

PENGEMBANGAN APLIKASI KASIR BERBASIS MOBILE UNTUK MENDUKUNG PENGELOLAAN WISATA GAGAH DREAM PARK DI DESA GAGAH

Raihan Gozali Putra¹, Fathorrozi Ariyanto², Robby Wahyudi³, Taufiqurrohman⁴

¹²³⁴Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Islam Madura

¹goraihan28@gmail, ²fathorroziariyanto7@gmail.com, ³comrobbywahyu20@gmail.com, ⁴taufiq05@gmail.com

ABSTRAK

Gagah *Dream Park* merupakan destinasi wisata unggulan di Desa Gagah yang memiliki potensi besar dalam mendorong perekonomian lokal, namun pengelolaan operasionalnya masih dilakukan secara manual sehingga rawan kesalahan pencatatan, waktu tidak efektif, dan menyulitkan proses pelaporan. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, tim Kuliah Kerja Nyata (KKN) Posko 09 Universitas Islam Madura mengembangkan aplikasi kasir berbasis *mobile* bernama *gQasir* yang dirancang untuk meningkatkan efisiensi, akurasi, dan transparansi dalam pengelolaan transaksi serta stok. Program ini dilaksanakan selama satu bulan dengan metode partisipatif yang melibatkan observasi lapangan, analisis kebutuhan mitra, perancangan sistem menggunakan *Flutter (frontend)*, *Node.js* dengan *Express.js (backend)*, dan *PostgreSQL* (basis data), diikuti pengujian, pelatihan, serta pendampingan rutin. Hasil pengabdian menunjukkan bahwa aplikasi *gQasir* mempermudah pencatatan penjualan tiket, makanan, minuman, dan penyewaan pelampung, mengotomatisasi pengurangan stok, menyajikan laporan harian dan bulanan yang dapat diekspor ke Excel, serta meminimalkan kesalahan pencatatan. Berdasarkan hasil angket, lebih dari 90% responden menyatakan puas terhadap kemudahan penggunaan, kecepatan transaksi, dan manfaat fitur yang tersedia. Implementasi ini juga mendorong transisi Gagah Dream Park dari sistem manual ke digital, meningkatkan kinerja operasional, dan memperkuat akuntabilitas pengelolaan. Kesimpulannya, program pengabdian ini berhasil mencapai tujuan yang telah direncanakan, memberikan dampak positif nyata bagi mitra, serta berpotensi direplikasi untuk mendukung digitalisasi pengelolaan usaha wisata di desa-desa lain.

Kata Kunci: Aplikasi kasir, Digitalisasi wisata, Manajemen stok, Transaksi penjualan, Pengabdian masyarakat

1. PENDAHULUAN

Gagah Dream Park merupakan destinasi wisata yang terletak di Desa Gagah dan memiliki potensi wisata yang besar dalam mendorong perekonomian lokal. Gagah Dream Park menjadi salah satu ikon daya tarik utama yang mampu menarik pengunjung dari berbagai daerah. Keberadaan destinasi wisata ini tidak hanya menjadi sumber hiburan, namun juga motor penggerak perekonomian lokal, membuka lapangan kerja, dan meningkatkan pendapatan masyarakat desa. Namun, seiring dengan pertumbuhan pengunjung dan diversifikasi produk yang ditawarkan, pengelolaan operasional Gagah Dream Park menghadapi tantangan dalam manajemen transaksi dan stok. Pencatatan penjualan tiket, makanan, minuman, hingga penyewaan pelampung masih dilakukan secara manual. Metode manual ini kerap

menyebabkan inefisiensi, potensi kesalahan pencatatan data, serta kesulitan dalam rekapitulasi dan pelaporan keuangan harian maupun bulanan (Tarigan et al., 2025). Akibatnya, pengelola kesulitan untuk memantau arus kas dan stok produk secara akurat dan transparan, yang pada gilirannya dapat menghambat pengambilan keputusan strategis untuk pengembangan wisata (Santoso dkk., 2025).

Di era digitalisasi saat ini, penerapan teknologi informasi menjadi krusial untuk meningkatkan efisiensi dan transparansi dalam pengelolaan berbagai sektor, termasuk usaha wisata di tingkat desa (Maharani dkk., 2025). Digitalisasi memungkinkan operasional yang lebih terstruktur, akurat, dan dapat diakses kapan saja, meminimalisir kesalahan manusia, serta menyediakan data yang valid untuk evaluasi kinerja. Menyadari urgensi ini,

mahasiswa Kuliah Kerja Nyata (KKN) Posko 09 Universitas Islam Madura (UIM) hadir di Desa Gagah untuk memberikan solusi konkret melalui program kerja utama. Program ini berfokus pada pengembangan aplikasi kasir berbasis *mobile* bernama *gQasir*, yang dirancang khusus untuk memenuhi kebutuhan pengelolaan transaksi dan stok di Gagah Dream Park. Aplikasi ini diharapkan dapat menjadi jembatan menuju sistem operasional yang lebih modern dan akuntabel, sejalan dengan visi pengembangan desa wisata yang berkelanjutan.

Tujuan utama dari kegiatan ini adalah mengimplementasikan sistem digital berbasis aplikasi kasir untuk membantu pengelolaan transaksi dan stok secara efisien dan transparan di Gagah Dream Park. Kegiatan ini diharapkan memberikan manfaat langsung bagi masyarakat dan pengelola Gagah Dream Park, serta menjadi wadah pembelajaran dan kontribusi nyata mahasiswa dalam pengabdian kepada masyarakat.

2. METODE PENGABDIAN

Pelaksanaan pengabdian ini dilakukan selama satu bulan di Desa Gagah, dengan subjek yang dituju adalah pengelolaan wisata Gagah Dream Park. Kegiatan ini dilakukan dengan pendekatan partisipatif, melibatkan aktif mitra dari Gagah Dream Park. Aplikasi ini diharapkan dapat membantu pengelolaan wisata agar lebih efisien dan transparan.

2.1. Waktu dan Tempat Pengabdian

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan secara intensif selama satu bulan penuh pada Juli 2025. Seluruh rangkaian program, mulai dari survei awal, pengembangan aplikasi, hingga sosialisasi dan pelatihan, berlokasi di Desa Gagah, Kecamatan Kadur, Kabupaten Pamekasan. Fokus utama kegiatan ini adalah mendukung operasional Gagah Dream Park sebagai mitra utama pengabdian.

2.2. Metode dan Rancangan Pengabdian

❖ Tahapan Awal

Sebelum pembuatan aplikasi dimulai, penting untuk melakukan observasi yang matang terhadap mitra atau objek program. Kegiatan observasi ini dilakukan untuk memahami kondisi lapangan, mengidentifikasi permasalahan, dan mempersiapkan pihak terkait agar siap menerima aplikasi yang akan

dikembangkan. Berikut beberapa hal yang perlu dilakukan:

1. Survei dan Observasi Lapangan: Tim pengabdian melakukan kunjungan langsung ke Gagah Dream Park. Observasi ini bertujuan untuk memahami alur kerja pengelolaan transaksi, stok, dan pencatatan keuangan yang masih berjalan secara manual. Dari observasi ini, kami mengidentifikasi berbagai masalah dan area krusial yang memerlukan digitalisasi.
2. Analisis Kebutuhan Mitra: Wawancara mendalam dilakukan dengan Kepala Desa Gagah, pengelola Gagah Dream Park, dan staf kasir. Wawancara ini bertujuan untuk menggali secara spesifik kebutuhan fungsional dan non-fungsional dari aplikasi kasir yang akan dibangun, termasuk jenis-jenis produk (tiket, makanan, minuman, sewa pelampung), alur transaksi yang diinginkan, kebutuhan pelaporan, serta detail manajemen stok.
3. Studi Literatur dan Perancangan Konsep Aplikasi: Kami melakukan studi pustaka terkait pengembangan aplikasi kasir, teknologi modern yang relevan, serta praktik terbaik dalam digitalisasi usaha mikro kecil dan menengah (UMKM). Hasil analisis kebutuhan dan studi literatur ini kemudian dirumuskan menjadi konsep awal aplikasi *gQasir*, lengkap dengan daftar fitur utama yang akan dikembangkan.

❖ Tahapan Pelaksanaan

Strategi pelaksanaan yang dilakukan yaitu:

1. Perancangan Sistem, Merancang sistem *client-server* yang mencakup tampilan aplikasi, logika *backend*, dan database *PostgreSQL*. Antarmuka dibuat agar mudah digunakan oleh kasir dan pengelola.
2. Pengembangan Aplikasi, Dikembangkan menggunakan *Flutter (frontend)* dan *Node.js* dengan *Express.js (backend)*. Fitur utama seperti manajemen produk, transaksi, stok, pengeluaran, laporan, dan ekspor ke Excel diimplementasikan dan diunggah ke server melalui *CPanel*.
3. Pengujian dan Perbaikan, Pengujian dilakukan secara internal dan bersama

pengguna Gagah Dream Park. Masukan dari uji coba digunakan untuk memperbaiki dan menyempurnakan aplikasi.

4. Sosialisasi dan Pelatihan, Pelatihan diberikan kepada pengelola dan kasir mencakup penggunaan fitur aplikasi.

❖ Tahapan Monitoring dan Evaluasi

1. Pendampingan rutin setelah pelatihan untuk memastikan staf menggunakan aplikasi dengan benar dan membantu saat terjadi kendala awal.
2. Evaluasi dilakukan melalui observasi, diskusi dengan pengguna, dan penyebaran angket kepada pengelola dan kasir. Angket menilai kepuasan terhadap fitur, kemudahan penggunaan, dan manfaat aplikasi. Hasilnya digunakan untuk mengukur keberhasilan program.

2.3. Pengambilan Sampel

Setelah pelatihan, tim melakukan pendampingan secara berkala untuk memastikan aplikasi digunakan dengan benar dan membantu mengatasi kendala awal yang dihadapi staf. Evaluasi terhadap kinerja aplikasi dan program pengabdian dilakukan melalui observasi, diskusi informal dengan pengguna, serta penyebaran angket kepada pengelola dan kasir Gagah Dream Park. Angket ini dirancang untuk mengukur tingkat kepuasan terhadap fitur, kemudahan penggunaan, dan manfaat aplikasi dalam mendukung operasional wisata. Hasil evaluasi digunakan sebagai dasar untuk menilai keberhasilan program dan dampak nyata dari implementasi aplikasi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Deskripsi Aplikasi

Aplikasi *gQasir* adalah solusi kasir berbasis *mobile* yang dikembangkan untuk mengoptimalkan pengelolaan operasional Gagah Dream Park. Aplikasi ini dibangun dengan arsitektur modern yang memisahkan antara tampilan muka, logika bisnis, dan basis data, sehingga menjamin skalabilitas dan pemeliharaan yang baik. Bagian *frontend* dikembangkan menggunakan *Flutter*, memungkinkan aplikasi berjalan mulus di berbagai perangkat *mobile*. Untuk *backend* API, kami menggunakan *Node.js* dengan framework *Express.js*, yang berfungsi sebagai

jembatan komunikasi antara *frontend* dan basis data. *PostgreSQL* dipilih sebagai basis data relasional yang robust dan andal untuk menyimpan seluruh informasi transaksi, produk, stok, dan pengguna. Proses otentikasi pengguna dilakukan secara aman menggunakan *JSON Web Token (JWT)*, memastikan hanya pengguna terdaftar (admin atau kasir) yang dapat mengakses sistem.

Aplikasi *gQasir* memiliki fitur-fitur utama sebagai berikut:

❖ Manajemen Produk:

Fitur ini memungkinkan pengguna untuk menambah, mengubah, menghapus, dan mengambil data produk dengan mudah. Produk dapat dikelompokkan berdasarkan kategori seperti makanan, minuman, tiket, dan penyewaan pelampung, mempermudah pengelompokan. Selain itu, pendataan harga serta stok gudang dan kantin juga terintegrasi dalam modul ini.

❖ Transaksi Penjualan

Modul ini memungkinkan kasir mencatat setiap transaksi penjualan secara cepat. Stok kantin akan otomatis berkurang saat transaksi berhasil, dan sistem akan melakukan validasi stok untuk mencegah penjualan melebihi sisa stok yang tersedia.

❖ Transaksi Tiket dan Produk

Untuk kemudahan pengelolaan, tiket dan produk lainnya disatukan ke dalam entitas produk yang sama. Namun, sistem dirancang agar tidak memerlukan pengurangan stok untuk produk kategori tiket, karena sifatnya yang tidak berwujud fisik seperti barang konsumsi.

❖ Manajemen Stok

Fitur ini mendukung pencatatan penambahan stok gudang. Pengguna juga dapat melakukan transfer stok dari gudang ke kantin, dengan validasi jumlah stok yang ketat sebelum transfer dilakukan untuk menghindari kesalahan.

❖ Pencatatan Pengeluaran

Memfasilitasi pencatatan pengeluaran operasional harian, seperti biaya listrik, kebersihan, atau pembelian kebutuhan operasional non-produk, yang penting untuk pemantauan arus kas.

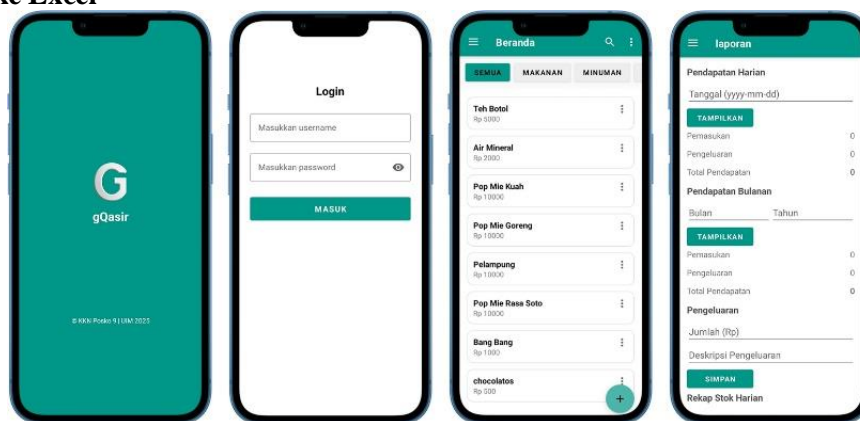
❖ Rekap Harian Stok Produk

Menyajikan informasi komprehensif mengenai stok. Pengguna dapat melihat stok awal, stok masuk, jumlah terjual, sisa stok, dan total penjualan harian. Laporan ini juga dapat difilter berdasarkan tanggal dan kategori produk untuk analisis yang lebih spesifik.

❖ Rekap Pendapatan Bulanan

Memberikan gambaran keuangan bulanan yang jelas, menampilkan total pemasukan, total pengeluaran, dan saldo akhir dalam periode tertentu.

❖ Export ke Excel



Gambar 1. Tampilan Aplikasi *gQasir*

3.2. Implementasi dan Pelatihan

Proses implementasi aplikasi *gQasir* dimulai dengan deployment *backend* dan database pada layanan hosting *CPanel*, memastikan aplikasi dapat diakses secara stabil. Setelah itu, instalasi aplikasi *mobile* dilakukan pada perangkat yang akan digunakan oleh kasir dan pengelola Gagah Dream Park.

Sesi pelatihan intensif diberikan kepada pengelola dan staf kasir Gagah Dream Park. Pelatihan mencakup pengenalan antarmuka pengguna, panduan langkah demi langkah untuk setiap fitur (mulai dari input produk, melakukan transaksi, mengelola stok, hingga melihat laporan), serta skenario penggunaan sehari-hari. Contoh kasus nyata digunakan untuk memastikan pemahaman yang komprehensif. Respon awal dari peserta pelatihan sangat positif. Mereka menunjukkan antusiasme yang tinggi dan kemauan untuk beradaptasi dengan sistem baru. Pertanyaan-pertanyaan yang muncul selama pelatihan umumnya bersifat teknis operasional, yang langsung direspons dan dijelaskan oleh tim KKN, memastikan tidak ada hambatan berarti dalam pemahaman awal.

Seminar Nasional Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat (SENIAS) 2025 – Universitas Islam Madura

Seluruh rekap harian dan bulanan dapat dengan mudah diekspor ke format *.xlsx* menggunakan pustaka *ExcelJS*. Fitur ini sangat membantu untuk dokumentasi internal dan pelaporan manual.

❖ Manajemen Pengguna

Modul ini memungkinkan administrator untuk menambah, mengubah, dan menghapus akun pengguna (admin atau kasir), serta mengelola hak akses mereka. Otentikasi berbasis JWT menjamin keamanan data pengguna saat login.

3.3. Analisis Manfaat dan Dampak

Implementasi aplikasi *gQasir* telah memberikan dampak signifikan terhadap operasional Gagah Dream Park, sebagaimana teridentifikasi melalui observasi lapangan, umpan balik langsung, dan hasil angket kepuasan pengguna. Aplikasi ini mendorong digitalisasi pengelolaan wisata desa, menandai transisi penting dari sistem manual ke sistem digital. Langkah ini menjadi fondasi penting dalam mendukung modernisasi dan efisiensi usaha wisata di tingkat desa, serta memposisikan Gagah Dream Park sebagai contoh penerapan teknologi di lingkungan lokal.

Dari sisi operasional, aplikasi *gQasir* terbukti meningkatkan efisiensi secara nyata. Sebelum implementasi, pencatatan transaksi dan pengelolaan stok dilakukan secara manual, memakan waktu lama, dan rawan kesalahan. Kini, dengan fitur pengurangan stok otomatis dan validasi stok secara *real-time*, proses transaksi menjadi lebih cepat dan akurat, sekaligus mengurangi antrean dan kesalahan *input*. Berdasarkan hasil angket, rata-rata 90% responden menyatakan terjadi peningkatan efisiensi dalam kegiatan operasional harian.

Kemudahan dalam pemantauan juga menjadi nilai tambah. Fitur rekap harian dan bulanan, serta kemampuan ekspor data, memungkinkan Kepala Desa atau pengelola untuk mengakses laporan keuangan dan stok secara transparan kapan saja. Hal ini sangat membantu proses audit dan evaluasi usaha secara berkala.

Selain itu, fitur ekspor data ke format Excel mempermudah proses dokumentasi kegiatan KKN yang lebih akuntabel dan sistematis. Data yang terekam dalam sistem menjadi lebih terstruktur, sehingga dapat digunakan untuk pelaporan internal desa maupun analisis lanjutan kepada pihak terkait.

Tabel 1. Hasil Angket

Pertanyaan	Persentase Jawaban				
	STS	TS	N	S	SS
Aplikasi <i>gQasir</i> mudah digunakan bahkan oleh pengguna yang belum terbiasa dengan teknologi.	0%	0%	10%	40%	50%
Tampilan antarmuka aplikasi <i>gQasir</i> cukup menarik dan mudah dipahami.	0%	0%	0%	50%	50%
Proses input data produk/tiket di aplikasi sangat mudah dilakukan.	0%	0%	20%	30%	50%
Transaksi menggunakan aplikasi lebih cepat dibanding cara manual.	0%	0%	0%	40%	60%
Laporan transaksi harian/mingguan dari aplikasi sangat membantu.	0%	0%	10%	30%	60%
Fitur stok gudang dan transfer stok memudahkan pengelolaan barang.	0%	0%	20%	40%	40%
Aplikasi jarang mengalami error atau gangguan saat digunakan.	0%	0%	30%	40%	30%
Saya merasa nyaman menggunakan aplikasi <i>gQasir</i> setiap hari.	0%	0%	0%	50%	50%
Pelatihan yang diberikan cukup membantu dalam memahami cara kerja aplikasi.	0%	0%	10%	40%	50%

Skala penilaian SS, S, N, TS, dan STS pada angket digunakan untuk mengukur tingkat kepuasan responden terhadap penerapan aplikasi *gQasir* di Wisata Gagah Dream Park. Kategori Sangat Setuju (SS) menunjukkan bahwa responden merasa fitur atau aspek yang dinilai telah terpenuhi dengan sangat baik, sedangkan Setuju (S) menunjukkan penerimaan positif meskipun mungkin masih terdapat ruang perbaikan. Netral (N) menandakan responden berada di posisi tengah, tidak condong pada persetujuan maupun penolakan. Tidak Setuju (TS) berarti responden menilai aspek tersebut kurang memadai, sedangkan Sangat Tidak Setuju (STS) menunjukkan penolakan yang kuat karena aspek tersebut dinilai tidak terpenuhi sama sekali.

Berdasarkan hasil angket yang diisi oleh 10 staf pengelola Gagah Dream Park, tingkat penerimaan terhadap aplikasi *gQasir* tergolong sangat tinggi, dengan mayoritas responden memberikan jawaban setuju (S) dan sangat setuju (SS) pada seluruh aspek yang diukur. Sebanyak 90% responden menilai aplikasi ini mudah digunakan bahkan oleh pengguna yang belum terbiasa dengan teknologi, dan seluruh responden menganggap tampilan antarmukanya menarik serta mudah dipahami. Kemudahan input data produk atau tiket mendapat apresiasi 80% responden, sedangkan kecepatan transaksi diapresiasi penuh dengan 40% setuju dan 60% sangat setuju. Fitur laporan transaksi dinilai membantu oleh 90% responden, dan fitur stok gudang serta transfer stok mendapatkan penilaian positif dari 80% responden. Dari sisi stabilitas, 70% menyatakan aplikasi jarang mengalami error, sementara kenyamanan penggunaan sehari-hari memperoleh penilaian sempurna dari seluruh responden. Selain itu, pelatihan yang diberikan dianggap membantu oleh 90% responden. Secara keseluruhan, hasil ini menunjukkan bahwa *gQasir* berhasil meningkatkan efisiensi kerja, mempermudah pengelolaan administrasi, dan memberikan pengalaman positif bagi pengguna di Gagah Dream Park.

Meskipun begitu, proses implementasi tidak luput dari tantangan, seperti adaptasi awal

pengguna terhadap sistem baru dan kebutuhan koneksi internet yang stabil. Tim KKN merespons hal ini dengan mengadakan pelatihan berulang, memberikan pendampingan intensif, serta membangun kesadaran akan pentingnya infrastruktur jaringan. Pengelola pun menunjukkan komitmennya dengan memastikan ketersediaan koneksi internet yang memadai di area wisata.

3.4. Diskusi Temuan

Hasil pengabdian ini secara jelas menunjukkan bahwa pengembangan aplikasi kasir berbasis mobile *gQasir* berhasil mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Aplikasi ini bukan hanya sekadar alat bantu pencatatan, melainkan sebuah instrumen strategis yang secara fundamental meningkatkan efisiensi dan akurasi operasional Gagah Dream Park. Kemampuan sistem untuk otomatis mengurangi stok, menyajikan rekapitulasi *real-time*, dan mengekspor laporan merupakan loncatan signifikan dari metode manual sebelumnya.

Keberhasilan ini membuktikan bahwa digitalisasi, sekalipun pada skala usaha di pedesaan, dapat diimplementasikan secara efektif dan memberikan dampak positif yang nyata. Aplikasi *gQasir* telah berhasil meminimalkan kesalahan pencatatan, menghemat waktu operasional, dan menyediakan data yang transparan, yang krusial untuk pengambilan keputusan berbasis data. Keterbatasan mungkin terletak pada kebutuhan adaptasi pengguna dan infrastruktur jaringan yang memadai, namun hal ini dapat diatasi dengan pelatihan berkelanjutan dan penyediaan fasilitas pendukung.

Implikasi dari keberhasilan program ini sangat luas, tidak hanya bagi Gagah Dream Park tetapi juga bagi pengembangan pariwisata desa lainnya. Model pengembangan aplikasi berbasis kebutuhan lokal seperti *gQasir* dapat direplikasi untuk mendukung digitalisasi UMKM atau destinasi wisata serupa di desa-desa lain. Hal ini menunjukkan potensi besar peran mahasiswa dan perguruan tinggi dalam memajukan ekonomi kerakyatan melalui transfer teknologi yang tepat guna. Program ini menjadi bukti konkret bahwa kolaborasi antara

akademisi dan masyarakat dapat menciptakan solusi inovatif yang berkelanjutan.

4. SIMPULAN DAN SARAN

Program pengembangan aplikasi kasir berbasis mobile *gQasir* di Gagah Dream Park, Desa Gagah, Kecamatan Kadur telah terlaksana sesuai dengan rancangan awal, mulai dari tahap perancangan, implementasi, pelatihan, hingga evaluasi. Capaian program menunjukkan keberhasilan dalam meningkatkan efisiensi, akurasi pencatatan, dan transparansi laporan operasional sebagaimana direncanakan. Setelah penerapan program, mitra mengalami perubahan signifikan berupa transisi dari sistem manual ke sistem digital, yang berdampak pada percepatan proses transaksi, pengelolaan stok yang lebih terstruktur, serta kemudahan akses data untuk pengambilan keputusan.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Keberhasilan program pengabdian masyarakat ini tidak terlepas dari dukungan, bimbingan, dan kerja sama dari berbagai pihak. Kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Universitas Islam Madura (UIM) atas kesempatan yang diberikan untuk melaksanakan program Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Gagah serta atas dukungan akademik dan fasilitas yang memadai.

Apresiasi yang tinggi juga kami sampaikan kepada Pemerintah Desa Gagah atas sambutan hangat, izin, dan fasilitas yang telah diberikan selama kegiatan berlangsung, sehingga kami dapat bekerja dengan optimal. Kami juga berterima kasih kepada pengelola dan seluruh staf Gagah Dream Park yang telah menjadi mitra yang luar biasa, berpartisipasi aktif, dan memberikan umpan balik yang sangat berharga selama proses pengembangan dan pelatihan aplikasi *gQasir*.

Terima kasih khusus kami sampaikan kepada bapak Fathorrozi Ariyanto selaku Dosen Pembimbing KKN yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan motivasi yang tak henti-hentinya. Bimbingan beliau menjadi kunci kelancaran dan keberhasilan program ini.

Terakhir, kami juga mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang tidak dapat

kami sebutkan satu per satu, atas segala bentuk bantuan, kontribusi, dan dukungan yang telah diberikan demi terlaksananya program pengabdian ini.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Tarigan, F. A., Simanjuntak, M., & Hutabarat, R. (2025). Peran inovasi operasional berbasis digital dalam meningkatkan daya saing UMKM. *Jurnal Bisnis, Ekonomi, dan Pariwisata*, 14(1), 55–64. <https://ejournal.areas.or.id/index.php/JBEP/article/view/1115>
- Santoso, R., Handayani, N., & Putra, Y. (2025). Digitalisasi UMKM: Strategi dan model bisnis berbasis teknologi untuk keberlanjutan. *Jurnal Bisnis Digital*, 3(2), 101–112. <https://ejournal.utmj.ac.id/jubisdigi/article/view/936>
- Maharani, D. A., Kurniawan, H., & Prasetyo, B. (2025). Pelatihan penggunaan pembayaran digital untuk UMKM di desa wisata Mbulak Wilkel, Pleret. *Jurnal Abdimas Indonesia*, 7(1), 45–52. <https://ojs.uajy.ac.id/index.php/jai/article/view/10077>
- Astuti, R., & Pratama, Y. (2023). Implementasi sistem point of sale berbasis mobile untuk meningkatkan efisiensi transaksi pada UMKM. *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*, 9(2), 145–156. <https://doi.org/10.47233/jtsi.v9i2.563>
- Fitriyani, D., & Hidayat, M. (2022). Digitalisasi manajemen stok berbasis aplikasi untuk pengelolaan usaha mikro. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 23–31. <https://doi.org/10.24198/jpkm.v4i1.30560>
- Gunawan, A., & Sari, P. (2021). Pemanfaatan teknologi informasi dalam mendukung pengelolaan destinasi wisata berbasis komunitas. *Jurnal Pariwisata Terapan*, 5(2), 112–123. <https://doi.org/10.22146/jpt.v5i2.67543>
- Handayani, N., & Putra, I. (2024). Pengembangan aplikasi kasir online untuk

meningkatkan transparansi keuangan desa wisata. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 6(1), 55–66.
<https://doi.org/10.35814/jpmi.v6i1.398>

Kurniawan, D., & Saputra, R. (2020). Analisis kebutuhan pengguna pada pengembangan sistem informasi kasir berbasis web. *Jurnal Sistem Informasi dan Ilmu Komputer*, 4(3), 187–194.
<https://doi.org/10.33005/jsiik.v4i3.228>

Lestari, F., & Adi, W. (2023). Aplikasi manajemen penjualan berbasis Android untuk UMKM: Studi kasus pada toko kelontong. *Jurnal Teknologi dan Komputer*, 11(1), 75–84.
<https://doi.org/10.33365/jtk.v11i1.1123>

Nuraini, S., & Hakim, L. (2019). Penerapan sistem informasi berbasis mobile untuk pencatatan keuangan pada usaha kecil. *Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer*, 7(4), 159–166.
<https://doi.org/10.14710/jtsiskom.7.4.2019.159-166>

Ramadhan, M., & Yusuf, R. (2024). Strategi implementasi digitalisasi untuk pengelolaan objek wisata desa berbasis teknologi. *Jurnal Inovasi dan Aplikasi Teknologi*, 8(2), 210–220.
<https://doi.org/10.35795/jiat.v8i2.1542>

Wulandari, E., & Anwar, S. (2021). Rancang bangun aplikasi kasir berbasis Android untuk usaha kecil menengah. *Jurnal Sistem Informasi*, 13(2), 102–111.
<https://doi.org/10.24002/jsi.v13i2.3909>