

## Penerapan Aplikasi UMKM Penjualan Berbasis Android pada Kedai Betawi Mpok Mimin

Arby Sudewa<sup>1</sup>, Nawindah<sup>2</sup>, Teja Endra Eng Tju<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Sistem Informasi, Universitas Budi Luhur

e-mail: [arby.sudewa@budiluhur.ac.id](mailto:arby.sudewa@budiluhur.ac.id),

[nawindah@budiluhur.ac.id](mailto:nawindah@budiluhur.ac.id),

[teja.endra@budiluhur.ac.id](mailto:teja.endra@budiluhur.ac.id)

---

### Article History:

Received: 15 Mei 2024

Revised: 2 Juli 2024

Accepted: 2 Juli 2024

**Abstract:** Kegiatan UMKM pada kedai Mpok Mini dilakukan dengan menerapkan aplikasi penjualan berbasis Android. Masalah yang terjadi seringnya terjadi kesalahan dalam pencatatan transaksi terlebih pemesanan pada saat bersamaan sehingga diperlukan alat bantu berupa aplikasi yang digunakan untuk mempermudah pencatatan transaksi. Metode yang digunakan persiapan, survei, perancangan dan pembuatan aplikasi, pelatihan penggunaan aplikasi, evaluasi dan pelaporan. Hasil dari kegiatan ini adalah tingkat pemahaman peserta 50% sudah paham, 30% sedikit paham dan 20% belum paham. Dengan adanya penerapan dan penggunaan aplikasi ini meminimalisir kesalahan yang sering terjadi.

**Keywords:** Penerapan, Aplikasi, Transaksi, UMKM

*Correspondence author:* Nawindah, [nawindah@budiluhur.ac.id](mailto:nawindah@budiluhur.ac.id), Jakarta, Indonesia

---

## PENDAHULUAN

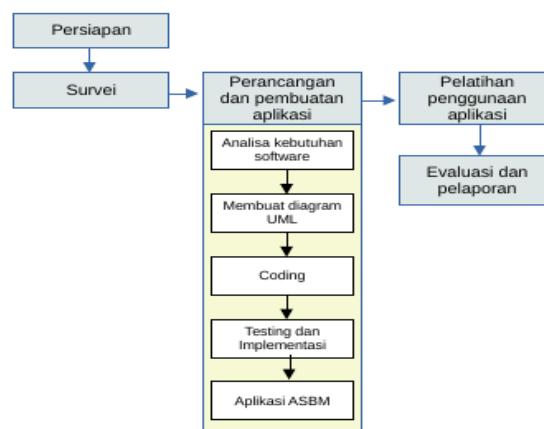
Usaha Mikro Kecil Menengah (UMKM) memiliki peranan yang amat penting dalam perekonomian Indonesia, namun keterampilan dalam pencatatan transaksi sangat dibutuhkan bagi pemiliknya sehingga dilakukan implementasi dan pelatihan aplikasi dengan hasil memuaskan (Larasati & Widyawati, 2022; Mawuntu et al., 2022). Di daerah Pamulang, Tangerang Selatan, di Jalan Padjajaran terdapat kedai betawi Mpok Mimin yang mulai berjualan sejak tahun 2006. Kedai ini adalah sebuah UMKM yang berjualan soto ayam, soto betawi, ayam bakar, ayam goreng, sop iga dan sebagainya. Penjualan makanan di kedai Mpok Mimin setiap harinya dapat mencapai kurang lebih 50 porsi makanan. Namun selama lebih dari 15 tahun sejak aktif berjualan terdapat beberapa masalah pada Kedai Betawi Mpok Mimin antara lain: (1) proses pencatatan data transaksi penjualan masih dilakukan secara manual sehingga dapat menimbulkan beberapa kesalahan, (2) ketika beberapa pelanggan memesan secara bersamaan, biasanya para karyawan yang bekerja lupa untuk mencatat data transaksi penjualan yang menyebabkan pemilik dari Kedai Betawi Mpok Mimin sulit untuk menghitung total pendapatan yang telah di dapat.

Berdasarkan masalah yang dialami Kedai Mpok Mimin maka dilakukan kegiatan pengabdian masyarakat berupa “Penerapan Aplikasi UMKM Penjualan Berbasis

Android pada Kedai Betawi Mpok Mimin” dengan mengimplementasikan sebuah aplikasi pencatatan transaksi penjualan yang akan digunakan pada Kedai Betawi Mpok Mimin bernama ASBM (Aplikasi Soto Betawi Mpok Mimin). Aplikasi tersebut dapat digunakan untuk (1) mencatat data transaksi penjualan, dan memiliki desain yang cukup mudah digunakan, sehingga para karyawan nantinya dapat mencatat data transaksi penjualan sambil melayani para pelanggan; (2) proses pencatatan transaksi penjualan yang menjadi lebih inovatif karena sudah berbasis Android, (3) mampu mengatasi masalah yang ada pada Kedai Betawi Mpok Mimin dengan bantuan aplikasi ASBM. ASBM ini dirancang dengan tujuan untuk dapat membantu memenuhi kebutuhan yang ada pada kedai betawi mpok Mimin dalam hal pencatatan data transaksi penjualan. Aplikasi ini juga dapat secara otomatis menghitung total transaksi setiap penjualannya, sehingga pelayan tidak perlu untuk menghitung manual atau menggunakan kalkulator. Aplikasi ASBM ini dibangun dengan menggunakan bahasa Java (Ogihara, 2018; Sanchez & Canton, 2002) dan basis data MySql Lite (Randy Jay Yarger et al., 1999).

## METODE PELAKSANAAN

Adapun metode yang digunakan pada kegiatan ini terdiri dari beberapa tahapan, seperti pada Gambar 1, yaitu meliputi tahapan persiapan, survei, perancangan dan pembuatan aplikasi, pelatihan penggunaan aplikasi, evaluasi dan pelaporan.



Gambar 1. Diagram alur kegiatan

Tampak kegiatan terdiri dari 5 (lima) tahapan yaitu tahap Persiapan, pada tahap persiapan dilakukan perizinan internal, eksternal dan menyusun kegiatan awal yang akan dilakukan; Survei, mendatangi kedai Mpok Mimin kemudian dilakukan pengumpulan data sesuai dengan kebutuhan; Perancangan dan pembuatan aplikasi, kegiatan perancangan sistem terlebih dahulu (membuat diagram, basis data, rancangan layar) setelah selesai dilanjutkan dengan pembuatan aplikasi sesuai dengan kebutuhan; Pelatihan penggunaan aplikasi, proses pelatihan bagaimana cara penggunaan dari aplikasi ASBM (Aplikasi Soto Betawi Mpok Mimin) sekaligus juga pemakaian aplikasi untuk pertama kalinya oleh pemilik dan para karyawan yang bekerja pada Kedai Betawi

Mpok Mimin. Testing dan implementasi aplikasi ASBM, kegiatan ini dilakukan setelah tidak ada lagi *error* pada aplikasi; Evaluasi dan Pelaporan : kegiatan evaluasi dilakukan setelah seluruh rangkaian kegiatan selesai dilakukan, kemudian barulah dibuatkan laporan kegiatannya.

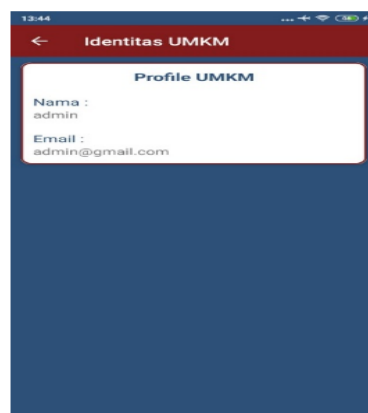
## HASIL

Kegiatan ini bertujuan untuk memudahkan kasir dalam menghitung transaksi yang terjadi, terlebih saat banyak pesanan, sehingga dapat menghindari kesalahan yang dimungkinkan terjadi. Kegiatan ini berlangsung selama satu bulan. Persiapan dilakukan sebelum dilaksanakan pengabdian ini diantaranya melakukan persiapan misalnya melakukan perizinan, survei dilakukan dengan mendatangi langsung kedai , kemudian dilakukan wawancara diiringi dengan pengumpulan data yang dibutuhkan dengan sebelumnya dilakukan survei terlebih dahulu.



Gambar 2. Kedai Betawi Mpok Mimin

Gambar 2 merupakan kedai betawi Mpok Mimin yang diambil saat survei. Kegiatan selanjutnya melakukan perancangan dan pembuatan aplikasi dengan desain aplikasi, proses pembuatan aplikasi dengan menggunakan *software* Android Studio (Devandroid, 2019; Singh et al., 2016). Aplikasi ASBM memiliki menu: (1) Menu Profile, (2) Menu Makanan, (3) Menu Pemesanan, (4) Menu Riwayat adalah menu yang berguna untuk menampilkan data-data transaksi penjualan beserta total harga setiap transaksinya yang berhasil disimpan.



Gambar 3. Menu Profile

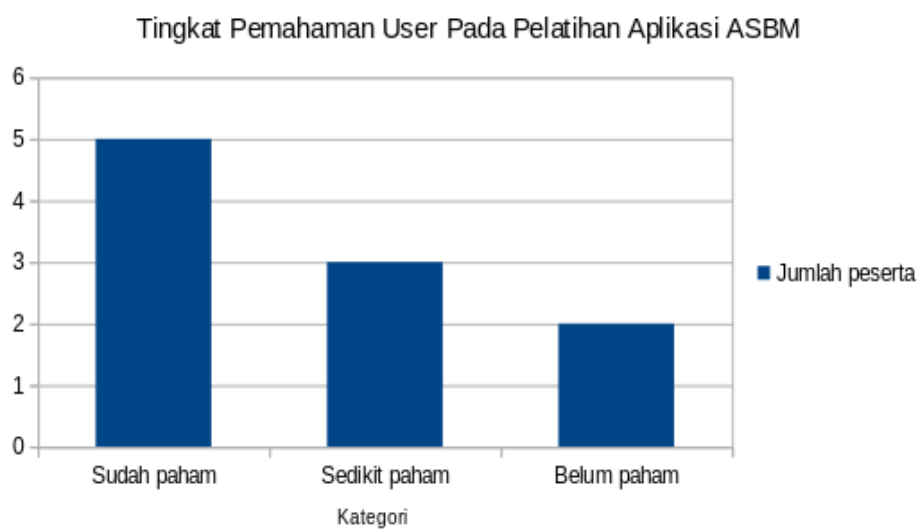
Menu *profile* adalah menu yang berguna untuk menampilkan data diri akun yang sedang digunakan ditunjukkan pada Gambar 3. Dari tampilan menu pemesanan terlihat deskripsi tentang jumlah menu yang dipesan, seperti ditunjukkan pada Gambar 3.

MENU	JUMLAH
Ayam Bakar	7
Ayam Goreng	0
Sop Iga	0
Soto Betawi Da..	0
Soto Betawi Ay..	0
Nasi	7

Gambar 4. Menu Pemesanan

## PEMBAHASAN

Dari evaluasi kegiatan pengabdian masyarakat yang telah dilakukan pada kegiatan pelatihan penggunaan aplikasi ASBM disajikan pada Gambar 5.



Gambar 5. Tingkat pemahaman user pada pelatihan aplikasi ASBM

Dari Gambar 5 terlihat tingkat pemahaman peserta 50% sudah paham, 30% sedikit paham dan 20% belum paham atas materi yang diberikan. Pelatihan berlangsung dengan tertib hingga kegiatan berakhir, berikut foto salah satu user yang mengikuti pelatihan :



Gambar 6. Penggunaan aplikasi ASBM

Dari gambar 6 dapat dilihat bahwa aplikasi ASBM dapat digunakan user untuk melakukan pencatatan sehingga dapat bertransaksi dengan mudah. Adapun luaran pengabdian masyarakat berupa : aplikasi dan sebuah artikel.

## **KESIMPULAN**

Dari hasil kegiatan dan evaluasi pengabdian kepada masyarakat ini dapat disimpulkan bahwa proses pencatatan transaksi penjualan lebih inovatif, karena sudah tidak lagi melakukan proses pencatatan secara manual tetapi sudah menggunakan media Android sehingga dapat dengan mudah mengetahui total per transaksi. Dengan adanya aplikasi ini apabila terjadi transaksi secara bersamaan maka meminimalisir terjadinya kelalaian.

## DAFTAR PUSTAKA

- Devandroid. (2019). *Introducción a Android Studio*. Google, LLC.
- Larasati, D. N., & Widyawati, D. (2022). Penerapan Aplikasi Akuntansi Berbasis Android SIAPIK (Studi pada UMK Kerupuk Ikan Surabaya). *Jurnal Ilmu Dan Riset Akuntansi*, 11(8), 1–18.
- Mawuntu, P., Kuron, M., Makalalag, M., & Aotama, R. (2022). Penerapan Aplikasi SIAPIK Dalam Pencatatan Transaksi Dan Penyusunan Laporan Keuangan Pada UMKM. *Prosiding Seminar Nasional UNIMUS*, 1737–1745.
- Ogihara, M. (2018). Fundamentals of Java Programming. In *Fundamentals of Java Programming*. <https://doi.org/10.1007/978-3-319-89491-1>
- Randy Jay Yarger, George Reese, & Tim King. (1999). MySQL and mSQL. *Computers & Mathematics with Applications*, 38(11–12), 289. [https://doi.org/10.1016/S0898-1221\(99\)91243-9](https://doi.org/10.1016/S0898-1221(99)91243-9)
- Sanchez, J., & Canton, M. P. (2002). - Java Programming. In *Java Programming for Engineers* (pp. 19–30). CRC Press. <https://doi.org/10.1201/9781420000009-3>
- Singh, A., Sharma, S., & Singh, S. (2016). Android Application Development using Android Studio and PHP Framework. *International Journal of Computer Applications Recent Trends in Future Prospective in Engineering & Management Technology*.