

Implementasi Aplikasi Keuangan Toko Sembako Berbasis Web (Studi Kasus : Toko xxy)

Sidiq Amroni¹, Siti Nurjanah¹

¹Program Studi Teknik Informatika Sekolah Tinggi Teknologi Texmaco Subang, Indonesia
Email: sidiq@stttxmaco.ac.id, djitue@gmail.com

Received 21 September 2023 | *Revised* 20 Oktober 2023 | *Accepted* 23 Oktober 2023

ABSTRAK

Teknologi Informasi ialah ilmu yang mencakup teknologi komunikasi dalam mengelola data, menyimpan dan mengirimkan informasi dengan cepat dan tepat. Terlebih di era saat ini teknologi memiliki peran yang besar bagi aktivitas manusia. Tidak dipungkiri Teknologi informasi sendiri sudah masuk ke berbagai bidang kehidupan manusia, salah satunya bisnis. Salah satu contoh yang menjadikan penulis melakukan penelitian dalam hal ini ialah Toko xxy yang terletak di Jalan Kawao Rt : 002 Rw: 003 Dusun Babakan Cengkong Desa Sukasari Kecamatan Purwasari Kabupaten Karawang. Toko ini merupakan salah satu toko yang belum menerapkan perkembangan teknologi informasi secara optimal untuk menunjang pelayanannya kepada konsumen. Pada saat proses transaksi penjualan barang dagangan hanya dicatat dalam nota yang tidak rangkap dan untuk menghitung jumlahnya kasir hanya menggunakan kalkulator dan bon ditulis secara manual. Sehingga proses penjualan membutuhkan waktu yang lama serta memungkinkan terjadinya kesalahan saat menghitung besarnya penjualan, tidak dapat mengambil keputusan-keputusan bisnis yang lebih relevan untuk dilakukan di masa depan karena tidak adanya referensi data yang akurat yang telah dilakukan sebelumnya.

Kata kunci: Toko, Teknologi, Informasi, Bisnis, pelayanan

ABSTRACT

Business and information technology are two related things. Especially in the current era, technology has a big role in human activities. It cannot be denied that information technology itself has entered various areas of human life, one of which is business. One example that made the author conduct research in this regard is the xxy shop which is located on Jalan Kawao Rt: 002 Rw: 003 Babakan Cengkong Hamlet, Sukasari Village, Purwasari District, Karawang Regency. This shop is one of the shops that has not implemented information technology developments optimally to support its services to consumers. During the transaction process, sales of merchandise are only recorded in unduplicated notes and to calculate the amount the cashier only uses a calculator and the receipt is written manually. So the sales process takes a long time and allows errors to occur when calculating the amount of sales, unable to make more relevant business decisions to be carried out in the future because there is no accurate data reference that has been made previously.

Keywords: Shops, Technology, Information, Business, Services

1. PENDAHULUAN

Teknologi Informasi dan bisnis ialah dua hal yang sebaiknya saling berkaitan. Terlebih di kala ini teknologi mempunyai kedudukan yang besar dalam kegiatan manusia. Pertumbuhan teknologi di kala ini telah berkembang pesat, salah satunya ialah teknologi informasi. Bisa jadi pertumbuhan bisnis lambat maju tanpa kedudukan teknologi informasi seperti saat ini. Karena perkembangan teknologi informasi, tidak disangkal bahwa hal ini menjadi penyebab terjadinya era globalisasi.

Toko xyz yang terletak di Jalan Kawao Rt : 002 Rw: 003 Dusun Babakan Cengkong Desa Sukasari Kecamatan Purwasari Kabupaten Karawang Jawa Barat merupakan salah satu toko yang belum menerapkan perkembangan teknologi informasi untuk menunjang pelayanannya kepada konsumen. Pada saat proses transaksi penjualan barang dagangan hanya dicatat dalam nota yang tidak rangkap, dalam menghitung jumlah transaksi kasir hanya menggunakan kalkulator dan bon ditulis secara manual. Sehingga proses penjualan membutuhkan waktu yang lama serta memungkinkan terjadinya kesalahan saat menghitung total harga penjualan. Oleh karena itu dibutuhkan suatu sistem informasi keuangan yang terkomputerisasi. Nantinya sistem ini diharapkan mempermudah proses pelayanan kasir dan stok barang pada toko. Maka dari itu penulis mengangkat penelitian kerja dengan judul "Implementasi Aplikasi Keuangan Toko Sembako Berbasis Website (Studi Kasus : Toko xxy)"

2. METODE

2.1 Implementasi

Secara bahasa implementasi berarti pelaksanaan, penerapan[1]. Secara umum, implementasi tindakan atau pelaksanaan dari sebuah rencana yang telah disusun dengan matang, cermat dan terperinci. Jadi implementasi dilakukan jika sudah ada perencanaan yang baik dan matang, atau sebuah rencana yang telah disusun jauh-jauh hari sebelumnya, sehingga sudah ada kepastian dan kejelasan akan rencana tersebut[2]. Implementasi ialah proses umum tindakan administratif yang bisa diteliti pada tingkat program tertentu.

2.2 Sistem

Sistem adalah kumpulan komponen yang saling berhubungan yang bekerja sama untuk mencapai tujuan tertentu, melalui masukan dan menghasilkan keluaran yang didalamnya terdapat proses yang telah terorganisasikan. Sistem adalah kesatuan yang tidak dapat dibagi menjadi komponen atau elemen yang berdiri sendiri. Setiap komponen atau elemen terikat dengan elemen atau komponen lainnya[3].

2.3 Informasi

Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi penerimanya. Sumber informasi adalah data. Data kenyataannya yang menggambarkan suatu kejadian - kejadian dan kesatuan nyata. Kejadian - kejadian (event) adalah kejadian yang terjadi pada saat tertentu. Informasi sangat dibutuhkan oleh masyarakat dalam menunjang pekerjaan serta kebutuhan sehari-hari[4].

2.4 Metode *Waterfall*

Metode yang digunakan untuk pengembangan sistem adalah dengan metode SDLC, yaitu waterfall model. Disebut dengan waterfall karena tahap demi tahap yang dilalui harus menunggu selesainya tahap sebelumnya dan berjalan berurutan, sebagai contoh tahap desain harus menunggu selesainya tahap sebelumnya yaitu tahap requirement. Model air terjun

(waterfall) menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengodean, pengujian, dan tahap pendukung (support).[5]

2.5 Alat Bantu Analisis Dan Perancangan

Beberapa tools yang akan digunakan dalam pemodelan sistem adalah :

1. Unified Modeling Language(UML)

“Unified Modeling Language (UML) adalah bahasa spesifikasi standar yang dipergunakan untuk mendokumentasikan, menspesifikasikan dan membangun perangkat lunak. UML merupakan metodologi dalam mengembangkan sistem berorientasi objek dan juga merupakan alat untuk mendukung pengembangan sistem”. Unified Modeling Language (UML) adalah sebuah bahasa yang berdasarkan grafik atau gambar untuk memvisualisasi, menspesifikasikan, membangun, dan pendokumentasian dari sebuah sistem pengembangan software berbasis OO (Object-Oriented). UML sendiri juga memberikan standar penulisan sebuah sistem blue print, yang meliputi konsep bisnis proses, penulisan kelas-kelas dalam bahasa program yang spesifik, skema database, dan komponen-komponen yang diperlukan dalam sistem.[6]

Jenis-jenis UML yang digunakan di dalam penelitian ini antara lain :

a. Use Case Diagram

Use case menggambarkan external view dari sistem yang akan kita buat modelnya Model use case dapat dijabarkan dalam diagram use case, tetapi perlu diingat, diagram tidak indetik dengan model karena model lebih luas dari diagram. Use case harus mampu menggambarkan urutan aktor yang menghasilkan nilai terukur. “[6]

b. Class Diagram

Kelas sebagai suatu set objek yang memiliki atribut dan perilaku yang sama, kelas kadang disebut kelas objek. Class memiliki tiga area pokok yaitu :

- 1) Nama, kelas harus mempunyai sebuah nama.
- 2) Atribut, adalah kelengkapan yang melekat pada kelas. Nilai dari suatu kelas
- 3) Operasi, adalah proses yang dapat dilakukan oleh sebuah kelas, baik pada kelas itu sendiri ataupun kepada kelas lainnya.

c. Activity Diagram

Diagram activity menunjukkan aktivitas sistem dalam bentuk kumpulan aksi- aksi, bagaimana masing-masing aksi tersebut dimulai, keputusan yang mungkin terjadi hingga berakhirnya aksi. Activity diagram juga dapat menggambarkan proses lebih dari satu aksi dalam waktu bersamaan. “Diagram activity adalah aktifitas-aktifitas, objek, state, transisi state dan event. Dengan kata lain kegiatan diagram alur kerja menggambarkan perilaku sistem untuk aktivitas”. [6]

2. DataBase dan DBMS(Data Management System)

Database merupakan sistem file komputer yang menggunakan cara pengorganisasian file tertentu, dimaksudkan untuk pembaharuan masing-masing record terkait juga mempermudah dan mempercepat akses data tersimpan, yang harus digunakan secara bersama-sama untuk dibaca guna menyusun laporan- laporan rutin, laporan-laporan atau khusus untuk penyelidikan. Database juga merupakan sekumpulan file-file atau tabel-tabel yang saling berhubungan dan saling berinteraksi untuk menghasilkan informasi yang berguna bagi pemakai.[7]

3. PHP *Hypertext Processor*

PHP singkatan dari PHP Hypertext Preprocessor merupakan bahasa berbentuk skrip yang ditempatkan dalam server dan diproses di server. Hasilnya yang dikirim ke klien, tempat pemakai menggunakan browser

PHP dikenal sebagai sebuah bahasa scripting, yang menyatu dengan tag-tag HTML, dieksekusi di server, dan digunakan untuk membuat halaman web yang dinamis seperti halnya Active Server Pages (ASP) atau Java Server Pages (JSP). PHP merupakan sebuah software Open Source.[8]

4. Website

Website adalah keseluruhan halaman halaman web yang terdapat dalam sebuah domain yang mengandung informasi. Web terdiri dari page atau halaman, dan kumpulan halaman yang dinamakan homepage. Homepage berada pada posisi teratas, dengan halaman-halaman terkait berada dibawahnya. Biasanya setiap halaman dibawah homepage disebut child page, yang berisi hyperlink ke halaman lain dalam web.

Website atau situs dapat diartikan sebagai kumpulan halaman halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi, teks, gambar diam atau bergerak, animasi, suara, dan atau gabungan dari semuanya itu, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling berkait dimana masing masing dihubungkan dengan jaringan jaringan halaman.[9]

2.6 Software yang digunakan

Alat bantu aplikasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

1. Star UML

Star Uml adalah sebuah tools Unified Modeling Language (UML) yang di kembangkan oleh MKLab. StarUML sendiri merupakan sebuah aplikasi berbasis dekstop yang digunakan untuk membuat diagram Unified Modeling Language. Dalam kakas bantu ini nantinya diagram urutan akan dibentuk menjadi uml.[10]

2. Xaamp

XAMPP adalah sebuah software yang berfungsi untuk menjalankan website berbasis PHP dan menggunakan pengolah data MYSQL di komputer lokal. XAMPP berperan sebagai server web pada komputer lokal. XAMPP juga dapat disebut sebuah Cpanel server virtual, ang dapat membantu melakukan preview sehingga dapat dimodifikasi website tanpa harus online atau terakses dengan internet.

Xampp merupakan pengembangan dari lamp(linuk, apache, MYSQL, PHP dan PERL). XAMPP adalah proyek non profit yang dikembangkan oleh apache friend yang didirikan oleh kaio swalad seilder dank ayvogelgesang pada tahun 2002 proyek ini bertujuan mempromosikan penggunaan apache web server. Paket Xampp (apache, mysql, php), salah satunya adalah XAMPP yang sudah terintegasi xampp di dalamnya dan menghemat resource computer daripada menginstal xampp satu persatu. Untuk mempermudah proses instalasi ketiga produk tersebut secara instant dapat menggunakan XAMPP dalam satu proses install. [11]

3. MySQL

Mysql adalah salah satu jenis database server yang sangat terkenal. Kepopulerannya disebabkan MySQL menggunakan SQL sebagai bahasa dasar untuk mengakses databasenya. MySQL bersifat free dengan lisensi GNU General Public License (GPL). Keadaan menjadikan kita dapat menggunakan software bebas tanpa perlu harus takut dengan lisensi yang ada.[12]

4. Microsoft Visio

Microsoft Visio (atau sering disebut Visio) adalah sebuah program aplikasi Komputer yang sering digunakan untuk membuat diagram, diagram alir(flowchart), brainstrom dan skema jaringan yang dirilis oleh Microsoft Corporation. Aplikasi ini menggunakan grafik Vektor untuk membuat diagram-diagramnya.[13]

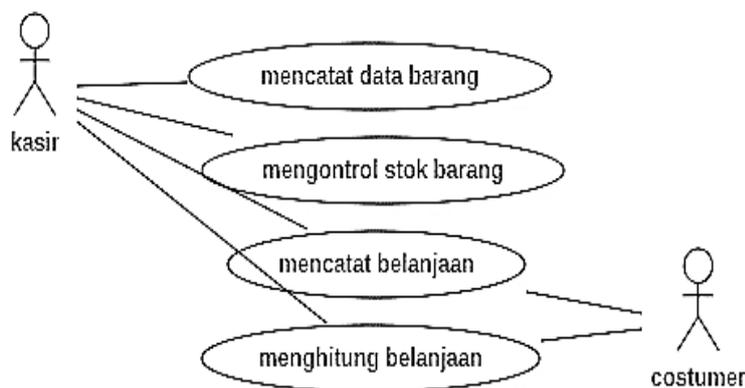
2.7 Aplikasi keuangan

Aplikasi keuangan merupakan aplikasi yang dapat digunakan untuk mencatat seluruh transaksi keuangan. Siklus akuntansi ialah serangkaian transaksi dari perusahaan dalam melakukan operasionalnya[14]. Laporan keuangan adalah alat komunikasi antara aktivitas dan data keuangan pada suatu perusahaan yang merupakan hasil dari proses akuntansi.[15]

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Analisis Sistem Berjalan

Analisis prosedur yang sedang berjalan menguraikan secara sistematis aktifitas- aktifitas yang terjadi dalam proses pendataan persediaan stok bahan baku di toko ucok yaitu dimodelkan.



Gambar 1. Use Case Diagram Sistem Berjalan

Sistem yang digambarkan pada Gambar 1. merupakan sistem yang belum terkomputerisasi. Definisi Aktor berikut akan menggambarkan pihak-pihak yang berinteraksi dengan sistem Berikut ini adalah penjelasannya :

Tabel 1. Definisi Aktor Sistem Berjalan

No	Aktor	Definisi
1	Kasir	Pihak yang melakukan Transaksi, pencatatan belanjaan dan mengontrol stok barang

Implementasi Aplikasi Keuangan Toko Sembako Berbasis Web
(Studi Kasus : Toko xxy)

No	Aktor	Definisi
2	Costumer	Pihak yang melakukan transaksi dengan kasir dan menerima barang.

Tabel 2. Definisi Use Case Sistem Berjalan

No	Use Case	Definisi
	Mencatat data barang	Proses dimana kasir mencatat barang apa saja yang tersedia ditoko tersebut.
	Mengontrol stok barang	Proses melakukan pengontrolan stok barang apa saja yang masih tersedia dan yang sudah habis.
	Mencatat belanjaan	Proses melakukan pencatatan barang belanjaan apa saja yang dibeli costumer.
	Menghitung belanjaan	Proses menghitung keseluruhan belanjaan costumer

Use Case merupakan sarana atau aktivitas yang disiapkan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor.

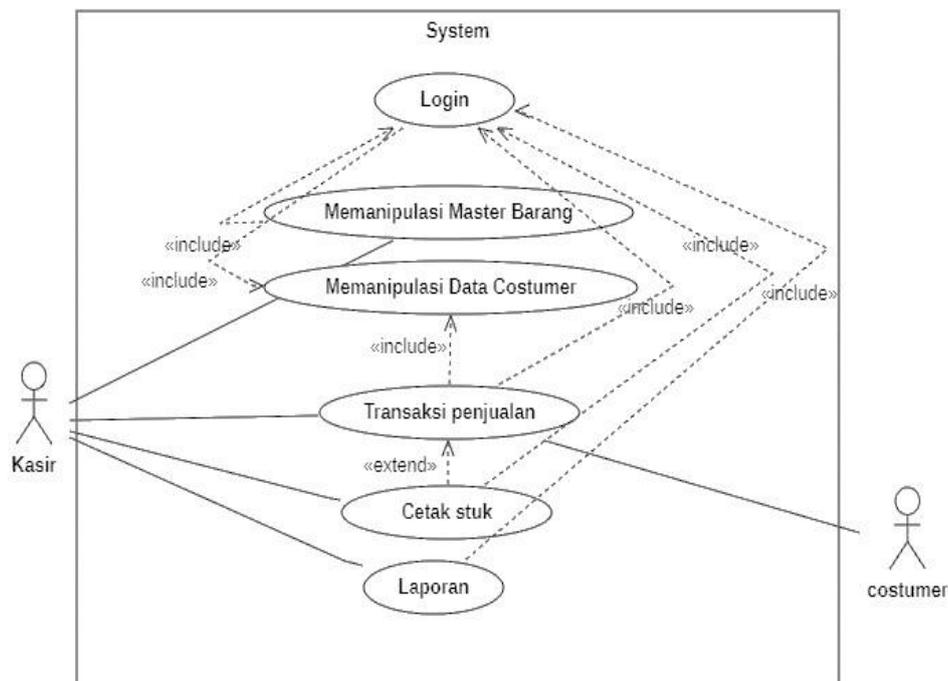
Tabel 3. Evaluasi Sistem yang Berjalan

Masalah	Usulan Perbaikan
<p>1.Pencatatan barang masih dicatat secara manual sehingga membutuhkan waktu yang lama untuk mencatat barang dan tidak adanya nota ganda.</p> <p>2.Pencatatan harga jual dan harga beli masih dilakukan secara manual sehingga kasir sulit menemukan data</p> <p>3.Perhitungan jumlah harga barang masih dilakukan secara manual</p>	<p>Dibuatkan suatu sistem terkomputerisasi yang berfungsi untuk memudahkan kasir mengontrol stok barang, transaksi penjualan dari mencatat harga jual, harga beli menjadi menginput kedalam komputer dan adanya nota yang menjadi output dari sistem terkomputerisasi, sehingga memudahkan kasir untuk melakukan pengecekan ulang barang dan mudah membuat laporan serta dapat memberikan kepuasan layanan kepada konsumen dengan pelayanan yang cepat.</p>

3.2 Sistem Usulan

Use case Diagram mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat. Aktor yang bertanggung jawab dalam use case diagram ini yaitu admin. Aktor menjalankan tugas sesuai hak akses terhadap sistem. UseCase Diagram bisa dilihat pada Gambar 2.

Implementasi Aplikasi Keuangan Toko Sembako Berbasis Web
(Studi Kasus : Toko xxy)



Gambar 2. Use Case Sistem Usulan

Melalui Gambar 2. Dapat diberikan beberapa penjelasan lebih detail berkaitan dengan simbol-simbol dan hubungannya sebagai berikut :

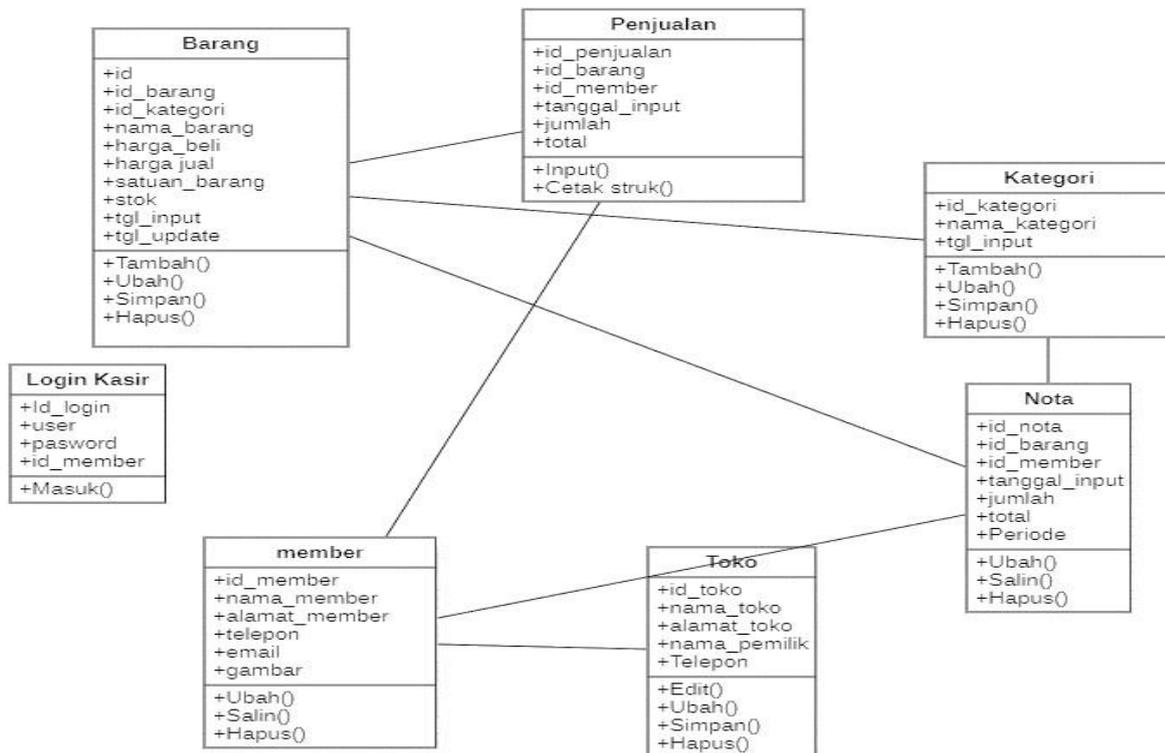
Tabel 4. Definisi Use Case Sistem Usulan

No	Use Case	Deskripsi
1.	Login	Merupakan proses awal untuk masuk ke website pada bagian kasir
2.	Memanipulasi master barang	Memanipulasi data barang, Menginput permintaan barang yang nantinya akan Menjadi acuan bagian <i>kasir</i> untuk melakukan Transaksi.
3.	Memanipulasi data konsumen	Menginput Data yang menghasilkan informasi mengenai konsumen dan keterangan waktu transaksi yang dilakukan
4.	Transaksi penjualan	proses melakukan transaksi pembayaran baik secara tunai atau non tunai.
5.	Cetak struk	Merupakan alat bukti pembelian barang yang telah sah menjadi milik pembeli.
6.	Laporan	Laporan yang berisi informasi mengenai setiap detail pembelian barang yang dibeli dan terjual. waktu pembelia dan waktu pembelian.

3.3 Class Diagram

Class diagram adalah jenis diagram struktur statis dalam UML yang menggambarkan struktur sistem dengan menunjukkan sistem class, atributnya, metode dan hubungan antar objek. Class diagram disebut jenis diagram struktur karena menggambarkan apa yang harus ada dalam sistem yang dimodelkan dengan berbagai komponen.

Implementasi Aplikasi Keuangan Toko Sembako Berbasis Web (Studi Kasus : Toko xxy)



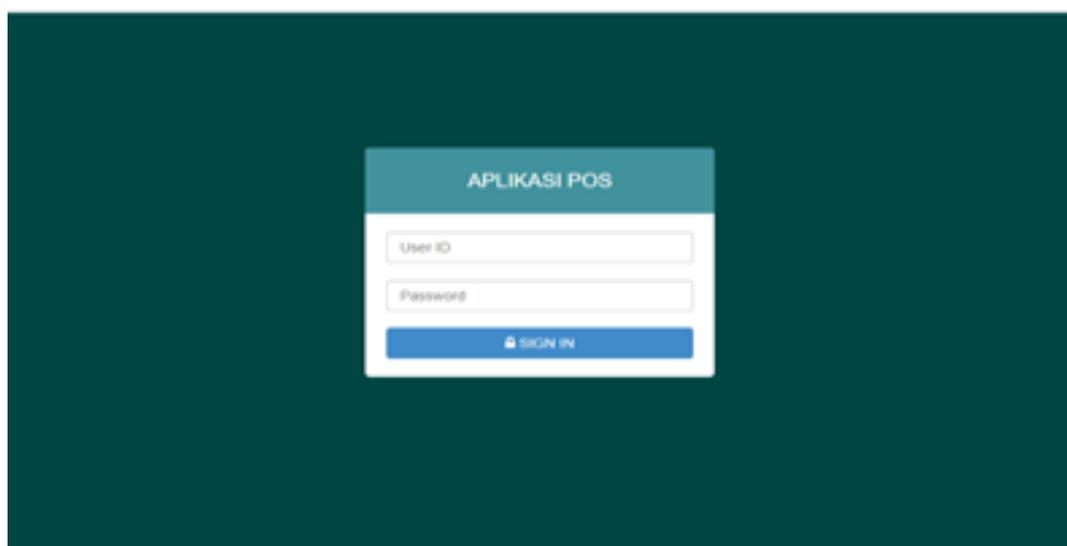
Gambar 3. *Class Diagram* Sistem Usulan

3.4 User Interface (UI)

Setelah perancangan selesai kemudian dilakukan implementasi pembuatan script atau coding yang kemudian didapat hasil tampilan antarmuka seperti berikut :

1. Tampilan *Login*

Pengguna harus login terlebih dahulu untuk dapat mengakses aplikasi sistem keuangan dengan memasukkan *username* dan *password*.

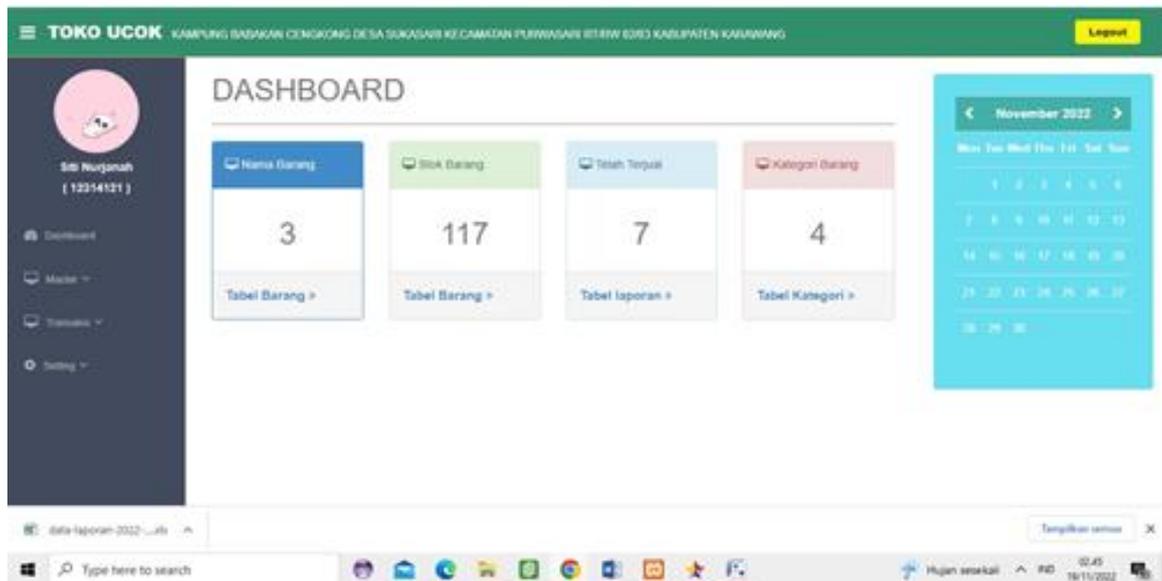


Gambar 4. Tampilan UI Login

Implementasi Aplikasi Keuangan Toko Sembako Berbasis Web (Studi Kasus : Toko xxy)

2. Tampilan *Dashboard*

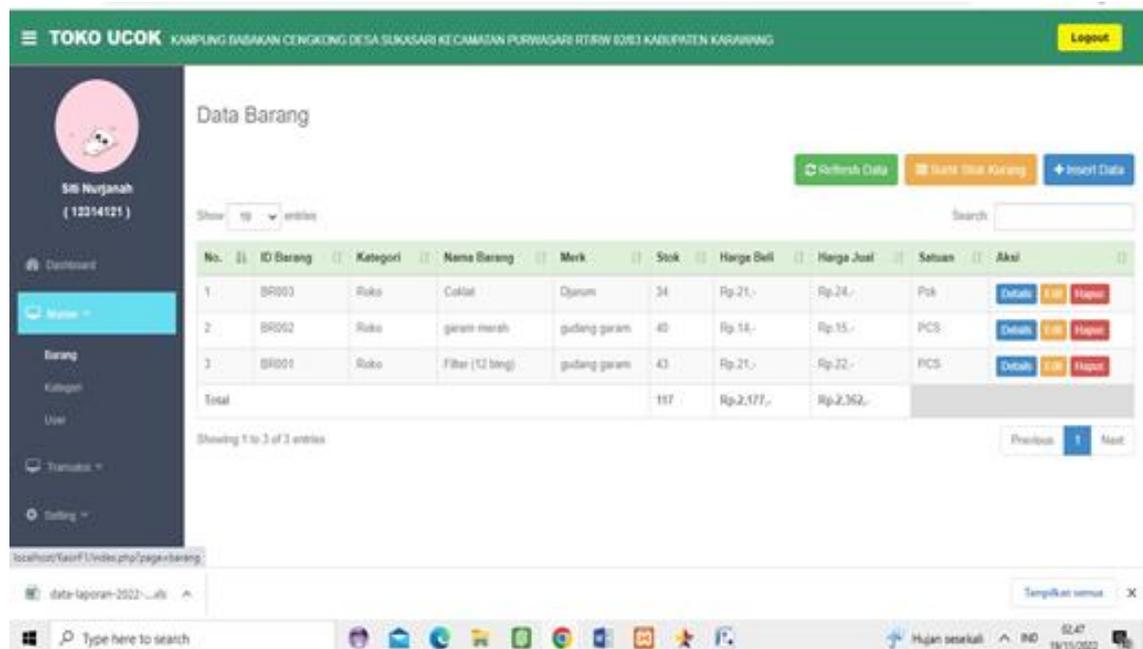
Merupakan tampilan utama setelah pengguna berhasil memasukkan username dan password.



Gambar 5. Tampilan UI *Dashboard*

3. Tampilan Master Barang

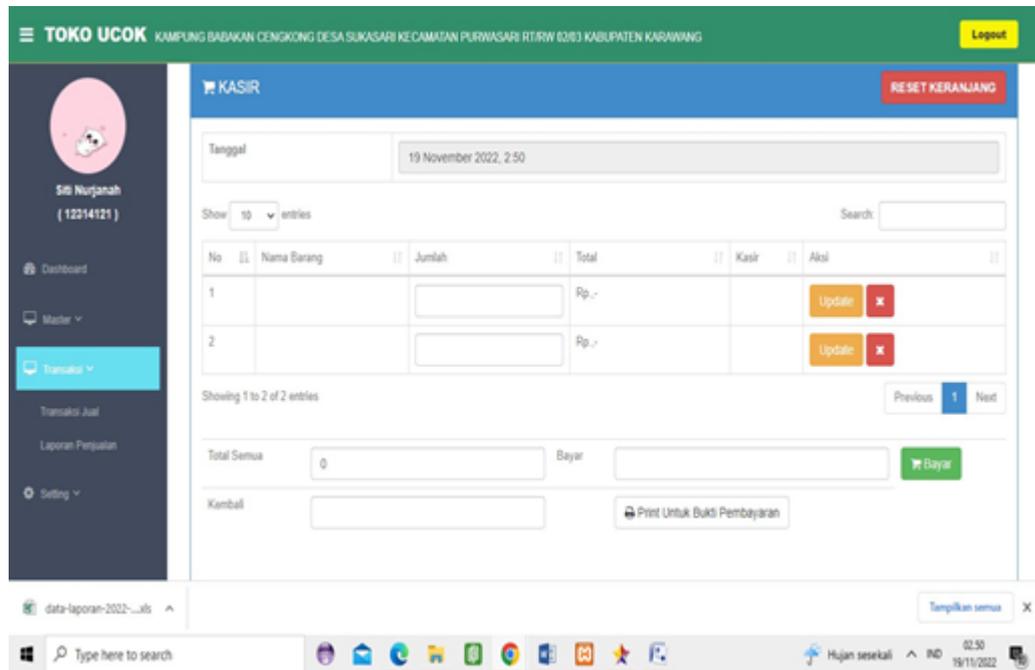
Adalah bagian antarmuka yang digunakan untuk melakukan pengelolaan barang seperti pencarian data barang serta pengecekan persediaan barang.



Gambar 6. Tampilan UI Master Barang

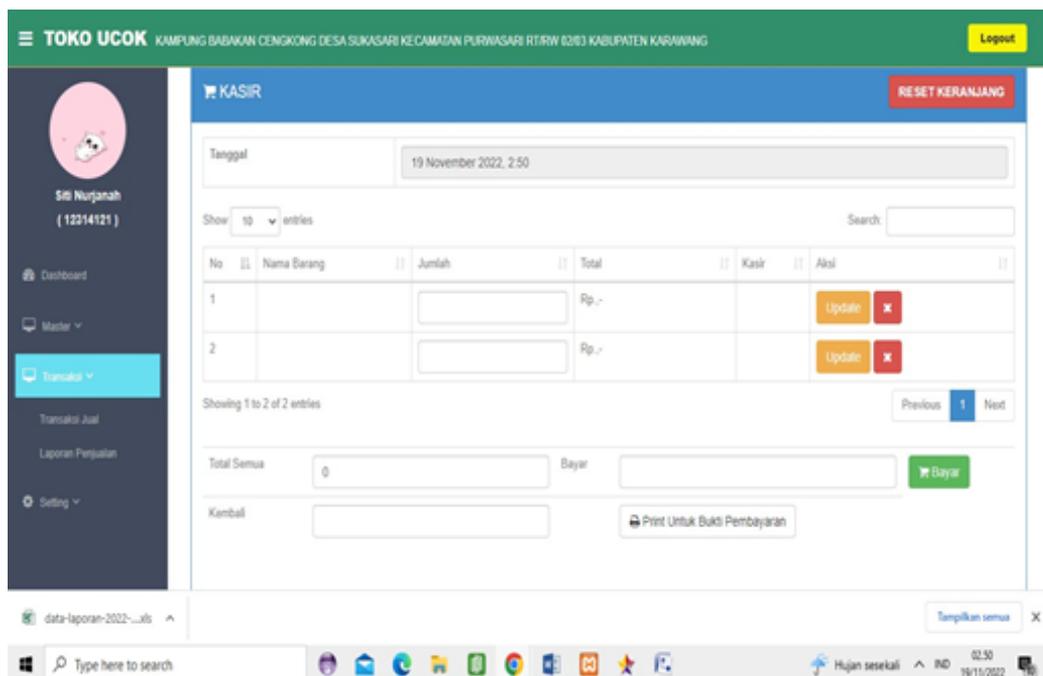
Implementasi Aplikasi Keuangan Toko Sembako Berbasis Web (Studi Kasus : Toko xxy)

4. Tampilan Transaksi Penjualan
Adalah tampilan yang digunakan untuk melakukan transaksi penjualan serta pencetakan struk untuk pelanggan.



Gambar 7. Tampilan UI Transaksi Penjualan

5. Tampilan Cetak Laporan
Merupakan bagian antarmuka yang digunakan untuk melihat dan mencetak laporan serta dapat digunakan sebagai acuan dalam pengambilan keputusan bisnis.



Gambar 8. Tampilan UI Laporan

4. KESIMPULAN

Dari uraian pembahasan di atas mengenai sistem informasi keuangan toko sembako pada toko xxy dapat disimpulkan bahwa :

1. Dengan diterapkannya sistem komputerisasi dapat mempermudah kasir toko xxy untuk mengecek stok barang, mempermudah transaksi dan meminimalisir terjadinya kesalahan perhitungan.
2. Adanya sistem ini pemilik toko lebih mudah mengetahui laporan penjualan di setiap bulannya.
3. Adanya sistem ini Kasir lebih mudah dan cepat melakukan transaksi penjualan dan membuat laporan keuangan penjualan.

Dari kesimpulan di atas, saran yang dapat penulis kemukakan adalah sebagai berikut:

1. Perlu adanya pengembangan sistem yang lebih baik lagi dengan fitur yang lebih lengkap.
2. Perlu pengembangan User interface sistem agar lebih user friendly

5. DAFTAR RUJUKAN

- [1] "Hasil Pencarian - KBBI Daring." Diakses: 18 Oktober 2023. [Daring]. Tersedia pada: <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/implementasi>
- [2] M. H. Rifqo dan A. Wijaya, "IMPLEMENTASI ALGORITMA NAIVE BAYES DALAM PENENTUAN PEMBERIAN KREDIT," 2017. [Daring]. Tersedia pada: www.ejournal.unib.ac.id/index.php/pseudocode
- [3] E. Sukmawati, H. Ali, dan K. A. Us, "PENGARUH BERPIKIR KESISTEMAN, BATASAN SISTEM DAN STRUKTUR SISTEM TERHADAP PENDIDIKAN ISLAM (LITERATURE REVIEW MANAJEMEN PENDIDIKAN ISLAM)," *Jurnal Ilmu Hukum, Humaniora dan Politik*, vol. 2, no. 2, hlm. 122–131, Feb 2022, doi: 10.38035/JIHHP.V2I2.929.
- [4] U. Al, A. Mandar, S. Fauziyah, dan Y. Sugiarti, "Literature Review: Analisis Metode Perancangan Sistem Informasi Akademik Berbasis Web," *Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer Fakultas Ilmu Komputer Universitas Al Asyariah Mandar*, vol. 8, no. 2, hlm. 87–93, Sep 2022, doi: 10.35329/JIHK.V8I2.229.
- [5] H. Nopriandi, I. Kuantan Singingi, dan T. Kuantan, "PERANCANGAN SISTEM INFORMASI REGISTRASI MAHASISWA," vol. 1, no. 1, 2018.
- [6] R. Sastra, "Implementasi Diagram UML (Unified Modelling Language) Pada Perancangan Sistem Informasi Penggajian," *Jurnal Teknik Komputer AMIK BSI*, vol. 7, no. 1, 2021, doi: 10.31294/jtk.v4i2.
- [7] S. Siahaan, "Penerapan Algoritma Sequitur Pada Kompresi Record Database Pada Database," 2019. [Daring]. Tersedia pada: <http://ejournal.stmik-budidarma.ac.id/index.php/jurikom|Page|511>
- [8] Indrawan Gede dan Setiawan Yoga Nyoman I, *Database MySQL dengan Pemograman PHP - Rajawali Pers - Dr. Gede Indrawan - Google Buku*. Rajawali Pers, 2018.
- [9] Y. Z. SURENTU, D. M. D. Warouw, dan M. Rembang, "PENTINGNYA WEBSITE SEBAGAI MEDIA INFORMASI DESTINASI WISATA DI DINAS KEBUDAYAAN DAN PARIWISATA KABUPATEN MINAHASA," *ACTA DIURNA KOMUNIKASI*, vol. 2, no. 4, Okt 2020, Diakses: 19 Oktober 2023. [Daring]. Tersedia pada: <https://ejournal.unsrat.ac.id/v3/index.php/actadiurnakomunikasi/article/view/31117>
- [10] V. Yasin, "Tools Rekayasa Perangkat Lunak dalam Membuat Pemodelan Desain Menggunakan Unified Modeling Language (UML)," *TRIDHARMADIMAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Jayakarta*, vol. 1, no. 2, hlm. 139–150, Des 2021, doi: 10.52362/TRIDHARMADIMAS.V1I2.666.

Implementasi Aplikasi Keuangan Toko Sembako Berbasis Web
(Studi Kasus : Toko xxy)

- [11] "XAMPP Installers and Downloads for Apache Friends." Diakses: 19 Oktober 2023. [Daring]. Tersedia pada: <https://www.apachefriends.org/index.html>
- [12] R. Fitri, *Pemrograman Basis Data Menggunakan MySQL*. Banjarmasin: Poliban Press, 2020.
- [13] A. Kusumawati, N. Purwandari, dan E. Lumba, "Model Pembelajaran Mind Mapping Menggunakan Microsoft Visio 2007 bagi Guru-Guru SDIT Al-Kautsar Cikarang," *Jurnal Karya untuk Masyarakat (JKuM)*, vol. 2, no. 1, hlm. 26–37, Jan 2021, doi: 10.36914/JKUM.V2I1.478.
- [14] R. P. Rahmat, D. Arshad, D. Tamara, J. Akuntansi, dan P. N. Bandung, "Aplikasi Pencatatan Transaksi Keuangan dan Penyajian Laporan Keuangan Berbasis Web (Studi Kasus Pada CV Soetisna Putra)," *Indonesian Journal of Economics and Management*, vol. 1, no. 2, hlm. 430–443, Mar 2021, doi: 10.35313/IJEM.V1I2.2510.
- [15] A. Pencatatan, K. Berbasis, W. Y. Kabiyo, T. Abdillah, dan N. Pakaya, "Aplikasi Pencatatan Keuangan Berbasis Web," *Diffusion: Journal of Systems and Information Technology*, vol. 1, no. 1, hlm. 159–168, Jan 2021, doi: 10.37031/DIFFUSION.V1I1.7853.