

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka adalah salah satu hal yang penting dalam penelitian. Pada tinjauan pustaka ini berisi tentang pembahasan serta melakukan perbandingan karya ilmiah atau penelitian sebelumnya dengan topik yang dibahas oleh peneliti kali ini. Peneliti akan membuat rangkuman atau *literature review* yang berkaitan dengan *Technology Acceptance Model*, kemudian persepsi terhadap aplikasi, dan juga pemanfaatan teknologi bagi UMKM dari kumpulan karya ilmiah Indonesia maupun luar negeri. Hasil yang akan diperoleh diharapkan untuk bisa mengerti tentang persepsi penggunaan teknologi yang digunakan oleh UMKM untuk mengembangkan aplikasi Sobat Warung menjadi lebih baik lagi untuk kedepannya.

Pada melakukan pengembangan di sektor kewirausahaan, Indonesia mendapatkan peran yang penting guna meningkatkan kemajuan di sektor ekonomi. Terutama pada konteks Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM). Indonesia sendiri perlu dengan adanya keberadaan dari UMKM ini dalam proses peningkatan nilai ekonomi, produktivitas, efisiensi, distribusi pendapatan, dan penjualan sehingga dari adanya UMKM tersebut bisa dijadikan sebagai pondasi ekonomi jika mengalami penurunan perekonomian (Sani dkk., 2020). Sejalanannya dengan perkembangan teknologi adanya UMKM tersebut bisa menjadi strategi dengan cara memanfaatkan *E-commerce*. Apalagi *E-commerce* didukung dengan pembayaran digital. Pada pembayaran digital tersebut lebih banyak disukai oleh pengguna dikarenakan mereka merasa termudahkan dalam mengakses dan juga melakukan transaksi (T. A. Kurniawan dkk., 2021). Sistem serupa juga digunakan oleh *E-billing* pajak yang digunakan untuk mempermudah guna meningkatkan fleksibilitas dari proses pengisian data dalam proses pembayaran serta penyetoran penerimaan Negara dan juga memberikan keleluasaan kepada pembayar untuk

merekam data setoran secara otomatis oleh sistem yang mandiri (Ayem & Wahidah, 2022).

Ada juga UMKM yang memanfaatkan perkembangan teknologi dengan menggunakan aplikasi yang berbasis modul finansial, aplikasi tersebut bernama *Intuit QuickBooks Enterprise 2015*. Aplikasi tersebut dioperasikan untuk penjualan, inventory, pembelian gudang, dan kontra bon. Aplikasi tersebut digunakan untuk menjalankan transaksi seperti pembelian tiket, souvenir, dan makanan atau minuman yang tersedia di *foodcourt* (Sipayung & Fiarni, 2020). UMKM di Jayapura juga sudah memanfaatkan teknologi dengan mulai mengaplikasikan suatu aplikasi berbasis android yang biasa digunakan oleh UMKM yang lumayan besar serta sudah memiliki banyak cabang yang sudah tersebar, Sehingga dapat mempermudah UMKM tersebut dalam melakukan kegiatannya seperti pengecekan terhadap penjualan dari UMKM tersebut (Bonang Pamungkas Purbananda dkk., 2022).

Dari setiap pengguna yang menggunakan atau memanfaatkan kemajuan teknologi seperti *e-commers* dan sebagainya pasti memiliki pengalaman atau persepsi tersendiri terhadap apa yang digunakan. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Rurie menyimpulkan jika pengguna merasa dari persepsi manfaat positif, maka semakin tinggi meningkatkan Niat dari pengguna itu sendiri, sementara dari persepsi risiko tidak terlalu berpengaruh terhadap Niat dari pengguna itu sendiri apakah menjadi penurunan atau kenaikan (Rahayu, 2018). Ada juga persepsi yang didapatkan dari penggunaan aplikasi iJateng. Aplikasi tersebut merupakan aplikasi yang beroperasi pada perpustakaan. Terdapat persepsi kemudahan yang dirasakan oleh pihak perpustakaan karena dengan adanya aplikasi tersebut pekerjaan menjadi lebih mudah dan juga lebih cepat. Dengan adanya aplikasi tersebut pada saat melakukan pengadaan koleksi menjadi lebih mudah tanpa harus lagi mengubah koleksi yang ada di perpustakaan. Setelah itu ada persepsi kebermanfaatan yang dirasakan oleh pengguna guna mendapatkan informasi dan juga koleksi yang terdapat di perpustakaan menjadi lebih cepat (Ferdira dkk., 2018).

Terdapat juga penelitian yang dilakukan oleh Tri menyebutkan bahwa pengaruh besar terhadap niat dari perilaku dalam menggunakan aplikasi adalah sikap terhadap dari penggunaan sebesar 114%. Selain itu juga mendapatkan hasil yang menyebutkan sikap terhadap penggunaan bisa didukung oleh manfaat yang dapat dirasakan serta mendapat kemudahan yang sangat signifikan telah dirasakan. Dan juga terdapat hasil yang menyebutkan bahwa pengaruh manfaat terhadap niat perilaku memiliki presentasi yang kecil dengan nilai 0% (Rian dkk., 2020). Terdapat juga sebuah rumah sakit yang terletak di kabupaten pamekasan juga menggunakan teknologi untuk digunakan dibagian sistem informasi. Setelah melakukan evaluasi pada rumah sakit tersebut mendapatkan hasil berupa persepsi kemudahan penggunaan mendapatkan hasil 60.2%, persepsi kemanfaatan 59.5%, sikap terhadap pengguna teknologi 59.4% yang mana didapatkan dari hasil kelompok yang dimiliki, hasil tersebut termasuk masuk dalam kriteria sedang. Kemudian ada persepsi Niat dan perilaku mendapat 77.7% serta persepsi dari kondisi nyata penggunaan sistem mendapat 69.4% yang mana nilai tersebut masuk kedalam kriteria baik (Setiawan dkk., 2019). Selain itu juga ada persepsi terhadap penggunaan *E-Learning* yang mana mendapatkan hasil bahwa persepsi kegunaan dan persepsi kemudahan bisa mempengaruhi sikap terhadap perilaku, kemudian ada juga persepsi kemudahan yang berpengaruh terhadap persepsi kegunaan pengguna, setelah itu ada sisi kegunaan dan sisi terhadap perilaku dengan hasil berpengaruh terhadap niat perilaku. Dari keseluruhan pengguna dapat menjalankan serta menggunakan *E-Learning* hanya saja masih diperlukan suatu peningkatan kualitas dari *E-Learning* itu sendiri (Jumardi, 2020).

Dari persepsi tersebut kita bisa lihat mengenai perkembangan aplikasi yang dipakai oleh pengguna dengan salah satu metode yaitu *Technology Acceptance Model*. Dimana TAM sendiri merupakan suatu alat atau model yang digunakan untuk menjelaskan mengenai penggunaan teknologi yang menerima serta bisa menggunakan teknologi dengan melakukan pekerjaannya. Didalam TAM sendiri mempunyai lima konstruk model yang terdiri dari persepsi kemudahan (*perceived ease of use*), persepsi kegunaan (*perceived usefulness*), sikap penggunaan (*attitude towards using*), niat perilaku penggunaan (*behavior*

intention to use), dan penggunaan sistem sesungguhnya (*Aktual system usage*) (Donni dkk., 2019). Menurut penelitian yang dilakukan oleh Fitria menyebutkan bahwa ada dua hal dominan yang bisa mempengaruhi sebuah integritas teknologi itu sendiri. Faktor pertama adalah persepsi kegunaan, sedangkan faktor yang kedua adalah persepsi kemudahan dalam penggunaannya (Fitria & Arif, 2019). Kemudian menurut penelitian yang dilakukan oleh Yeni dalam objek aplikasi BRImo menyebutkan bahwa variabel *perceived usefulness*, *perceived ease of use*, dan *Aktual use* tidak berpengaruh terhadap Niat dari pengguna yang menggunakan aplikasi BRImo itu sendiri (Oktapiani dkk., 2020).

TAM sendiri memiliki tujuan yang berguna untuk memprediksi dan juga mengadopsi teknologi terbaru di kalangan pengguna serta menyoroti dari permasalahan yang ada di dalam sebuah sistem informasi sebelum penggunaannya (Ayesha dkk., 2020). Dari model TAM tersendiri bisa memprediksi mengenai penggunaan *software* oleh auditor. Dari penelitian yang dilakukan oleh Andreuw menyimpulkan ketika pengguna sudah merasakan kemudahan dalam menggunakan *software* tersebut, bahwa semakin besar juga itikad yang ada pada pengguna untuk menggunakan *software* tersebut (Pantow dkk., 2020).

Selain itu juga ada metode EUCS yang bisa digunakan untuk melihat persepsi pengguna teknologi dalam hal *payment gateway* yang dilakukan di STEKOM. Dari penelitian tersebut mendapatkan hasil bahwa Dari hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden (40%) merasa sangat puas, sementara jumlah yang sama merasa sangat tidak puas dengan masalah waktu. Rekomendasi berdasarkan temuan ini dapat diberikan kepada perusahaan penyedia layanan *payment gateway* dan pihak pemerintah sebagai pembuat kebijakan (D. Kurniawan dkk., 2018).

Setelah itu pada penelitian yang menggunakan metode kuantitatif menunjukkan pengaruh variabel persepsi kemudahan penggunaan terhadap Niat menggunakan produk *e-money* terbukti signifikan, sementara variabel persepsi daya guna berpengaruh signifikan terhadap Niat menggunakan produk *e-money card*. Oleh karena itu, variabel persepsi kepercayaan dan manfaat juga berpengaruh signifikan terhadap Niat menggunakan produk *e-money card*

(Alifatul Laily Romadloniyah & Prayitno, 2018). Pada penelitian mengenai *e-money* yang dilakukan di Purwokerto juga mendapatkan hasil uji korelasi, diperoleh angka 0,186 yang menunjukkan adanya hubungan antara kemudahan, keandalan, kegunaan, dan efisiensi dalam menggunakan model *FinTech E-Money Go-Pay* di kota Purwokerto dengan durasi pemakaian dan jumlah karakteristik responden. Karena nilai tersebut lebih besar dari 0,05, maka hipotesis H1 diterima (David Kristian Paath & Manurung, 2019). Kemudian penelitian mengenai *e-money* juga dilakukan untuk melihat dari sisi pengaruh kemudahan, manfaat, dan keamanan mendapatkan hasil bahwa persepsi tentang manfaat, kemudahan, dan keamanan memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan *e-wallet*. Namun, persepsi tentang keamanan memberikan pengaruh yang paling dominan dalam keputusan penggunaan *e-wallet*, sebagaimana terlihat dari nilai koefisien regresi. Hasil ini mengindikasikan bahwa faktor keamanan menjadi faktor utama yang dipertimbangkan dalam menggunakan *e-wallet* untuk berbagai transaksi keuangan (Y. D. Rahmawati & Yuliana, 2020).

Pada penelitian yang dilakukan di kota medan mengenai *financial technology* juga mendapatkan hasil bahwa, dengan adanya *fintech* ini memudahkan masyarakat kota medan dalam melakukan kegiatan bertransaksi. Dari adanya penggunaan teknologi tersebut masyarakat kota medan merasa senang serta mendukung dari adanya *fintech* tersebut (Rahma, 2018).

Tabel 2.1 merupakan sumber studi pustaka yang digunakan sebagai referensi dalam penulisan penelitian.

Tabel 2.1 *Literatur review* penelitian terdahulu

No	Nama Peneliti (tahun)	Metode	Hasil
1.	(Sani dkk., 2020)	Tecnologi Accaptance Model (TAM)	Mengembangkan, serta memahami sehingga dari hasil pemahaman tersebut bisa menjadi sebuah pemahaman baru mengenai hubungan antara adopsi TI terhadap penerimaan

No	Nama Peneliti (tahun)	Metode	Hasil
			yang digunakan oleh UMKM.
2.	(Kurniawan dkk., 2021)	Tecnologi Accaptance Model (TAM)	Persepsi kegunaan, persepsi kemudahan, persepsi kegunaan, kepercayaan, dan sikap pengguna berpengaruh positif terhadap sistem <i>peer to peer</i> .
3.	(Ayem & Wahidah, 2022)	Tecnologi Accaptance Model (TAM)	Variabel dari sisi kemudahan penggunaan mempengaruhi terhadap penerimaan dari pemakaian <i>E-billing</i> pajak. Berdasarkan analisis juga menunjukkan bahwa variabel kemudahan, kemanfaatan, dan juga penerimaan masuk dalam kategori sedang.
4.	(Sipayung & Fiarni, 2020)	Tecnologi Accaptance Model (TAM)	Dari hasil pengujian menunjukkan waktu tercepat 89,8 detik serta hasil evaluasi TAM menunjukkan hasil respon dari variabel <i>Aktual to use</i> memiliki respon yang positif sehingga bisa disimpulkan bahwa Niat dari penggunaan moka cukup tinggi.
5.	(Bonang Pamungkas Purbananda dkk., 2022)	<i>Technologi</i> <i>Acceptance</i> <i>Model (TAM)</i>	<i>Perceived ease of use</i> berpengaruh terhadap <i>perceived use fullness</i> , <i>perceived use fullness</i> berpengaruh langsung terhadap <i>behavioral intention</i> , sedangkan <i>perceived use</i>

No	Nama Peneliti (tahun)	Metode	Hasil
			<i>fullness</i> dan <i>Perceived ease of use</i> tidak berpengaruh terhadap <i>attitude toward using</i> .
6.	(Rahayu, 2018)	<i>Technologi Acceptance Model (TAM)</i>	Niat atau keinginan secara langsung mempengaruhi dari sisi kebermanfaatan, sisi kemudahan, serta inovasi teknologi informasi.
7.	(Ferdira dkk., 2018)	<i>Technologi Acceptance Model (TAM)</i>	Penerimaan pada aplikasi iJateng untuk pustakawan dan juga pengguna sudah memenuhi dua persepsi TAM yaitu pengaruh kemudahan dan juga pengaruh kebermanfaatan. Menurut pengguna aplikasi tersebut memudahkan pengguna kegiatan pustakawan. Dari segi kebermanfaatan juga merasa terbantu atas adanya aplikasi tersebut guna membantu pekerjaan pemustaka dan juga pustakawan.
8.	(Rian dkk., 2020)	<i>Technologi Acceptance Model (TAM)</i>	Pengaruh terbesar didapat dari niat perilaku seseorang untuk menggunakan sebuah aplikasi, sikap penggunaan juga didukung oleh manfaat yang dirasakan serta terdapat kemudahan yang dirasakan oleh pengguna aplikasi itu sendiri, dan juga terdapat manfaat yang tidak

No	Nama Peneliti (tahun)	Metode	Hasil
			berdampak pada sikap dari pemakaian dan niat perilaku.
9.	(Setiawan dkk., 2019)	<i>Technology Acceptance Model (TAM)</i>	Persepsi dalam penggunaan SIMRS sudah berjalan dengan baik serta perlu dipertahankan untuk kedepannya, akan tetapi ada kekurangan oleh karena itu diperlukan kegiatan sosialisasi ke pengguna untuk yang kurang memahami dan juga perlu adanya motivasi dari perusahaan untuk yang mengalami kesulitan.
10.	(Jumardi, 2020)	<i>Technology Acceptance Model (TAM)</i>	Dilihat dari sisi kegunaan serta sisi kemudahan dapat berdampak signifikan ke dalam sikap serta perilaku, sisi kegunaan juga berdampak ke sisi kegunaan, sisi kegunaan dan sikap terhadap perilaku berdampak terhadap niat perilaku. Dilihat dari keseluruhan pengguna dapat menggunakan dan dan menerima hanya saja perlu adanya peningkatan dari kualitas <i>E-learning</i> itu sendiri.
11.	(Donni dkk., 2019)	<i>Technology Acceptance Model (TAM)</i>	Sisi kebermanfaatannya dari zakat online sangat besar yang berpengaruh kepada persepsi kepercayaan di lingkungan kampus dan juga pada

No	Nama Peneliti (tahun)	Metode	Hasil
			penggunaan zakat online ini mendapatkan citra yang baik dimata masyarakat kampus
12.	(Fitria & Arif, 2019)	<i>Technology Acceptance Model (TAM)</i>	Persepsi kegunaan tidak berpengaruh positif terhadap sikap, kemudian pada kemudahan penggunaan penggunaan menyatakan berpengaruh positif terhadap sikap, persepsi kegunaan tidak berpengaruh positif terhadap Niat dan kemudahan penggunaan.
13.	(Oktapiani dkk., 2020)	<i>Technology Acceptance Model (TAM)</i>	Dari hasil setelah melakukan perhitungan mendapatkan tingkat akurasi di setiap pengujian valid. Seperti pada uji validitas bernilai > 0,197, Uji realibilitas nilai koef alpha > 0,197, kemudian nilai Uji normalitas sig 0,05.
14.	(Ayesha dkk., 2020)	<i>Technology Acceptance Model (TAM)</i>	Hasil akhir yang diperoleh dari melakukan penerapan TAM dengan cara memasukan sebuah variabel tambahan untuk membuat suatu pemodelan yang nantinya akan diadopsi oleh layanan <i>telemedicine</i> pada negara berkembang.
15.	(Pantow dkk., 2020)	<i>Technology Acceptance</i>	Mahasiswa merasakan manfaat serta kemudahan yang didapat dalam

No	Nama Peneliti (tahun)	Metode	Hasil
		<i>Model</i> (TAM)	menggunakan aplikasi MYOB <i>accounting</i> dalam melakukan penyusunan laporan keuangan.
16.	(D. Kurniawan dkk., 2018)	EUCS	Temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa sebagian besar responden, yaitu 40%, merasa sangat puas, sedangkan jumlah yang sama merasa sangat tidak puas dengan faktor keterlambatan. Dengan demikian, hasil penelitian ini dapat memberikan rekomendasi kepada perusahaan penyedia jasa <i>payment gateway</i> dan pemerintah dalam membuat kebijakan yang lebih baik.
17.	(Alifatul Laily Romadloniyah & Prayitno, 2018)	Kuantitatif	persepsi kemudahan penggunaan, daya guna, kepercayaan, dan manfaat mempengaruhi Niat nasabah PT. BRI Cabang Lamongan secara bersamaan
18.	(David Kristian Paath & Manurung, 2019)	Purposive Sampling	Berdasarkan hasil uji korelasi, diperoleh angka 0,186 yang menunjukkan adanya hubungan antara kemudahan, keandalan, kegunaan, dan efisiensi dalam menggunakan model FinTech <i>E-Money Go-Pay</i> di kota Purwokerto dengan durasi pemakaian dan jumlah karakteristik responden. Karena nilai tersebut lebih besar dari

No	Nama Peneliti (tahun)	Metode	Hasil
			0,05, maka hipotesis H1 diterima.
19.	(Y. D. Rahmawati & Yuliana, 2020)	Kuesioner	<p>Dari hasil penelitian ditemukan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan antara persepsi manfaat, persepsi kemudahan, dan persepsi keamanan terhadap keputusan penggunaan <i>e-wallet</i> oleh mahasiswa. Variabel persepsi keamanan memiliki pengaruh dominan terhadap keputusan penggunaan <i>e-wallet</i> oleh mahasiswa. Hal ini menunjukkan bahwa keamanan menjadi faktor yang paling penting dalam keputusan penggunaan <i>e-wallet</i> karena pengguna merasa lebih aman dan terlindungi.</p>
20.	(Rahma, 2018)	Kualitatif	<p>Dari hasil penelitian didapatkan bahwa persepsi masyarakat terhadap penggunaan <i>financial technology (fintech)</i> mencakup sikap, Niat, pemahaman, motivasi, dan harapan. Masyarakat telah memahami dengan baik manfaat dan penggunaan <i>fintech</i>, mengingat <i>fintech</i> lebih efisien dan efektif dibandingkan dengan jasa keuangan lainnya, sehingga masyarakat termotivasi untuk menggunakannya.</p>

Berdasarkan *literature review* pada tabel 2.1. Berdasarkan penelitian terdahulu untuk menguji suatu aplikasi atau website bisa dilakukan dengan cara mengukur atau melihat dari sisi kemudahan dan kemanfaatan. Pada penelitian ini metode yang digunakan adalah metode *Technology Acceptance Model* dikarenakan sejalan dengan definisi metode *Technology Acceptance Model*. Yang mana pada metode *Technology Acceptance Model* (TAM) berfokus pada data kuantitatif dan pengujian hipotesis, sedangkan metode kualitatif lebih berfokus pada pemahaman mendalam tentang persepsi dan pengalaman pengguna melalui wawancara dan observasi. Metode TAM juga biasa digunakan untuk mendeskripsikan pengaruh dari luar, seperti sikap dari pemakai teknologi mengenai penerimaan teknologi tersebut. Dengan samanya tujuan dari metode dan tujuan dari analisa ini, yang mana aplikasi Sobat Warung yang merupakan aplikasi baru yang perlu dilakukan analisa untuk melihat persepsi dari pengguna terhadap aplikasi Sobat Warung tersebut.

2.2 Dasar Teori

2.2.1 Technology Acceptance Model

Technology Acceptance Model (TAM) merupakan suatu model yang sudah terbentuk rapih yang berguna untuk menjelaskan suatu penerimaan teknologi yang sudah digunakan oleh pengguna tersebut. Tujuan utama dari TAM ini adalah agar bisa memberi keterangan mengenai suatu penerimaan terhadap komputer, kemudian mengirim kejelasan mengenai sikap atau perilaku seseorang yang berada pada sebuah populasi yang menggunakan teknologi tersebut (Ichwan, 2020). Pada penggunaan TAM juga bisa mempengaruhi sikap seseorang dalam penerimaan serta penggunaan teknologi tersebut (Trihandayani & Abdillah, 2018). *Technology Acceptance Model* merupakan hasil adaptasi dari *Theory Reasoned Action* (TRA). Yang mana itu merupakan hasil dari penggabungan anatra hubungan antara *perceived usefulness* (kemanfaatan), *attitude toward using* (niat untuk menggunakan),

perceived ease of use (kemudahan), dan *intention to use* (perilaku pengguna) (Hari dkk., 2018).

2.2.2 Persepsi Pengguna

Persepsi adalah kata yang berasal dari bahasa Inggris yaitu *"perception"* yang berarti menerima atau mengambil. Dalam filosofi sendiri persepsi adalah cara yang biasa dilakukan guna memperoleh sebuah informasi di dunia pada masa sekarang, dengan melewati indera untuk mendukung keyakinan dari informasi yang kita dapatkan (Nurjanah, 2020). Menurut KBBI persepsi merupakan sebuah tanggapan atau penerimaan sesuatu ataupun sebuah proses individu untuk mengetahui hal dari panca indera yang dimiliki. Dari hasil penelitian Asria menunjukkan bahwa persepsi penggunaan platform akan lebih dominan apabila dipengaruhi oleh faktor Niat dan perhatian dari pengguna itu sendiri (Asria dkk., 2021).

2.2.3 Evaluasi Dan Analisa

Evaluasi dan analisa persepsi pengguna perlu bagi platform atau aplikasi guna mendapatkan pandangan dari pengguna dari aplikasi yang mereka gunakan. Pada penelitian yang dilakukan oleh Irma mendapatkan hasil bahwa, pada hasil yang diperoleh lebih dominan pada *usability quality* yang baik. Dari *usability quality* tersebut termasuk website yang mudah dipelajari, menyediakan tampilan yang menarik, menampilkan interkasi yang jelas serta mudah dimengerti (Salamah dkk., 2020). Pengguna yang menggunakan *platform* atau aplikasi juga sudah banyak. Dimulai dari anak kecil sampai ke orang dewasa yang sudah menggunakan untuk keperluan kerjaan atau gaya hidup. Dari penelitian yang dilakukan oleh Rahmawati mengenai persepsi mahasiswa terhadap *Learning from home* pada masa covid-19. Mendapatkan hasil yaitu kurang memuaskan dikarenakan masih kurangnya inovasi serta komunikasi yang dilakukan oleh pihak kampus dan juga strategi yang digunakan dalam pelaksanaan *Learning from home* masih kurang

sehingga daya tarik dan motivasi belajar mahasiswa masih kurang dalam melakukan *Learning from home* (Rahmawati dkk., 2022). Dan juga guna mendapatkan peningkatan dari pengguna orang dewasa perlu dilakukan berbagai cara seperti memberikan pendidikan dan pelatihan segala macam yang berhubungan dengan teknologi, agar terciptanya orang tua yang mengerti teknologi (Yuniarto, 2019).

2.2.4 Aplikasi Sobat Warung

Aplikasi Sobat Warung merupakan sebuah pengembangan dari proyek Kedaireka yang berbasis android yang dilakukan oleh dosen Institut Teknologi Telkom Purwokerto bersama Gedhe Nusantara dengan tujuan untuk mendukung perluasan akses pasar bagi pelaku UMKM di pedesaan.

Bapak Ariq Cahya Wardhana selaku ketua pengusul *project* menyatakan bahwa *platform* ini bertujuan untuk memfasilitasi UMKM desa melalui BUMDesa yang dikelola oleh Sobat Warung menjadi *marketplace* ritel. *Platform* ini menjembatani hubungan antara UMKM desa melalui BUMDesa dengan pembeli, baik dari sektor industri maupun dari warung dan pasar modern. Hal ini bertujuan agar UMKM desa dapat meningkatkan kualitas produknya dan memberikan dampak ekonomi yang positif pada masyarakat. Diharapkan bahwa *platform* ini akan membantu UMKM desa untuk mengembangkan sistem produksinya hingga ke tingkat nasional dan internasional.

Berikut panduan atau prosedur apabila kita akan melakukan pembelian suatu produk pada aplikasi Sobat Warung. Pada aplikasi Sobat warung tersebut menyediakan beberapa fitur yang terdapat dalam beranda antara lain: cari produk, profil, notifikasi dan transaksi selama menggunakan aplikasi ini seperti pada Gambar 2.1.



Gambar 2.1 Tampilan beranda aplikasi Sobat Warung

(Aplikasi Sobat Warung)

Sebelum melakukan pembelian, diperlukan kunjungan ke menu produk di mana akan ditampilkan foto-foto terkait produk yang sedang dicari seperti pada Gambar 2.2.



Gambar 2.2. pada saat akan membeli produk

(Aplikasi Sobat Warung)

Untuk membeli produk, kita dapat menambahkannya ke keranjang dengan cara mengklik tombol 'Tambahkan Keranjang'. Kemudian, untuk melihat produk yang telah ditambahkan ke keranjang, kita dapat mengklik

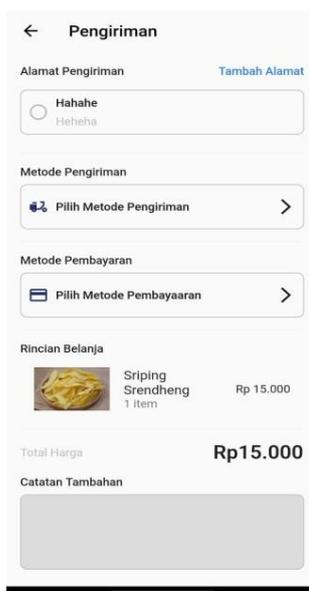
tombol keranjang yang terletak di pojok kanan atas halaman seperti Gambar 2.3.



Gambar 2.3 pada saat menambahkan ke dalam keranjang

(Aplikasi Sobat Warung)

Jika ingin melakukan pembelian, klik tombol 'Bayar Sekarang'. Kemudian, akan muncul halaman pembayaran di mana alamat tujuan harus diisi dengan lengkap untuk pengiriman produk. Selanjutnya, pilih metode pengiriman yang diinginkan, apakah menggunakan layanan logistik seperti JNE, JnT, Sicepat, atau lainnya. Selanjutnya, tentukan metode pembayaran, apakah akan dilakukan melalui *transfer* atau *cash on delivery* (COD). Jangan lupa untuk menambahkan catatan tambahan jika diperlukan seperti Gambar 2.4.



Gambar 2.4 gambar pada saat menekan bayar sekarang.

(Aplikasi Sobat Warung)

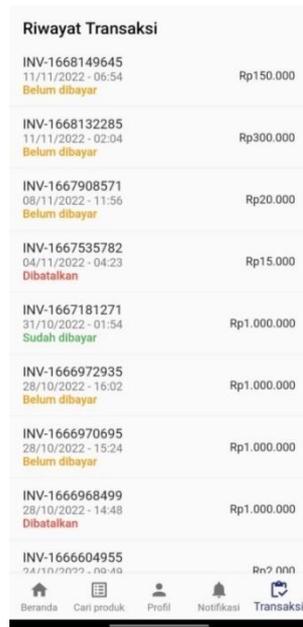
Setelah pembayaran selesai dilakukan, akan diberi notifikasi bahwa pesanan sedang diproses, termasuk proses pengemasan dan pengiriman ke kurir seperti Gambar 2.5.



Gambar 2.5. Gambar saat pesanan sedang diproses

(Aplikasi Sobat Warung)

Anda dapat memeriksa pemasukan atau pengeluaran dengan mengakses halaman transaksi. Di halaman ini, tersedia riwayat seluruh transaksi yang telah dilakukan saat menggunakan aplikasi Sobat Warung seperti Gambar 2.6.



Riwayat Transaksi		
INV-1668149645	11/11/2022 - 06:54	Rp150.000
	Belum dibayar	
INV-1668132285	11/11/2022 - 02:04	Rp300.000
	Belum dibayar	
INV-1667908571	08/11/2022 - 11:56	Rp20.000
	Belum dibayar	
INV-1667535782	04/11/2022 - 04:23	Rp15.000
	Dibatalkan	
INV-1667181271	31/10/2022 - 01:54	Rp1.000.000
	Sudah dibayar	
INV-1666972935	28/10/2022 - 16:02	Rp1.000.000
	Belum dibayar	
INV-1666970695	28/10/2022 - 15:24	Rp1.000.000
	Belum dibayar	
INV-1666968499	28/10/2022 - 14:48	Rp1.000.000
	Dibatalkan	
INV-1666604955	24/10/2022 - 10:40	Rp7.000

Navigation bar: Beranda, Cari produk, Profil, Notifikasi, Transaksi

Gambar 2.6 Gambar daftar transaksi
(Aplikasi Sobat Warung)