

# Digitalisasi UMKM Kantin Polsri Sei Sahang Dengan Pembuatan Aplikasi Pemesanan Makanan/Minuman Berbasis Website

Desti Destiansari Istinabiyah<sup>1</sup>, Iga Apria<sup>2</sup>, Dwi Mei Rita Sari<sup>3</sup>, Andry Meylani<sup>4</sup>,  
Ayu Soraya<sup>5</sup>, Wanda Septian<sup>6</sup>

<sup>1,2,3,4,5,6</sup> Jurusan Manajemen Informatika, Politeknik Negeri Sriwijaya

\*Corresponding author

E-mail: [desti.istinabiyah@polsri.ac.id](mailto:desti.istinabiyah@polsri.ac.id)\*

## Article History:

Received:

Revised:

Accepted:

**Abstract:** Seiring dengan banyaknya UMKM yang telah ada di Indonesia dan juga perkembangan zaman dengan teknologi yang lebih canggih, maka teknologi menjadi alat untuk membantu kemajuan UMKM negara. Salah satu UMKM yang berada di lingkungan Politeknik Negeri Sriwijaya bernama "Kantin Enca". Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan, bahwa UMKM tersebut mengalami kendala dalam pencatatan transaksi manual dan sering terjadi pesanan terlewat sehingga berpotensi pada kerugian dan bangkrut. Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, dirancang aplikasi pemesanan berbasis website yang bertujuan untuk mempermudah pelanggan untuk mengakses informasi, meningkatkan daya tarik UMKM, dan efisien terhadap waktu serta hemat biaya.

## Keywords:

Digitalisasi, UMKM, Aplikasi, Website

## Pendahuluan

Dalam pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan kegiatan digitalisasi kantin UMKM di lingkungan Politeknik Negeri Sriwijaya. Seiring dengan banyaknya UMKM yang telah ada di Indonesia dan juga perkembangan zaman dengan teknologi yang lebih canggih, maka kita bisa memanfaatkan teknologi yang ada untuk membantu kemajuan UMKM negara. Salah satu UMKM yang berada di lingkungan Politeknik Negeri Sriwijaya Jurusan Manajemen Informatika bernama "Kantin Enca". Kantin Enca berdiri pada tahun 2022 dengan pemilik yang bernama Ibu Yuli seorang wanita berumur 41 tahun, beliau menjual berbagai makanan mulai dari makanan ringan dan makanan berat serta berbagai varian minuman. Nama "Enca" diambil dari nama anak beliau, dengan harapan nama tersebut akan memberi rejeki pada usahanya. Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan, bahwa UMKM tersebut mengalami kendala dalam melayani pelanggan secara manual. Sering terjadi pesanan terlewat dan belum adanya pencatatan transaksi sehingga berpotensi pada kerugian

dan bangkrut. Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, kami membuat aplikasi pemesanan berbasis website yang bertujuan untuk mempermudah pelanggan untuk mengakses informasi, meningkatkan daya tarik UMKM, dan efisien terhadap waktu serta hemat biaya. Target pada kegiatan pengabdian ini adalah tersedianya Aplikasi pemesanan makanan/minuman berbasis website pada sektor UMKM.

## **Metode**

Pengabdian kepada masyarakat ini memuat bagaimana proses kegiatan yang dilakukan, dimulai dari proses sosialisasi kegiatan kepada mitra, identifikasi kebutuhan mitra, pembuatan aplikasi, hingga luaran dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Aplikasi UMKM dirancang menggunakan metode pengembangan waterfall terdiri dari analisis kebutuhan, desain, implementasi, pengujian dan pemeliharaan. Pada tahap analisis, menjelaskan tentang kebutuhan fungsional dan non-fungsional. Pada tahap desain, menampilkan berbagai desain, arsitektur, dan spesifikasi teknis website. Pada tahap implementasi, tahap ini merupakan kode program untuk memastikan kualitas aplikasi yang dibangun. Pada tahap pengujian, merupakan tahap untuk menguji apakah website berfungsi dengan baik dan hasilnya bahwa website tersebut mampu memenuhi persyaratan pengguna. Pada tahap pemeliharaan, merupakan tahap yang memperbaiki, memperbarui, dan memperluas sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Tempat dilakukan penelitian ini yaitu di Kantin Enca yang beralamatkan pada Jl. Sungai Sahang, Kampus Manajemen Informatika Politeknik Negeri Sriwijaya. Penelitian dilakukan pada bulan November sampai Desember terhitung 2 bulan. Dalam proses penelitian ini adapun alat yang digunakan untuk menghasilkan informasi yang cepat, tepat dan akurat dibutuhkan elemen-elemen dari sistem komputer sebagai alat bantu. Adapun alat tersebut dirincikan sebagai berikut:

### **A. Perangkat Keras (Hardware)**

1. Laptop merk MSI GF63 Thin Gaming dengan spesifikasi Processor Intel Core i5 - 11400 H, ~ 2,7GHz, Gen 11Th, RAM 16 Gb, SSD 512 Gb dan 14,5 Inch (1920x1080)
2. Laptop merk Acer Aspire 3 A314-23M-R897 14" HD R5-7520U RAM 8 GB Storage 512GB SSD SLV WIN 11
3. Handphone merk Realme C67 dengan spesifikasi Prosesor Qualcomm Snapdragon 685 Octa-core Versi android 14, RAM 8Gb, SSD 128Gb

## **B. Perangkat Lunak (Software)**

1. Visual Studio Code digunakan untuk membuat website
2. Microsoft Word digunakan untuk membuat laporan penelitian.
3. Canva digunakan untuk mendesain poster/foto

## **C. Alur Pengembangan Sistem**

1. Analisis Kebutuhan: Mengidentifikasi fitur utama, seperti menu
2. makanan, metode pemesanan, total harga, dan pembayaran.
3. Implementasi: Mengembangkan website menggunakan HTML, dan
4. CSS, dan JavaScript serta menghasilkan barcode untuk akses.
5. Pengujian: Memastikan semua fitur berjalan sesuai kebutuhan
6. UMMK.

## **D. Tools dan Teknologi**

1. Bahasa Pemrograman: HTML, CSS, dan JavaScript.
2. QR Code Generator: barcode yang mengarahkan ke website.

## **Hasil**

Dalam membangun aplikasi UMKM, ada beberapa hal yang harus dilakukan agar tujuan dari pembuatan aplikasi tersebut dapat tercapai dengan baik. Adapun langkah awal yang dapat dilakukan untuk membangun sebuah aplikasi pemesanan makanan/minuman berbasis website dengan menggunakan QR Code ini yaitu identifikasi masalah yang ada pada Kantin Enca. Berdasarkan wawancara dengan owner, ada beberapa permasalahan yang dihadapi oleh Kantin Enca, yaitu proses pemesanan makanan/minuman yang masih secara manual, mengakibatkan pelayanan tidak kondusif dan lamban. Keterbatasan akses untuk melihat informasi terkait produk yang terdapat di Kantin Enca. Berdasarkan permasalahan di atas, maka dirancanglah sebuah aplikasi pemesanan makanan/minuman berbasis website untuk membantu digitalisasi UMKM di lingkungan Politeknik Negeri Sriwijaya yaitu kantin Enca.

Adapun prosedur aplikasi berbasis website yang akan dibangun adalah sebagai berikut:

1. Customer bisa membuka website Kantin Enca untuk memesan makanan/minuman.
2. Terdapat fitur guide untuk melihat tutorial pemesanan pada website.
3. Pelanggan bisa melihat e-menu untuk melihat

- daftar produk makanan/minuman yang terdapat di Kantin Enca.
4. Pelanggan bisa mengakses e-maps untuk melihat lokasi Kantin Enca.
  5. Pada proses pemesanan customer bisa klik banyaknya menu yang ingin dipesan.
  6. Tahap selanjutnya mengisi form nama, catatan pembeli, dan pilih cara pengantaran lalu klik pesan sekarang.
  7. Setelah itu, akan keluar struk pesanan yang terintegrasi langsung dengan whatsapp owner kantin enca.

Berikut adalah desain perangkat lunak dengan spesifikasi teknis lengkap dari sistem yang telah dibuat. Untuk mengakses aplikasi berbasis website, pelanggan bisa scan QR Code berikut.



Gambar 1. QR Code menuju ke Aplikasi Berbasis Website



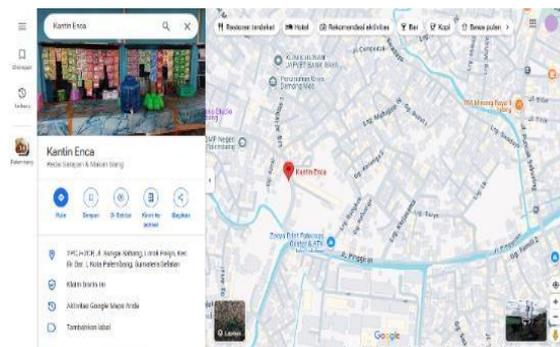
Gambar 2. Desain Halaman Utama



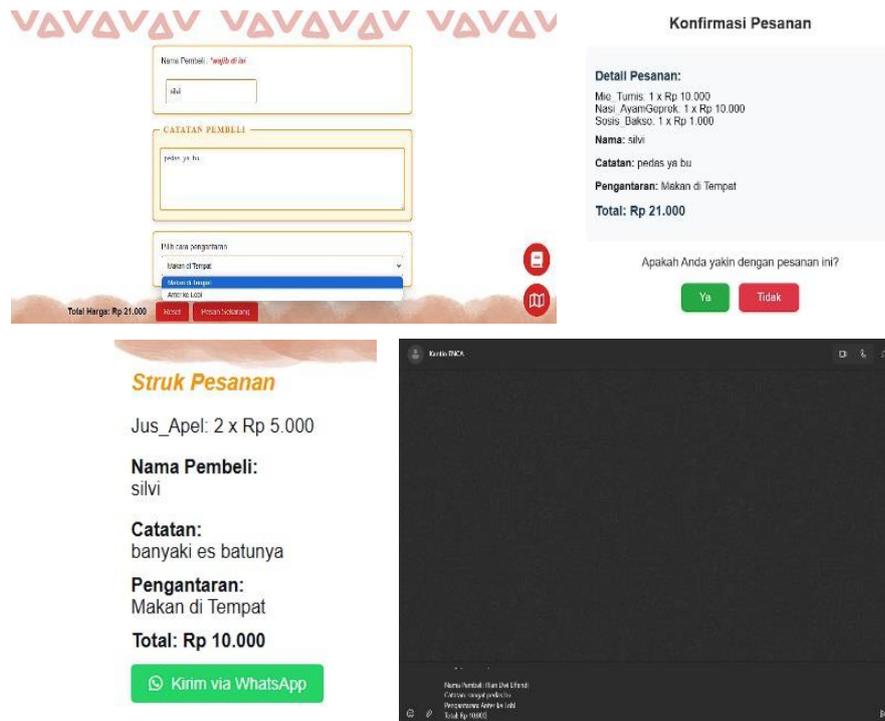
Gambar 3. Desain Halaman Pilihan Pesanan Makanan/Minuman



Gambar 4. Desain E-Menu Lengkap



Gambar 5. Maps/Lokasi Kantin



Gambar 6. Struk Pesanan yang Terintegrasi dengan WhatsApp

Setelah desain aplikasi siap dipublikasikan, dilakukan pengujian untuk memeriksa apakah program website telah berjalan sesuai dengan yang di inginkan. Hasil pengujian dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. tabel pengujian aplikasi pemesanan berbasis website

No	Menu Uji	Skenario Uji Coba	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Uji
1	Navigasi	Klik semua menu navigasi pada header	Setiap menu navigasi bisa mengarahkan pengguna ke halaman/bagian yang sesuai tanpa error	Berhasil
2	Daftar Menu	Lihat daftar menu makanan/minuman yang ditampilkan	Semua gambar dan deskripsi produk muncul dengan benar tanpa error	Berhasil
3	Form Pemesanan	Isi form tersebut dengan data valid dan kirimkan pesanan. Isi form tersebut dengan data kosong dan kirimkan pesanan.	Pesanan dengan data valid akan diteruskan ke WhatsApp tanpa Kendala. Pesanan dengan data kosong akan memunculkan pesan error.	Berhasil
4	Struk Pesanan	Masukkan pesanan hingga muncul struk pesanan	Struk pesanan menampilkan dengan detail lengkap	Berhasil

5	Gallery	Geser gambar ke kanan atau kiri	Gambar dapat digeser dengan lancar tanpa distorsi	Berhasil
6	Search	Masukkan nama produk makanan/minuman	Produk yang dicari dapat menampilkan keterangan produk tanpa error	Berhasil
7	Maps	Klik maps untuk melihat lokasi Kantin Enca	Lokasi Kantin Enca dapat diakses tanpa error	Berhasil

## Kesimpulan

Kegiatan pengabdian yang dilakukan ini berupa digitalisasi UMKM yaitu pembuatan aplikasi pemesanan makanan/minuman di lingkungan politeknik negeri sriwijaya yaitu kantin Enca berjalan lancar. Uji coba fitur pada aplikasi, semuanya berhasil dan bekerja sebagaimana mestinya. Setelah dilakukan pemakaian 1 minggu pemilik kantin menyampaikan bahwa aplikasi dapat meningkatkan efisiensi operasional dalam proses pemesanan dan pengelolaan data produk menjadi praktis. Sistem ini dirancang agar mudah digunakan oleh owner Kantin Enca dengan keterbatasan pengetahuan teknologi. Aplikasi ini mendukung Upaya digitalisasi UMKM untuk memberikan inovasi modern yang meningkatkan daya tarik customer.

## Pengakuan/Acknowledgements

Kami menyampaikan terima kasih kepada berbagai pihak sehingga kegiatan Pengabdian kepada masyarakat ini dapat berjalan baik sebagaimana mestinya, yakni Pusat Pengabdian dan Pengabdian Masyarakat Politeknik Negeri Sriwijaya, owner Kantin Enca, serta pihak lainnya baik yang secara langsung maupun tidak langsung membantu dalam pelaksanaan kegiatan ini sehingga terlaksana dengan sukses.

## Daftar Referensi

- Ardiyasa, I. W., & Wibawa, I. P. C. (2019). Pembuatan Aplikasi E-Commerce Berbasis Web pada UMKM Kopi UD. *Arta Merta Banjar Badingkayu Desa Pengeragoan, Jembrana. Widyabhakti Jurnal Ilmiah Populer*, 1(3), 67-71.
- Asofa, E. D., & Sholihah, D. (2024). *Journal of Human and Education*. Implementasi QRIS (QR Code Indonesian Standard) sebagai Media Pembayaran Elektronik bagi UMKM di Kelurahan Gunung Anyar Tambak, 1-7.
- Batubara, F. A. (2012). Perancangan Website Pada PT. Ratu Enim Palembang. *Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi Terapan" Reintek"*(Rekayasa Inovasi

Teknologi), 7(1).

Billah, M., Razi, M., & Indryani, A. (2023). Jurnal Sistem Informasi Dan Informatika. Perancangan Website Sebagai Media Pemasaran Produk UMKM, 1-12.

Firdausya, L. Z., & Ompusunggu, P. (2023). TALIJAGAD. USAHA MIKRO KECIL DAN MENENGAH (UMKM) DI ERA DIGITAL ABAD 21 MICRO, SMALL AND MEDIUM ENTERPRISES (MSME) THE DIGITAL AGE OF THE 21 ST CENTURY, 1-5.

Ningtyas, D., & Rivai, I. (2024). Rancang Bangun Aplikasi Pembukuan Keuangan UMKM Berbasis Website (Studi Kasus: UMKM Indah Fashion). Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis, 6(1), 11-19.