

**RANCANG BANGUN APLIKASI PEMESANAN MENU BEBASIS ANDROID  
DENGAN INTEGRASI LAPORAN KEUANGAN UMKM  
(STUDI KASUS: WARUNG SOTO AYAM PAK NO)**

**DESIGN OF AN ANDROID-BASED MENU ORDERING APPLICATION WITH  
INTEGRATION OF MSME FINANCIAL REPORTS  
(CASE STUDY: WARUNG SOTO AYAM PAK NO)**

**Achmad Rafi<sup>1</sup>, Jeffri Alfa Razaq<sup>2</sup>**

Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Informasi dan Industri, Universitas  
Stikubank<sup>1,2</sup>

[achmadrafi0019@mhs.unisbank.ac.id](mailto:achmadrafi0019@mhs.unisbank.ac.id)<sup>1</sup>, [mrjf@edu.unisbank.ac.id](mailto:mrjf@edu.unisbank.ac.id)<sup>2</sup>

**ABSTRACT**

*Micro, small, and medium enterprises (MSMEs) in the culinary sector often face a number of problems due to difficulties in recording transactions and preparing financial reports, which are still done manually. This can result in various issues, including unclear, late, and low levels of accuracy in the company's financial reports. By utilizing Java programming in Android Studio, this study aims to design and develop an Android-based menu ordering application integrated with basic financial reports, aiming to assist Micro, Small, and Medium Enterprises (MSMEs) in carrying out daily operational activities. Developed using the agile method (Scrum) and using the SQLite database, this application has several key features, including menu list management, internal consumption and takeaway orders, transaction recording via QRIS, and sales report collection. This allows tracking of income and expenses to analyze sales turnover. This system has been tested to ensure its functionality, and its usability assessment was carried out using the System Usability Scale (SUS). The implementation results show that the overall performance of the application is in accordance with expectations and obtained an average SUS score of 822.5, which categorizes it in the "good" category so that this application provides benefits for MSMEs in increasing the efficiency of the ordering process, producing timely and accurate financial reports, and knowing the income position of the soto stall business, so that it can increase customer satisfaction and reduce input errors that may have an impact on this..*

**Keywords:** Android, Java, MSMEs, Menu Ordering, Financial Reports, SUS

**ABSTRAK**

Seringkali, usaha mikro, kecil, dan menengah (UMKM) di bidang kuliner menghadapi sejumlah masalah karena kesulitan dalam mencatat transaksi dan menyusun laporan keuangan yang masih dilakukan secara manual. Hal ini dapat mengakibatkan berbagai isu, termasuk ketidakjelasan, keterlambatan, dan rendahnya tingkat akurasi dalam laporan keuangan perusahaan. Dengan memanfaatkan pemrograman Java di Android Studio, penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan aplikasi pemesanan menu berbasis Android yang terintegrasi dengan laporan keuangan dasar, bertujuan untuk membantu Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) dalam menjalani kegiatan operasional sehari-hari. Dikembangkan dengan memanfaatkan metode agile (Scrum) serta menggunakan basis data SQLite, aplikasi ini memiliki sejumlah fitur utama, antara lain pengelolaan daftar menu, konsumsi internal dan pemesanan takeaway, pencatatan transaksi melalui QRIS, serta pengumpulan laporan penjualan. Hal ini memungkinkan pelacakan pendapatan dan pengeluaran untuk menganalisis omset dari penjualan. Sistem ini telah diujicobakan untuk memastikan fungsinya, dan penilaian penggunaannya dilaksanakan menggunakan Skala Kegunaan Sistem (SUS). Hasil pelaksanaan menunjukkan bahwa kinerja aplikasi secara keseluruhan sesuai dengan ekspektasi dan memperoleh skor SUS rata-rata 822.5, yang mengategorikannya dalam kategori "baik" sehingga aplikasi ini memberikan manfaat bagi UMKM dalam meningkatkan efisiensi proses pemesanan, menghasilkan laporan keuangan yang tepat waktu dan akurat, serta mengetahui posisi pendapatan dari usaha warung soto tersebut, sehingga dapat meningkatkan kepuasan pelanggan dan mengurangi kesalahan input yang mungkin berdampak pada hal tersebut.

**Kata Kunci:** Android, Java, UMKM, Pemesanan Menu, Laporan Keuangan, SUS

**PENDAHULUAN**

Pertumbuhan teknologi informasi yang cepat di zaman digital saat ini

memiliki dampak yang signifikan terhadap berbagai sektor, termasuk usaha mikro, kecil, dan menengah (UMKM)[9]. Salah

satu usaha mikro, kecil, dan menengah (UMKM) yang tumbuh dengan cepat adalah sektor kuliner, khususnya warung makan dan restoran. Namun, di balik kemajuan tersebut, banyak usaha mikro, kecil, dan menengah (UMKM) di sektor kuliner masih mengalami kesulitan dalam mengelola pesanan serta mencatat data keuangan, karena seluruh proses dilakukan secara manual[8].

Salah satu masalah yang muncul akibat sistem manual adalah ketidakakuratan dalam pencatatan transaksi, laporan keuangan yang tidak selalu terstruktur dengan baik, serta frekuensi kesalahan dalam pencatatan pesanan pelanggan yang disebabkan oleh tuntutan tenaga dan waktu yang lebih besar[11]. Warung Soto Ayam Pak No, sebuah usaha kuliner kecil di area itu yang tetap menggunakan pencatatan manual di atas kertas, juga menghadapi situasi yang sama. Situasi ini mengakibatkan ketidakakuratan dalam pencatatan data, menyulitkan pemilik dalam mengikuti hasil penjualan untuk memastikan kondisi omset, serta memperlambat penyusunan laporan penjualan[4].

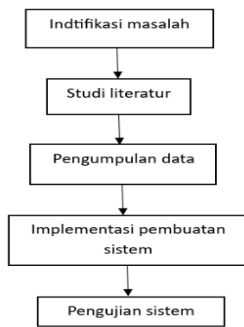
Satu cara untuk menyelesaikan masalah ini adalah dengan mengembangkan aplikasi pemesanan menu berbasis Android yang, apabila digabungkan dengan sistem pelaporan keuangan yang mudah, dapat meningkatkan produktivitas perusahaan melalui integrasi. Aplikasi ini memudahkan klien untuk melakukan pemesanan dengan lebih cepat, dan petugas kasir dapat segera mencatat transaksi ke dalam sistem. Staf dapur juga memiliki kemampuan untuk melihat pesanan. Menyimak pesanan melalui bukti cetak mengurangi risiko terjadinya kesalahan pada pesanan[14]. Selanjutnya, sistem akan menghasilkan laporan penjualan yang dapat diakses untuk secara otomatis menunjukkan situasi keuangan perusahaan, sehingga membantu pemilik usaha dalam membuat keputusan bisnis.

Java dalam Android Studio merupakan bahasa pemrograman utama untuk membuat aplikasi tersebut; SQLite berfungsi sebagai database lokal[10]. Agile (Scrum) merupakan metode pengembangan perangkat lunak yang dipilih karena sifatnya yang fleksibel, bersifat iteratif, dan mampu memenuhi kebutuhan yang dinamis dari usaha kecil dan menengah[7].

Walaupun banyak pihak masih utama pada pencatatan transaksi tanpa adanya penggabungan pelaporan keuangan otomatis, beberapa penelitian terdahulu telah menciptakan aplikasi untuk pemesanan di restoran dan kafe, serta sistem Point of Sale (POS)[12]. Oleh karena itu, penelitian ini sangat diperlukan untuk memberikan solusi yang komprehensif bagi usaha kecil di sektor kuliner. Selain meningkatkan efisiensi pemesanan, aplikasi ini juga dapat mendukung pengelolaan keuangan yang transparan, akurat, dan mudah dipahami oleh pemilik usaha. Oleh sebab itu, solusi digital yang penting dan sesuai untuk mendukung adalah pengembangan aplikasi pemesanan menu berbasis Android yang terintegrasi dengan laporan keuangan utama. Secara khusus, Warung Soto Ayam Pak No adalah usaha mikro, kecil, dan menengah di bidang kuliner yang berfokus pada peningkatan manajemen keuangan serta efisiensi operasional. Berdasarkan latar belakang tersebut maka penelitian ini berjudul *“Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Menu Berbasis Android Dengan Integrasi Laporan Keuangan UMKM (Studi Kasus: Warung Soto Ayam Pak NO)”*.

## **METODOLOGI PENELITIAN**

### **2.1 Tahapan Penelitian**



**Gambar 1. Alur Penelitian**

a) Identifikasi Masalah

Sebagian besar sistem pencatatan transaksi pada UMKM kuliner, seperti Warung Soto Ayam Pak No, masih mengandalkan pencatatan manual melalui buku atau kertas, yang seringkali tidak praktis dan rentan kesalahan. Perangkat mobile Android, sebagai teknologi yang populer, memiliki fitur komputasi yang dapat digunakan untuk menawarkan layanan manajemen otomatis kepada penggunanya [8]. Akan tetapi, pemanfaatan aplikasi mobile untuk merekapitulasi keuangan dan pesanan secara real-time, terutama yang dapat beroperasi secara offline (lokal), masih jarang diterapkan di warung tersebut. Maka dari itu, diperlukan pengembangan aplikasi Android yang terintegrasi dengan database SQLite dan menggunakan metode pengembangan Agile Scrum[7].

b) Studi Literatur

Studi literatur adalah bagian krusial dalam proses penelitian yang bertujuan untuk mendapatkan landasan teori, konsep dasar, serta temuan-temuan dari penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan topik yang sedang dianalisis. Dengan melakukan studi literatur, penulis bisa memahami kemajuan teknologi Android dan logika pemrograman Java yang diterapkan untuk mencegah terjadinya pengulangan penelitian[13].

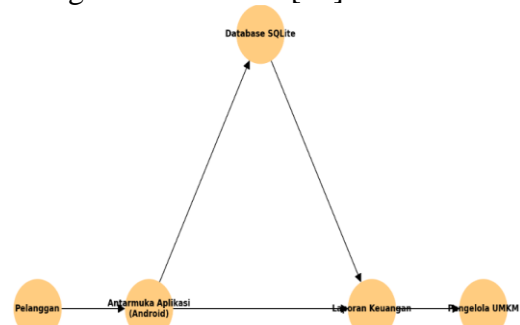
c) Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan untuk memperkuat proses perancangan dan pengembangan aplikasi, baik dari perspektif kebutuhan pengguna (pemilik

warung) maupun materi manajemen data. Teknik yang dipakai dalam pengumpulan data yaitu dengan melakukan observasi langsung dan wawancara. Informasi yang dikumpulkan meliputi daftar menu, harga, alur transaksi, dan format laporan keuangan yang dibutuhkan.

d) Perancangan Sistem

Perancangan sistem bertujuan untuk mengatur struktur aplikasi dan logika database yang dapat memproses pesanan pengguna dan menyajikan laporan keuangan secara akurat[13].



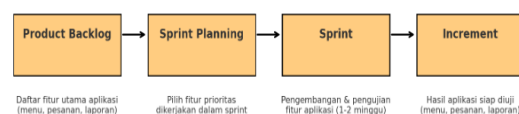
**Gambar 2. Impementasi Pemesanan**

e) Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi dapat beroperasi sesuai dengan tujuan utama penelitian ini, yakni memberikan layanan pemesanan menu dan pelaporan keuangan secara otomatis dan interaktif lewat perangkat Android.

**2.2 Desain Alur Pengembangan Sistem**

SQLite adalah library yang disematkan pada Android untuk mengembangkan manajemen basis data lokal yang mampu menyimpan data secara terstruktur tanpa memerlukan koneksi internet server[10]. Dalam penelitian ini, SQLite dimanfaatkan untuk merancang penyimpanan data yang bisa mengidentifikasi transaksi pengguna dan memberikan laporan terkait penjualan harian.

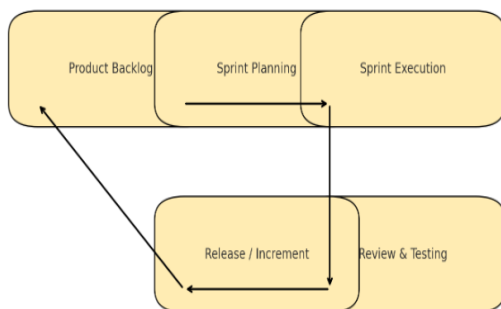


**Gambar 3. Alur Metode Pengembangan Sistem**

Sistem database SQLite pada aplikasi ini terdiri dari beberapa komponen yaitu

- a. Database Helper merupakan otak dari manajemen data dalam aplikasi. Setiap inisialisasi dimulai dengan pembuatan kelas helper yang mencakup seluruh tabel, versi database, dan pengaturan koneksi.
- b. Table (Tabel) merepresentasikan tempat penyimpanan data utama, seperti tabel Menu dan tabel Orders.
- c. Attributes (Atribut) berfungsi untuk mendefinisikan kolom-kolom penting dari input yang diberikan oleh sistem (seperti id, nama item, harga).
- d. Cursor digunakan untuk membaca dan menelusuri data sementara dari hasil query sehingga aplikasi dapat menampilkan urutan atau riwayat pesanan di layar.
- e. CRUD Methods(Create, Read, Update, Delete) digunakan ketika aplikasi perlu menerapkan logika khusus seperti menambah data baru atau menghapus pesanan yang salah.
- f. Query Reporting adalah kemampuan yang digunakan untuk mendukung pengguna dalam menganalisis kinerja penjualan dengan menjumlahkan total pendapatan.

Selain memiliki komponen, sistem ini juga memiliki suatu proses. Berikut adalah gambaran alur proses data yang terjadi di sistem.

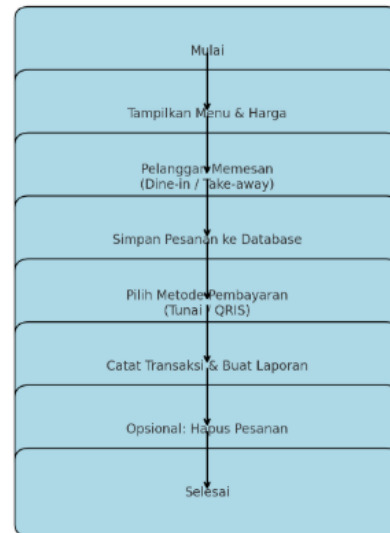


Gambar 4. Alur Proses Scrum Dalam Pengembangan Aplikasi

### 2.3 Desain Sistem Aplikasi

Desain sistem aplikasi dibuat dengan memanfaatkan Android Studio sebagai platform utama untuk mengelola antarmuka

dan logika pemrograman. Sistem ini memiliki beberapa elemen penting, seperti alur Activity dan Layout XML untuk memahami interaksi dari pengguna. Selain itu aplikasi ini dihubungkan dengan library pencetakan untuk mendukung komunikasi melalui fitur cetak struk (nota).

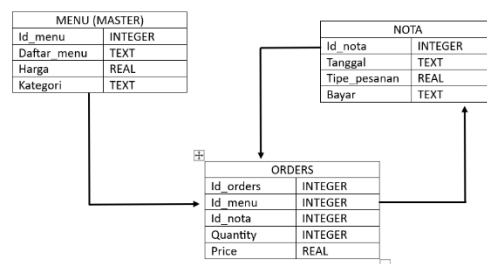


Gambar 5. Alur Proses Sistem Pemesanan Makanan

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 3.1 Hasil Perancangan Basis Data

Sebelum masuk ke tahap implementasi antarmuka, dilakukan perancangan struktur data menggunakan Entity Relationship Diagram (ERD) untuk memastikan alur penyimpanan data berjalan efisien[1]. Perancangan ini mendefinisikan relasi antar entitas yang dibutuhkan dalam sistem pencatatan transaksi, yang kemudian diimplementasikan ke dalam basis data SQLite.



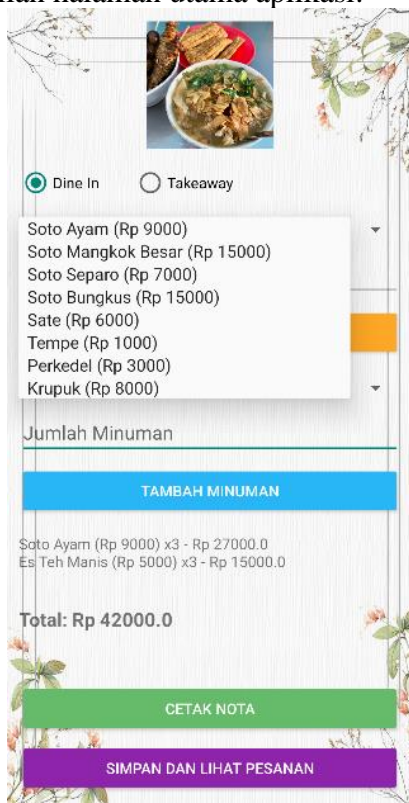
Keterangan pada Tabel Menu ini berfungsi sebagai data master yang menyimpan seluruh daftar menu yang tersedia di warung. Tabel Nota ini berfungsi sebagai "induk" dari sebuah transaksi, merepresentasikan satu struk atau bon pembayaran, Tabel Orders berisi rincian dari setiap item yang dibeli dalam satu nota. Tabel ini adalah "jembatan" yang menghubungkan Tabel Nota\_Transaksi dan Tabel Menu.

**Gambar 6. Entity Relationship Diagram (ERD)**

Sesuai gambar di atas, struktur basis data dirancang dengan tabel utama yang saling terhubung untuk menyimpan data menu, data pesanan sementara, dan riwayat transaksi yang telah selesai. Desain ini menjadi landasan utama agar fitur laporan keuangan dapat menyajikan data yang akurat.

**3.2 Implementasi Sistem**

Hasil dari perancangan sistem adalah sebuah aplikasi pemesanan menu berbasis Android yang terintegrasi dengan basis data lokal (SQLite). Implementasi antarmuka pengguna (User Interface) dibangun sesuai dengan desain yang menekankan kemudahan akses bagi pengguna awam (kasir/pemilik warung)[3]. Berikut adalah tampilan halaman utama aplikasi:



**Gambar 7. Implementasi Halaman Utama Pemesanan**

Pada halaman utama (Gambar 7), pengguna dapat melihat daftar menu Soto Ayam dan minuman. Pengguna dapat memasukkan jumlah pesanan pada kolom yang tersedia. Sistem secara otomatis akan menghitung total harga berdasarkan input

jumlah item. Setelah pesanan dikonfirmasi, data akan disimpan ke dalam tabel "orders" di database dan struk dapat dicetak atau ditampilkan.

Selain fitur pemesanan, aplikasi juga menyediakan fitur pembayaran digital melalui QRIS dan rekapitulasi laporan keuangan sederhana yang menampilkan total pendapatan harian[5].



**Gambar 8. Implementasi Halaman Pembayaran dan Laporan**



**Gambar 9. Tampilan QRIS Pembayaran**

**3.3 Hasil Pengujian Sistem**

Pengujian dilakukan untuk memastikan kualitas perangkat lunak dari

sisi fungsionalitas dan kenyamanan pengguna.

a) Pengujian Black Box

Pengujian Black Box berfokus pada validasi fungsionalitas input dan output aplikasi tanpa melihat kode internal. Berdasarkan pengujian yang dilakukan terhadap fitur-fitur krusial seperti Input Pesanan, Perhitungan Total, Tombol Simpan, dan Reset Data, didapatkan hasil bahwa seluruh fitur berjalan 100% Valid sesuai dengan logika bisnis yang dirancang. Aplikasi mampu menangani skenario positif (input benar) maupun skenario negatif (input kosong/salah) dengan baik.

**Tabel 1. Uji Fungsional Aplikasi**

No	Fitur yang diuji	Hasil pengujian	Keterangan
1	Menampilkan daftar menu	Berhasil	Semua item menu dan harga ditampilkan dengan tepat.
2	Melakukan proses pemesanan dine in atau takeaway	Berhasil	Data pesanan baru dapat tersimpan dalam basis data.
3	Menampilkan laporan keuangan	Berhasil	Laporan yang dihasilkan sesuai dengan data transaksi yang ada.
4	Menghapus data pesanan	Berhasil	Data yang dipilih berhasil dihapus secara permanen dari basis data.
5	Navigasi antar halaman	Berhasil	Transisi antara semua halaman berlangsung lancar tanpa adanya <i>error</i> atau <i>crash</i> .
6	Pembayaran dengan barcode Qris	Berhasil	Perhitungan total harga berjalan dengan baik dan data tercatat.

b) Pengujian Usabilitas (System Usability Scale / SUS)

Untuk mengukur tingkat kepuasan dan kemudahan penggunaan aplikasi, dilakukan pengujian menggunakan metode SUS kepada 10 orang responden (terdiri dari pemilik warung dan karyawan). Responden diminta menjawab 10 pertanyaan Wawancara dengan skala Likert 1-5[2].

Berdasarkan perhitungan skor SUS, aplikasi ini memperoleh nilai rata-rata 82.

**Tabel 2. Data Mentah Jawaban Wawancara SUS dari 10 Responden**

No	Pertanyaan	Tipe	R1	R2	R3	R4	R5	R6	R7	R8	R9	R10
1	Saya merasa aplikasi ini mudah digunakan.	(+)	4	4	5	4	4	3	5	5	3	4
2	Saya merasa aplikasi ini sulit untuk digunakan.	(-)	2	2	1	2	2	3	1	1	3	2
3	Saya merasa fitur-fitur dalam aplikasi ini saling terhubung dengan baik.	(+)	5	4	5	4	5	3	4	5	3	4
4	Saya merasa perlu belajar banyak sebelum dapat menggunakan aplikasi ini.	(-)	1	2	1	2	2	2	1	1	3	2
5	Saya merasa saya akan menggunakan aplikasi ini secara rutin untuk pemesanan dan pelaporan.	(+)	4	3	5	4	4	4	5	5	3	4
6	Saya merasa aplikasi ini memiliki terlalu banyak fitur yang membingungkan.	(-)	2	3	1	2	2	3	2	1	4	2
7	Saya merasa aplikasi ini dapat membantu saya mencatat transaksi harian.	(+)	5	4	5	5	4	4	5	5	4	4
8	Saya merasa aplikasi ini berguna untuk membuat laporan keuangan sederhana.	(+)	5	4	5	4	5	4	5	5	3	4
9	Saya merasa aplikasi ini sulit dimengerti.	(-)	1	2	1	1	1	2	1	1	3	2
10	Saya puas menggunakan aplikasi ini untuk mendukung manajemen warung.	(+)	4	4	5	4	4	3	5	5	3	4

Dalam interpretasi SUS, skor 822.5 masuk dalam kategori "Excellent" (Sangat Baik) dan secara grade masuk dalam kategori B. Hal ini menunjukkan bahwa desain antarmuka aplikasi sangat mudah dipahami (user-friendly), alur kerja efisien, dan pengguna tidak memerlukan waktu lama untuk mempelajari cara penggunaan aplikasi[3].

**Tabel 3. Hasil Akhir Skor SUS untuk Setiap Responden**

Responden	Jumlah Skor Kontribusi	Skor Akhir SUS (Jumlah x 2.5)
R1	35	87.5
R2	31	77.5
R3	36	90
R4	32	80
R5	33	82.5
R6	30	75
R7	35	87.5
R8	37	92.5
R9	28	70
R10	32	80
Total		822.5

**Pembahasan**

Penerapan aplikasi ini di Warung Soto Ayam Pak No terbukti mampu mengatasi kendala pencatatan manual. Jika sebelumnya rekapitulasi keuangan memakan waktu dan rentan selisih hitung, integrasi SQLite memungkinkan laporan pendapatan tersedia secara real-time.[10]

Gabungan antara fungsionalitas yang stabil (validasi Black Box) dan antarmuka yang sederhana (skor SUS Tinggi) membuktikan bahwa aplikasi ini layak diimplementasikan sebagai alat bantu

operasional harian UMKM. Aplikasi tidak hanya mendigitalkan proses pemesanan, tetapi juga meningkatkan profesionalisme manajemen usaha melalui data yang akurat[9]

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil perancangan dan implementasi yang telah dilakukan, penelitian ini berhasil mengembangkan aplikasi pemesanan menu berbasis Android yang terintegrasi dengan laporan keuangan untuk Warung Soto Ayam Pak No. Aplikasi ini terbukti efektif menggantikan sistem pencatatan manual yang rentan kesalahan menjadi sistem digital yang lebih akurat dan efisien[8]. Fitur-fitur utama seperti manajemen pesanan (dine-in/takeaway), perhitungan otomatis, pembayaran QRIS, dan rekapitulasi pendapatan harian berfungsi dengan baik dalam mendukung operasional warung[5]. Hasil pengujian fungsional menggunakan metode Black Box Testing menunjukkan tingkat keberhasilan 100%, di mana seluruh fitur berjalan sesuai dengan logika yang dirancang. Selain itu, evaluasi usability menggunakan System Usability Scale (SUS) menghasilkan skor rata-rata 82,25 yang masuk dalam kategori "Excellent"[2]. Hal ini mengindikasikan bahwa aplikasi sangat mudah digunakan (user-friendly) dan dapat diterima dengan baik oleh pengguna (pemilik dan kasir) tanpa memerlukan pelatihan yang rumit. Sebagai saran untuk pengembangan selanjutnya, sistem dapat ditingkatkan dengan menambahkan fitur manajemen menu dinamis (CRUD), integrasi dengan printer thermal via Bluetooth untuk pencetakan struk fisik, serta migrasi penyimpanan data ke basis data berbasis Cloud (seperti Firebase) agar laporan keuangan dapat dipantau secara real-time dari jarak jauh [11].

## DAFTAR PUSTAKA

[1] Afifah, K., Azzahra, Z. F., & Anggoro, A. D. Analisis Teknik Entity-Relationship Diagram dalam

- Perancangan Database. *Jurnal Intech*, Vol. 3, No. 1, pp. 8–11, 2022.
- [2] Aisy, R., Mursityo, Y. T., & Wijoyo, S. H. Evaluasi Usability Aplikasi Mobile Sampingan Menggunakan Metode Usability Testing dan System Usability Scale (SUS). *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, Vol. 11, No. 1, pp. 19–26, 2024, doi: 10.25126/jtiik.20241116613.
- [3] Alneta, I., Gandhi, A., & Kurniati, A. Pengujian dan Rekomendasi User Interface pada Aplikasi XYZ menggunakan System Usability Scale (SUS). *E-Proceeding of Engineering*, Vol. 10, No. 6, pp. 5512, 2023.
- [4] Devi, D. E. S., & Yuliaty, Y. Penerapan Aplikasi Akuntansi Olsera Pada Laporan Keuangan UMKM Toko Bangunan Al Barokah Lawang. *Jurnal E-Bis*, Vol. 8, No. 1, pp. 321–332, 2024, doi: 10.37339/e-bis.v8i1.1662.
- [5] Fadli, F., & Rani, R. Penerapan QRIS pada UMKM sebagai solusi pembayaran digital. *Jurnal Ekonomi Digital dan Bisnis*, Vol. 3, No. 1, pp. 25–35, 2020.
- [6] Firdaus, M. Z. Penerapan Layered Architecture pada Sistem Informasi Whistleblowing Pendukung Good University Governance. *Universitas Pendidikan Indonesia*, 2018.
- [7] Istiqomah, D. A., Windarni, V. A., Ramadhani, S. T. A., & Ichsan, Z. N. Peningkatan Pengetahuan Agile Scrum dalam Pengembangan Perangkat Lunak pada Startup Kala Kreatif Indonesia. *JURPIKAT (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, Vol. 5, No. 3, pp. 915–924, 2024, doi: 10.37339/jurpikat.v5i3.1777.
- [8] Lestari, L. Aplikasi Android untuk Manajemen Kasir dan Stok Barang pada UMKM Retail. *Jurnal Ilmiah Manajemen dan Teknologi*, Vol. 7, No. 3, pp. 130–142, 2023.

- [9] Purba, P. S., Harahap, M. I., & Nurbaiti. Analisis Pengembangan UMKM Go Digital dalam Penyelamatan Ekonomi Indonesia Menghadapi Resesi Ekonomi. *EKONOMIKAWAN: Jurnal Ilmu Ekonomi Dan Studi Pembangunan*, Vol. 23, No. 2, pp. 427–433, 2023.
- [10] Rahmawati, R., & Nugroho, N. Sistem Informasi Pencatatan Penjualan UMKM dengan Database SQLite. *Jurnal Informatika dan Manajemen Basis Data*, Vol. 4, No. 2, pp. 88–97, 2021.
- [11] Sari, S. Rancang Bangun Aplikasi Laporan Keuangan UMKM Berbasis Mobile. *Jurnal Akuntansi dan Teknologi Keuangan*, Vol. 8, No. 2, pp. 210–221, 2024.
- [12] Setiawan, A. Pengembangan Aplikasi Point of Sale Berbasis Android untuk UMKM Kuliner. *Jurnal Sistem Informasi dan Kewirausahaan*, Vol. 6, No. 1, pp. 45–56, 2022.
- [13] Simatupang, J., & Sianturi, S. Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Tiket. *Jurnal Intra-Tech*, Vol. 3, No. 2, pp. 33–37, 2019.
- [14] Stanley, Dewi, F. K. S., & Ardanari, P. Pembangunan Aplikasi Pemesanan Makanan dan Minuman pada Restoran Berbasis Android. *Jurnal Informatika Atma Jogja*, Vol. 3, No. 2, pp. 149–154, 2022, doi: 10.24002/jiaj.v3i2.6789