

## PERANCANGAN DESAIN UI/UX SISTEM INFORMASI MANAJEMEN UMKM WARUNG OMBAY MALA

RISKA MAYA SARI<sup>1</sup>, EDI SUPRATMAN<sup>2</sup>

Program Studi Sistem Informasi Fakultas Sains Teknologi Universitas Bina Darma<sup>1</sup>

e-mail: riskariskut47@gmail.com<sup>1</sup>, Edi\_supratman@binadarma.ac.id<sup>2</sup>

DOI: <http://dx.doi.org/10.31869/rtj.v9i2.7912>

**Abstract:** *The rapid advancement of information technology in the digital era provides significant opportunities for Small and Medium Enterprises (SMEs) to enhance efficiency and competitiveness through the utilization of digital-based systems. However, Warung Ombay Mala, a culinary SME selling chicken meatball soup, tekwan, and model, still manages its transactions and sales records manually. This situation often leads to challenges in data management, inventory control, and the preparation of financial reports. Therefore, a management information system is needed to support operational processes in a more structured and accurate manner. An essential stage in the system development process is the design of the user interface and user experience (UI/UX), which ensures that the system is easy to use for both the owner and employees. This study aims to design the UI/UX for the Management Information System of Warung Ombay Mala by conducting user needs analysis, developing wireframes, creating prototypes, and testing the design using usability testing principles. The design focuses on producing an interface that is simple, interactive, and functional while also supporting the process of determining the cost of production using the Full Costing method. The results of the study show that the digitally based ordering system design significantly simplifies transaction processes for both customers and the business owner. The resulting UI/UX design meets user needs through its intuitive, consistent, and responsive layout. Features such as menu ordering, topping customization, digital payment options, and order receipt printing successfully enhance the efficiency of the ordering workflow. Overall, this design has strong potential to improve service quality, reduce recording errors, and promote sustainable digitalization for SMEs.*

**Keywords:** *UI/UX, Information System, SME, Warung Ombay Mala, Digitalization.*

**Abstrak:** Perkembangan informasi teknologi pada era digital memberikan peluang besar bagi Usaha Kecil dan Menengah (UKM) untuk meningkatkan efisiensi serta daya saing melalui pemanfaatan sistem berbasis digital. Namun, Warung Ombay Mala sebagai salah satu UKM kuliner yang menjual bakso ayam, tekwan, dan model, masih mengelola transaksi serta pencatatan penjualan secara manual. Kondisi ini sering menimbulkan hambatan dalam pengelolaan data, pengaturan stok, hingga penyusunan laporan keuangan secara efektif. Oleh karena itu, diperlukan suatu sistem informasi manajemen yang mampu membantu proses operasional dengan lebih terstruktur dan akurat. Salah satu tahapan penting dalam perancangan pengembangannya adalah antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna (UI/UX) yang memastikan sistem mudah digunakan oleh pemilik maupun karyawan. Penelitian ini bertujuan untuk merancang desain UI/UX Sistem Informasi Manajemen UKM Warung Ombay Mala melalui analisis kebutuhan pengguna, pembuatan wireframe, pengembangan prototype, serta pengujian desain menggunakan prinsip usability test. Perancangan ini difokuskan untuk menghasilkan antarmuka yang sederhana, interaktif, dan fungsional, sekaligus mendukung proses penentuan harga pokok produksi dengan metode Full Costing. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rancangan sistem informasi pemesanan berbasis digital secara signifikan mempermudah proses transaksi, baik dari sisi pelanggan maupun pemilik usaha. Desain UI/UX yang dihasilkan mampu memenuhi kebutuhan pengguna dengan tampilan yang mudah dipahami, konsisten, dan responsif. Fitur-fitur seperti menu pemesanan, penyesuaian topping, metode pembayaran digital, hingga mencetak bukti pesanan berhasil mendukung alur pemesanan yang lebih efisien. Secara keseluruhan, perancangan ini berpotensi meningkatkan kualitas pelayanan, mengurangi kesalahan pencatatan, serta mendorong proses digitalisasi UKM secara berkelanjutan.

**Kata kunci:** UI/UX, Sistem Informasi, UKM, Warung Ombay Mala, Digitalisasi

## A. Pendahuluan

Di tengah pesatnya kemajuan teknologi saat ini, berbagai pelaku usaha mulai mengembangkan jangkauan pemasaran dengan memanfaatkan kanal digital dan media sosial. Akses yang semakin mudah serta pergeseran pola perilaku konsumen yang kian bergantung pada platform daring mendorong pelaku usaha untuk tidak hanya menitikberatkan perhatian pada mutu produk dan pelayanan. Selain itu, aspek kenyamanan dan kesan pengguna juga menjadi prioritas, yang tercermin melalui perancangan tampilan antarmuka dan pengalaman penggunaan aplikasi atau platform digital yang dirancang secara menarik dan efektif (Irwansyah, 2024).

Perkembangan teknologi informasi di era digital saat ini membuka peluang luas bagi pelaku Usaha Kecil dan Menengah (UKM) untuk meningkatkan efisiensi dan daya saing melalui pemanfaatan sistem digital (Yasmin, 2024). Industri Kecil dan Menengah (IKM) memiliki peranan yang signifikan dalam mendukung pertumbuhan dan stabilitas perekonomian Indonesia (Purwaningtyas & Diki, 2023). Pemanfaatan teknologi digital telah menjadi kunci utama dalam meningkatkan efisiensi operasional UKM dalam aspek pencatatan transaksi, manajemen inventaris, pelaporan keuangan, hingga pemasaran digital. Penelitian mengemukakan bahwa penerapan sistem informasi manajemen berbasis digital memungkinkan pengelolaan data secara real-time dan pengambilan keputusan yang lebih akurat, namun tingkat penerapannya masih rendah karena keterbatasan literasi digital, modal, dan infrastruktur teknologi di kalangan pelaku UMKM (Rahayu & Veri, 2025).

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penerapan UI/UX yang baik pada aplikasi bisnis UMKM termasuk aplikasi penjualan, marketplace, sistem absensi, dan sistem manajemen lainnya berdampak pada kepuasan pengguna serta peningkatan keterlibatan dalam penggunaan system. Penelitian tentang UI/UX khusus untuk UMKM kuliner dan aplikasi penjualan menggarisbawahi kebutuhan desain UX yang sesuai konteks penggunaan, terutama bagi pengguna dengan beragam tingkat literasi teknologi. Contoh nyata ditemukan pada penelitian yang mengembangkan aplikasi penjualan makanan berbasis mobile dengan pendekatan *Design Thinking*, yang terbukti meningkatkan efisiensi transaksi digital dan kepuasan pengguna (Sajiwo et al., 2025).

elain itu, pengembangan sistem informasi manajemen yang sederhana namun efektif terbukti membantu UMKM melakukan pengelolaan data penjualan dan inventaris secara lebih teratur dan akurat dibandingkan metode Pencatatan manual yang masih banyak ditemui di bisnis mikro (Nababan et al., 2025). UMKM yang tidak menerapkan sistem digital rawan mengalami kendala seperti ketidaktepatan pencatatan, kesulitan laporan keuangan, hingga keterbatasan jangkauan pemasaran. Hal ini mengakibatkan tekanan kompetitif terutama di masa pasca-pandemi, ketika digitalisasi menjadi kebutuhan utama agar usaha tetap bertahan dan berkembang (Santoso & Dewi, 2022).

Transformasi digital UMKM juga termasuk integrasi layanan digital seperti transaksi online, e-commerce, dan penggunaan marketplace berbasis UI/UX yang terintegrasi semua itu merupakan bagian dari strategi digital yang lebih luas untuk memperluas akses pasar (Mulia et al., 2025).

Selain aplikasi operasional dan pemasaran, digitalisasi UMKM juga mencakup aspek internal seperti sistem absensi berbasis web dengan fitur GIS dan sistem keuangan manajemen digital yang dapat meningkatkan kualitas pengelolaan sumber daya manusia dan informasi keuangan secara *real-time*. Dalam konteks sistem informasi manajemen, penelitian menunjukkan bahwa penerapan sistem informasi seperti sistem informasi keuangan dapat meningkatkan pengambilan keputusan serta efisiensi administrasi dan pelaporan keuangan pada UMKM (Amelia & Nasution, 2025). Dari perspektif desain UI/UX, perancangan yang fokus pada kebutuhan pengguna (*user-centered design*) mampu mempermudah adopsi teknologi oleh pelaku UMKM yang belum familiar dengan platform digital, sehingga sistem digital bisa lebih cepat diterima dan digunakan secara efektif (Putra et al., 2024).

Meskipun demikian, masih banyak UKM yang belum memaksimalkan penggunaan teknologi dalam operasional sehari-hari. Warung Ombay Mala, sebagai UKM kuliner yang menyajikan menu

khas seperti bakso ayam, tekwan, dan model, masih melakukan pengelolaan transaksi dan pencatatan penjualan secara manual. Cara kerja tersebut kerap menimbulkan berbagai kendala, mulai dari kesulitan dalam pencatatan data, ketidakakuratan dalam pengelolaan stok, hingga hambatan dalam penyusunan laporan keuangan yang optimal.

Untuk mengatasi permasalahan ini, diperlukan sebuah sistem informasi manajemen yang mampu membantu pemilik usaha dalam mengelola data secara lebih teratur, cepat, dan akurat. Salah satu tahap penting dalam pengembangan sistem tersebut adalah merancang antarmuka dan pengalaman pengguna (UI/UX), yang berfungsi menciptakan tampilan sistem yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga mudah dipahami dan digunakan oleh pengguna dengan tingkat kemampuan teknologi yang beragam.

Penelitian ini bertujuan merancang UI/UX Sistem Informasi Manajemen untuk UKM Warung Ombay Mala dengan menerapkan beberapa tahapan, mulai dari analisis kebutuhan pengguna, pembuatan wireframe, pengembangan prototype, hingga pengujian desain menggunakan prinsip usability testing. Hasil perancangan menghasilkan sebuah antarmuka yang sederhana, interaktif, dan efektif, sehingga dapat membantu pengguna dalam mengelola transaksi, persediaan barang, hingga laporan penjualan secara digital.

Melalui perancangan UI/UX ini, Warung Ombay Mala diharapkan dapat mulai beralih menuju digitalisasi dalam pengelolaan usahanya. Kehadiran sistem tersebut tidak hanya meningkatkan efisiensi dan akurasi data, tetapi juga mendorong pemilik UKM untuk memahami pentingnya penerapan teknologi informasi dalam pengembangan bisnis. Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat dijadikan acuan bagi UKM lainnya yang ingin menerapkan sistem informasi berbasis kemudahan dan kenyamanan pengguna.

## **B. Metode Penelitian**

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahapan yang tersusun secara sistematis untuk memastikan proses perancangan dan pengembangan desain UI/UX Sistem Informasi Manajemen UKM Warung Ombay Mala berjalan secara terarah dan terstruktur.

## **C. Hasil dan Pembahasan**

Hasil pengembangan Sistem Informasi Harga Pokok Penjualan (HPP) di Warung Ombay Mala menunjukkan bahwa sistem ini mampu mendukung proses operasional bisnis secara lebih efektif, efisien, dan terstruktur dibandingkan metode manual sebelumnya. Sistem ini berhasil mengintegrasikan pencatatan bahan baku, manajemen biaya produksi, perhitungan HPP, penetapan harga jual, dan pencatatan transaksi penjualan ke dalam satu platform digital yang mudah digunakan melalui ponsel pintar.

Pengujian sistem menunjukkan bahwa setiap fitur berfungsi efektif sesuai kebutuhan pengguna. Perhitungan HPP, yang sebelumnya dilakukan secara manual dan berpotensi mengalami kesalahan, kini dapat diotomatisasi berdasarkan data biaya bahan baku, tenaga kerja, dan overhead. Lebih lanjut, sistem ini memberikan rekomendasi harga jual berdasarkan HPP dan margin keuntungan yang telah ditentukan pemilik, sehingga proses penetapan harga menjadi lebih objektif dan meningkatkan profitabilitas bisnis.

Sistem ini juga menyederhanakan pemesanan pelanggan melalui antarmuka yang sederhana dan informatif. Fitur transaksi mendukung layanan makan di tempat dan dibawa pulang, sehingga menyederhanakan proses penjualan dan pencatatannya secara real-time. Laporan biaya produksi dan transaksi penjualan dapat dilihat langsung melalui aplikasi dalam bentuk rekap berkala, sehingga memudahkan pemilik bisnis untuk mengevaluasi kinerja penjualan.

### Hasil Implementasi Sistem

Hasil implementasi detail untuk setiap fitur dijelaskan sebagai berikut:

- a. Manajemen Data Bahan Baku  
Sistem berhasil menyimpan dan menampilkan daftar bahan baku beserta harga beli, satuan penggunaan, dan jumlah stok. Data ini dapat diperbarui kapan saja dan berfungsi sebagai dasar utama untuk menghitung HPP.
- b. Manajemen Biaya Tenaga Kerja dan Biaya Overhead Produksi  
Sistem dapat mencatat biaya tenaga kerja langsung dan biaya overhead seperti listrik, gas, air, dan kemasan. Informasi ini disimpan secara digital dan diatur berdasarkan periode penggunaan.
- c. Perhitungan Harga Pokok Penjualan (HPP)  
Sistem secara otomatis menghitung HPP dengan menggabungkan total biaya bahan baku, biaya tenaga kerja, dan biaya overhead, lalu membaginya dengan jumlah produksi. Perhitungan dapat berubah secara otomatis ketika data biaya diperbarui.
- d. Penetapan Harga Menu  
Sistem memberikan rekomendasi harga jual untuk setiap item menu berdasarkan HPP dan margin keuntungan yang ditetapkan oleh pemilik. Hal ini membuat proses penetapan harga lebih objektif dan tidak terlalu bergantung pada estimasi.
- e. Fitur Pemesanan (*Take in and Take Away*)  
Sistem ini memungkinkan pelanggan untuk memilih antara makan di tempat atau bawa pulang. Pemesanan dilakukan melalui ponsel pintar, menyederhanakan transaksi dan mempercepat layanan.
- f. Pencatatan Transaksi Penjualan  
Setiap pesanan secara otomatis tercatat dalam sistem, termasuk nama item menu, jumlah porsi, total pembayaran, metode layanan, dan waktu transaksi.
- g. Laporan Biaya Penjualan dan Produksi  
Sistem ini menghasilkan laporan transaksi dan perhitungan biaya secara berkala (harian, mingguan, dan bulanan). Pemilik dapat menggunakan laporan ini untuk menganalisis perkembangan bisnis dan menentukan strategi penjualan.

### Analisis Evaluasi Sistem

Analisis evaluasi sistem dilakukan untuk menentukan tingkat keberhasilan implementasi Sistem Informasi Harga Pokok Penjualan (HPP) di Warung Ombay Mala, berdasarkan hasil uji coba dan umpan balik pengguna. Evaluasi melibatkan dua kelompok pengguna: pemilik, yang bertindak sebagai administrator sistem, dan pelanggan, yang menggunakan aplikasi untuk proses pemesanan.

Berdasarkan hasil evaluasi, sistem ini dinilai efektif dalam menyederhanakan operasional bisnis. Pemilik menyatakan bahwa sistem ini membantu mempercepat pencatatan biaya dan transaksi serta meningkatkan akurasi perhitungan HPP, sehingga menghasilkan harga jual yang lebih akurat dan menguntungkan. Selain itu, fitur pelaporan dinilai sangat membantu dalam evaluasi bisnis, karena menampilkan data penjualan dan biaya secara berkala.

Dari perspektif pelanggan, antarmuka aplikasi dinilai mudah dipahami, dan proses pemesanan dinilai sederhana, hanya memerlukan beberapa langkah: memilih layanan, memilih menu, dan melakukan pembayaran. Tampilan fitur layanan (*take-in dan take-out*) memberikan kejelasan dan membantu pelanggan menentukan metode pembelian sesuai kebutuhan mereka. Secara keseluruhan, hasil evaluasi menunjukkan hal-hal berikut:

Tabel 1. Hasil evaluasi sistem

Aspek Evaluasi	Hasil
Kemudahan penggunaan sistem	Sangat baik
Kecepatan pemrosesan transaksi	Baik
Akurasi perhitungan HPP	Sangat baik

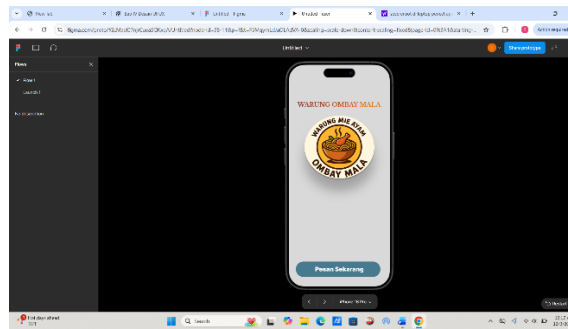
Fitur sesuai kebutuhan pengguna	Sangat baik
Tampilan antarmuka	Baik
Stabilitas sistem	Baik

Sumber: Diolah Peneliti, 2025.

## Pembahasan

### a. Dokumentasi Desain UI/UX Aplikasi

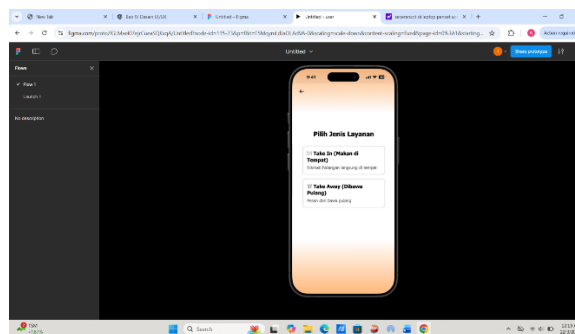
Pada halaman beranda terdapat tombol “Pesan Sekarang” yang menjadi akses utama menuju sistem pemesanan.



Gambar 1. Tombol Pesan

### b. Halaman Layanan

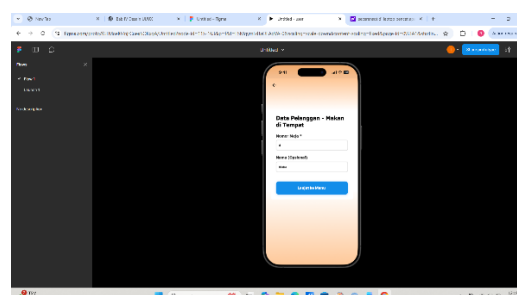
Take Away (Dibawa Pulang), Pilihan layanan ini mempengaruhi alur pemesanan selanjutnya, terutama untuk input data pelanggan.



Gambar 2. Layanan Take Away

### c. Form Data Pelanggan

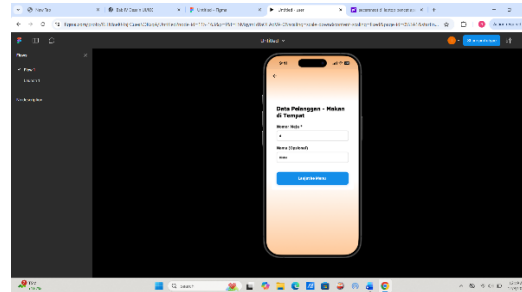
Jika pengguna memilih layanan Take In, sistem akan menampilkan form untuk mengisi Nomor Meja, Nama Pelanggan. Form ini memastikan pesanan dapat dikirim ke meja yang benar dan memudahkan staf dalam penyajian.



Gambar 3. Layanan Take In

**d. Form Data Pelanggan**

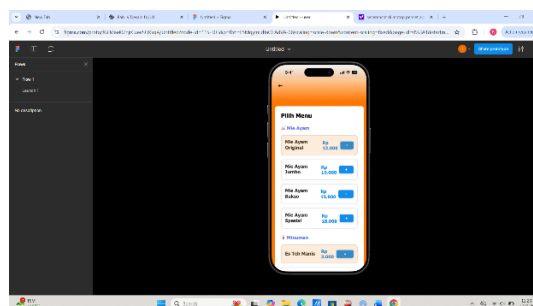
Jika pengguna memilih layanan Take In, sistem akan menampilkan form untuk mengisi Nomor Meja, Nama Pelanggan. Form ini memastikan pesanan dapat dikirim ke meja yang benar dan memudahkan staf dalam penyajian.



Gambar 4. Data Layanan Take In

**e. Halaman Pilih Menu**

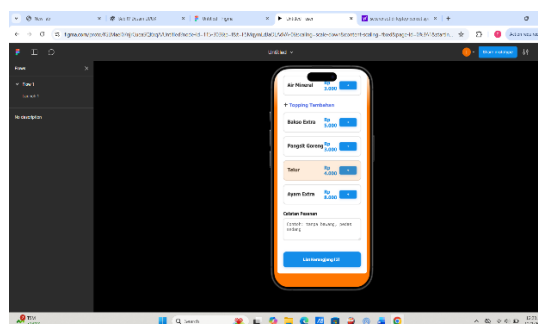
Halaman ini menampilkan daftar menu yang dikelompokkan berdasarkan kategori, seperti Makanan, Minuman, atau kategori lainnya. Setiap menu memiliki informasi, Nama menu, Deskripsi singkat, Harga, Tombol tambah (+) untuk menambahkan item ke keranjang



Gambar 5. Pilihan Menu

**f. Fitur Topping & Catatan Tambahan**

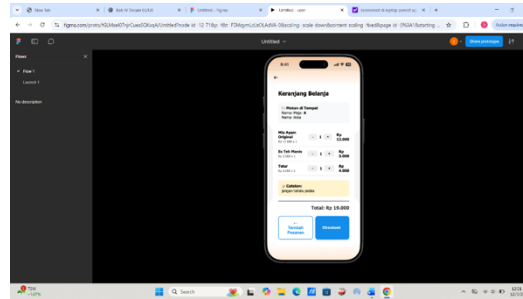
Pada halaman detail menu, pengguna dapat menambahkan Topping tambahan, seperti mie ekstra, sambal, atau bakso tambahan Catatan khusus, misalnya: "Kurangi pedas", "Tidak pakai bawang", dan lainnya



Gambar 6. Layanan Catatan Tambahan

### g. Halaman Keranjang Belanja

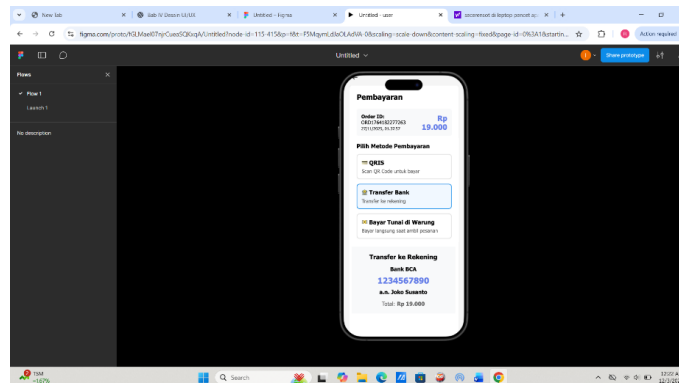
Halaman keranjang menampilkan seluruh rangkuman pesanan sebelum dikonfirmasi, termasuk Nama menu, Jumlah pesanan, Harga satuan, Harga total, Tombol edit untuk mengubah pesanan, Tombol Checkout untuk melanjutkan pembayaran. Keranjang belanja menegaskan detail pesanan agar pelanggan tidak melakukan kesalahan sebelum checkout.



Gambar 7. Keranjang Belanja

### h. Halaman Pembayaran

Aplikasi menyediakan tiga metode pembayaran yang dapat dipilih pengguna QRIS, Transfer Bank, Bayar Tunai di Warung. Setelah memilih metode pembayaran, pengguna akan diarahkan sesuai prosedur masing-masing metode.



Gambar 8. Metode Pembayaran

Berdasarkan hasil implementasi dan pengujian prototipe, dapat disimpulkan bahwa desain UI/UX aplikasi ini telah mampu Meningkatkan efisiensi pemesanan, dibandingkan metode manual. Mengurangi kesalahan pencatatan pesanan, karena pelanggan memilih sendiri. Mempercepat proses pelayanan, terutama berkat fitur pembayaran digital. Memberikan pengalaman pengguna yang baik, terbukti dari hasil pengujian di atas. Memiliki potensi untuk dikembangkan pada tahap berikutnya, seperti penambahan notifikasi otomatis dan integrasi sistem kasir.

## D. Penutup

Berdasarkan hasil penelitian, analisis kebutuhan, serta proses perancangan desain UI/UX pada Sistem Informasi Pemesanan Warung Ombay Mala, dapat disimpulkan bahwa:

- Sistem informasi pemesanan berbasis digital sangat membantu proses operasional Warung Ombay Mala, terutama dalam mempermudah pelanggan melakukan pemesanan menu secara mandiri tanpa harus menunggu pelayan.
- Desain UI/UX yang dibuat berhasil memenuhi kebutuhan pengguna, baik dari sisi pelanggan maupun pemilik warung. Tampilan antarmuka dirancang sederhana, konsisten, dan mudah dipahami sehingga meminimalkan kesalahan penggunaan.

- c. Fitur yang dikembangkan mulai dari pemesanan menu, penambahan topping, keranjang belanja, metode pembayaran (QRIS, Transfer, dan Tunai), hingga pencetakan bukti pesanan telah mendukung alur transaksi yang lebih cepat dan efisien.
- d. Implementasi desain di Figma menunjukkan bahwa alur sistem telah sesuai dengan standar user experience, yaitu mudah dinavigasi, responsif, dan informatif.
- e. Melalui perancangan ini, Warung Ombay Mala berpotensi meningkatkan kualitas pelayanan, mengurangi antrian, serta meningkatkan akurasi pencatatan pesanan dan transaksi.

### Daftar Pustaka

- Amelia, A., & Nasution, M. I. P. (2025). Implementasi Sistem Informasi Manajemen Keuangan Pada UMKM Untuk Pengambilan Keputusan. *JIESA*, 2(6).
- Datya, A. I. (2017). Implementasi Elemen User Interactive (UI) Dan User Experience (UX) Dalam Perancangan Antarmuka Sistem Informasi E-Tourism Di Bali Berbasis Web. *Jurnal Universitas Dhyana Pura*.
- Irwansyah, M. F. (2024). Perancangan Ui/Ux Platform Penjualan Digital Untuk Umkm Mari Snack. *Seminar Nasional Amikom Surakarta (SEMNAS)*, 1(1), 681.
- Laudon, K. C., & Laudon, J. P. (2023). *Management Information Systems: Managing The Digital Firm (17th Ed.)*. Pearson Education.
- Manein, J. O., Saerang, D. P. E., & Runtu, T. (2020). Penentuan Harga Pokok Produksi Dengan Menggunakan Metode Full Costing Pada Pembuatan Rumah Kayu (Studi Kasus Pada CV. Rajawali Tunggal Perkasa - Woloan 1 Utara). *Indonesia Accounting Journal*, 2(1), 37.
- Marliana, I., Destroprani, & Azizah, N. (2022). Penerapan Sistem Informasi Manajemen Dalam Meningkatkan Efisiensi Operasional Pada Usaha Mikro Kecil Dan Menengah. *Jurnal Multimedia Dan Android (JMA)*, 3(1).
- Hariyadi, Hariyadi, et al. "Mobile application design for learning digital engineering based on figma and Android Studio." *Journal of Computer Science, Information Technology and Telecommunication Engineering* 4.1 (2023): 370-376.
- Nelfira, Nelfira, Hariyadi Hariyadi, and Muhammad Ridho. "Aplikasi Pemasaran dan Penjualan Karangan Bunga Berbasis Website Menggunakan Metode Fifo pada CV. Dikrez Florist." *Rang Teknik Journal* 4.1 (2021): 109-116.
- Hariyadi, H., et al. "Realizing sustainable digital transformation for smart city evolution: A systematic literature review." *BIS Information Technology and Computer Science* 1 (2024): V124014-V124014.
- Prima, Kurnia Wahyu, Hansi Effendi, and Remon Lapisa. "Pengembangan E-Modul Berbasis Android Mata Kuliah Aplikasi Komputer sebagai Alternatif Pendukung Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ)." *Jurnal Informasi dan Teknologi* 4.4 (2022).
- Hariyadi, Hariyadi, Waradzi Mustaqim, and Dwi Pratiwi Wulandari. "Mewujudkan Transformasi Digital Berkelanjutan untuk Evolusi Kota Cerdas: Tinjauan Literatur Sistematis." *Proceeding of Informatics Collaborations and Dessimination Meeting*. Vol. 1. No. 1. 2025.
- Wulandari, Dwi Pratiwi, and Anesia Noviliza. "Online Learning For Primary School Students In Indonesia During Covid-19 Pandemic." *Turkish Journal of Computer and Mathematics Education* 12.11 (2021): 3829-3831.
- Mulia, R. F., Agussalim, A., & Hadiwiyanti, R. (2025). Desain UI/UX E-Marketplace UMKM Pastry & Bakery (Bakehouse) Dengan Metode Lean UX. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Multimedia*, 7(1).
- Nababan, D. R., Saragih, Y., Khabibillah, & Saragih, A. E. (2025). Perancangan Dan Pengembangan Sistem Manajemen Informasi Sederhana Untuk Usaha Mikro, Kecil, Dan Menengah (UMKM). *Jurnal Informatika Dan Teknik Elektro Aisyah*, 7(1).
- Purwaningtias, F., & Diki, M. (2023). Penerapan Sistem Informasi Visualisasi Data Industri Kecil Menengah Dengan Menggunakan Metode Dashboard :Studi Kasus Dinas Koperasi Ukm &

- Perindustrian Kabupaten Ogan Komering Ilir. *Jurnal Ilmiah Betrik*, 14(3), 564.
- Putra, R. R., Kurniawan, F., Yusman, Y., & Alvin, A. (2024). Desain User Interface Sistem Informasi Digital Dalam Meningkatkan UMKM Desa Pertumbuhan Kecamatan Wampu. *Jurnal Mahajana Informasi*, 9(1).
- Rahayu, W., & Veri, J. (2025). Penerapan Sistem Informasi Manajemen Berbasis Digital Dalam UMKM: Sebuah Kajian Literatur. *Journal Of Human And Education*, 5(2), 267–272.
- Sajiwo, M. A., Putra, R. R., & Wahyuni, S. (2025). Perancangan Ui/Ux Aplikasi Penjualan Makanan Berbasis Mobile Pada Umkm Angkringan Berkah Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Nasional Teknologi Komputer (JNASTEK)*, 5(3).
- Santoso, A. B., & Dewi, M. U. (2022). Digitalisasi UMKM Untuk Optimalisasi Sistem Informasi Dan Integrasi Layanan Aplikasi Website Transaksi Online Di Masa Pandemi. *Jurnal Abdidias*, 3(1).
- Silvia, P. F. (2025). Optimalisasi Pemanfaatan Sistem Informasi Manajemen Oleh UMKM Di Tengah Transformasi Digital. *Bridge : Jurnal Publikasi Sistem Informasi Dan Telekomunikasi*, 3(3), 123–130.
- Vinatra, S. (2023). Peran Usaha Mikro, Kecil, Dan Menengah (UMKM) Dalam Kesejahteraan Perekonomian Negara Dan Masyarakat. *Jurnal Akuntan Publik*, 1(3).
- Yasmin, A. F. (2024). Perancangan Ui/Ux Sistem Absensi Umkm Indomom Food Berbasis Web Menggunakan Gis Dengan Metode Ucd. *JITET (Jurnal Informatika Dan Teknik Elektro Terapan)*, 12(3), 3828.