



**PERANCANGAN APLIKASI INVOICE
BERBASIS MOBILE STUDI KASUS UMKM**

Elmo Agusti

Universitas Pamulang, Tangerang Selatan, 15310

e-mail : elmoagusti.ea@gmail.com

Info Artikel :

Diterima :

2 Februari 2022

Disetujui :

18 Februari 2022

Dipublikasikan :

28 Februari 2022

ABSTRAK

Teknologi informasi berperan penting sebagai media informasi dan komunikasi dalam kegiatan UMKM, salah satunya adalah pengelolaan warung Angkringan di kawasan Pamulang Tangerang Selatan. Berdasarkan kegiatan penelitian ini sangat bermanfaat bagi pelaku UMKM yaitu melalui aplikasi invoice berbasis mobile ini, peserta UMKM dapat melihat laporan penjualan secara detail tanpa harus mencatat setiap transaksi secara manual. Melalui aplikasi invoice berbasis mobile ini peserta UMKM dapat mencetak invoice melalui bluetooth printer tanpa penulisan manual, dan proses ini dapat membantu proses pengelolaan transaksi lebih efisien.

Kata Kunci : Aplikasi Invoice, Berbasis Mobile, UMKM

ABSTRACT

Information technology plays an important role as a medium of information and communication in UMKM activities, one of which is the management of Angkringan stalls in the Pamulang area, South Tangerang. Based on this research activity, it is very useful for UMKM actors, namely through this mobile based invoice application, UMKM participants can view detailed sales reports without having to record every transaction manually. Through this mobile based invoice application, UMKM participants can print invoice via a bluetooth printer without manual writing, and this process can help the transaction management process more efficiently.

Keywords : Invoice Application, Mobile-Based, UMKM

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi di bidang informasi memudahkan pengguna dalam melakukan segala tugas atau segala kebutuhan. Salah satunya, perkembangan sistem informasi sangat penting bagi UMKM. Penggunaan sistem informasi membuat proses lebih efisien. Banyak usaha kecil, menengah dan mikro yang masih menggunakan secara manual untuk mengolah data menggunakan buku tulis, yang tentunya tidak efisien.

Sistem informasi pengelola data tagihan (*invoice*) adalah sebuah perangkat lunak berbasis *mobile* yang bermanfaat untuk membantu pengelolaan pada UMKM dalam

melaksanakan tugasnya dengan pembuatan surat penagihan terhadap pembeli. Sistem informasi pengelola data tagihan (*invoice*) ini merupakan salah satu alternatif pemberian layanan dalam pengelolaan data tagihan yang bisa memberikan informasi yang akurat dalam waktu yang singkat. Proses pengendalian data tagihan (*invoice*) yang terintegrasi dengan berbasis *mobile*.

Teknologi informasi di bidang perdagangan juga digunakan sebagai sarana untuk mengontrol data tagihan (*invoice*) yang valid pada suatu bisnis, yang tujuannya untuk memastikan bahwa pelaku bisnis memiliki data tagihan (*invoice*) yang valid terkait dengan transaksi perdagangan yang terjadi. Hal tersebut juga bertujuan untuk membuat *invoice* tersebut menjadi absah dalam melakukan transaksi.

Pada penelitian ini akan merancang dan membuat sistem informasi pada aplikasi *invoice* berbasis *mobile* yang dapat membantu mengolah data transaksi dan informasi atas data tagihan (*invoice*) kepada UMKM dengan pembeli, serta proses transaksi yang valid.

KAJIAN PUSTAKA

Pengertian Perancangan

Perancangan dimana tujuannya adalah untuk merancang suatu sistem yang dirancang untuk memecahkan masalah yang ada pada suatu institusi, yang diperoleh dari pemilihan alternatif terbaik. (Faturo Rohman, 2018)

Perancangan Aplikasi

Aplikasi adalah program komputer yang dibuat untuk melakukan tugas tertentu kepada pengguna. Astuti (2012, hal.20)

Aplikasi adalah serangkaian aktivitas atau perintah yang dilakukan oleh komputer. Berdasarkan pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa perancangan aplikasi adalah suatu model program komputer yang dibuat dengan menggunakan teknik dan prinsip tertentu agar dapat memproses dan melakukan tugas-tugas khusus.

Pemberdayaan Usaha Mikro, Kecil dan Menengah

Pengertian pemberdayaan UMKM, berarti membangun UMKM dengan mendorong, memotivasi dan meningkatkan kesadaran akan potensi UMKM tersebut dan berusaha mengembangkannya.

Pengertian Usaha Mikro, Kecil dan Menengah

Usaha menengah adalah usaha ekonomi produktif mandiri yang dijalankan oleh orang perseorangan atau badan usaha yang tidak dimiliki, dikuasai langsung atau tidak langsung. Berdasarkan definisi yang telah dijelaskan, dapat disimpulkan bahwa UMKM merupakan kelompok subjek ekonomi terbesar dalam perekonomian nasional pada masa krisis.

Pengertian Aplikasi Invoice

Menurut Komang (2014, hal. 18) “*Invoice* merupakan tanda bukti transaksi atau surat tagihan yang diterbitkan oleh penjual kepada pembeli untuk membayar harga barang yang telah disepakati antara penjual dan pembeli.”

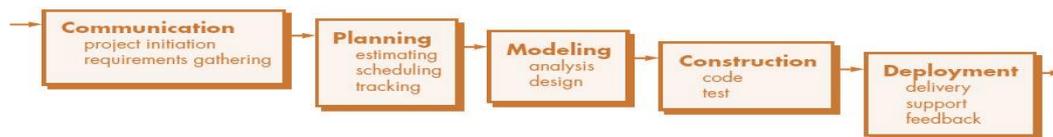
Berdasarkan definisi yang dijelaskan, *invoice* adalah bagian dari proses penjualan, *invoice* harus berisi informasi tentang pemesanan barang atau penggunaan jasa, seperti

tanggal dan rincian. Informasi tentang penjualan produk, nomor pesanan, total tagihan yang harus di bayar oleh konsumen.

Pengertian *Mobile*

Menurut Turban (2012, hal. 277) *Mobile*, merupakan menggambarkan aplikasi internet yang berjalan di *smartphone* atau perangkat seluler lainnya. Aplikasi *mobile* biasanya memudahkan pengguna untuk terhubung ke layanan internet yang biasanya diakses dari PC atau menggunakan aplikasi internet pada perangkat portabel.

Berdasarkan definisi yang telah dijelaskan, dapat disimpulkan bahwa aplikasi *mobile* adalah program aplikasi yang digunakan dengan sumber daya berbasis web yang menyediakan akses ke beragam informasi yang relevan. Aplikasi ini juga dapat diakses melalui perangkat telepon seluler, *smartphone*, nirkabel dan perangkat lainnya.



Gambar 1.
Fase-fase dalam model *waterfall* (Pressman, 2015)

Pengembangan Sistem

1. Model *Waterfall*

Pendekatan *waterfall* merupakan model klasik, sistematis dan konsisten untuk membangun perangkat lunak (Pressman, 2015).

Fase-fase dalam model *waterfall* menurut referensi Pressman yaitu:

a. Komunikasi

Langkah ini merupakan analisis terhadap kebutuhan *software*, dan tahap untuk mengadakan pengumpulan data dengan melakukan pertemuan dengan *customer*, maupun mengumpulkan data-data tambahan baik yang ada di jurnal, artikel, maupun dari internet.

b. Perencanaan

Tahap ini akan membuat dokumen kebutuhan pengguna, atau data yang terkait menggunakan asa pengguna waktu menciptakan perangkat lunak, termasuk *planning* yang akan dijalankan.

c. *Modeling*

Proses pemodelan ini menerjemahkan persyaratan ke dalam struktur perangkat lunak yang dapat di evaluasi sebelum kode ditulis. Proses ini berfokus pada desain struktur data.

d. *Construction*

Konstruksi adalah proses pembuatan kode. Coding adalah terjemahan dari desain ke dalam bahasa yang dapat dikenali oleh komputer. Programmer akan menerjemahkan transaksi yang diminta oleh pengguna. Fase ini adalah fase pengembangan perangkat lunak yang sebenarnya, yang berarti bahwa komputer akan digunakan secara maksimal selama fase ini. Setelah pengkodean selesai, sistem yang dibuat sebelumnya akan diuji. Tujuan dari pengujian adalah untuk menemukan kesalahan pada sistem sehingga dapat diperbaiki nantinya.

e. *Deployment*

Tahap ini dapat dikatakan sebagai tahap akhir dari pembuatan perangkat lunak atau sistem. Setelah analisis, desain, dan pengkodean selesai, sistem yang telah

selesai akan tersedia untuk pengguna. Maka software yang telah dibuat harus dirawat secara berkala.

2. *Unified Modelling Language (UML)*

Unified Modeling Language atau yang biasa disebut *Unified Modeling Language* merupakan hasil dari sebuah sistem yang digunakan sebagai model dan komunikasi kepada orang lain. Dengan menggunakan UML pengembang sistem dapat sebuah diagram yang yang berisi bentuk standar, mudah dipahami, juga mengadakan metode untuk mempermudah komunikasi dengan orang.

ANALISA DAN PERANCANGAN

Analisa Sistem

Analisa sistem dapat didefinisikan sebagai penguraian dari suatu sistem yang utuh ke dalam bagian-bagian komponennya.

IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Implementasi Antar Muka (*Interface*)

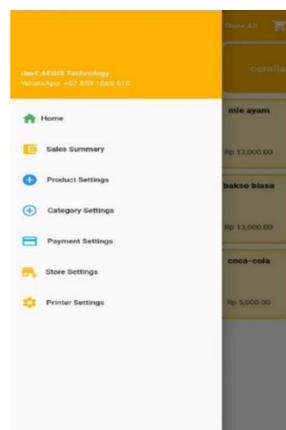
a. Halaman Utama



Gambar 2.
Halaman utama

Pada Gambar 2 adalah halaman utama, dihalaman ini pengguna dapat melihat daftar menu sesuai kategori atau menampilkan semua. Pengguna juga dapat memilih menu yang diinginkan pelanggan dengan mengatur quantitatifnya.

b. Halaman Menu



Gambar 3.
Halaman Menu

Pada Gambar 3 halaman ini pengguna dapat memilih menu yang tersedia.

c. Drawer Cart (List Cart)



Gambar 4.
Data Keranjang (*List Carts*)

Pada Gambar 4 halaman ini pengguna dapat melihat data keranjang yang sudah dipilih.

d. Halaman Payment



Gambar 5.
Halaman *Payment*

Pada Gambar 5 halaman ini pengguna dapat mengubah mengatur nama *customer*, menginput *discount*, memasukan nilai uang *customer* dan memilih tipe pembayaran.

e. Halaman Payment Success



Gambar 6.
Halaman *Payment Success*

Pada Gambar 6 halaman ini menginformasikan pembayaran berhasil dan menampilkan keterangannya.

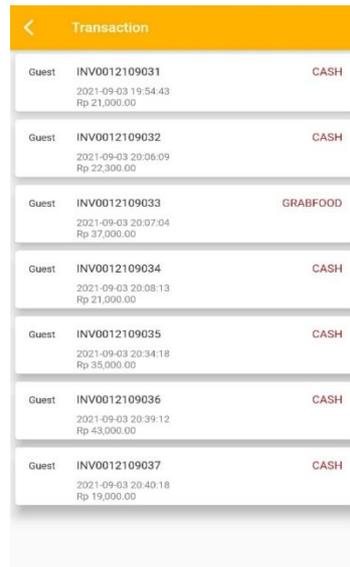
f. Halaman Sales Summary



Gambar 7.
Halaman *Sales Summary*

Pada Gambar 7 halaman ini berfungsi untuk menampilkan data dari penjualan harian dan dapat melihat settlement sesuai tipe pembayaran.

g. Halaman Transaction



Guest	Invoice Number	Time	Payment Method
Guest	INV0012109031	2021-09-03 19:54:43 Rp 21,000.00	CASH
Guest	INV0012109032	2021-09-03 20:06:09 Rp 22,300.00	CASH
Guest	INV0012109033	2021-09-03 20:07:04 Rp 37,000.00	GRABFOOD
Guest	INV0012109034	2021-09-03 20:08:13 Rp 21,000.00	CASH
Guest	INV0012109035	2021-09-03 20:34:18 Rp 35,000.00	CASH
Guest	INV0012109036	2021-09-03 20:39:12 Rp 43,000.00	CASH
Guest	INV0012109037	2021-09-03 20:40:18 Rp 19,000.00	CASH

Gambar 8.
Halaman Transaksi

Pada Gambar 8 halaman ini pengguna dapat menampilkan data transaksi penjualan per hari ini.

h. Halaman Detail Transaction

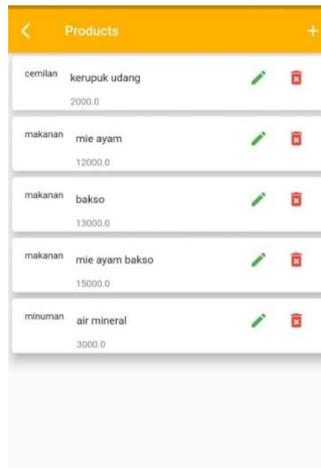


Item	Price
Sub Total	Rp 21,000.00
Discount	Rp 0.00
Net Total	Rp 21,000.00
Money	Rp 30,000.00
Change	Rp 29,000.00
Tempat udang	Rp 2,000.00
nasi bakar	Rp 15,000.00
es teh manis	Rp 4,000.00

Gambar 9.
Halaman *Detail Transaction*

Pada Gambar 9 halaman ini pengguna dapat melihat *detail* dari transaksi secara lengkap.

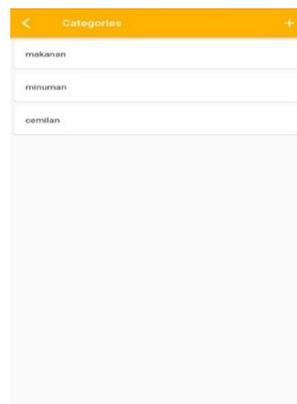
i. Halaman Menu Product



Gambar 10.
Halaman *Products Settings*

Pada Gambar 10 halaman ini pengguna dapat mengelola data *product* yang akan ditampilkan dihalaman utama.

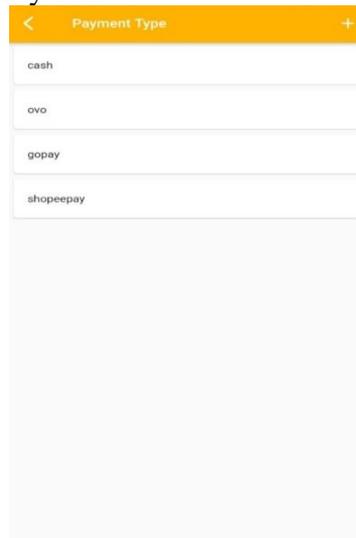
j. Halaman Menu Kategori



Gambar 11.
Halaman kategori

Pada Gambar 11 halaman ini untuk mengelola data kategori yang akan ditampilkan dimenu utama.

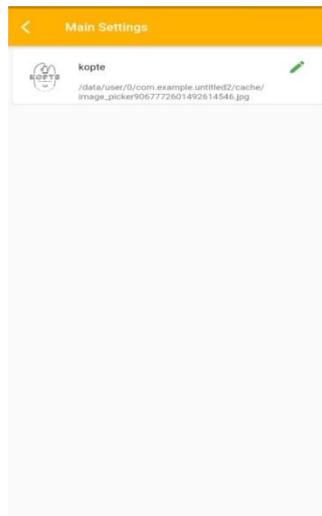
k. Halaman Menu Tipe Pembayaran



Gambar 12.
Halaman *Payment Type*

Pada Gambar 12 halaman ini untuk mengelola data *payment type* yang akan ditampilkan di menu *payment* dan *sales summary*.

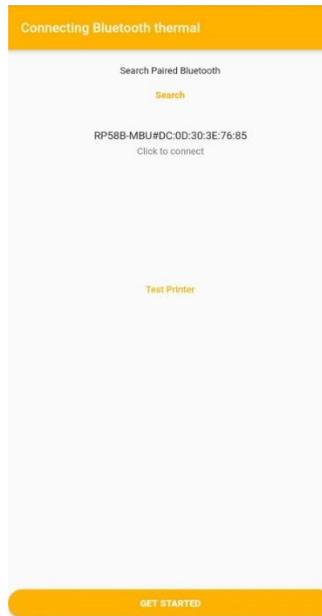
l. Halaman Menu Store



Gambar 13.
Halaman *Store Settings*

Pada Gambar 13 halaman ini pengguna dapat mengelola data toko untuk ditampilkan di struk *invoice*.

m. Halaman Menu Printer



Gambar 14.
Halaman Printer *Settings*

Pada Gambar 14 halaman ini pengguna dapat menghubungkan *printer* dengan aplikasi.

Pengujian

Tahap pengujian black box merupakan pengujian yang berfokus pada karakteristik fungsional dari perangkat lunak. Pengujian pada tampilan halaman *home*, tampilan menu, halaman *printer settings*, halaman *main settings*, halaman type payment setting, halaman *category settings*, halaman *product settings*, halaman *sales summary*, halaman transaksi, halaman transaksi *detail*, tampilan menu cart, halaman *payment* dan halaman *payment success*.

Tabel 1.
Rencana Pengujian *Black Box*

<i>Item Uji</i>	<i>Detail Pengujian</i>	<i>Jenis</i>
Halaman home	Menampilkan menu, menampilkan cart dan memilih menu	Black box
Drawer menu	Menampilkan dan memilih menu	Black box
Halaman printer	Menghubungkan printer dan test printer	Black box
Halaman main settings	Menampilkan dan tambah atau ubah data toko	Black box
Halaman payment settings	Menampilkan dan tambah tipe pembayaran	Black box
Halaman category settings	Menampilkan dan tambah kategori	Black box
Halaman product settings	Menampilkan, tambah, ubah dan hapus produk	Black box
Halaman sales summary	Menampilkan laporan pendapatan	Black box
Halaman transaction	Menampilkan transaksi	Black box

Halaman detail transaction	Menampilkan detail transaksi. Print ulang invoice dan membatalkan transaksi	Black box
Drawer cart	Menampilkan menu yang sudah masuk keranjang	Black box
Halaman payment	Memproses pesanan	Black box
Halaman payment succes	Menampilkan data transaksi dan prin struk	Black box

Tabel 2.
Pengujian Halaman Home

<i>Kasus dan Hasil Uji (Data Benar)</i>			
<i>Data masukan</i>	<i>Yang diharapkan</i>	<i>pengamatan</i>	<i>Keimpulan</i>
Klik drawer menu	Tampil menu	Menu berhasil ditampilkan	Berhasil
Klik drawer cart	Tampil drawer	Menampilkan drawer cart	Berhasil
Klik kategori	Tampil produk sesuai kategori	Menampilkna produk sesuai kategori	Berhasil
Klik produk	1. Tampil form quantity 2. Input quantity 3. Klik simpan	1. Menampilkan form quantity 2. Menginput quantity 3. Menambahkan produk ke keranjang	Berhasil
Klik tombol show all	Tampil semua produk	Menampilkan semua produk	Berhasil

Tabel 3.
Pengujian Drawer Menu

<i>Kasus dan Hasil Uji (Data Benar)</i>			
<i>Data masukan</i>	<i>Yang diharapkan</i>	<i>pengamatan</i>	<i>kesimpulan</i>
Klik menu	Mengarahkan halaman menu	Mengarahkan menu sesuai pilihan	Berhasil

Tabel 4.
Pengujian Halaman Printer

<i>Kasus dan Hasil Uji (Data Benar)</i>			
<i>Data masukan</i>	<i>Yang diharapkan</i>	<i>pengamatan</i>	<i>kesimpulan</i>
Klik search	Tampil mac printer	Menampilkan mac printer yang terhubung bluetooth	Berhasil
Klik connect	Printer terhubung	Printer terhubung dan menampilkan notifikasi terhubung	Berhasil
Klik print test	Cetak struk demo	Mencetak struk demo	Berhasil

Tabel 5.
Pengujian Halaman Main Settings

<i>Kasus dan Hasil Uji (Data Benar)</i>			
<i>Data masukan</i>	<i>Yang diharapkan</i>	<i>pengamatan</i>	<i>kesimpulan</i>
Klik tambah	1. Tampil form tambah data 2. Input form tambah data 3. Klik simpan	1. Menampilkan form tambah data 2. Mengisi semua textfield di form data toko	Berhasil

		3. Menyimpan data toko		
Klik edit	1. Tampil form edit data	1. Menampilkan form edit data	Berhasil	
	2. Input form edit data	2. Mengisi semua textfield di form data toko		
	3. Klik simpan	3. Mengupdate data toko		

Tabel 6.
Pengujian Halaman Payment Settings

<i>Kasus dan Hasil Uji (Data Benar)</i>			
<i>Data masukan</i>	<i>Yang diharapkan</i>	<i>pengamatan</i>	<i>kesimpulan</i>
Klik tambah	1. Tampil form tambah data tipe pembayaran	1. Menampilkan form tambah data tipe pembayaran	Berhasil
	2. Input form tambah data tipe pembayaran	2. Mengisi semua textfield di form tambah data tipe pembayaran	
	3. Klik simpan	3. Menyimpan data	

Tabel 7.
Pengujian Halaman Category Settings

<i>Kasus dan Hasil Uji (Data Benar)</i>			
<i>Data masukan</i>	<i>Yang diharapkan</i>	<i>pengamatan</i>	<i>kesimpulan</i>
Klik tambah	1. Tampil form tambah data kategori	1. Menampilkan form tambah data kategori	Berhasil
	2. Input form tambah data kategori	2. Mengisi semua textfield di form tambah data kategori	
	3. Klik simpan	3. Menyimpan data	

Tabel 8.
Pengujian Halaman Product Settings

<i>Kasus dan Hasil Uji (Data Benar)</i>			
<i>Data masukan</i>	<i>Yang diharapkan</i>	<i>pengamatan</i>	<i>kesimpulan</i>
Klik tambah	1. Tampil form tambah data produk	1. Menampilkan form tambah data produk	Berhasil
	2. Input form tambah data produk	2. Mengisi semua textfield di form tambah data produk	
	3. Klik simpan	3. Menyimpan data	
Klik edit	1. Tampil form edit data	1. Menampilkan form di data	Berhasil
	2. Input form edit data	2. Mengisi semua textfield di form edit data	
	3. Klik simpan	3. Mengupdate data	
Klik delete	1. Tampil notifikasi makesure	1. Menampilkan notifikasi makesure	Berhasil
	2. Klik yakin	2. Menghapus data	

Tabel 9.
Pengujian Halaman Sales Summary

<i>Kasus dan Hasil Uji (Data Benar)</i>			
<i>Data masukan</i>	<i>Yang diharapkan</i>	<i>pengamatan</i>	<i>kesimpulan</i>
Klik print sales	Cetak struk	Mencetak struk laporan detail penjualan	Berhasil
Klik tipe pembayaran	Tampil total tipe pembayaran	Menampilkan total transaksi berdasarkan tipe pembayaran	Berhasil
Klik etai transaction	Mengarahkan ke halaman transaction	Tampil halaman transaction	Berhasil

Tabel 10.
Pengujian Halaman Transaction

<i>Kasus dan Hasil Uji (Data Benar)</i>			
<i>Data masukan</i>	<i>Yang diharapkan</i>	<i>pengamatan</i>	<i>kesimpulan</i>
Klik invoice	Mengarahkan ke halaman transaction details	Menampilkan halaman transaction detail	Berhasil

Tabel 11.
Pengujian Halaman Transaction Details

<i>Kasus dan Hasil Uji (Data Benar)</i>			
<i>Data masukan</i>	<i>Yang diharapkan</i>	<i>pengamatan</i>	<i>kesimpulan</i>
Klik print again	Mencetak struk copy	Mencetak struk copy invoice tersebut	Berhasil
Klik void	1. Tampil notifikasi makesure 2. Klik yakin	1. Menampilkan notifikasi makesure 2. Membatalkan pesanan	Berhasil

Tabel 12.
Pengujian Drawer Cart

<i>Kasus dan Hasil Uji (Data Benar)</i>			
<i>Data masukan</i>	<i>Yang diharapkan</i>	<i>pengamatan</i>	<i>kesimpulan</i>
Klik payment	Mengarahkan ke halaman payment	Menampilkan halaman payment	Berhasil
Klik clear cart	Hapus data cart	Menghapus semua data cart	Berhasil

Tabel 13.
Pengujian Halaman Payments

<i>Kasus dan Hasil Uji (Data Benar)</i>			
<i>Data masukan</i>	<i>Yang diharapkan</i>	<i>pengamatan</i>	<i>kesimpulan</i>
Klik use discount	1. Input dicount 2. Memakai discount	1. Menginput textfield discount 2. Memakai discount	Berhasil
Klik money	Input uang customer	Menginput textfield money	Berhasil
Klik type payment	Pilih tipe pembayaran	Memilih tipe pembayaran	Berhasil
Klik payment	1. Simpan data 2. Mengarahkan ke halaman paymet succes	1. Menyimpan data 2. Mengarahkan ke halaman payment succes	Berhasil

Tabel 14. Pengujian Halaman Payment Success

<i>Kasus dan Hasil Uji (Data Benar)</i>			
<i>Data masukan</i>	<i>Yang diharapkan</i>	<i>pengamatan</i>	<i>kesimpulan</i>
Klik print	Cetak invoice	Mencetak invoice	Berhasil
Klik finish	Mengarahkan ke halaman home	Menampilkan ke halaman homa	Berhasil

KESIMPULAN

Berdasarkan kegiatan penelitian yang sudah saya lakukan mulai dari perancangan, implementasi dan pengujian yang menghasilkan beberapa point yang sangat berguna bagi pelaku UMKM, maka dapat diambil kesimpulan:

1. Melalui aplikasi ini pelaku UMKM dapat melihat laporan penjualan secara detail tanpa perlu mencatat setiap transaksi secara manual.
2. Dengan adanya aplikasi ini pelaku UMKM dapat mencetak *invoice* melalui printer *Bluetooth* tanpa harus menulisnya secara manual.
3. Dengan adanya aplikasi ini keabsahan *invoice* menjadi terjamin karena adanya sistem nomor *invoice* yang dibuat oleh aplikasi ini.
4. Dengan adanya aplikasi ini membantu proses pengelolaan transaksi menjadi lebih efisien.

SARAN

Penelitian yang dilakukan tentunya masih memiliki banyak kekurangan dan kelemahan. Oleh karena itu, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan ketika mengembangkan aplikasi untuk masa depan, antara lain :

1. Aplikasi *invoice* ini dapat dikembangkan menjadi aplikasi *cross platform*.
2. Aplikasi *invoice* ini dapat dikembangkan untuk perhitungan stok.
3. Penelitian ini dapat dikembangkan dengan ditambahkan pembahasan tentang aplikasi *point of sales*.

DAFTAR PUSTAKA

- Turban. (2012). *Electronic Commerce 2012. Dalam A Managerial and Social Network Perspective* (hal. 277). London: Pearson Education.
- Komang. (2014). *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Pressman dan Bruce. (2014). *Software Engineering A Practitioner's Approach*. Singapore: Mc Graw Hill Education.
- Pressman, R. S. (2015). *Rekayasa Perangkat Lunak - Buku Satu, Pendekatan Praktisi (Edisi 7)*. Yogyakarta: ANDI.
- Shalahuddin, M., & Rosa. (2018). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: INFORMATIKA.
- Faturohman, D. (2018). Perancangan Aplikasi Invoice Berbasis Android (Studi Kasus Toko Usaha Tani Leuwiliang). *Jurnal Informatika*, 133.
- Fathurrohman, & Hikmawati, N. K. (2018). Perancangan Tata Kelola Akademik Berbasis Teknologi Informasi untuk Meningkatkan Daya Saing Perguruan Tinggi. *Vol. 8 No. 1 Edisi Mei 2018*, 20-25.
- Sidik, A., Mariana, A. R., & Anggraeny, A. R. (2018). Perancangan Sistem Informasi E-Recruitment Guru Studi Kasus di SMK Kusuma Bangsa. *Jurnal Sisfotek Global*, 69-74.
- Sujana, E. (2020). Peran Sistem Invoice Berbasis Mobile Bagi Peningkatan Kinerja UMKM. *Jurnal Informatika*, 11.

Abdurrahman, U. (2020). Perancangan Aplikasi Invoice Berbasis Android Menggunakan Metode Rapid Application Development Untuk UMKM. *Jurnal Informatika & Teknologi*, 76.

Undang-Undang No.20 Tahun 2008 Tentang Usaha Mikro, Kecil dan Menengah. (2017, April 03). Dipetik Maret 26, 2021, dari ojk.go.id: <https://www.ojk.go.id/sustainable-finance/id/peraturan/undang-undang/Pages/Undang-Undang-Republik-Indonesia-Nomor-20-Tahun-2008-Tentang-Usaha-Mikro,-Kecil,-dan-Menengah.aspx>