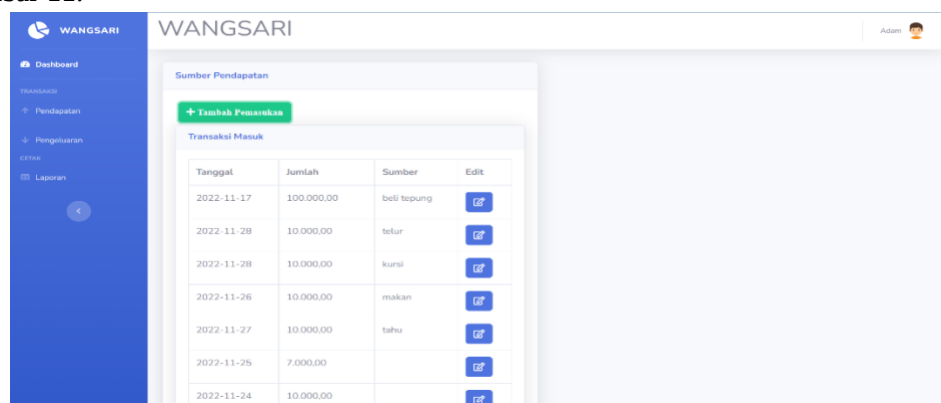
Halaman ini merupakan halaman utama pada aplikasi ini. Pada halaman ini terdapat *sidebar* yang berisi menu antara lain pendapatan, pengeluaran dan laporan. Pada halaman ini *user* juga dapat melihat total pendapatan, total pengeluaran, sisa uang, grafik pendapatan minggu ini dan juga dapat melakukan *download* laporan keuangan.



Gambar 8. Tampilan Halaman *Dashboard*

4) Halaman *Pendapatan*

Pada halaman ini *user* dapat melihat daftar pendapatan yang sudah dimasukan, menambahkan pendapatan, menyunting pemasukan. Untuk cara menambahkan pendapatan yaitu dengan menekan tombol 'Tambah pemasukan', yang kemudian akan dialihkan ke *form* tambah pemasukan yang dapat terlihat pada gambar 9, sedangkan untuk menyunting pendapatan dengan menekan tombol 'pensil' pada kolom edit, yang kemudian akan dialihkan pada *form* ubah data pemasukan yang dapat terlihat pada gambar 11.

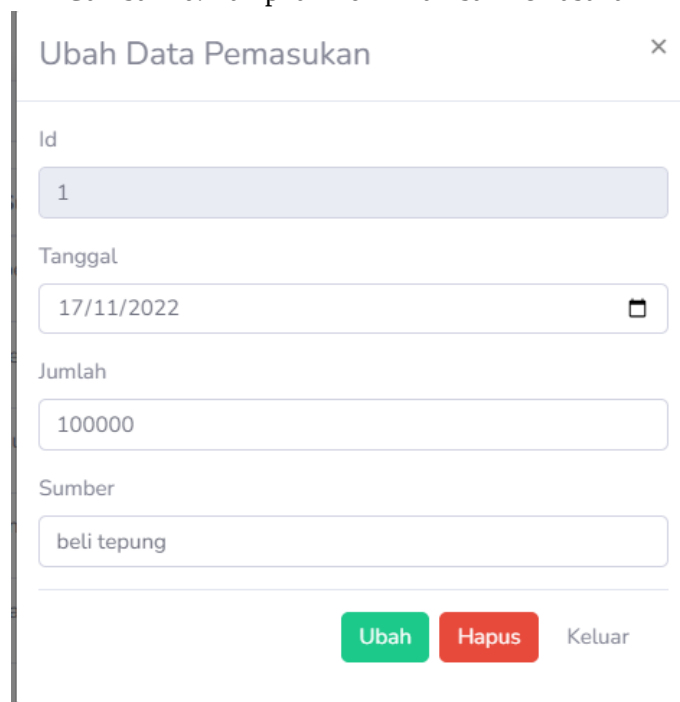


Tanggal	Jumlah	Sumber	Edit
2022-11-17	100.000,00	beli tepung	
2022-11-28	10.000,00	telur	
2022-11-28	10.000,00	kursi	
2022-11-26	10.000,00	makan	
2022-11-27	10.000,00	tahu	
2022-11-25	7.000,00		
2022-11-24	10.000,00		

Gambar 9. Tampilan Halaman *Pendapatan*



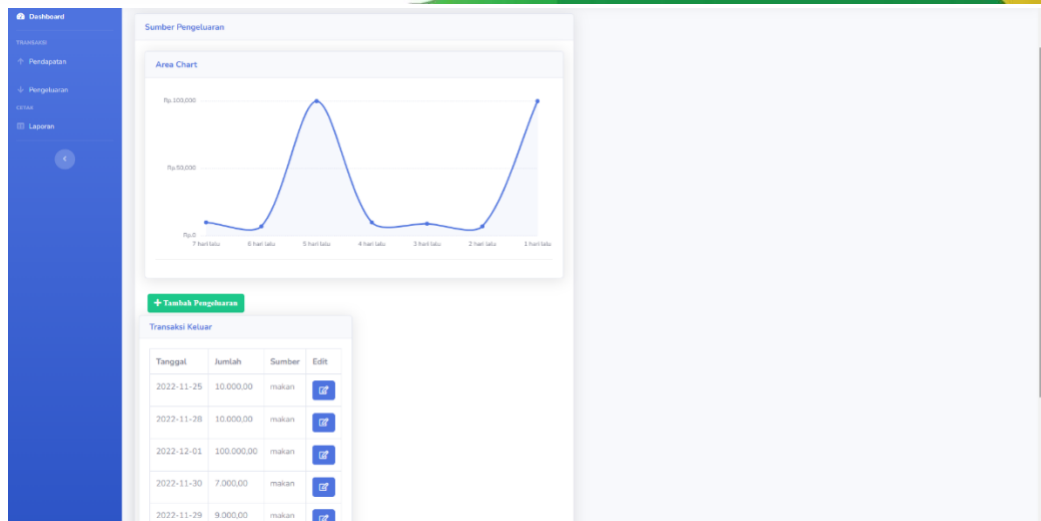
Gambar 10. Tampilan *Form* Tambah Pemasukan



Gambar 11. Tampilan *Form* Edit Data Pemasukan

5) Halaman Pengeluaran

Pada halaman ini *user* dapat melihat grafik pengeluaran dalam satu minggu terakhir dan daftar pengeluaran. Selain itu *user* dapat menambahkan data pengeluaran dan mengedit data pengeluaran, yaitu dengan cara menekan tombol ‘Tambah Pengeluaran’ untuk menambahkan data pengeluaran, yang kemudian akan dialihkan ke *form* tambah data pengeluaran seperti yang dapat terlihat pada gambar 12, sedangkan untuk menyunting yaitu dengan menekan tombol ‘pensil’ pada kolom edit, kemudian akan dialihkan ke *form* edit data pengeluaran yang dapat terlihat pada gambar 13.



Gambar 12. Tampilan Halaman Pengeluaran

Tambah Pengeluaran

×

Tanggal :

dd/mm/yyyy

Jumlah :

Sumber :

Tambah

Keluar

Gambar 13. Tampilan *Form* Tambah Data Pengeluaran

Ubah Data Pengeluaran

×

Id

3

Tanggal

25/11/2022

Jumlah

10000

Sumber

makan

Ubah

Hapus

Keluar

Gambar 14. Tampilan *Form* Ubah Data Pengeluaran

6) Halaman Laporan

Pada halaman ini *user* dapat melihat total pendapatan, total pengeluaran dan mengunduh laporan pemasukan dan pengeluaran. Contoh dari laporan pemasukan dapat dilihat pada gambar 16 sedangkan untuk contoh dari laporan pengeluaran dapat dilihat pada gambar 17.

WANGSARI

Dashboard

Pendapatan

Pengeluaran

Laporan

WANGSARI

Adam

Daftar Karyawan

Show 10 entries

Search

Nama	Jumlah Transaksi	Jumlah Total Uang	Download
Pemasukan	10	Rp. 1.162.100,00	
Pengeluaran	7	Rp. 243.000,00	

Showing 1 to 2 of 2 entries

Previous 1 Next

Gambar 15. Tampilan Halaman Laporan

	A	B	C	D	E
1	Data Pemasukan				
2					
3	ID Pemasukan	Tgl Pemasukan	Jumlah	Sumber	
4	1	17/11/2022	100000	beli tepung	
5	39	28/11/2022	10000	telur	
6	40	28/11/2022	10000	kursi	
7	43	26/11/2022	10000	makan	
8	44	27/11/2022	10000	tahu	
9	45	25/11/2022	7000		
10	46	24/11/2022	10000		
11	47	01/12/2022	5000	makan	
12	48	29/11/2022	1000000	k	
13	49	30/11/2022	100		
14					

Gambar 16. Laporan Pemasukan

	A	B	C	D	E
1	Data Pengeluaran				
2					
3	ID Pengeluaran	Tgl Pengeluaran	Jumlah	Sumber	
4	3	25/11/2022	10000	makan	
5	4	28/11/2022	10000	makan	
6	6	01/12/2022	100000	makan	
7	7	30/11/2022	7000	makan	
8	8	29/11/2022	9000	makan	
9	9	27/11/2022	100000	makan	
10	10	26/11/2022	7000	makan	
11					
12					

Gambar 17. Laporan Pengeluaran

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari diskusi yang dilaksanakan oleh penulis terkait permasalahan yang dialami oleh para pelaku UMKM di kelurahan Karang Sari terkait dengan pembukuan dari hasil penjualan baik harian hingga bulanan yang dirasa kurang efektif dan cenderung menguras tenaga dikarenakan pelaksanaan pembukuan masih dengan penulisan menggunakan buku, tidak hanya menguras tenaga dan pikiran, data

yang disimpan juga dapat hilang atau rusak sewaktu waktu apabila terdapat kesalahan dalam cara menyimpan atau apabila terjadi hal-hal yang tak diinginkan, dari berbagai macam kekurangan dan permasalahan yang dihadapi oleh para pelaku UMKM di Karangsari menjadi dasar dari pembuatan aplikasi pembukuan berbasis website yang bernama “Wangsari”.

Dalam pembuatan aplikasi “Wangsari”, diperlukan penggunaan diagram *usecase* guna menentukan langkah-langkah yang perlu dilakukan oleh *user* dalam menjalankan atau mengoperasikan aplikasi, setelah semua hal tersebut ditentukan, proses pembuatan berlanjut dengan perancangan *database* sesuai dengan *usecase* yang telah tertera, kemudian dari *database* tersebut terbentuklah berbagai macam fitur dan *Interface* dari aplikasi yang siap digunakan oleh *user*.

Konsep pembuatan *Interface* sebagai tema dari aplikasi dibuat dengan cukup berwarna agar mempermudah *user* untuk mengakses aplikasi dengan perbedaan warna serta gradasi pada laman *Login* yang dibuat memanjakan mata *user*, serta terdapat menu “*Register*” yang digunakan bagi para *user* untuk mendaftarkan diri nya agar dapat mengakses aplikasi “Wangsari”, kemudian setelah memasukan *email* dan *password*, *user* disambut dengan menu-menu simple yang dapat dipilih sesuai kebutuhan *user* dalam melakukan pembukuan, terdapat berbagai laman yang dapat dipilih guna menyesuaikan kebutuhan pembukuan untuk *user*.

Aplikasi “Wangsari” diharapkan dapat menyokong aktivitas pembukuan bagi seluruh UMKM di berbagai daerah khususnya kelurahan Karangsari, Blitar. Tidak hanya itu, diharapkan aplikasi ini dapat dikembangkan agar lebih menarik dan dapat memberikan fungsi yang optimal bagi para *user*.

Daftar Pustaka

- Anggraeni, F. D., Hardjanto, I. & Hayat, A. (2018), Pengembangan Usaha Mikro, Kecil dan Menengah (UMKM) Melalui Fasilitasi Pihak Eksternal dan Potensi Internal, Jurnal Administrasi Publik (JAP), Vol. 1, No. 6, Hal. 1286-1295.
- Firman, A., Wowor, H. F. & Najoan, X. (2016), Sistem Informasi Perpustakaan Online Berbasis Web, E-journal Teknik Elektro dan Komputer vol.5 no.2 Januari-Maret 2016, ISSN 2301-8402
- Lehoux, P., Poland, B., & Daudelin, G. (2006). Focus group research and “the patient’s view.” *Social Science & Medicine*, 63(8), 2091–2104.
- Mulia, G. S. G., Najoan, X.B.N. & Lumenta, A.S.M. (2018), Analisa Teknologi *Hyper Text Manual Language*.
- Nursyanti, R., Alamsyah, R. Y. R. & Perdana, S. (2019), Perancangan Aplikasi Berbasis Web Untuk Membantu Pengujian Kualitas Kain Tekstil Otomotif, Jurnal Sistem Informasi dan Telematika, Volume 10, Nomor 2.
- Sukanto, R. A., & Shalahuddin, M. (2018). Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek (Edisi Revisi). Bandung: Informatika.
- Tabrani, M., Suhardi & Priyandaru, H. (2021), Sistem Informasi Manajemen Berbasis *Website* pada UNL Studio dengan Menggunakan *Framework Codeigniter*, VOL.11, NO. 1
- Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2008 tentang Usaha Mikro, Kecil dan Menengah.
- Yuarita, T. G., Marisa, F. (2017). Perancangan Aplikasi Point Of Sales (Pos) Berbasis Web Menggunakan Metode Siklus Hidup. JTMI (Jurnal Teknologi dan Manajemen Informatika), 3(2), 167–171.