

Pelatihan Aplikasi Kas Masuk dan Kas Keluar pada Yayasan Alam Tunas Mulia Bantargebang Bekasi (Training Application Cash Inflow and Cash Outflow at Institution Natural Tunas Mulia Bantargebang Bekasi)

Mardi Yudhi Putra^{1*}, Nadya Safitri², Ari Nurul Alfian³, Ahmad Safei⁴, Rayhan Wahyudin Ratu Lolly⁵

Fakultas Informatika, Rekayasa Perangkat Lunak, Universitas Bina Insani, Bekasi^{1,2,4,5}

Fakultas Informatika, Manajemen Informatika, Universitas Bina Insani, Bekasi³

mardi@binainsani.ac.id^{1*}, nadyasafitri@binainsani.ac.id², arin@binainsani.ac.id³, syafei456@gmail.com⁴, 5rayhan.wahyudin21@gmail.com⁵



Riwayat Artikel

Diterima pada 15 Desember 2021

Revisi 1 pada 19 Desember 2021

Revisi 2 pada 26 Desember 2021

Revisi 3 pada 30 Desember 2021

Revisi 4 pada 9 Februari 2022

Disetujui pada 4 Maret 2022

Abstract

Purpose: 1) Being able to understand the introduction of website-based applications. 2) Able to use school cash in and cash out applications 3) Able to manage website-based cash report administration.

Method: The preparation stage is the identification of partner problems, the implementation stage is the delivery of training materials and discussions. The evaluation stage is to provide training feedback.

Results: The activity was attended by 5 participants with the results of feedback related to responses to training materials at a score of 5 (Very Good) 100%.

Conclusions: 1) Being able to recognize web-based cash applications as a whole gave a positive response, namely at a score of 5 (very good) 100%. 2) Being able to use cash applications as a whole gives a positive response, namely at a value of 4 (good) 20% and a value of 5 (very good) 80%. 3) Able to manage reports of cash inflows and cash outflows as a whole gave a positive response with a value of 4 (good) 40% and a value of 5 (very good) 60%..

Keywords: Kas, Pelatihan, PkM, Website.

How to Cite: Putra, M, Y., Safitri, N., Alfian, A, N., Safei, A., Lolly, R, W, R. (2022). Pelatihan Aplikasi Kas Masuk dan Kas Keluar pada Yayasan Alam Tunas Mulia Bantargebang Bekasi. *Jurnal Nusantara Mengabdi*, 1(2), 115-125.

1. Pendahuluan

Peran teknologi informasi pada masa industri 4.0 sudah menjadi kebutuhan utama dalam menjalankan proses bisnis organisasi maupun perusahaan khususnya pada institusi pendidikan. Dengan adanya teknologi informasi pada institusi pendidikan diharapkan semua pengolahan data khususnya dalam proses pencatatan kas bisa menjadi lebih cepat dan efisien dalam penyelesaian pekerjaan. Oleh karena itu dengan pemanfaatan sebuah teknologi informasi, akan memberikan banyak sekali kegunaan dan kemudahan dalam menyelesaikan pekerjaan diantaranya kemudahan pencarian, mengolah, membackup data dan melakukan penyimpanan data. Selain itu, dengan dukungan teknologi informasi sangat mendukung beberapa pekerjaan serta dapat menunjukkan bahwa seluruh pekerjaan sulit dapat berubah bisa mudah untuk dituntaskan ([WICAKSONO, 2017](#)). Kegiatan sistem pengelolaan pemasukan kas dan pengeluaran kas sangat membantu dengan kehadiran dukungan sistem komputer dan terbukti meningkatkan kegiatan operasional sebuah organisasi sehingga memudahkan organisasi dalam hal mengelola laporan ([Nurmalasari et al., 2020](#)).

Yayasan Tunas Mulia berawal dari sebuah ide yang dikemukakan oleh Nadam Dwi Subeksi yang merupakan tokoh masyarakat di wilayah Bantar Gebang membaca fenomena sosial yang terjadi di

lingkungan Bantar Gebang. Pada Oktober 2006, ia mengusulkan konsep sekolah untuk anak-anak di lingkungan Bantar Gebang yang setiap hari mencari sampah tapi tidak sekolah. Usulan ini disampaikan oleh Lembaga Amil Zakat (LAZ) Portal Infaq. Tepat pada tanggal 13 Oktober 2006 dibuka sekolah berkonsep alam dengan nama Sekolah Alam Tunas Mulia, dengan harapan anak-anak pemulung di lingkungan Bantar Gebang dapat menjadi anak-anak yang berakhlak mulia. Pada awal berdirinya, sekolah alam ini memiliki siswa yang cukup banyak yaitu 51 anak pemulung.

Sasaran pelayanan ditujukan kepada anak-anak pemulung mulai dari usia 4 tahun sampai dengan 17 tahun atau seusia dengan usia anak setingkat pendidikan SMP dan SMA dan tinggal di TPA Bantar Gebang daerah. Terdapat permasalahan dengan mitra yaitu belum adanya pemanfaatan teknologi dalam melakukan pencatatan kas masuk dan kas keluar, karena proses pencatatan masih dilakukan dengan menulis pada buku catatan sehingga proses pencarian data kas menjadi sulit ditemukan. Selain itu proses pelaporan kas masuk dan keluar membutuhkan waktu yang cukup lama serta pelatihan penggunaan aplikasi kas masuk dan kas keluar di Sekolah Alam Tunas Mulia

Proses pengelolaan kas masuk dan kas keluar yang sedang berjalan dilakukan dengan cara manual artinya mencatat penerimaan dan pengeluaran pada buku catatan kas. Proses pencatatan ini justru memberikan dampak pada proses yang dilakukan akan sangat tidak efektif dan banyak sekali permasalahan yang nantinya akan ditemukan antara lain proses membutuhkan waktu yang cukup lama, kesalahan dalam penulisan dan hilangnya data karena media yang digunakan dalam bentuk kertas ([Hakim et al., 2021](#)). Kas merupakan sebuah aset keuangan yang digunakan untuk kegiatan operasional perusahaan. Kas merupakan salah satu aset yang paling likuid karena dapat digunakan untuk melakukan dan membayar kewajiban perusahaan ([Putri et al., 2018](#)).

Pihak keuangan biasanya diperlukan bukti kas masuk atau bukti kas keluar untuk memeriksa sebuah transaksi tertentu ([Herpendi & Nasir, 2018](#)). Hak akses sistem yang dirancang memiliki level akses yakni admin dan level direktur. Level admin memiliki akses yang lebih luas seperti dapat melakukan pengelolaan kas masuk dan kas keluar, pengelolaan akun user, pengelolaan laporan jurnal, pengelolaan buku besar, pengelolaan arus kas dan pengelolaan laba rugi. Selain itu level direktur juga dapat melakukan pengelolaan pengguna yang nantinya diberikan akses agar dapat melakukan akses mulai dari jurnal sampai dengan laporan laba rugi ([Nurmalasari et al., 2020](#)). Laporan arus kas melaporkan arus kas masuk dan arus kas keluar yang utama dari suatu perusahaan selama satu periode. Informasi arus kas berguna untuk menilai kemampuan perusahaan dalam menghasilkan kas dan setara kas dan memungkinkan para pengguna mengembangkan model untuk menilai dan membandingkan nilai sekarang dari arus kas masa depan dari berbagai perusahaan ([Herpendi & Nasir, 2018](#)).

Untuk laporan arus kas sendiri memiliki 3 bagian. Mulai dari bagian pertama yakni dari aktivitas operasional, pada bagian ini merupakan bentuk laporan ringkasan penerimaan kas dan pembayaran kas dari aktivitas operasional. Bagian kedua yakni dari aktivitas investasi, kegiatan disini melaporkan transaksi kas untuk pembelian dan penjualan dari asset yang sifatnya permanen (atau dapat disebut sebagai asset tetap, yang mencakup gedung, tanah, fasilitas pabrik, dan perabotan kantor). Bagian ketiga yakni dari aktifitas pendanaan, bagian ini merupakan bentuk laporan transaksi kas yang berhubungan dengan investasi kas oleh pemilik, peminjam, dan penarikan kas oleh pemilik ([Murtiyono et al., 2019](#)). Pada pengolahan data kas masuk dan kas keluar sangat membutuhkan adanya sistem yang mampu menyatukan seluruh komponen pendukung dari kas masuk dan kas keluar perusahaan ([Lubis 2018](#)). Perlu memiliki suatu sistem yang dapat membantu pencatatan dan perhitungan kas desa yang lebih aman akan data data yang telah diinputkan ([Ulfah et al., 2021](#)).

Kemampuan penguasaan teknologi dan informasi khususnya pada tenaga pendidikan Sekolah Alam Tunas Mulia khususnya penguasaan penggunaan aplikasi pencatatan kas masuk dan kas keluar sangat dibutuhkan. Oleh karena itu maka perlu dilakukan pelatihan aplikasi kas masuk dan kas keluar sekolah berbasis website yang ada pada Sekolah Alam Tunas Mulia bantar gebang kota Bekasi.

Web merupakan sebuah halaman yang mencakup elemen seperti gambar, suara, animasi, video yang mengimplementasikan protokol HTTP (Hypertext Transfer Protocol) dan cara pengaksesannya dapat menggunakan web browser ([Effendy & Nuqoba, 2016](#)). Website adalah terdiri dari Hypertext yang berguna untuk menampilkan data berupa text, audio maupun video visual dan jika ingin dapat menguasai web maka diperlukan mengenal Bahasa pemrograman Web yaitu HTML dan PHP, HTML termasuk kedalam kategori Script Client Side sedangkan PHP ([Fauzan & Dwitya P., 2019](#)). PHP adalah salah satu bahasa pemrograman yang digunakan untuk membuat website yang dinamis. Bahasa pemrograman PHP cukup populer dan banyak digunakan untuk merancang dan membuat website karena sifatnya yang gratis dan simple untuk dipelajari ([Putratama, 2018](#)).

Ada beberapa jenis dari framework yang populer antara lain CodeIgniter, Fuel PHP, Laravel dan Bootstrap masing-masing memiliki kelebihan sendiri. Adapun Framework yang dimaksud pada penelitian ini adalah sebuah perangkat lunak agar programmer diberikan kemudahan dalam membuat sebuah aplikasi berbasis website karena memiliki fitur diantaranya plugin. Selain itu struktur pengkodean menjadi lebih mudah, tersusun dan terstruktur dengan rapi. Penggunaan framework tetap mengharuskan programmer untuk melakukan pengkodean, karena programmer mesti dapat menggunakan fungsi-fungsi dan variabel yang ada di dalam framework yang digunakan ([Riasinir & Widyasari, 2019](#)).

Codeigniter merupakan sebuah kerangka kerja untuk pembangunan sistem aplikasi dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP, dengan kata lain kerangka untuk bekerja atau membuat program dengan menggunakan PHP menjadi sistematis. MVC (Model View Controller) merupakan sebuah hal dasar yang harus difahami sebelum menggunakan framework PHP ([Suharsana et al., 2016](#)). Codeigniter merupakan open source yang berupa kerangka kerja atau framework yang digunakan merancang website menggunakan bahasa pemrograman PHP. Tujuan penggunaan framework pada pengembangan proyek dapat menjadi cepat dibandingkan dengan penulisan kode mulai dari awal atau kode terstruktur, dengan tersedianya beberapa library biasanya mudah digunakan dalam pengerjaan ([Sulistiono, 2018](#)). Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) dilakukan oleh sivitas akademika perguruan tinggi dengan memanfaatkan IPTEK untuk kemajuan dan kesejahteraan masyarakat ([Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 6 Tahun 2019 Tentang Pedoman Organisasi Dan Tata Kerja Satuan Pendidikan Dasar Dan Menengah, 2019](#)). Sesuai dengan pernyataan tersebut maka dilaksanakan Kegiatan PkM Pelatihan Aplikasi Kas Masuk dan Keluar Berbasis Website Pada Sekolah Alam Tunas Mulia Bantar Gebang Bekasi.

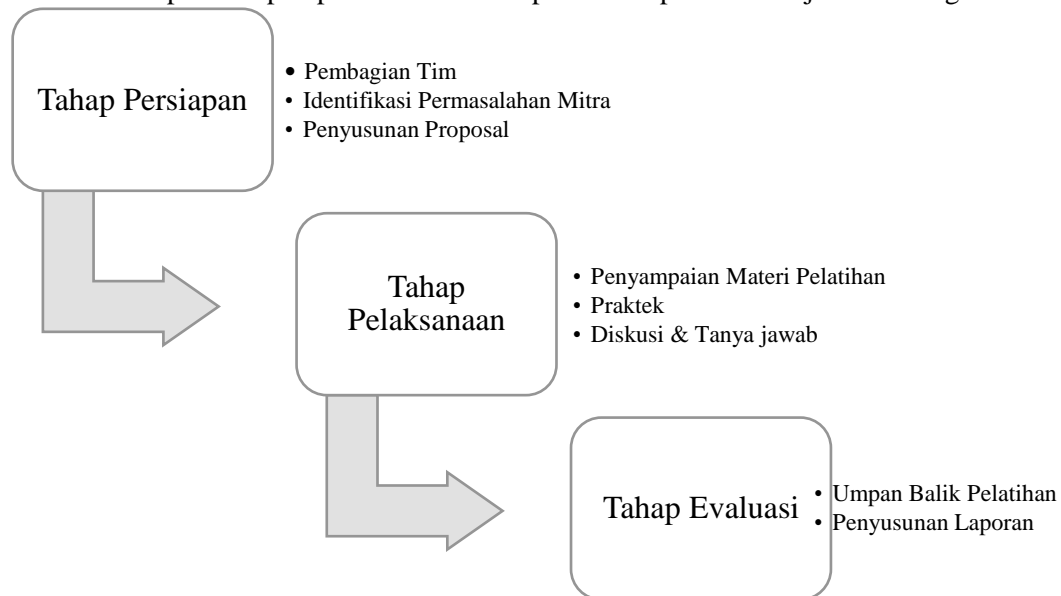
Oleh karena itu dalam memberikan kemampuan peserta dalam menguasai penggunaan pengelolaan kas sekolah berikut kemampuan yang diberikan yaitu 1) Peserta mampu mengenali aplikasi berbasis website. 2) Peserta mampu menggunakan aplikasi kas sekolah 3) Peserta memahami pengelolaan administrasi laporan kas berbasis website. 4) Peserta mampu menerapkan pada pekerjaan masing-masing khususnya Sekolah Alam Tunas Mulia. 5) Bentuk kerjasama yang telah dilakukan oleh Institusi dengan Sekolah Alam Tunas Mulia yang pada akhirnya dapat mengangkat dan meningkatkan kesejahteraan pemulung dan masyarakat miskin. Selain itu manfaat yang didapat Universitas Bina Insani yaitu dapat melaksanakan Tridharma Perguruan Tinggi yakni kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM), meningkatkan kompetensi dosen dalam *sharing knowledge* dengan peserta. Sedangkan untuk peserta diberikan pemahaman konsep aplikasi berbasis website, pengelolaan dan pelaporan kas masuk dan kas keluar

2. Metode

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan pada bagian pendahuluan mengenai kemampuan dalam penggunaan aplikasi kas masuk dan kas keluar yang digunakan dalam proses pencatatan dan pelaporan kas pendidikan, adapun penyelesaian masalah yakni melaksanakan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat melalui Pelatihan dengan tema pelatihan Aplikasi kas masuk dan kas keluar untuk tenaga pendidikan sehingga dapat menyelesaikan permasalahan yang dihadapi yang dilakukan secara

tatap muka di gedung administrasi selama 1 (satu) hari pada Yayasan Alam Tunas Mulia Bekasi. Adapun tahapan pelaksanaan PkM pelatihan aplikasi ditunjukkan sebagai berikut.

Mulia Bekasi. Adapun tahapan pelaksanaan PkM pelatihan aplikasi ditunjukkan sebagai berikut.



Gambar 1. Tahapan Pelaksanaan PkM

Adapun jumlah peserta pelatihan dari Sekolah Alam Tunas Mulia Bantar Gebang Bekasi sejumlah 5 (lima) peserta. Pelatihan ini dilaksanakan pada tanggal 14 Agustus 2021 secara tatap muka di gedung administrasi Sekolah Alam Tunas Mulia. Alasan secara tatap muka dilakukan sesuai permintaan mitra supaya lebih mudah dalam memahami penggunaan aplikasi dan apabila terjadi permasalahan dalam penggunaan dapat segera didiskusikan dibandingkan jika dilaksanakan secara online. Pelaksanaan pelatihan masih dalam suasana pandemi Covid19 oleh karena itu kegiatan ini wajib menggunakan masker, mencuci tangan dan jaga jarak sehingga diharapkan kegiatan ini dapat berjalan dengan lancar. Pelaksanaan PkM pelatihan aplikasi kas sebagaimana ditunjukkan pada gambar 2.



Gambar 2. Pelaksanaan Pelatihan Aplikasi Administrasi

Untuk mendukung pelaksanaan kegiatan PkM pelatihan aplikasi kas, peserta dibagikan modul dan materi pelatihan sebelum pelaksanaan agar memiliki kesiapan dalam mengikuti pelatihan serta menyiapkan aplikasi pendukung seperti *web browser*, koneksi internet dan laptop sehingga kegiatan pelatihan dapat terlaksana sebagaimana mestinya

3. Hasil dan pembahasan

Hasil kegiatan pelatihan aplikasi kas bahwasanya seluruh peserta pelatihan dapat menggunakan dan mengelola aplikasi pencatatan administrasi sekolah. Selain itu, merupakan hal utama dari hasil penerapan kerjasama Perguruan Tinggi dengan Yayasan Sekolah Alam Tunas Mulia Bekasi sehingga dapat memenuhi kewajiban Akreditasi 9 kriteria

Hasil pelaksanaan PkM ditunjukkan dari banyaknya peserta dan hasil umpan balik peserta setelah mengikuti kegiatan pelatihan aplikasi kas. Hasil dari form pendaftaran peserta PkM yang mengisi pada link pendaftaran <https://forms.gle/4tyJmDyjAavH8Pe27> kegiatan PkM ini diikuti oleh 5 (lima) peserta yang terdiri dari staff dan sekretaris Yayasan Tunas Mulia

Pemahaman Terhadap Materi

Kegiatan Pelatihan Aplikasi kas yang dilaksanakan disesuaikan dengan permasalahan dan kebutuhan yang di hadapi dari Sekolah Alam Tunas Mulia Kota Bekasi yaitu memberikan bekal kepada tenaga pendidikan melalui pelatihan Pengenalan Aplikasi Kas sehingga dapat meningkatkan pengetahuan dan kemampuan peserta guna diterapkannya dalam lingkungan pekerjaan.

Pada akhir kegiatan pelatihan peserta diminta untuk dapat memberikan umpan balik melalui pada link berikut <https://forms.gle/CKtq7AW57jo7BTvP8> yang dibagikan ketika kegiatan pelatihan selesai. Diperoleh sebanyak 5 peserta kegiatan yang mengisi *feedback* pada pertanyaan terkait materi, respon peserta pada pelatihan, implikasi materi dengan aplikasi, implikasi kebutuhan materi dengan pekerjaan, kemampuan pameri, cara penyajian, menggunakan waktu, minat terhadap kegiatan, kepuasan kegiatan. Hasil kegiatan memberikan tanggapan dengan skor 4 (Baik) dan skor 5 (Sangat Baik)..

Tabel 1. Umpan balik kegiatan PkM

Pertanyaan	Umpan Balik Pelatihan																		
1. Penyampaian materi utama Pelatihan Berada pada skor 5 (100%).	<div>1. Materi yang disampaikan dalam Pengabdian Masyarakat</div> <div>5 responses</div>  <table><thead><tr><th>Score</th><th>Count</th><th>Percentage</th></tr></thead><tbody><tr><td>1</td><td>0</td><td>0%</td></tr><tr><td>2</td><td>0</td><td>0%</td></tr><tr><td>3</td><td>0</td><td>0%</td></tr><tr><td>4</td><td>0</td><td>0%</td></tr><tr><td>5</td><td>5</td><td>100%</td></tr></tbody></table>	Score	Count	Percentage	1	0	0%	2	0	0%	3	0	0%	4	0	0%	5	5	100%
Score	Count	Percentage																	
1	0	0%																	
2	0	0%																	
3	0	0%																	
4	0	0%																	
5	5	100%																	

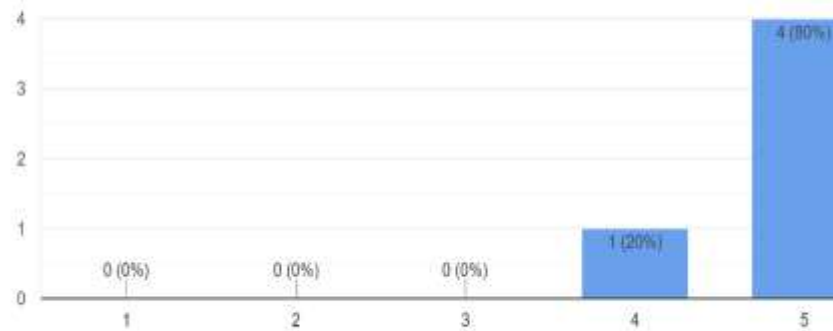
Pertanyaan	Umpan Balik Pelatihan																		
2. Tanggapan Peserta terhadap materi pelatihan. Skor 4 (20%); Skor 5 (80%).	<div>2. Respon masyarakat terhadap materi yang disampaikan</div> <div>5 responses</div> <table><tr><th>Score</th><th>Count</th><th>Percentage</th></tr><tr><td>1</td><td>0</td><td>0%</td></tr><tr><td>2</td><td>0</td><td>0%</td></tr><tr><td>3</td><td>0</td><td>0%</td></tr><tr><td>4</td><td>1</td><td>20%</td></tr><tr><td>5</td><td>4</td><td>80%</td></tr></table>	Score	Count	Percentage	1	0	0%	2	0	0%	3	0	0%	4	1	20%	5	4	80%
Score	Count	Percentage																	
1	0	0%																	
2	0	0%																	
3	0	0%																	
4	1	20%																	
5	4	80%																	
3. Keterkaitan antara materi dengan pekerjaan peserta. Skor 4 (20%); Skor 5 (80%).	<div>3. Hubungan materi yang disajikan dengan kebutuhan Masyarakat</div> <div>5 responses</div> <table><tr><th>Score</th><th>Count</th><th>Percentage</th></tr><tr><td>1</td><td>0</td><td>0%</td></tr><tr><td>2</td><td>0</td><td>0%</td></tr><tr><td>3</td><td>0</td><td>0%</td></tr><tr><td>4</td><td>1</td><td>20%</td></tr><tr><td>5</td><td>4</td><td>80%</td></tr></table>	Score	Count	Percentage	1	0	0%	2	0	0%	3	0	0%	4	1	20%	5	4	80%
Score	Count	Percentage																	
1	0	0%																	
2	0	0%																	
3	0	0%																	
4	1	20%																	
5	4	80%																	
4. Serapan materi dengan aplikasi. Skor 4 (20%); Skor 5 (80%).	<div>4. Keterkaitan antara materi dengan aplikasi yang dapat diserap di Masyarakat</div> <div>5 responses</div> <table><tr><th>Score</th><th>Count</th><th>Percentage</th></tr><tr><td>1</td><td>0</td><td>0%</td></tr><tr><td>2</td><td>0</td><td>0%</td></tr><tr><td>3</td><td>0</td><td>0%</td></tr><tr><td>4</td><td>1</td><td>20%</td></tr><tr><td>5</td><td>4</td><td>80%</td></tr></table>	Score	Count	Percentage	1	0	0%	2	0	0%	3	0	0%	4	1	20%	5	4	80%
Score	Count	Percentage																	
1	0	0%																	
2	0	0%																	
3	0	0%																	
4	1	20%																	
5	4	80%																	

4. Serapan materi dengan aplikasi.

**Skor 4 (20%);
Skor 5 (80%).**

4. Keterkaitan antara materi dengan aplikasi yang dapat diserap di Masyarakat

5 responses

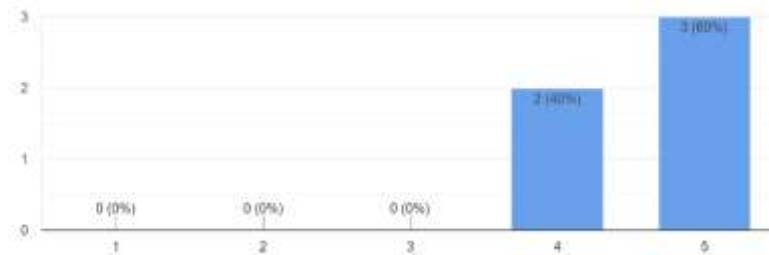


5. Hubungan materi dengan kebutuhan peserta.

**Skor 4 (40%);
Skor 5 (60%).**

5. Keterkaitan materi dengan kebutuhan

5 responses

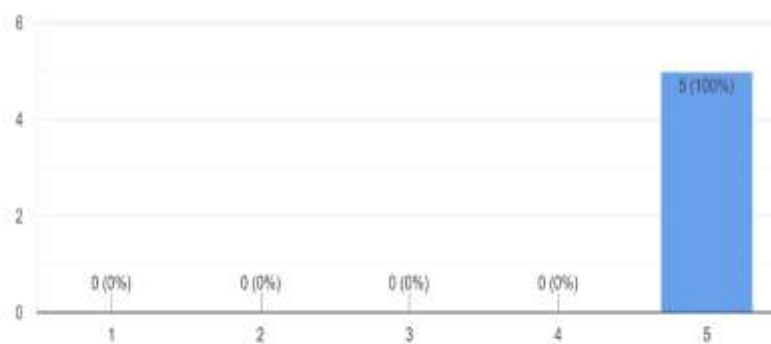


6. Narasumber dan Teknik penyajian .

**Skor 4 (0%);
Skor 5 (100%).**

6. Pemateri dan teknik penyajian

5 responses

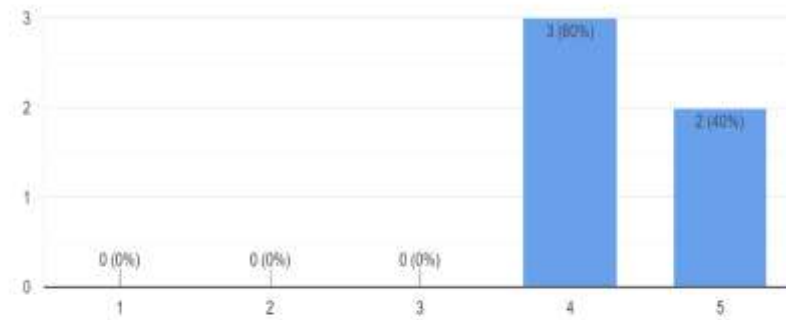


7. Penggunaan waktu yang digunakan dalam pelaksanaan pelatihan.

**Skor 4 (60%);
Skor 5 (40%).**

7. Waktu yang dipergunakan dalam pemberian materi

5 responses

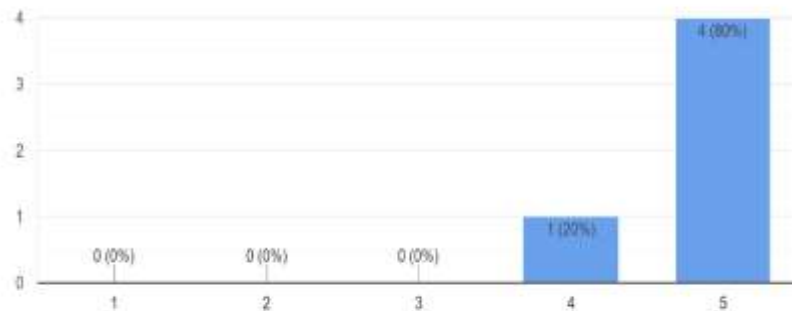


8. Kejelasan materi pelatihan.

**Skor 4 (20%);
Skor 5 (80%).**

8. Kejelasan materi

5 responses

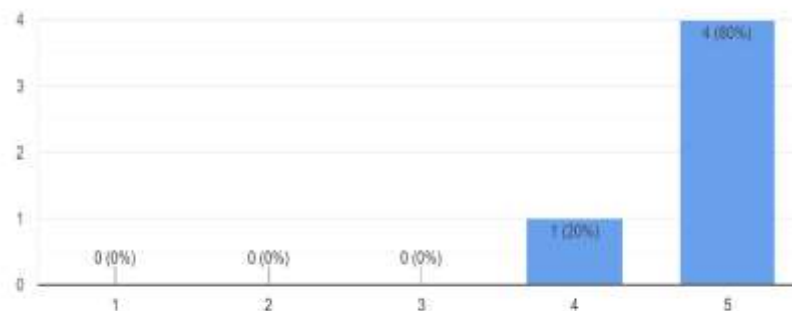


9. Peminatan kegiatan yang dilaksanakan

**Skor 4 (20%);
Skor 5 (80%).**

9. Minat masyarakat terhadap kegiatan

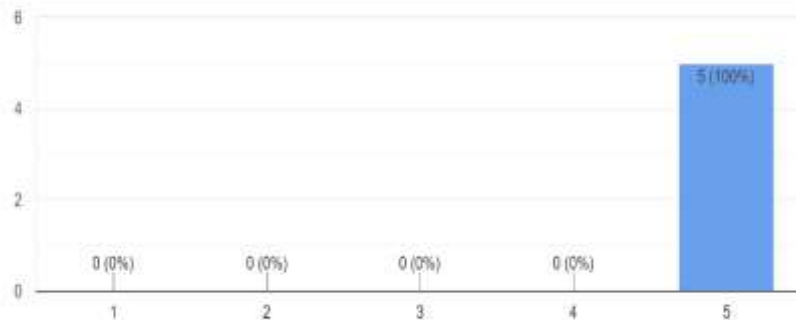
5 responses



10. Kepuasan kegiatan

Skor 4 (0%);
Skor 5 (100%).

10. Kepuasan kegiatan
5 responses



Target APS 9 Kriteria dan Kerjasama

Terselenggaranya kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat dengan tema Pelatihan Aplikasi kas memberikan pemenuhan dari salah satu Tridharma pada semester Genap TA 2020/2021 dan selain itu juga salah satu bagian pada penilaian proses akreditasi program studi tentang Pengabdian kepada Masyarakat terkait dengan laporan kinerja yang diselenggarakan oleh Dosen Tetap. PkM Pelatihan Aplikasi kas yang dilakukan secara tatap muka di gedung administrasi pada sekolah Alam Tunas Mulia bantar gebang kota bekasi. Pada sesi akhir kegiatan ditutup langsung secara resmi oleh Bapak Nadam Dwi Subekti selaku sekretaris Yayasan Sekolah Alam Tunas Mulia dan juga dihadiri oleh Dekan Fakultas Informatika Universitas Bina Insani Bapak Didik Setiyadi, M.Kom. beserta rekan Dosen Tetap RPL dan akhir sesi dilakukan foto bersama sebagai bentuk dokumentasi dari kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat. Kegiatan ini merupakan serangkaian kegiatan bentuk dari penerapan hasil kerjasama yang telah dilakukan Sekolah Alam Tunas Mulia dengan Universitas Bina Insani terkait peningkatan dalam penguasaan teknologi informasi khususnya tentang aplikasi kas berbasis website. adapun Kegiatan penutupan ditunjukkan pada gambar 3.



Gambar 3. Penutupan Kegiatan PkM

4. Kesimpulan dan Saran

Terselenggaranya kegiatan PkM melalui Pelatihan aplikasi kas yang dilaksanakan memberikan kemampuan kepada peserta pelatihan: 1) Peserta kegiatan mampu mengenali dan memahami aplikasi kas berbasis website, kegiatan ini dapat ditunjukkan dari hasil umpan balik peserta yang mengikuti kegiatan pelatihan secara keseluruhan memberikan tanggapan yang positif pada butir materi, artinya berada di Skor 5 (sangat baik) dengan skor presentase 100%. 2) Peserta mampu menggunakan aplikasi kas, ini dapat ditunjukkan dari hasil umpan balik peserta pelatihan PkM terhadap hubungan materi dengan kebutuhan peserta dengan aplikasi yang diserap secara menyeluruh memberikan hasil yang baik artinya berada pada Skor 4 (baik) dengan presentase 20% dan Skor 5 (sangat baik) 80%. 3) Peserta pelatihan mampu mengelola laporan pada sistem aplikasi kas yang sudah disosialisasikan, ini ditunjukkan hasil feedback dari peserta terhadap keterkaitan materi dengan kebutuhan dari hasil kuesioner *feedback* memberikan tanggapan bagus artinya berada pada Nilai 4 (baik) dengan skor presentase 40% dan Nilai 5 (Sangat Baik) dengan presentase 60%. 4) Memiliki bekal dalam menerapkan ilmu pengetahuan yang didapatkan pada bidang pekerjaan hal ini dapat ditunjukkan dari hasil *feedback* peserta terhadap kepuasan secara keseluruhan dari kegiatan memberikan hasil umpan balik yang sangat baik dengan skor Nilai 5 (sangat baik) dan presentase 100%. 5) Bentuk dari penerapan kerjasama yang telah dilakukan Perguruan Tinggi dengan Yayasan Sekolah Alam Tunas Mulia yang pada akhirnya dapat meningkatkan kesejahteraan pemulung dan masyarakat miskin, kegiatan ini dapat ditunjukkan dari hasil umpan balik terhadap dilaksanakannya kegiatan pelatihan dengan topik yang berbeda dengan penguasaan dan teknologi terbaru sehingga harapannya dapat diterapkan pada dunia pekerjaan yang menghasilkan sebuah inovasi terbaru.

Referensi

- Effendy, F., & Nuqoba, B. (2016). Penerapan Framework Bootsrap Dalam Pembangunan Sistem Informasi Pengangkatan Dan Penjadwalan Pegawai (Studi Kasus:Rumah Sakit Bersalin Buah Delima Sidoarjo). *Informatika Mulawarman : Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer*. <http://e-journals.unmul.ac.id/index.php/JIM/article/view/197/pdf>
- Fauzan, M. N., & Dwitya P, S. M. A. (2019). Tutorial Pembuatan Sistem Informasi Dengan Mudah Dan Menyenangkan Menggunakan... - *Google Books*. Kreatif Industri Nusantara. https://www.google.co.id/books/edition/Tutorial_Pembuatan_Sistem_Informasi_Deng/dmv9DwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=membuat+website+dengan+codeigniter&printsec=frontcover
- Hakim, L., Kristanto, S. P., Shodiq, M. N., & Amaliyah, E. (2021). Aplikasi Penerimaan dan Pengeluaran Kas Berbasis Web dan WhatsApp Gateway. *Tekno Kompak*, 15(1), 13–25.
- Herpendi, H., & Nasir, A. (2018). Aplikasi Arsip Keuangan Masuk dan Keluar Berbasis Web (Studi Kasus PT. Cakra Perkasa Jaya Mulia Banjarmasin). *Jurnal Sains Dan Informatika*, 4(1), 28–33. <https://doi.org/10.34128/jsi.v4i1.126>
- Lubis, D. S. (2018). *Perancangan Aplikasi Penerimaan dan Pengeluaran Kas Pada PT . Asuransi Mega Pratama Berbasis Desktop*. 5(4).
- Murtiyono, R., Iriano, P., & Nurjanah, A. N. (2019). *Rancang Bangun Sistem Informasi Akuntansi Arus Kas Berbasis Web di Baznas Kabupaten Cirebon*. LPPM - STMIK IKMI Cirebon.
- Nurmalasari, N., Anna, A., & Ilmi, F. (2020). Sistem Informasi Kas Masuk Dan Kas Keluar Berbasis Web Pada Pt Rakha Rekananta Pontianak. *Swabumi*, 8(1), 59–70. <https://doi.org/10.31294/swabumi.v8i1.7433>
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 6 Tahun 2019 Tentang *Pedoman Organisasi dan Tata Kerja Satuan Pendidikan Dasar Dan Menengah*.
- Putratama, S. & V. (2018). Pemogramam Web dengan PHP dan Framework Codeigniter.

Pemograman Web Dengan Menggunakan PHP Dan FRAMEWORK CODEIGNITER, 206.

- Putri, G. M., Nangoi, G., & Alexander, S. (2018). Analisis Sistem Dan Prosedur Pengadaan Kas dan Pembayaran Dana Pensiun Pada PT. POS Indonesia Manado. *Jurnal Riset Akuntansi Going Concern*, 13(2), 486–495.
<https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/%0Agc/article/view/19664/19249>
- Riasinir, T. J., & Widyasari. (2019). Pemanfaatan Framework Bootstrap Dalam Merancang Website Responsif Untuk Toko D2 Adventure. *Enter*, 2, 346–355.
- Suharsana, I. K., Wirawan, I. W. W., & Yuniastari S, N. L. A. K. (2016). Implementasi Model View Controller Dengan Framework Codeigniter Pada E-Commerce Penjualan Kerajinan Bali. *Jurnal Sistem Dan Informatika*, 11(1), 19–28. <https://media.neliti.com/media/publications/130604-ID-implementasi-model-view-controller-denga.pdf>
- Sulistiono, H. (2018). Coding Mudah dengan CodeIgniter, JQuery, Bootstrap, dan Datatable - *Google Books*. Elek Media Komputindo.
https://www.google.co.id/books/edition/Coding_Mudah_dengan_CodeIgniter_JQuery_B/WpJuDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=codeigniter&printsec=frontcover
- Ulfah, S. C., Purfini, A. P., Studi, P., Akuntansi, K., & Indonesia, U. K. (2021). *Pengabdian Kepada Masyarakat Sistem Informasi Akuntansi*. 1(1), 6–10.
- Wicaksono, K. T. (2017). *Rancang Bangun Sistem Informasi Administrasi Sekolah pada Kelompok Bermain Pelita Ilmu*.