



Original Research

Simple Entry Base: Pembukuan Matematis Wirausaha untuk Pembelajaran Matematika Secara Kontekstual

Rachma Tia Chair^{1*}, Agus Sudrajat², Heru Herianto³, Dwi Hanifatun Nisa⁴
^{1,2,3,4}Universitas Indraprasta PGRI

INFO ARTICLES

Article History:

Received: 01-11-2021
Revised: 07-11-2021
Approved: 21-11-2021
Publish Online: 31-12-2021

Key Words:

Simple Entry Base; Sistem Pembukuan Matematis Wirausaha; Pembelajaran Matematika Secara Kontekstual.



This article is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

Abstract: The research was carried out with the aim of developing the Simple Entry Base application. This development research took place at Mabel Kamper Indah located in the Cipadu area, Larangan, Tangerang Banten. This type of research and development uses a through the stages of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The results showed that the teaching aids were successfully developed well. Then, through the results of interviews with the beautiful camphor mabel conducted at the research site, the teaching aids can be used easily. The conclusion is that the simple entry base is able to help entrepreneurs to facilitate the bookkeeping stage of financial statements quickly and effectively.

Abstrak: Penelitian dilaksanakan dengan tujuan untuk mengembangkan aplikasi Simple Entry Base. Penelitian pengembangan ini bertempat di Mebel Kamper Indah yang lokasinya terletak di daerah Cipadu, Larangan, Tangerang, Provinsi Banten. Penelitian *research and development* ini melalui tahapan *Analisis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi berbasis website berhasil dikembangkan dengan baik. Kemudian, melalui hasil wawancara dengan mebel kamper indah yang dilakukan di tempat penelitian, website dapat digunakan dengan mudah. Dapat disimpulkan bahwa *simple entry base* mampu membantu wirausaha untuk memudahkan tahap pembukuan laporan keuangan dengan cepat dan efektif.

Correspondence Address: Jl. Raya Tengah No.80, RT.6/RW.1, Gedong, Kec. Ps. Rebo, Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 13760, Indonesia; e-mail: rachmatiachair89@gmail.com

How to Cite: Chair, R. T., Sudrajat, A., Herianto, H., & Nisa, D. H. (2021). Simple entry base: pembukuan matematis wirausaha untuk pembelajaran matematika secara kontekstual. *Himpunan: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Matematika*, 1(2), 114-123.

Copyright: Rachma Tia Chair, Agus Sudrajat, Heru Herianto, Dwi Hanifatun Nisa. (2021).

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan teknologi dan seni (IPTEKS) pada era globalisasi seperti saat ini berkembang dengan pesat. Menurut Nugroho, dkk. (2020), Perkembangan IPTEK membawa manusia menuju level revolusi industri yang disebut sebagai Revolusi 4.0. Perkembangan tersebut berpengaruh pada setiap aspek kehidupan, salah satunya adalah perkembangan pendidikan, ekonomi, dan sistem administrasi berbasis elektronik. Teknologi itu sendiri berkembang canggih dan dapat ditemukan dan digunakan dalam segala aspek bidang yang ada. Dengan manfaat dan kegunaannya sangat dibutuhkan salah satunya untuk perkembangan sumber daya manusia.

Dengan berkembangnya zaman, teknologi yang berkembang tidak luput dari hadirnya pendidikan yang ada. Pendidikan berperan sangat penting, sehingga pendidikan merupakan sarana yang baik untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Menurut Malasari & Hakim (2017), Pendidikan hadir diharapkan mampu melahirkan manusia yang mandiri, terampil, kreatif, inovatif dan adaptif. Dalam bidang pendidikan, Matematika merupakan salah satu cabang ilmu yang sangat penting untuk disampaikan. Matematika sangat berperan aktif dalam aktivitas manusia, Matematika hadir dengan adanya penalaran logis dan pemikiran matematis.

Dari perkembangan IPTEK dan pendidikan merupakan salah satu peran aktif untuk perkembangan ekonomi di Indonesia. Dalam hal ini pendidikan menciptakan hasil pengetahuan berupa teknologi yang canggih, salah satu hasil manfaat yang ada adalah pembukuan laporan keuangan yang marak digunakan oleh perusahaan-perusahaan komersil di Indonesia. Namun sangat disayangkan teknologi hanya berkembang di kalangan perusahaan tertentu. Perkembangan IPTEK itu sendiri tidak berkembang secara menyeluruh dan tidak merata pada setiap elemen masyarakat yang ada. Jurnal UNESCO (1996) "*The International Commission on Education for the Twenty First Century*" mengatakan bahwa pendidikan yang berkelanjutan dilaksanakan berdasarkan empat pilar proses pembelajaran, *learning to know* (belajar untuk menguasai pengetahuan), *learning to do* (belajar untuk mengetahui keterampilan), *learning to be* (belajar untuk mengembangkan diri), dan *learning to live together* (belajar untuk hidup bermasyarakat). Untuk dapat mewujudkan empat pilar pendidikan di era globalisasi informasi sekarang ini, guru berperan sebagai agen pembelajaran yang mampu menerapkan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam pembelajaran.

Perkembangan IPTEK pun merupakan hal yang harus diperhatikan untuk kebutuhan elemen-elemen yang ada pada masyarakat, seperti kegiatan usaha yang dilakukan oleh pelaku Usaha Mikro Kecil Menengah (UMKM). Usaha Mikro Kecil Menengah (UMKM) merupakan usaha terbanyak yang ada di Indonesia. Usaha kecil merupakan suatu usaha ekonomi produktif yang berdiri sendiri, baik yang dimiliki perorangan atau kelompok dan bukan sebagai badan usaha cabang dari perusahaan utama. Dikuasai dan dimiliki serta menjadi bagian baik langsung maupun tidak dari usaha menengah. Sedangkan usaha menengah adalah usaha dalam ekonomi produktif dan bukan merupakan cabang anak usaha dari perusahaan pusat serta menjadi bagian secara langsung maupun langsung terhadap usaha kecil atau usaha besar dengan total kekayaan bersihnya sesuai yang sudah diatur dengan peraturan perundang-undangan. Menurut UU No. 20 tahun 2008, pengertian UMKM adalah usaha perdagangan yang dikelola oleh perorangan atau badan usaha yang merujuk pada usaha ekonomi produktif dengan kriteria yang ditetapkan oleh UU No. 20 tahun 2008.

Salah satu UMKM yang ada adalah Mebel Kamper Indah. Mebel Kamper Indah adalah sebuah usaha yang bergerak dalam bidang produksi sekaligus jual beli mebel dari berbagai jenis kayu, yang didirikan oleh Bapak Sugiman sejak tahun 2012. Mebel Kamper Indah terletak di daerah Cipadu, Larangan, Tangerang, Provinsi Banten. Usaha mebel ini didirikan atas dasar memanfaatkan peluang yang ada di daerah itu, dikarenakan belum ada jenis usaha mebel, terlebih di daerah tersebut banyak pemukiman yang membutuhkan mebel untuk properti. Selain itu, bahan utama untuk pembuatan mebel terletak di daerah Cipadu-Larangan-Tangerang-Banten, sehingga mudah didapat, minim biaya pengiriman dan mempersingkat waktu. Usaha di Mebel Kamper Indah memiliki pegawai yang beranggotakan dua orang.

Usaha ini sudah berjalan selama 8 tahun lamanya. Alasan mengapa usahanya bernama Mebel Kamper Indah dikarenakan usaha yang beliau pilih pada bidang kayu, di mana jenis kayu tersebut menggunakan kayu yang berkualitas baik. Alasan Bapak Sugimin membuka usaha ini karena hanya bidang inilah yang Beliau tekuni semenjak remaja dan merupakan keahlian yang dimiliki. Awal beliau membuka usaha di saat Beliau melihat adanya peluang dan juga banyaknya relasi. Bapak Sugimin seorang yang adaptif dalam berkomunikasi secara daring.

Namun, selama Bapak Sugimin membuka usaha tersebut, Bapak Sugimin tidak pernah melakukan perekapan data dengan menggunakan teknologi pembukuan dan hanya menggunakan catatan manual yang ditulis setiap waktunya. Dalam kegiatan jual beli yang terjadi, Bapak Sugimin tidak pernah menyimpan kayu dalam skala besar. Bapak Sugiman hanya membeli kayu sesuai dengan jumlah pesanan yang ada. Rata-rata pelanggan yang memesan berupa kusen pintu atau *kitchen set*. Di dalam usaha yang selama ini berjalan di Mebel Kamper Indah, penghasilan kotor yang bisa didapat Pak Sugimin sekitar 80 s.d. 100 juta rupiah per bulan dan untuk keuntungan yang didapat sekitar 5 juta per bulan. Hal ini berjalan secara alamiah tanpa bantuan suatu *software* pembukuan.

Melalui PKM-PI ini tujuan dari Tim adalah untuk membantu Pak Sugimin mempermudah pengecekan ketersediaan barang yang ada di gudang dengan sebuah *software* aplikasi yang dinamakan "*Simple Entry Base*". Sistem aplikasi ini diinput berdasarkan bahan baku berupa jenis kayu yang digunakan Bapak Sugimin dengan tujuan memajukan Mebel Kamper Indah terutama di bagian ketersediaan kayu sebagai bahan utama pembuatan mebel agar ketika ada pesanan, Beliau tidak mengalami kesulitan dalam mencari kayu sebagai bahan baku sekaligus melihat laporan penjualannya. Menurut Hery (2011), pembukuan adalah keseluruhan bagian dari proses kegiatan usaha yang meliputi penjualan, pembelian, pendapatan, dan pengeluaran baik oleh perseorangan maupun organisasi. Dalam hal ini pembukuan mutlak dibutuhkan oleh Mebel Kamper Indah dan untuk adaptasi dengan kemajuan zaman dibutuhkan aplikasi pembukuan yang mudah dan praktis.

Pembukuan merupakan pencatatan data dan pusat informasi, seperti penghasilan penjualan, modal yang dikeluarkan, dikenakan pajak atau tidak, termasuk data dan informasi ketersediaan bahan utama untuk produksi. Data disimpan dan dituangkan dalam bentuk hasil akhir laporan untuk mempertanggungjawabkan anggaran dan mengetahui kondisi wirausahawan sedang dalam keadaan untung atau rugi. Menurut Munawair (2004), laporan keuangan adalah hasil dari proses akuntansi yang dapat digunakan sebagai alat komunikasi antara data keuangan dengan aktivitas suatu perusahaan atau kelompok usaha dengan pihak berkepentingan dengan data atau aktivitas perusahaan tersebut. Permasalahan wirausaha tentunya berpusat ke produksi tata kelola manajemen, dan hal ini harus didukung dengan sebuah sistem pembukuan yang baik. Persoalan keuangan adalah hal yang sensitif bagi setiap pelaku wirausaha. Jika keuangan dapat dikelola dengan baik, kondisi wirausaha menjadi lebih kondusif dan *stakholder* pun dapat mengawasi perkembangan keuangan dan pelaksanaan jual beli. Bahkan meningkatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi juga mengakibatkan meningkatnya peranan sistem informasi dalam kegiatan pemenuhan informasi yang akurat, efektif, dan efisien. Informasi yang akurat, efektif, dan efisien dapat menjadikan perusahaan memiliki keunggulan kompetitif dibandingkan wirausahawan yang tidak mengelola informasi serupa. Menurut Shields & Shelleman (2011), keputusan yang baik oleh UMKM bergantung pada akses informasi keuangan yang akurat, konsisten, dan andal yang memberikan wawasan tentang dampak skenario alternatif. Untuk memenuhi kebutuhan informasi tersebut, maka dibutuhkan teknologi informasi yang dapat menginput sekaligus mengolah data menjadi akurat, efektif, dan efisien. Kebutuhan pusat informasi yang dimaksud dapat berupa sistem yang bernama: *Simple Entry Base*.

Melalui rangkaian penelitian ini, Tim peneliti mengembangkan *Simple Entry Base* yang tujuan utamanya adalah membantu Mebel Kamper Indah dalam hal pembukuan usaha yang simple dan praktis. Selain itu, hasil penelitian berupa *software Simple Entry Base* ini disiapkan juga untuk dapat digunakan dalam pembelajaran Matematika di sekolah. Hal-hal yang sengaja dibangun di dalam *Simple Entry Base* yang bermuatan pembelajaran Matematika diantaranya adalah grafik atau diagram batang dari penjualan di Mebel Kamper Indah yang diseting secara periodikal. Hal ini nantinya dapat dimanfaatkan oleh guru di sekolah untuk menjadikan *Simple Entry Base* sebagai salah satu alternatif media dalam pembelajaran Matematika yang sesuai dengan konteks kehidupan sehari-hari.

METODE

Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan sistem aplikasi pembukuan keuangan UMKM bagi Mabel kamper Indah. Penelitian pengembangan dilaksanakan pada bulan Juni 2021 s.d. Juli 2021 secara *daring* dengan menggunakan aplikasi zoom dan *luring* bertempat di Mabel Kamper Indah yang terletak di daerah Cipadu, Larangan, Tangerang, Provinsi Banten. Metode yang digunakan untuk penelitian pengembangan ini adalah *research and development* dengan model *ADDIE* (*Analysis; Design; Development; Implementation; Evaluation*) (Malasari & Hakim, 2017). Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data dengan menggunakan: studi *literature*, wawancara kepada pelaku usaha mebel kamper indah, serta pengumpulan dan input data laporan keuangan perbulannya selama bulan Juni 2021 dan Juli 2021 dari Mebel Kamper Indah. Adapun langkah-langkah model *ADDIE* (*Analysis; Design; Development; Implementation; Evaluation*) yang dilaksanakan adalah:

1. Analisis, merupakan kegiatan yang digunakan dengan wawancara untuk menganalisis data-data yang dibutuhkan saat penelitian dan menguji kelayakan data-data yang secara relavan sangat dibutuhkan dalam penelitian untuk dikembangkan produknya.
2. Desain, merupakan kegiatan membuat kerangka atau desain format media yang digunakan berupa data-data *flow* yang nantinya terdapat di dalam aplikasi *Simple Entry Base*.
3. Pengembangan, merupakan proses pembuatan rancangan pengembangan media dengan menggunakan laptop serta perangkat lunak (*software*) yaitu *Xampp* dan *PHP*.
4. Implementasi, merupakan kegiatan berupa mengaplikasikan produk *Simple Entry Base* untuk diuji kelayakan praktik penggunaannya.
5. Evaluasi, berupa kegiatan mengevaluasi aplikasi *Simple Entry Base* untuk perkembangan media yang sudah berhasil dikembangkan.

HASIL PENELITIAN

Pengembangan sistem aplikasi *Simple Entry Base* ini sesuai dengan langkah-langkah prosedur penelitian model *ADDIE* yang terdiri dari *Analysis; Design; Development; Implementation; dan Evaluation* yang dimodifikasi oleh para peneliti. Kelima tahapan ini dilakukan secara sistematis dan berikut penjelasan hasil dari setiap tahap pengembangan sistem aplikasi *Sistem Entry Base*.

1. Tahap *Analysis*

Analisa merupakan kegiatan utama untuk menganalisis data-data yang diperlukan dalam pengembangan. Data tersebut merupakan data pembukuan dari mebel kamper indah dan menganalisis kelayakan sistem pembukuan keuangan berbasis website dengan menerapkan matematika statistika ke dalam sistem *Simple Entry Base*. Berdasarkan hasil analisis, diperoleh data dan fakta bahwa sistem pencatatan jual beli di mebel kamper indah masih dilakukan secara manual dalam secarik kertas. Bahkan seringkali kegiatan jual beli mulai dari pemesanan sampai pengiriman barang dilakukan di sebuah kertas bekas bungkus rokok. Hasil dari tahap analisis ini ditampilkan dalam gambar 1.



Gambar 1. Situasi Mebel Kamper Indah, Diskusi Analisis Kebutuhan, Catatan Jual Beli Manual.

2. Tahap *Design*

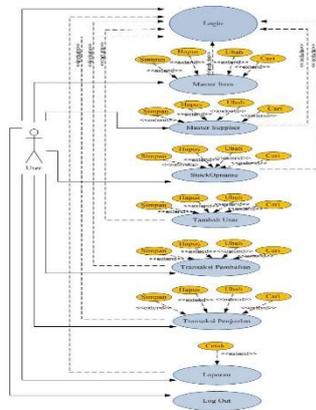
Desain media yang dibuat merupakan data-data yang didapat dari pihak mitra mebel kamper indah yang di mana data tersebut merupakan data masukan yang akan dimasukkan ke dalam aplikasi sistem *Simple Entry Base*, yang hasil akhirnya merupakan laporan keuangan, data pengeluaran barang berupa diagram batang serta laporan yang akan didapatkan dalam bentuk file *Microsoft Excel*. Dari rancangan aplikasi *Sistem Entry Base* berbasis website ini ialah penerapan statistika matematika berikut:

1.1. Struktur dan *Use Case Diagram* Website *Simple Entry Base*:

- 1) *Login dan Logout*
- 2) *Dashboard*
- 3) *User*
- 4) *Kelola Data Item*
- 5) *Kelolal Data Supplier*
- 6) *Kelola Data Kategori*
- 7) *Kelola Data Pembelian*
- 8) *Kelola Data Penjualan*
- 9) *Kelola Data Stock Barang*
- 10) *Kelola Laporan*
- 11) *Katalog Item*

1.2. *Use Case Diagram*

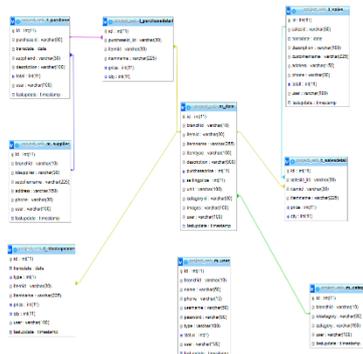
Diagram Use Case adalah gambaran interaksi yang terjadi pada sistem untuk memberikan gambaran user atau aktor guna untuk mengetahui hubungan fungsional pada sebuah sistem.



Gambar 1. *Use Case Diagram*

1.3. *Class Diagram*

Class diagram adalah sebuah diagram yang menggambar struktur sistem inti dari pengembangan dan desain rancangan media.

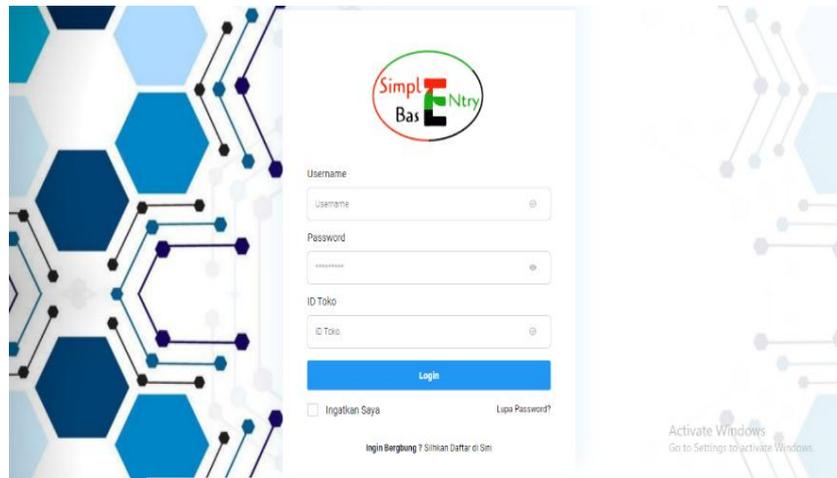


Gambar 2. *Class Diagram*

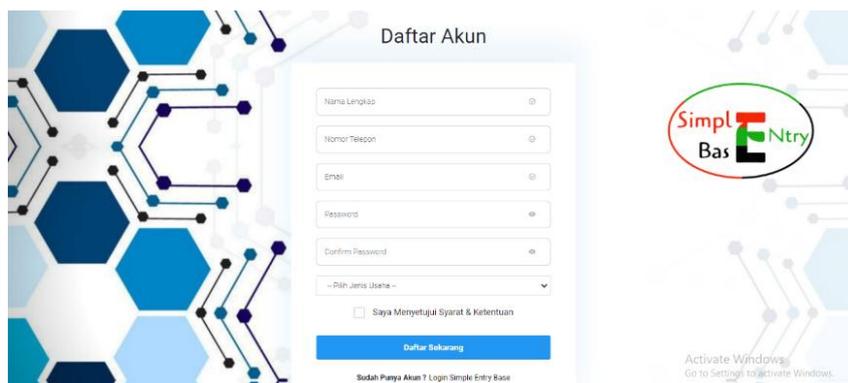
3. Tahap *Development*

Pada tahap pengembangan rancangan sistem *Simple Entry Base* menggunakan Bahasa Pemrograman PHP dan CSS, *Framework Bootstrap* dan *Codeigniter*, database *MySql*, *database tool PHPMysqlAdmin*, dengan *Server tool Xampp* serta *Text Editor* menggunakan *Sublime Text*. Perancangan desain produk ini nantinya berupa aplikasi sistem pembukuan keuangan berbasis website.

Tahap kedua peneliti melakukan persiapan perangkat pengembangan dan memproses tahap pengerjaan pembuatan rancangan dengan perangkat lunak yang sudah tersedia, setelahnya pembuatan media yang dapat dicari di internet dengan alamat situs website, peneliti dapat melakukan mengisi data yang sudah diberikan mitra. Contoh tampilan *Sistem Simple Entry Base*:



Gambar 3. Halaman Awal Aplikasi



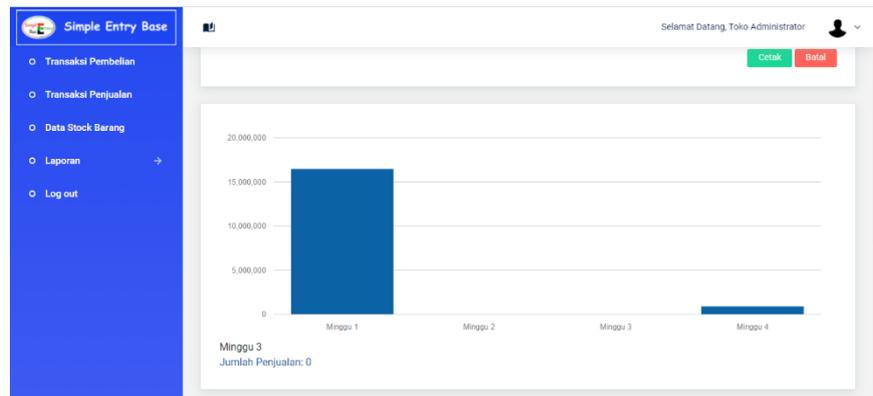
Gambar 4. Halaman Daftar Akun

4. Tahap *Implementation*

Pada tahap ini, media yang dihasilkan dievaluasi pada situasi yang nyata pada proses jual beli mitra mebel kamper indah. Selama implementasi rancangan yang diteliti dikembangkan diterapkan pada kondisi sebenarnya. Bagi mitra perlu adakan sosialisasi langkah-langkah penggunaan media tersebut, dan bagi UMKM perlu diterapkan proses pembukuan secara online dengan menggunakan sistem *Simple Entry Base*. Beberapa saran untuk mengimplementasikan sistem *Simple Entry Base* ini untuk mitra kamper indah:

- Siapkan *Handphone/Computer/laptop*, agar bisa mengakses sistem *Simple Entry Base*
- Sebelumnya mengaktifkan data agar media mampu terkoneksi oleh internet
- Penggunaan harus mendaftarkan akun mereka ke sistem *Simple Base Entry*, guna pengguna dapat mengakses sistem.
- Memperhatikan inputan data barang yang akan dimasukan ke dalam sistem *Simple Entry Base*

Langkah-langkah di atas ini merupakan urutan proses dari cara menggunakan sistem *Simple Entry Base* yang dapat memudahkan mitra atau pelaku umkm untuk membuat laporan keuangan secara aktual, tepat, dan tersistemasi.



Gambar 5. Grafik Penjualan

5. Tahap *Evaluation*

Pada tahap ini, yang dilakukan adalah penilaian terhadap aplikasi sistem *Simple Entry Base* oleh para validator ahli materi, ahli media dan ahli desain dibidangnya, untuk menganalisis kelebihan dan kekurangan, jika ditemukan beberapa kekurangan maka aplikasi ini akan direvisi oleh peneliti. Hal-hal yang dievaluasi sebagai berikut:

- Bagian diagram pada laporan, akan disajikan dengan beberapa macam-macam diagram dan penambahan mengenai laba rugi, serta mean, median dan modus dalam laporan penjualan dan pembelian.
- Bagian transaksi jual beli akan dibuat lebih semudah mungkin, agar pengguna mampu mengoperasikan aplikasi dengan mudah.
- Bagian *Master Data* dan Data stock Item disajikan lebih sederhana agar pengguna mampu mengoperasikan lebih mudah.
- Pada sistem *Simple Entry Base* diharapkan dapat bermanfaat dan mampu melahirkan media pembelajaran pelajaran matematika.

PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

Menurut Jogianto (2009), sistem informasi merupakan sekumpulan orang, fasilitas, media tata laksana, teknologi monitoring dan pengendalian dari berbagai aspek untuk memperoleh sistem komunikasi, menjalankan transaksi tertentu, dan memberikan peringatan kepada menajem jika ditemukan permasalahan internal yang membutuhkan penanganan segera. Matematika merupakan salah satu aspek yang ada dalam kegiatan kewirausahaan dalam perhitungan pembukuan yang disajikan secara manual atau elektronik. Menurut Hakim, dkk (2020), Matematika juga merupakan sumber dari beberapa mata pelajaran lainnya, yaitu Ekonomi, Akuntansi, Fisika bahkan teknologi informasi dasarnya menggunakan Matematika, seperti algoritma. Anita, Manoy & Susannah (2007) menjelaskan bahwa Matematika sekolah adalah bagian dari matematika yang dipilih berdasarkan atau berorientasi kepada kepentingan pendidikan dan perkembangan IPTEK sehingga tidak terlepas dari karakteristik matematika.

Menurut Zimmerer (2005:32), “Kewirausahaan adalah hasil dari suatu disiplin, proses sistematis penerapan kreativitas dan inovasi dalam memenuhi kebutuhan dan peluang di pasar”. Salah satu dari kegiatan wirausahaan adalah UMKM. UMKM merupakan usaha mikro kecil menengah

yang dilakukan oleh seseorang atau kelompok untuk melakukan kegiatan usaha ekonomi produktif. Menurut Hakim (2019), bagi setiap individu yang hendak membangun wirausaha perlu memperhatikan karakteristik wirausaha. Diantara berbagai karakteristik wirausaha, diantaranya: *internal locus of control*; bersedia menanggung risiko; kreativitas; dan membangun hubungan sosial. Dalam kegiatan usaha yang terjadi terdapat pembuatan laporan atau pembukuan terhadap kegiatan usaha yang dilakukan secara rutin dan merupakan salah satu rutinas aktif di dalam suatu usaha menciptakan sebuah laporan. Dengan konsep tersebut menurut Agustina, Setianingsih, & Santoso (2019), keuangan bisnis dapat dikelola dengan mudah dan efisien sehingga pengendalian omzet, pengecekan persediaan stok barang, *real time* dan akurat.

Di era industri 4.0 yang di mana perkembangan IPTEK semakin berkembang pesat dan berdampak pada pertumbuhan ekonomi teknologi, merupakan tantangan tersendiri untuk pendidikan matematika untuk memecahkan masalah terhadap dua aspek yang berjalan seiringan waktu. Maka di era industri 4.0 harus diciptakan industri yang inovatif, baik bagi dari segi ekonomi atau pendidikan. Sehingga diciptakan karya-karya inovasi, salah satu karya karya dibuat adalah sistem yang dinamakan *Simple Entry Base* untuk memungkinkan mengadopsi konsep penjumlahan dan pengurangan. Pada saat harga jual dikurangi harga modal hasilnya positif, dinamakan laba atau keuntungan. Hal ini sesuai dengan Kaukab (2019) yang menyatakan bahwa laba timbul setelah terjadinya transaksi khususnya transaksi eksternal, yaitu transaksi yang terjadi dan melibatkan pihak luar. Sehingga terapkan dalam sistem pembukuan matematis kewirausahaan yang dalam penelitian ini diberi nama *Simple Entry Base*, dapat diakses dari laman <https://simpleentrybase.com/>. Tampak halaman awal aplikasi terdapat laman login sistem informasi ini dapat dilihat pada Gambar 3. Menurut Batubara (2012), *website* adalah kumpulan situs atau halaman untuk menyampaikan info berupa teks, gambar yang bergerak atau diam, animasi, suara, dan dapat pula sekumpulan dari seluruh faktor tersebut. Website ini merupakan suatu produk teknologi yang di saat ini sedang semakin ke arah kemajuan yang sangat pesat dan digunakan di berbagai bidang termasuk di bidang wirausaha bahkan di bidang pendidikan untuk alternatif media bahkan untuk sarana dan prasarana pembelajaran.

Terdapat grafik statistika dalam perhitungan persediaan, barang yang laku terjual dan sisa barang yang ada dalam toko tersebut. Sistem *Simple Entry Base* memunculkan persentase keuntungan dan kerugian dalam setiap transaksi periode bulan, yang terdapat pada gambar 5. Pada bagian grafik penjualan merupakan salah satu yang bisa digunakan dalam pembelajaran Matematika pada materi statistika dan aritmatika sosial. Menurut Anita, dkk. (2016), aritmetika sosial adalah mempelajari materi yang berkaitan dengan jual beli, untung atau rugi, diskon dan bunga tunggal, serta segala sesuatu yang berhubungan dengan perdagangan. Kemudian, Supardi (2013) menjelaskan bahwa statistika secara luas berarti suatu ilmu yang mempelajari pengumpulan, pengolahan atau pengelompokan, penyajian dan analisa data serta pengambilan kesimpulan secara umum berdasarkan hasil penelitian yang tidak menyeluruh. Hakim (2019) menyatakan bahwa “Semakin terampil seseorang menggunakan dan mengaplikasikan konsep, rumus atau dalil akan semakin tinggi pula hasil belajar yang dapat dicapai dalam bermatematika. Kajian Matematika yang secara konseptual dikaji di ruang kelas secara formal dapat disebut dengan matematika sekolah”.

Aktivitas wirausaha di Mebel Kamper Indah dapat tergambarkan melalui *Simple Entry Base*. Hal ini tentunya sangat positif bagi bidang pendidikan khususnya pembelajaran Matematika. Pembelajaran matematika dapat terlaksana dengan kajian nyata dari kehidupan sehari-hari termasuk dalam aktivitas pembukuan di Mebel Kamper Indah. Hakim (2016) menyatakan bahwa Matematika memiliki peran yang sangat penting bagi setiap individu dalam menghadapi berbagai permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Dalam hal ini jelas bahwasanya pelaku wirausaha sebagai sebuah profesi secara nyata sudah menghadirkan permasalahan realistik yang dapat dimanfaatkan masuk ke dalam pembelajaran matematika secara kontekstual. Dengan rangkaian kegiatan pembelajaran kontekstual, peserta didik di lembaga pendidikan formal dapat menjadi lebih mudah dalam memahami materi Matematika. Hal ini sesuai dengan Umayah, Hakim, & Nurrahmah (2019) yang menyatakan bahwa pendekatan pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) diterapkan pada proses pembelajaran matematika, siswa membangun sendiri pengetahuannya dengan mengaitkannya pada kehidupan sehari-hari, sehingga mereka menjadi lebih termotivasi, aktif, dan

kreatif dalam proses pembelajaran berlangsung. Pada akhirnya guru dituntut untuk memfasilitasi kegiatan belajar siswa. Hakim (2017) menegaskan bahwa jika guru atau orangtua sudah mampu mempersiapkan segala hal baik yang teknis maupun non teknis untuk suatu kegiatan pembelajaran matematika, maka kegiatan pembelajaran matematika peserta didik dapat terlaksana dengan baik.

SIMPULAN

Simple Entry Base sistem pembukuan matematis wirausaha, mebel kamper indah merupakan produk dari Tim PKM-PI Unindra. Sistem tersebut digunakan dan mendapatkan respon baik dari mitra kami dengan kemudahan dalam pengoperasian sistem dari aspek fitur atau menu yang tersedia, pemahaman fungsi dan penggunaannya dapat digunakan kapan saja. Dalam sistem *Simple Entry Base* diharapkan dapat membangun *Simple Entry Base* yang dapat membantu para pelaku wirausaha tingkat kecil dan menengah dalam hal pembukuan yang adaptif sesuai dengan perkembangan kemajuan zaman. Selain itu, menjadikan *Simple Entry Base* ini sebagai perangkat lunak untuk proses pembukuan mitra menjadi lebih cepat, mudah, dan simple dalam melakukan kegiatan pembukuan laporan keuangan serta melihat stock barang termasuk ketersediaan dan pemesanan bahan baku. Dan juga, menyusun *Simple Entry Base* yang mudah bagi Mitra sehingga mempermudah pemasaran dengan membuat katalog penjualan yang mana tautan linknya katalog dapat dibagikan ke semua media sosial.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami hanturkan terima kasih kepada Ristek-DIKTI sebagai pelaksana dan pemberi anggaran kegiatan program kreativitas mahasiswa. Kami juga hanturkan terima kasih Universitas Indraprasta PGRI, Ketua Program Studi Prodi Pendidikan Matematika serta jajarannya, tak luput kami hanturkan terima kasih kepada Bapak Arif Rahman Hakim M.Pd selaku Dosen Pendamping PKM-PI bagi Tim kami yang selalu memberikan dukungan, arahan, fasilitas dan bantuan untuk terselenggaranya program kegiatan ini dengan baik. Kepada keluarga kami serta kawan-kawan yang mendukung kami juga kami sampaikan ucapan terima kasih, kami mampu karena dukungan dari kalian semua.

DAFTAR RUJUKAN

- Agustina, Y., Setianingsih, S., & Santoso, Y. D. (2019). Pelatihan Penyusunan Laporan Keuangan Bagi Entitas Mikro, Kecil, dan Menengah Bidang Usaha Dagang pada UMKM Binaan Pusat Inkubasi Bisnis Syariah Majelis Ulama Indonesia. *Intervensi Komunitas Jurnal Pengabdian Masyarakat*. 1(1), 1-13. <http://ojs.itb-ad.ac.id/index.php/IK/article/view/242/170>
- Anita, dkk. (2016). Pembelajaran bunga tunggal dengan pendekatan *problem based learning* di kelas VII, *Seminar Nasional & Lokakarya PISA 2016* (hlm 1-11). FKIP Universitas Sriwijaya. <https://repository.unsri.ac.id/6363/>
- Anitah, S., Manoy, J. T., & Susanah. (2007). Strategi Pembelajaran Matematika. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Batubara, F. A. (2012). Perancangan Website pada PT Ratu Enim Palembang. *Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Terapan "REINTEK" (Rekayasa Inovasi Teknologi)*, 7(1), 15-27. <http://jurnal.umsu.ac.id/index.php/reintek/article/view/252/196>
- Hakim, A. R. (2017). Pembelajaran Matematika yang Mudah dan Menyenangkan Bagi Peserta Didik. *Prosiding Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika Fakultas Teknik, Matematika, dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Indraprasta PGRI*, 271–281. https://scholar.google.co.id/citations?view_op=view_citation&hl=id&user=Yqqlw3MAAAAJ&citation_for_view=Yqqlw3MAAAAJ:kNdYIx-mwKOC

- Hakim, A. R., Saputro, R. I. H., Jamaludin, & Mulyana. (2020). Pengembangan Media Informasi Statistika (MISTIK) untuk Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional dan Diskusi Panel Pendidikan Matematika Universitas Indraprasta PGRI*, Jakarta, 419-430.
<http://www.proceeding.unindra.ac.id/index.php/DPNPMunindra/article/view/4775/757>
- Hakim, A.R. (2019). Menjawab tantangan era industry 4.0 dengan menjadi wirausahawan di bidang pendidikan matematika. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Kaluni*. Vol 2, 480-489.
https://scholar.google.co.id/citations?view_op=view_citation&hl=id&user=Yqq1w3MAAAAJ&citation_for_view=Yqq1w3MAAAAJ:roLk4NBRz8UC
- Hakim, A.R. (2019). Teka Teki Silang Untuk Kelas 1 Tingkat Sekolah Dasar Sebagai Inovasi Pembelajaran Matematika. *Seminar & Conference Proceeding Universitas Muhammadiyah Tangerang*, 125-134. <http://jurnal.umt.ac.id/index.php/cpu/article/view/1691>
- Hery. (2011). Kewirausahaan. Yogyakarta: Andi Offset.
- Jogianto, H. M. (2009). Sistem Teknologi Informasi. Yogyakarta: Andi Offset.
- Kaukab, M. E. (2019). Implementasi activity-based costing pada UMKM. *Journal of Economic, Management, Accounting and Technology*, 2(1), 69-78.
[https://scholar.google.co.id/scholar?hl=id&q=Kaukab,+M.+E.+\(2019\)](https://scholar.google.co.id/scholar?hl=id&q=Kaukab,+M.+E.+(2019)).
- Malasari, N. & Hakim, A. R. (2017). Pengembangan Media Belajar pada Operasi Hitung untuk Tingkat Sekolah Dasar. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 3(1), 11-22.
<https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/jkpm/article/view/1911/2196>
- Munawir. (2004). Analisis Laporan Keuangan, Edisi Ke-4. Yogyakarta: Liberty.
<https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/jkpm/article/view/1911>
- Nugroho, Tatas. R., Ainiyah, N., & Nirmala, D. (2020). Pelatihan dan Pengembangan Usaha Ekonomi Mikro di Desa Karangdiyeng Kecamatan Kutorejo Kabupaten Mojokerto. *ABDIMAS NUSANTARA: Jurnal Pengebadian Kepada Masyarakat*, 1(2), 100-105.
<http://ejurnal.unim.ac.id/index.php/abdimasnusantara/article/view/589/337>
- Shields, J., & Shelleman, J. (2011). *Management accounting reports in small businesses: Frequency of use and influence of owner locus of control and goals*. *Small Business Institute Journal*, 7(1), 29–51. <https://sbij.org/index.php/SBIJ/article/view/92/52>
- Supardi, U. S. (2013). Aplikasi Statistika dalam Penelitian. Unindra Press. Jakarta. Indonesia.
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2008 Tentang Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah. <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>
- UNESCO. 1996. *The International Commission on Education for the Twenty First Century, France: the United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization*. Diakses 19 April 2017. http://www.unesco.org/education/pdf/15_62.pdf
- Umayah, Hakim, A.R. & Nurrahmah, A. (2019). Pengaruh Metode *Contextual Teaching and Learning* terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 5(1), 85-94.
<https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/jkpm/article/view/5075/2857>
- Zimmerer, T.W., & Scarborough. (2005). *Pengantar Kewirausahaan dan Manajemen Bisnis Kecil, Second Edition Pent*: Yanto Sidik Pratiknyo. Jakarta: Prenhalindo.