



**PENGEMBANGAN DAN SOSIALISASI PENGGUNAAN
APLIKASI BERBASIS ZERO BASED BUDGETING UNTUK
INDUSTRI SEKTOR PARIWISATA DAN HOSPITALITY**

Sita Deliyana Firmialy

Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Telkom

Cahyaningsih

Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Telkom

Ismaya Adriyanti

Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Telkom

Alamat: Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No. 1, Bandung Terusan Buahbatu - Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat 40257

Korespondensi penulis: sitadeliyanafirmialy@telkomuniversity.ac.id

Abstrak. The tourism and hospitality industry is a strategic sector that contributes significantly to regional economic growth. However, Micro, Small, and Medium Enterprises (MSMEs) in this sector still face substantial challenges in financial management, ranging from limited financial literacy and inefficient budget utilization to the lack of digital technology adoption. These issues result in low operational efficiency and weak business competitiveness. To address these challenges, this community service research developed an Android-based application by adopting the Zero-Based Budgeting (ZBB) and Zero Based Modeling (ZBM) approaches. Android was chosen as the initial development platform, as it is the most widely used and accessible system among MSMEs in Indonesia. The main features of the application include zero-based budgeting, daily transaction recording, automated financial reporting, budget utilization notifications, and educational modules on ZBB/ZBM concepts. The development process was carried out through a participatory approach in collaboration with MSME partners in Bandung Regency (West Java) and Luwu Regency (South Sulawesi). The research methodology combined the ZBB application development framework for the tourism sector, the systematic waterfall model, and the analysis–design–implementation principles in digital application development. Preliminary testing results indicate that the Android application successfully improves financial understanding, facilitates budget planning, and enables MSMEs to monitor cash flow in real time. Thus, the application functions not only as a financial recording tool but also as a digital learning medium that strengthens the sustainability and competitiveness of hospitality MSMEs in the era of digital transformation.

Keywords: *Android, financial application, Zero Based Budgeting, Zero Based Modeling, hospitality, MSMEs*

Abstrak. Industri pariwisata dan hospitality merupakan sektor strategis yang berkontribusi besar terhadap perekonomian daerah. Namun, pelaku Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) di sektor ini masih menghadapi kendala serius dalam pengelolaan keuangan, mulai dari keterbatasan literasi finansial, penggunaan anggaran yang tidak efisien, hingga minimnya pemanfaatan teknologi digital. Permasalahan tersebut menyebabkan rendahnya efisiensi operasional dan lemahnya daya saing usaha. Untuk menjawab tantangan ini, penelitian pengabdian masyarakat ini mengembangkan aplikasi berbasis Android dengan pendekatan Zero Based Budgeting (ZBB) dan Zero Based Modeling (ZBM). Aplikasi Android dipilih sebagai produk tahap awal karena merupakan platform yang paling umum digunakan oleh UMKM di Indonesia, sehingga mudah diakses dan diadopsi. Fitur utama yang dirancang meliputi penyusunan anggaran dari nol, pencatatan transaksi harian, laporan keuangan otomatis, notifikasi penggunaan anggaran, serta modul edukasi konsep ZBB/ZBM. Pengembangan aplikasi dilakukan dengan pendekatan partisipatif bersama mitra UMKM di Kabupaten Bandung (Jawa Barat) dan Kabupaten Luwu (Sulawesi Selatan). Metode penelitian pengabdian masyarakat memadukan kerangka pengembangan aplikasi ZBB untuk sektor pariwisata, model waterfall yang sistematis, serta prinsip analisis–desain–implementasi dalam pengembangan aplikasi digital. Hasil uji coba awal menunjukkan bahwa aplikasi Android ini mampu meningkatkan pemahaman keuangan, mempermudah proses perencanaan anggaran, serta memberikan kemudahan bagi UMKM dalam memonitor arus kas secara real-time. Dengan demikian, aplikasi ini tidak

hanya berfungsi sebagai instrumen pencatatan keuangan, tetapi juga sebagai media pembelajaran digital yang dapat memperkuat keberlanjutan dan daya saing UMKM hospitality di era transformasi digital. .

Kata Kunci: *Android, aplikasi keuangan, Zero Based Budgeting, Zero Based Modeling, hospitality, UMKM*

PENDAHULUAN

Industri pariwisata dan hospitality merupakan salah satu sektor yang paling dinamis dalam mendukung pertumbuhan ekonomi nasional. Kontribusi sektor ini sangat besar, baik dalam penciptaan lapangan kerja, peningkatan devisa, maupun penguatan ekonomi lokal. Dalam ekosistem pariwisata, Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) menjadi tulang punggung yang menyediakan beragam produk dan jasa, mulai dari kuliner, transportasi, penginapan, hingga cendera mata. Data dari pemerintah daerah menunjukkan bahwa di Jawa Barat jumlah UMKM di bidang kuliner menempati peringkat kedua terbesar di provinsi tersebut, dengan pertumbuhan mencapai 19,70% pada tahun 2020–2021. Sementara itu, di Sulawesi Selatan, Kabupaten Luwu menjadi salah satu pusat pertumbuhan UMKM pariwisata, dengan mayoritas pelaku usaha bergerak pada bidang kuliner, akomodasi, dan jasa wisata

Meskipun memiliki potensi besar, UMKM hospitality di kedua wilayah tersebut menghadapi tantangan serius dalam hal pengelolaan usaha. Permasalahan utama yang muncul adalah lemahnya literasi keuangan, penggunaan anggaran yang tidak efisien, kesulitan dalam memproyeksikan biaya operasional, serta keterbatasan akses terhadap teknologi keuangan modern. Banyak pelaku UMKM masih menggunakan metode pencatatan manual dan mengandalkan intuisi dalam mengelola anggaran, sehingga terjadi ketidakseimbangan antara pendapatan dan pengeluaran. Kondisi ini berimplikasi pada rendahnya daya saing, lemahnya keberlanjutan usaha, dan terbatasnya peluang ekspansi bisnis

Dalam menghadapi permasalahan tersebut, diperlukan sebuah pendekatan baru yang mampu membantu UMKM menyusun perencanaan keuangan secara lebih sistematis dan terukur. Zero Based Budgeting (ZBB) hadir sebagai salah satu metode yang menekankan pada penyusunan anggaran dari nol di setiap periode. Berbeda dengan metode konvensional yang menggunakan anggaran sebelumnya sebagai acuan, ZBB menuntut agar setiap pengeluaran dapat dipertanggungjawabkan berdasarkan kebutuhan aktual. Dengan demikian, ZBB mendorong pelaku UMKM untuk lebih kritis dalam menetapkan prioritas pengeluaran dan menghindari biaya yang tidak relevan. Sementara itu, Zero Based Modeling (ZBM) melengkapi kerangka tersebut dengan menyediakan basis analisis kebutuhan yang menyeluruh, sehingga setiap keputusan anggaran benar-benar selaras dengan strategi usaha dan kondisi riil yang dihadapi.

Zero Based Budgeting (ZBB) pertama kali diperkenalkan sebagai metode manajemen keuangan yang berorientasi pada efisiensi. Konsep ini menuntut agar setiap anggaran disusun dari nol pada setiap periode perencanaan, tanpa mengacu pada anggaran periode sebelumnya. Dengan demikian, setiap unit usaha dituntut untuk menjelaskan setiap pengeluaran berdasarkan manfaat dan relevansinya. Keunggulan utama ZBB adalah kemampuannya dalam mengeliminasi pemborosan, memperkuat disiplin anggaran, dan mendorong organisasi atau usaha kecil untuk hanya berfokus pada aktivitas bernilai tambah

Dalam perkembangannya, pendekatan ini dikembangkan lebih jauh dalam bentuk Zero Based Modeling (ZBM), yang menekankan pentingnya analisis kebutuhan aktual sebelum suatu keputusan anggaran diambil. ZBM membantu pelaku usaha dalam membangun kerangka berpikir strategis untuk menentukan prioritas, sehingga pengelolaan keuangan tidak hanya efisien tetapi juga selaras dengan tujuan jangka panjang. Dalam konteks UMKM hospitality, integrasi ZBB dan

ZBM dapat membantu pelaku usaha untuk menata ulang pos pengeluaran, mengidentifikasi biaya yang tidak produktif, serta mengalokasikan sumber daya secara lebih optimal.

Permasalahan yang dihadapi UMKM hospitality di Jawa Barat dan Sulawesi Selatan menunjukkan relevansi penerapan ZBB/ZBM. Banyak UMKM yang masih kesulitan memproyeksikan biaya operasional, mengalami ketidakseimbangan kas, serta tidak memiliki sistem evaluasi keuangan yang jelas. Selain itu, keterbatasan akses pada teknologi dan rendahnya literasi digital memperburuk kondisi ini. Di sinilah peran aplikasi digital menjadi sangat penting, karena dapat menjembatani kesenjangan tersebut dengan menyediakan instrumen yang praktis dan mudah digunakan.

Penelitian Mukti et al. (2024) melalui pengembangan aplikasi SiJaspro menunjukkan bahwa metode waterfall sangat efektif untuk pengembangan aplikasi pengabdian masyarakat, karena menyediakan tahapan yang sistematis mulai dari analisis kebutuhan hingga pemeliharaan. Temuan ini relevan untuk pengembangan aplikasi Android ZBB/ZBM, di mana keterlibatan pengguna sejak awal menjadi faktor penting agar produk sesuai dengan kondisi lapangan. Pengembangan aplikasi sistem menekankan pentingnya analisis kebutuhan yang komprehensif, perancangan sistem yang user-friendly, serta tahapan implementasi dan evaluasi yang berkesinambungan (Mauko et al., 2017). Integrasi dari kedua pendekatan tersebut memberikan landasan metodologis yang kuat dalam merancang aplikasi Android untuk UMKM hospitality.

Transformasi digital memberikan peluang besar untuk mengintegrasikan konsep ZBB dan ZBM ke dalam sebuah instrumen yang lebih praktis, yaitu aplikasi berbasis Android. Platform Android dipilih karena dominasi penggunaannya di kalangan UMKM di Indonesia, sehingga memiliki tingkat keterjangkauan dan familiaritas yang tinggi. Aplikasi Android memungkinkan penyusunan anggaran, pencatatan transaksi, dan monitoring keuangan dilakukan secara real-time, sekaligus menyediakan fitur edukasi yang dapat meningkatkan literasi keuangan pelaku UMKM. Dengan demikian, aplikasi ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu administrasi, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang mendukung penguatan kapasitas usaha kecil.

Sejumlah penelitian sebelumnya memperkuat pentingnya penerapan aplikasi digital dalam konteks pengabdian masyarakat. Mukti et al. (2024) berhasil mengembangkan aplikasi SiJaspro menggunakan waterfall model, yang terbukti mempermudah proses pendataan dan meningkatkan efisiensi pengguna dalam kegiatan jasmani militer. Pengembangan sistem informasi berbasis web dengan tahapan analisis kebutuhan, perancangan, hingga implementasi mampu meningkatkan transparansi dan efektivitas layanan (Mauko et al., 2017). Kedua penelitian ini menegaskan bahwa keberhasilan aplikasi dalam pengabdian masyarakat sangat ditentukan oleh kesesuaian desain dengan kebutuhan pengguna dan keterlibatan partisipatif dalam setiap tahapannya.

Sejauh ini literatur yang ada menunjukkan bahwa pengembangan aplikasi Android berbasis ZBB/ZBM memiliki relevansi teoretis dan praktis yang tinggi. Dari sisi teoretis, pendekatan ini mampu memberikan solusi sistematis bagi perencanaan keuangan UMKM. Dari sisi praktis, aplikasi Android menjawab kebutuhan aksesibilitas dan keterjangkauan teknologi bagi pelaku usaha kecil.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian pengabdian masyarakat ini diarahkan pada pengembangan aplikasi Android berbasis ZBB/ZBM untuk UMKM hospitality di Jawa Barat dan Sulawesi Selatan. Aplikasi ini diharapkan dapat menjadi solusi praktis yang membantu pelaku usaha dalam menyusun anggaran secara lebih terukur, meningkatkan efisiensi operasional, serta memperkuat keberlanjutan usaha.

METODE PENELITIAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dengan pendekatan riset terapan partisipatif yang menempatkan UMKM sektor hospitality sebagai mitra aktif dalam setiap tahapan. Pendekatan ini dipilih agar aplikasi yang dikembangkan benar-benar sesuai dengan kebutuhan lapangan dan dapat diadopsi secara berkelanjutan.

Tahap awal penelitian pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan melalui analisis kebutuhan, dengan cara survei dan wawancara terhadap pelaku UMKM di Kabupaten Bandung (Jawa Barat) dan Kabupaten Luwu (Sulawesi Selatan). Survei ini menggali informasi terkait pola pengelolaan keuangan, tantangan yang dihadapi, serta harapan terhadap sebuah aplikasi digital. Hasil analisis menunjukkan bahwa mayoritas UMKM masih menggunakan pencatatan manual, kesulitan menyusun proyeksi biaya, dan tidak memiliki sistem evaluasi anggaran. Temuan ini menjadi dasar dalam merancang fitur utama aplikasi Android, yaitu penyusunan anggaran dari nol, pencatatan transaksi harian, laporan keuangan otomatis, notifikasi penggunaan anggaran, serta modul edukasi tentang ZBB.

Tahap berikutnya adalah perancangan aplikasi Android, yang berfokus pada desain antarmuka sederhana dan mudah dipahami. Desain UI/UX dibuat agar sesuai dengan tingkat literasi digital pengguna yang beragam. Arsitektur aplikasi dirancang berbasis client-server, dengan database lokal (SQLite) yang dapat diintegrasikan dengan layanan berbasis cloud (Firebase) untuk pengembangan lebih lanjut. Pemilihan Android sebagai platform utama didasarkan pada fakta bahwa sebagian besar UMKM menggunakan smartphone Android, sehingga aplikasi dapat diakses secara luas.

Proses pengembangan aplikasi menggunakan model waterfall sebagaimana diterapkan oleh Mukti et al. (2024). Model ini dipilih karena kesesuaian dengan karakteristik proyek pengabdian masyarakat yang membutuhkan tahapan terstruktur dan sistematis. Tahapan waterfall meliputi: analisis kebutuhan, desain sistem, pengkodean menggunakan bahasa Java/Kotlin, integrasi modul, dan pengujian. Pada tahap pengkodean, modul-modul aplikasi dikembangkan secara terpisah kemudian diintegrasikan.

Setelah aplikasi selesai dibangun, dilakukan uji coba dan evaluasi pada kelompok UMKM mitra. Pengujian dilakukan melalui pendekatan black-box testing untuk memastikan seluruh fungsi aplikasi berjalan sesuai spesifikasi. Selain itu, dilakukan uji performa untuk mengukur kecepatan, stabilitas, dan kompatibilitas aplikasi pada berbagai perangkat Android. Umpulan dikumpulkan melalui kuesioner dan wawancara mendalam untuk menilai kemudahan penggunaan, relevansi fitur, dan manfaat aplikasi terhadap pengelolaan keuangan.

Sebagai bagian dari kegiatan pengabdian, diselenggarakan pelatihan dan sosialisasi kepada mitra UMKM. Pelatihan ini tidak hanya menjelaskan cara penggunaan aplikasi, tetapi juga memperkenalkan konsep ZBB dan pentingnya literasi keuangan. Workshop dilakukan dengan pendekatan praktik langsung agar pelaku UMKM dapat langsung menerapkan aplikasi dalam pengelolaan usaha sehari-hari.

Tahap terakhir adalah pemeliharaan dan pengembangan lanjutan, yang mencakup perbaikan bug, pembaruan fitur, serta pengembangan aplikasi ke platform lain seperti iOS atau desktop. Pemeliharaan ini penting untuk memastikan aplikasi tetap relevan dengan kebutuhan pengguna dan perkembangan teknologi.

Dengan metodologi tersebut, penelitian pengabdian kepada masyarakat ini diharapkan dapat menghasilkan aplikasi Android yang tidak hanya berfungsi sebagai alat pencatatan keuangan, tetapi juga sebagai instrumen edukasi dan pemberdayaan UMKM hospitality dalam mengelola usaha secara lebih efisien, transparan, dan berkelanjutan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Tahap awal penelitian pengabdian kepada masyarakat dilakukan melalui wawancara dan observasi terhadap pelaku UMKM hospitality di Kabupaten Bandung (Jawa Barat) dan Kabupaten Luwu (Sulawesi Selatan). Wawancara bertujuan untuk menggali kondisi aktual pengelolaan keuangan, tantangan yang dihadapi, serta kebutuhan mitra terhadap aplikasi keuangan berbasis Android.

Hasil wawancara memperlihatkan bahwa sebagian besar pelaku UMKM masih menggunakan pencatatan manual berbasis buku tulis, bahkan ada yang hanya mengandalkan ingatan. Hal ini menyebabkan kesulitan dalam menghitung laba bersih, menyusun proyeksi biaya, maupun memisahkan keuangan usaha dengan keuangan pribadi. Selain itu, pencatatan pajak dan service charge hampir tidak dilakukan, padahal kedua komponen ini menjadi karakteristik penting industri hospitality.

Kegiatan wawancara yang dilaksanakan secara partisipatif mendukung prinsip pengabdian masyarakat yang menempatkan mitra sebagai subjek aktif. Dokumentasi proses pengumpulan data ditunjukkan pada gambar 1 berikut.



Gambar 1. Proses pengumpulan data kebutuhan pengguna di lapangan dengan kegiatan wawancara dengan pelaku UMKM hospitality

Temuan lapangan ini menjadi dasar dalam merancang fitur aplikasi HospiBudget, dengan menekankan kebutuhan akan sistem yang mudah digunakan, transparan, serta mampu memberikan laporan otomatis yang sesuai konteks usaha kecil.

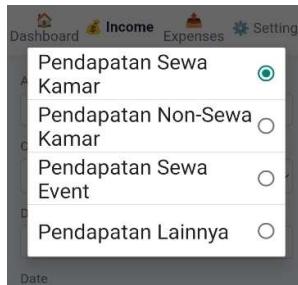
Implementasi Aplikasi HospiBudget

Berdasarkan analisis kebutuhan di lapangan, dikembangkan aplikasi HospiBudget berbasis Android dengan mengintegrasikan konsep Zero Based Budgeting (ZBB) dan Zero Based Modeling (ZBM). Aplikasi ini dirancang untuk mendukung pencatatan keuangan dari nol pada setiap periode, sehingga setiap transaksi pendapatan dan pengeluaran dapat dipertanggungjawabkan sesuai prinsip ZBB.



Gambar 2. Pencatatan Pendapatan (Income Management)

Aplikasi memungkinkan pencatatan pendapatan berdasarkan kategori khas bisnis hospitality, yaitu sewa kamar, non-sewa kamar (F&B, laundry), sewa event, dan pendapatan lain. Fitur ini membantu pelaku usaha mengidentifikasi sumber pemasukan utama dan mengevaluasi kontribusi tiap jenis pendapatan.



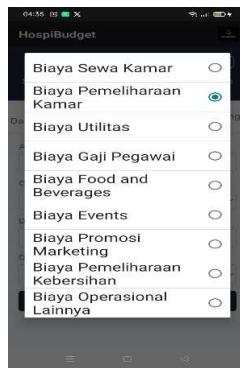
Gambar 3. Tampilan menu pencatatan pendapatan aplikasi HospiBudget

2. Pencatatan Pengeluaran (Expense Management)

Menu Expenses memungkinkan pencatatan pengeluaran terperinci, seperti pemeliharaan kamar, utilitas, gaji pegawai, promosi, food & beverages, dan kebersihan. Dengan kategorisasi ini, pengguna dapat langsung menilai pos biaya terbesar dan melakukan pengendalian anggaran.



Gambar 4. Tampilan input kategori pengeluaran pada aplikasi HospiBudget



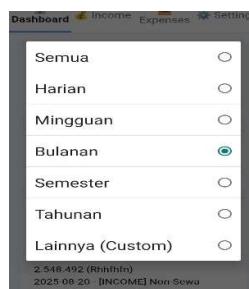
Gambar 5. Visualisasi daftar pengeluaran berdasarkan kategori

3. Dashboard Keuangan

Dashboard menampilkan ringkasan keuangan secara real-time, termasuk total pendapatan, total pengeluaran, laba bersih, serta perhitungan otomatis pajak (12%) dan service charge (10% untuk sewa kamar dan event). Filter periode (harian, mingguan, bulanan, semester, tahunan) memungkinkan pengguna melakukan analisis fleksibel sesuai kebutuhan.



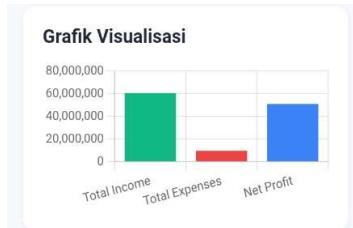
Gambar 5. Tampilan dashboard aplikasi HospiBudget dengan ringkasan keuangan



Gambar 6. Fitur filter periode laporan keuangan

4. Visualisasi Data

HospiBudget menyajikan grafik batang (total income, total expenses, net profit) dan pie chart distribusi kategori pendapatan/pengeluaran. Visualisasi ini dirancang untuk membantu pengguna dengan literasi keuangan terbatas agar lebih mudah memahami kondisi usaha.



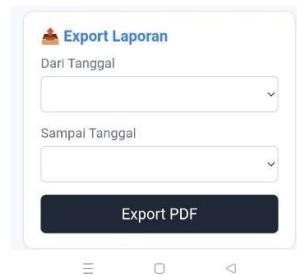
Gambar 7. Grafik batang pendapatan, pengeluaran, dan laba bersih



Gambar 8. Diagram pie distribusi pengeluaran berdasarkan kategori

5. Fitur Tambahan

Aplikasi dilengkapi dengan fitur Export PDF yang memudahkan pengguna menghasilkan laporan resmi, serta Reset Data yang memungkinkan pengguna menghapus transaksi lama dan memulai periode baru sesuai prinsip ZBB.



Gambar 9. Tampilan fitur Export PDF pada aplikasi HospiBudget



Gambar 10. Tampilan fitur Reset Data aplikasi HospiBudget

Dengan desain ini, HospiBudget tidak hanya berfungsi sebagai aplikasi pencatatan, melainkan juga sebagai alat edukasi keuangan digital. Uji coba HospiBudget dilakukan pada beberapa UMKM mitra. Dari simulasi penggunaan, pelaku usaha dapat langsung melihat perbedaan antara pola lama dan penggunaan aplikasi. Misalnya, saat mencatat transaksi periode Agustus 2025, aplikasi menampilkan total pendapatan sebesar Rp 60.638.888, total pengeluaran Rp 9.638.491, dan laba bersih Rp 51.000.397. Selain itu, pajak (12%) dan service charge (10% untuk sewa kamar dan event) dihitung otomatis oleh sistem.

Hasil ini menunjukkan dua hal penting, yaitu : (1) Transparansi finansial meningkat – pengguna dapat langsung mengetahui posisi laba bersih setelah memperhitungkan semua kewajiban biaya, sesuatu yang sebelumnya sering diabaikan, dan (2) Efisiensi pengambilan keputusan – pemilik usaha dapat mengidentifikasi biaya dominan (misalnya F&B atau pemeliharaan kamar) dan menilai efektivitas anggaran.

Respon pengguna secara umum positif. Mereka menilai aplikasi ini membantu menyederhanakan proses pencatatan yang selama ini rumit dan sering terabaikan. Salah satu pelaku usaha kuliner menyatakan bahwa grafik visualisasi memudahkan mereka untuk memahami proporsi biaya terbesar, sementara pemilik penginapan kecil merasa terbantu karena pajak dan service charge dihitung otomatis tanpa perlu formula manual.

Meski demikian, terdapat beberapa catatan perbaikan. Beberapa UMKM menginginkan adanya laporan mingguan, bukan hanya bulanan. Ada juga masukan agar kategori biaya lebih fleksibel, karena usaha kecil sering mengalami perubahan struktur biaya. Temuan ini menegaskan pentingnya model pengembangan iteratif dan partisipatif, sebagaimana disarankan oleh Mauko et al. (2017).

Secara teoritis, HospiBudget membuktikan bahwa konsep ZBB dan ZBM dapat diadaptasi ke dalam konteks digital untuk UMKM hospitality. Dengan mewajibkan pencatatan ulang setiap periode, aplikasi ini melatih pengguna agar lebih kritis dalam menilai kebutuhan anggaran. Hal ini sejalan dengan prinsip ZBB yang menekankan efisiensi, transparansi, dan akuntabilitas keuangan

Dari perspektif praktis, HospiBudget menjadi instrumen pemberdayaan UMKM yang mampu mengubah pola pengelolaan keuangan dari berbasis intuisi menjadi berbasis data. Visualisasi grafik dan perhitungan otomatis pajak/service charge meningkatkan literasi keuangan secara signifikan, terutama bagi pelaku usaha kecil yang belum terbiasa dengan laporan akuntansi.

Selain itu, penelitian penelitian pengabdian kepada masyarakat ini memperkuat temuan Mukti et al. (2024) bahwa model waterfall cocok digunakan untuk pengembangan aplikasi pengabdian masyarakat karena memberikan tahapan terstruktur dari analisis kebutuhan hingga evaluasi. Di sisi lain, pendekatan partisipatif memastikan aplikasi yang dihasilkan benar-benar sesuai dengan kebutuhan nyata mitra.

Implikasi lebih luas dari pengembangan HospiBudget adalah kontribusinya terhadap keberlanjutan UMKM hospitality. Dengan pencatatan keuangan yang lebih teratur, pelaku usaha dapat meningkatkan daya saing, mempermudah akses pendanaan, serta memenuhi kewajiban administratif secara lebih profesional. Dalam konteks pengabdian masyarakat, aplikasi ini tidak hanya meningkatkan kapasitas teknis UMKM, tetapi juga memberikan dampak sosial berupa peningkatan kepercayaan konsumen dan kredibilitas usaha.

KESIMPULAN

Penelitian pengabdian masyarakat ini menegaskan bahwa UMKM di sektor hospitality masih menghadapi persoalan serius dalam hal pengelolaan keuangan, terutama karena keterbatasan literasi finansial, kebiasaan pencatatan manual, pencampuran keuangan pribadi dengan usaha, serta pengabaian terhadap kewajiban pajak dan service charge. Temuan lapangan tersebut memperlihatkan adanya kebutuhan mendesak akan instrumen digital yang sederhana, mudah diakses, dan sesuai dengan karakteristik usaha kecil menengah.

Sebagai jawaban atas permasalahan tersebut, dikembangkan aplikasi Android HospiBudget dengan mengintegrasikan prinsip Zero Based Budgeting (ZBB) dan Zero Based Modeling (ZBM). Aplikasi ini dirancang untuk membantu UMKM menyusun anggaran dari nol setiap periode, mencatat pendapatan dan pengeluaran berbasis kategori khas hospitality, menampilkan ringkasan keuangan real-time, serta menyajikan visualisasi laporan dalam bentuk grafik batang dan diagram pie. Fitur tambahan berupa perhitungan otomatis pajak dan service charge, export PDF, serta reset data semakin memperkuat fungsi HospiBudget sebagai alat manajemen keuangan yang akuntabel dan praktis.

Pengembangan aplikasi dilakukan dengan pendekatan riset terapan partisipatif, melibatkan UMKM sejak tahap identifikasi kebutuhan hingga uji coba. Uji coba awal menunjukkan bahwa HospiBudget dapat meningkatkan pemahaman keuangan, mendorong disiplin pencatatan, serta memperkuat transparansi dalam pengelolaan usaha. Dengan demikian, aplikasi ini tidak hanya berfungsi sebagai alat pencatatan, tetapi juga sebagai media pembelajaran digital yang relevan untuk pemberdayaan UMKM hospitality.

Sejalan dengan hasil penelitian pengabdian kepada masyarakat, beberapa rekomendasi dapat diajukan. Pertama, aplikasi perlu dikembangkan lebih lanjut dengan menambah fitur laporan mingguan dan fleksibilitas kategori biaya agar lebih sesuai dengan variasi usaha kecil. Kedua, diperlukan pendampingan literasi keuangan digital secara berkelanjutan bagi UMKM agar aplikasi benar-benar dimanfaatkan secara konsisten dan efektif. Ketiga, pengembangan HospiBudget sebaiknya diarahkan ke platform multiplatform (iOS dan desktop/web) untuk memperluas jangkauan pengguna. Keempat, perlu dilakukan penelitian lanjutan untuk mengevaluasi dampak jangka panjang penggunaan aplikasi terhadap peningkatan profitabilitas, efisiensi biaya, serta akses UMKM ke permodalan formal. Kelima, aplikasi ini berpotensi direplikasi untuk sektor UMKM lain di luar hospitality dengan penyesuaian kategori pendapatan dan pengeluaran.

Penelitian ini masih memiliki beberapa keterbatasan. Lingkup wilayah terbatas pada dua daerah, yaitu Kabupaten Bandung dan Kabupaten Luwu, sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas. Uji coba aplikasi baru dilakukan pada skala kecil dengan fokus pada fungsionalitas dan pengalaman pengguna, sehingga dampak jangka panjang terhadap kinerja finansial UMKM belum sepenuhnya terukur. Fitur aplikasi pada versi awal masih sederhana, belum mencakup integrasi dengan sistem akuntansi formal atau basis data berbasis cloud. Selain itu, penelitian ini sangat bergantung pada partisipasi mitra, yang dalam beberapa kasus dapat menimbulkan bias data karena responden tidak selalu konsisten dalam mencatat transaksi. Faktor literasi digital juga menjadi kendala, terutama bagi pelaku usaha yang belum terbiasa dengan teknologi mobile.

Dengan keterbatasan tersebut, penelitian pengabdian kepada masyarakat ini diposisikan sebagai langkah awal (preliminary) dalam menghadirkan solusi digital berbasis ZBB/ZBM bagi UMKM hospitality. Ke depan, pengembangan lebih lanjut diharapkan dapat memperluas lingkup wilayah, memperbanyak jumlah sampel, menambah kompleksitas fitur, serta melakukan evaluasi

dampak jangka panjang agar HospiBudget semakin relevan sebagai model pemberdayaan UMKM berbasis teknologi digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Batang, S., Abreh, Y. A., Wan, M., Wibawa, R., Mebang, D. N., Warman, W., ... & Fitriadi, A. (2025). Analysis of budget utilization efficiency in public schools in Mahakam Ulu. *Jurnal Riset Ilmu Pendidikan*, 5(1), 138–147.
- Beck, J., Rainoldi, M., & Egger, R. (2019). Virtual reality in tourism: A state-of-the-art review. *Tourism Review*, 74(3), 626–643. <https://doi.org/10.1108/TR-03-2017-0049>
- Bitrián, P., Buil, I., & Catalán, S. (2021). Enhancing user engagement: The role of gamification in mobile apps. *Journal of Business Research*, 132, 170–185. <https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2021.04.028>
- Cokins, G. (2009). Performance management: Integrating strategy execution, methodologies, risk, and analytics. Hoboken, NJ: Wiley.
- Cooke, J. (2012). Everything you want to know about Agile: How to get Agile results in a less-than-Agile organization. Cambridge: IT Governance Publishing.
- De Waal, A., Hermkens-Janssen, M., & Van de Ven, A. (2011). The evolutionary adoption framework: Explaining the budgeting paradox. *Journal of Accounting & Organizational Change*, 7(4), 316–336. <https://doi.org/10.1108/18325911111182368>
- Ekholm, B.-Ö., & Wallin, J. (2000). Is the annual budgeting really dead? *European Accounting Review*, 9(4), 519–539. <https://doi.org/10.1080/09638180020024007>
- Fabozzi, F. J., Peterson, D. P., & Polimeni, R. S. (2008). The complete CFO handbook: From accounting to accountability. Hoboken, NJ: Wiley.
- Hideyat, L., & Dahlia, D. (2023). Sistem informasi agenda kerja karyawan PT. Asuransi Bri Life Jakarta berbasis web. *Indonesian Journal of Computer Science*, 2(2), 95–103. <https://doi.org/10.31294/ijcs.v2i2.2391>
- Huda, B., & Priyatna, B. (2019). Penggunaan aplikasi content management system (CMS) untuk pengembangan bisnis berbasis e-commerce. *Systematics*, 1(2), 81–91. <https://doi.org/10.35706/sys.v1i2.2076>
- Jones, M., et al. (2017). Beyond ‘yesterday’s tomorrow’: Future-focused mobile interaction design by and for emergent users. *Personal and Ubiquitous Computing*, 21(1), 157–171. <https://doi.org/10.1007/s00779-016-0982-0>
- Louis, D., & Müller, P. (2016). *Android*. München: Carl Hanser Verlag. <https://doi.org/10.3139/9783446451124.fm>
- Lusardi, A., & Messy, F.-A. (2023). The importance of financial literacy and its impact on financial wellbeing. *Journal of Financial Literacy and Wellbeing*, 1(1), 1–11. <https://doi.org/10.1017/FLW.2023.8>

- Mauko, I. C., Setiohardjo, N. M., & Noach, F. P. (2017). Pengembangan website Unit Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat dan penerapan jurnal elektronik berbasis open source di Politeknik Negeri Kupang. *Jurnal Ilmiah FLASH*, 3(2), 100–107.
- Mukti, A. R., Pratama, A., & Purwanto, T. D. (2024). Perancangan aplikasi Sijaspro di Jasdam II Sriwijaya berbasis Kodular. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Bina Darma (JPKMBD)*, 4(1), 43–49. <https://doi.org/10.31294/jpkmbd.v4i1.2391>
- Munadiya, R. (2022). Isu keberlanjutan dan persaingan usaha: Kapan otoritas harus campur tangan?. *Jurnal Persaingan Usaha*, 2(2), 127–137.
- Muyassaroh, I., Arsanti, M., & Hasanudin, C. (2022). Urgensi literasi digital bagi mahasiswa di era Society 5.0. *Protasis: Jurnal Bahasa, Sastra, Budaya, dan Pengajarannya*, 1(2), 81–90.
- Nurbaiti, N., Asmuni, A., Soemitra, A., Imsar, I., & Aisyah, S. (2023). Behavior analysis of MSMEs in Indonesia using fintech lending: Comparative study between sharia fintech lending and conventional fintech lending. *JPPI (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia)*, 9(4), 92–99.
- Pyhrr, P. A. (2012). Zero-based budgeting. In J. W. Wiley (Ed.), *Handbook of budgeting* (pp. 677–696). Hoboken, NJ: Wiley.
- Save, A. (2014). Marketing in a mobile-first world: Tackling the why and the how. *Journal of Direct, Data and Digital Marketing Practice*, 15(3), 202–212. <https://doi.org/10.1057/dddmp.2014.8>
- Simarmata, J. (2010). *Rekayasa web*. Yogyakarta: Andi.
- Stocchi, L., Pourazad, N., Michaelidou, N., Tanusondjaja, A., & Harrigan, P. (2022). Marketing research on mobile apps: Past, present and future. *Journal of the Academy of Marketing Science*, 50(2), 195–225. <https://doi.org/10.1007/s11747-021-00815>
- Suryadi, A. (2018). Perancangan aplikasi game edukasi menggunakan model waterfall. *Jurnal Petik*, 3(1), 8–14. <https://doi.org/10.31980/jpetik.v3i1.352>
- Voßemer, J., Gebel, M., Nizalova, O., & Nikolaieva, O. (2018). The effect of an early-career involuntary job loss on later life health in Europe. *Advances in Life Course Research*, 35, 69–76. <https://doi.org/10.1016/j.alcr.2018.01.001>
- Wibawanto, W. (2017). Desain dan pemrograman multimedia pembelajaran kreatif, interaktif. Jakarta: Depublish.