

# Niqmart : Aplikasi Pembelian Online Untuk UMKM (Usaha Mikro Kecil Menengah)

1<sup>st</sup> Azzam Fattahulhaq Santoso  
D3 Rekayasa Perangkat Lunak  
Fakultas Ilmu Terapan  
Bandung, Indonesia

fattahazzam@students.telkomuniversity.ac.id

2<sup>nd</sup> Hetti Hidayati  
D3 Rekayasa Perangkat Lunak  
Fakultas Ilmu Terapan  
Bandung, Indonesia

hettihd@telkomuniversity.ac.id

**Abstrak**— Penggerak utama perekonomian di Indonesia selama ini pada dasarnya adalah sektor UMKM. Selain berperan dalam pertumbuhan ekonomi nasional dan penyerapan tenaga kerja, UMKM juga berperan dalam pendistribusian hasil-hasil pembangunan dan merupakan motor penggerak pertumbuhan aktivitas ekonomi nasional. Saat ini, UMKM telah berkontribusi besar pada pendapatan daerah maupun pendapatan Negara Indonesia. UMKM merupakan suatu bentuk usaha kecil masyarakat yang pendiriannya berdasarkan inisiatif seseorang.

Aplikasi ini terinspirasi dari pedagang asongan yang tanpa kepastian menjajakan dagangannya, pedagang toko klontongan tradisional yang tidak punya buku catatan penjualan, pandemi covid yang membatasi kontak fisik perdagangan para pelaku umkm. Aplikasi Niqmart ini ditujukan untuk para pemilik UMKM yang ingin mendistribusikan produknya untuk diperjualbelikan ke dalam platform yang lebih luas. Dan juga untuk membantu para pemilik UMKM menyebarluaskan jangkauan penjualannya. Diharapkan dengan aplikasi ini dapat membantu para pemilik UMKM untuk dapat merintis perusahaannya, dan pembeli dapat membantu para UMKM yang ada di sekitar kota Semarang.

**Kata kunci**— UMKM, Niqmart, Covid-19, Pengguna aplikasi, pembeli, online

## I. PENDAHULUAN

UMKM di Indonesia mempunyai kontribusi yang penting sebagai penopang perekonomian. [1] Penggerak utama perekonomian di Indonesia selama ini pada dasarnya adalah sektor UMKM. Selain berperan dalam pertumbuhan ekonomi nasional dan penyerapan tenaga kerja, UMKM juga berperan dalam pendistribusian hasil-hasil pembangunan dan merupakan motor penggerak pertumbuhan aktivitas ekonomi nasional. Perhatian pada pengembangan sektor UMKM memberikan makna tersendiri pada usaha menekan angka kemiskinan suatu negara. Pertumbuhan dan pengembangan sektor UMKM sering diartikan sebagai salah satu indikator keberhasilan pembangunan, khususnya bagi negara-negara yang memiliki income perkapita yang rendah.

Namun kekurangan dari sistem seperti ini ialah pandemi COVID-19 yang mencatatkan angka kasus yang semakin tinggi, pedagang yang tidak punya buku catatan penjualan, serta pedagang yang tanpa kepastian untuk menjajakan dagangannya, sehingga ini akan menjadi kendala untuk beberapa pedagang yang sedang merintis usaha bisnis UMKM.

Aplikasi dalam bentuk mobile Android merupakan solusi yang dapat menjawab kekurangan sistem penerapan UMKM yang ada. Maka dari itu, Niqmart hadir untuk memfasilitasi pengusaha UMKM agar dapat mempromosikan penjualannya dan dapat dibeli oleh pelanggan secara online. Aplikasi yang

dikembangkan memiliki fitur seperti melihat dan membeli barang, menambah produk untuk penjual, GPS, Scan QR, verifikasi pembelian, Pembatalan, dan lain-lain.

## II. KAJIAN TEORI

### A. UMKM

UMKM merupakan kepanjangan dari Usaha Mikro, Kecil dan Menengah, yang telah tertuang dalam UU Nomor 20 tahun 2008. UMKM merupakan bisnis yang dijalankan individu, rumah tangga atau badan usaha ukuran kecil. Penggolongan UMKM biasanya dilakukan dengan batasan omzet per tahun, jumlah kekayaan atau aset, dan jumlah karyawan.

Kriteria dalam UMKM yang digunakan berdasarkan UU Nomor 20 tahun 2008, yakni Usaha Mikro, Usaha Kecil dan Usaha Menengah. Sedangkan Usaha besar tidak dikategorikan sebagai UMKM karena hasil penjualan yang lebih besar dari usaha menengah atau usaha produktif yang dilakukan oleh badan usaha dengan jumlah besar. Untuk kriteria dari usaha yang telah disebutkan, yakni sebagai berikut :

- **Usaha Mikro**

Usaha Mikro merupakan usaha produktif milik orang perorangan dan/atau badan usaha perorangan yang memenuhi kriteria usaha mikro sebagaimana diatur oleh UU tersebut.

Penjualan atau omzet dari usaha mikro dalam setahun paling banyak Rp 300 juta dan jumlah aset bisnisnya maksimal Rp 50 juta. Contoh usaha mikro adalah pedagang kecil di pasar, usaha pangkas rambut, pedagang asongan dan sebagainya.

- **Usaha Kecil**

Usaha Kecil merupakan usaha ekonomi produktif yang berdiri sendiri, dilakukan oleh orang perorangan atau badan usaha yang bukan merupakan anak perusahaan atau bukan cabang perusahaan yang dimiliki, dikuasai, atau menjadi bagian baik langsung maupun tidak langsung dari usaha menengah atau usaha besar yang memenuhi kriteria usaha kecil yang dimaksud dalam UU tersebut.

Penjualan atau omzet dari usaha kecil adalah Rp 300 juta sampai Rp 2,5 miliar dan memiliki aset Rp 50 juta sampai Rp 500 juta. Contoh usaha kecil adalah restoran kecil, bengkel motor, catering, fotocopy, dan sebagainya.

- **Usaha Menengah**

Usaha menengah adalah usaha ekonomi produktif yang berdiri sendiri, yang dilakukan oleh orang perorangan atau badan usaha yang bukan merupakan anak perusahaan atau cabang perusahaan yang dimiliki, dikuasai, atau menjadi bagian baik langsung maupun tidak langsung dengan usaha kecil ataupun usaha besar dengan jumlah kekayaan bersih atau hasil penjualan tahunan sebagaimana terdaftar dalam UU tersebut.

Omzet dari UMKM menengah ini adalah Rp 2,5 miliar sampai Rp 50 miliar per tahunnya, sedangkan untuk asetnya adalah sudah mencapai diatas Rp 500 juta per tahun. Contoh usaha menengah yakni pembuat roti skala rumahan, restoran besar, hingga toko bangunan.

### B. Niqmart

Niqmart, kependekan dari Nimba Qolbu Mart, adalah merk dagang dari perusahaan start up PT. Nimba Qolbu Murakabi yang juga merupakan salah satu rekanan dari PT. Belva Nusantara Lestari dalam mengembangkan aplikasi belanja online. PT. NiqMart bergerak dibidang platform digital ecommerce/toko online, export import dan saat ini sedang mengembangkan beberapa bisnis seperti low-cost virtual office, restoran, dan jasa logistik.

### III. METODE

Tahapan-tahapan yang dilakukan sebagai berikut :

- Tahap Pencarian dan pengumpulan data  
Pada tahap ini dilakukan mencari dan mengumpulkan data mengenai data-data tentang aplikasi Niqmart oleh salah satu pembuat aplikasi Niqmart. Dan juga untuk mengetahui kebutuhan apa saja yang diperlukan sebagai UMKM.
- Tahap analisa  
Pada tahap ini dilakukan analisa tentang UMKM itu sendiri, serta manfaat dari aplikasi yang sudah ada sebelumnya. Analisa dilakukan dengan membuat kuesioner pada Google form, lalu menganalisa data dari jawaban yang telah dilakukan oleh responden.
- Tahap Perancangan Sistem  
Pada tahap ini melakukan perancangan sistem yang sesuai dengan kebutuhan. Perancangan sistem dimulai dari merancang mock up aplikasi, database, dan kebutuhan lainnya dalam mendukung perkembangan aplikasi. Seperti printer bluetooth untuk mendukung keperluan print struk belanjaan.
- Tahap Implementasi  
Pada tahap ini merupakan tahap implementasi rancangan sistem berdasarkan analisis dan perancangan sistem yang telah dilakukan ditahap sebelumnya. Pada tahap implementasi ini akan menggunakan Expo Co dan export apk android.

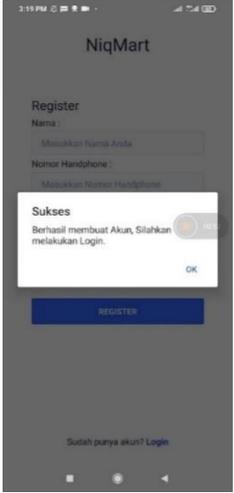
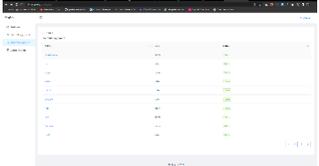
- Tahap Pengujian  
Pada tahap ini dilakukan pengujian aplikasi Niqmart sebagai user (pembeli dan penjual), pengujian ini dilakukan untuk mengetahui kesalahan maupun keberhasilan pada aplikasi dan kesalahan tersebut dapat dilakukan perbaikan secara kebutuhannya.
- Tahap Maintenance  
Pada tahap ini dilakukan maintenance untuk memperbaiki bug yang ada pada aplikasi Niqmart untuk penyempurnaan aplikasi setelah dilakukannya tes fungsi aplikasi.
- Tahap pembuatan laporan  
Pada tahap ini merupakan tahap pembuatan laporan tugas akhir yang berisi dokumentasi tahap awal sampai tahap akhir yang digunakan untuk menyelesaikan aplikasi serta hasil analisisnya

## IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil Survei Online

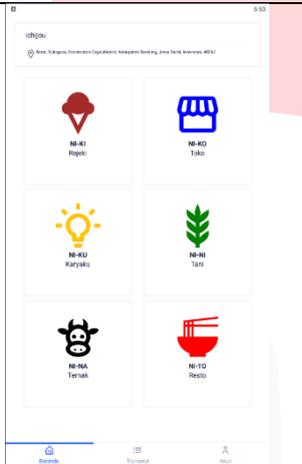
Berdasarkan pengujian Alpha yang telah dilakukan bahwa aplikasi Niqmart dan Niqmart Store dapat digunakan oleh masyarakat umum. Berikut adalah hasil pengujian Alpha yang telah dilakukan :

Tabel 1  
(A) : Skenario hasil registrasi

No Test	A-001
Judul	Registrasi
Skenario	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Buka Aplikasi Niqmart</li> <li>2. Klik menu registrasi</li> <li>3. Isi formulir</li> <li>4. Klik submit</li> </ol>
Hasil yang diharapkan	Data registrasi akun tersimpan di database, otomatis jadi pembeli
Hasil	 

	Data yang telah terdaftar akan masuk ke dalam database dan website admin, dan dapat melakukan login di aplikasi Niqmart.
--	--

Tabel 2  
(A) : Skenario hasil login

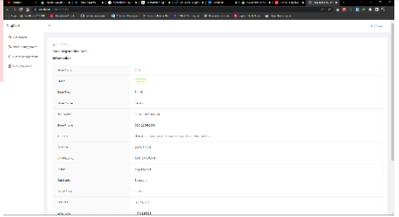
No Test	A-002
Judul	Login Niqmart
Skenario	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Buka Aplikasi Niqmart</li> <li>2. Isi formulir username dan password</li> <li>3. Klik login</li> </ol>
Hasil yang diharapkan	Masuk ke dalam halaman dashboard aplikasi
Hasil	 <p>Jika data yang dimasukkan benar, maka kita disambut dengan halaman awal aplikasi, dan gps langsung menentukan lokasi kita berada.</p>

Tabel 3  
(A): Skenario hasil verifikasi email

No Test	A-003
Judul	Verifikasi email
Skenario	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Buka Aplikasi Niqmart</li> <li>2. Login</li> <li>3. Klik halaman akun</li> <li>4. Klik verifikasi email</li> <li>5. Verifikasi menggunakan email</li> </ol>
Hasil yang diharapkan	Data email yang telah di verifikasi akan terdaftar di dalam database.
Hasil	 <p>Email dari Niqmart akan dikirim ke user, lalu klik verifikasi maka</p>

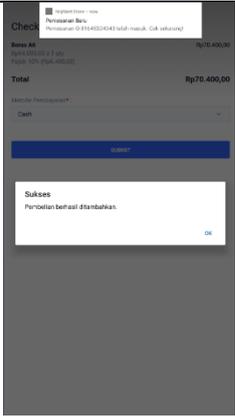
	otomatis email telah terverifikasi dan terdaftar oleh database
--	--

Tabel 4  
(A) : Skenario hasil registrasi toko

No Test	A-004
Judul	Registrasi Toko
Skenario	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Buka Aplikasi Niqmart</li> <li>2. Login</li> <li>3. Klik halaman akun</li> <li>4. Klik buka toko</li> <li>5. Isi formulir serta sertakan bukti yang tersedia</li> <li>6. Klik submit</li> <li>7. Menunggu verifikasi dari admin</li> </ol>
Hasil yang diharapkan	Data toko akan dimasukkan ke dalam database dan di verifikasi oleh admin
Hasil	 <p>Ketika sudah mendaftar toko, data dari toko itu akan dimasukkan ke dalam web admin, dan jika telah disetujui oleh admin, maka otomatis dapat login ke Niqmart Store.</p>

Tabel 5  
(A) : Skenario hasil membeli barang

No Test	A-005
Judul	Membeli barang
Skenario	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Buka Aplikasi Niqmart</li> <li>2. Login</li> <li>3. Klik Ni-Ko</li> <li>4. Klik salah satu toko pilihan yang terdaftar</li> <li>5. Pilih barang yang tersedia lalu klik keranjang</li> <li>6. Boleh tambah/kurang barang, klik checkout</li> <li>7. Pilih cara pembayaran</li> <li>8. Klik submit</li> </ol>
Hasil yang diharapkan	Data pembelian akan diteruskan ke penjual.

Hasil	 <p>Setelah pembelian selesai, akan diteruskan ke penjual dan muncul notifikasi dari aplikasi itu sendiri.</p>
-------	---

Tabel 6(a) : Skenario hasil pembayaran oleh penjual

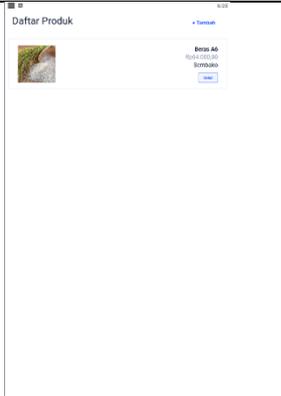
No Test	A-006
Judul	Pembayaran oleh penjual
Skenario	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Buka Aplikasi Niqmart Store</li> <li>2. Login sebagai pemilik toko</li> <li>3. Klik halaman order</li> <li>4. Klik submit</li> <li>5. Klik verifikasi pemesanan</li> <li>6. Klik bayar</li> <li>7. Masukkan jumlah uang yang telah diterima oleh pembeli</li> <li>8. Klik bayar</li> </ol>
Hasil yang diharapkan	Struk akan keluar dari aplikasi setelah melakukan pembayaran
Hasil	 <p>Struk akan keluar setelah menerima uang dari pembeli, dan dapat di print menggunakan printer bluetooth.</p>

Tabel 7  
(A) : Skenario hasil menambah jumlah barang

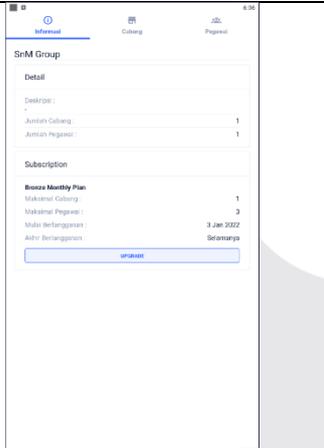
No Test	A-007
Judul	Menambah jumlah barang
Skenario	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Buka aplikasi Niqmart Store</li> <li>2. Login sebagai pemilik toko</li> <li>3. Klik gudang</li> <li>4. Pilih barang yang ingin ditambahkan</li> <li>5. Ketik jumlah barang yang ingin ditambahkan</li> </ol>
Hasil yang diharapkan	Data jumlah barang diubah di database.
Hasil	 <p>Jumlah barang akan berubah di dalam gudang toko dan siap untuk dimasukkan ke etalase</p>

Tabel 8  
(A) : Skenario hasil menambah barang

No Test	A-008
Judul	Menambah barang
Skenario	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Buka aplikasi Niqmart Store</li> <li>2. Login sebagai pemilik toko</li> <li>3. Klik Produk</li> <li>4. Pilih barang yang ingin ditambahkan</li> <li>5. Ketik jumlah barang yang ingin ditambahkan</li> </ol>
Hasil yang diharapkan	Data barang dimasukkan ke database.

Hasil	 <p>Barang yang telah didaftarkan masuk ke dalam halaman daftar produk.</p>
-------	--

Tabel 9 (A) : Skenario hasil upgrade subscription

No Test	A-009
Judul	Upgrade Subscription
Skenario	<ol style="list-style-type: none"> <li>Buka Aplikasi Niqmart Store</li> <li>Login sebagai pemilik toko</li> <li>Klik group</li> <li>Klik upgrade</li> <li>Pilih paket dan cara pembayaran</li> </ol>
Hasil yang diharapkan	Setelah upgrade subscription, data langganannya akan berubah
Hasil	 <p>Data Subscription telah berubah dari yang sebelumnya free jadi sesuai dengan pilihan plan yang telah ditentukan.</p>

(B) : Hasil survei online

No	Parameter Usability	Pertanyaan	Grifik
1	Kemudahan	Apakah menurut anda UMKM itu penting dalam suatu kehidupan?	
2	Kemudahan	Apakah menurut anda UMKM itu dapat menyambung rantai kehidupan?	
3	Kemudahan	Apakah UMKM dapat memberikan manfaat pada masyarakat sekitar?	
4	Kemudahan	Apakah beberapa aplikasi yang berhubungan dengan UMKM ini akan memudahkan hidup anda?	
5	Kepuasan	Menurut anda, apakah aplikasi ini dapat membantu UMKM disekitar kalian?	
6	Kemudahan	Apakah aplikasi ini dapat mempermudah dalam memberikan informasi UMKM disekitar kita?	
7	Kepuasan	Apakah tampilan dari aplikasi mobile ini dapat menunjang kemudahan untuk berdagang/membeli barang UMKM?	
8	Kemudahan	Apakah sistem subscription dalam aplikasi dapat memudahkan para pemilik UMKM untuk membuka cabang dan menambah data pegawai toko?	

B. Hasil Survei Online

Pada survei online ini bertujuan untuk mengetahui user experience dari sebuah aplikasi tersebut, membantu user mencapai tujuannya dan apakah user puas dengan aplikasi tersebut. Untuk survei online ini dilakukan oleh orang umum dan orang yang mengerti bidang IT tentang mengetahui UMKM dan aplikasi Niqmart dan Niqmart Store.

Tabel 10

9	Kepuasan	Apakah semua fungsi dari aplikasi ini apakah dapat bekerja dengan semestinya?	
---	----------	---	--

keseluruhan aplikasi berada dalam kategori sangat setuju yang bernilai 86.42%. Sehingga didapat rata-rata keseluruhan pengujian kuesioner dengan nilai 86.21% dengan penilaian skala likert berada dalam kategori sangat setuju.

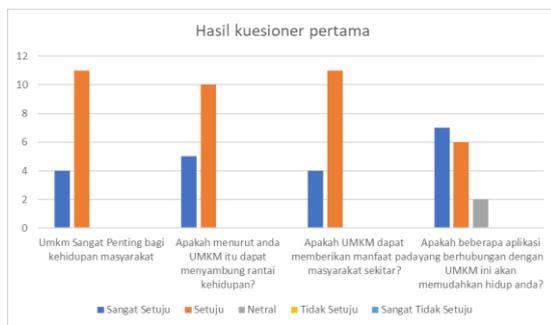
C. Skala Likert

Pada pengujian beta aplikasi Niqmart dan Niqmart Store ini menggunakan kuesioner dengan target pengguna. Kuesioner diberikan kepada masyarakat umum yang telah menguji aplikasi Niqmart dan Niqmart Store sehingga penilaian yang diberikan lebih akurat. Terdapat 9 pertanyaan dan untuk perhitungan menggunakan skala likert. Berikut merupakan hasil pengujian beta dengan metode skala likert untuk aplikasi Niqmart.

a). Tujuan Pertama aplikasi yaitu pengenalan aplikasi Niqmart yang berbasis mobile. Berikut ini perhitungan presentasi kuisisioner dari aplikasi Niqmart.

Berikut grafik dari hasil kuesioner tujuan pertama :

Gambar 1 (C) Grafik kuesioner pertama



Berdasarkan hasil pengujian kuesioner data tersebut, dapat disimpulkan bahwa persentase dari segi tujuan aplikasi yang pertama berada dalam kategori setuju yang bernilai 86%.

b). Tujuan Kedua aplikasi yaitu tentang fungsional aplikasi Niqmart

Gambar 2 (B): Grafik kuesioner kedua



Berdasarkan hasil pengujian kuesioner data tersebut, dapat disimpulkan bahwa persentase dari segi fungsi

V. KESIMPULAN

Dengan adanya Proyek Akhir ini, aplikasi dapat berjalan dengan baik sehingga dapat digunakan oleh masyarakat umum untuk menglarisi dagangan dari para UMKM dan para pemilik toko UMKM dapat melakukan pemasaran yang cukup luas. Untuk pengujian melalui kuesioner mendapatkan perolehan nilai 86.21% sehingga aplikasi Niqmart dan Niqmart Store layak digunakan buat masyarakat secara luas.

Untuk kedepannya, aplikasi dapat dikembangkan lebih baik lagi, dapat dijalankan melalui iOS, dan untuk menu lainnya di aplikasi Niqmart bisa diakses agar dapat menjangkau pedagang-pedagang lainnya seperti pedagang asongan, penggiat karya, dan lain sebagainya.

REFERENSI

[1] Haryo Limasento. "UMKM Menjadi Pilar Penting dalam perekonomian". Internet : <https://ekon.go.id/publikasi/detail/2969/umkm-menjadi-pilar-penting-dalam-perekonomian-indonesia>, May 5 2021 [7 Feb 2022]

[2] Annisa Nurfitriyanti. "Ingat! Digitalisasi jad Kunci UMKM untuk Naik Kelas". Internet : <https://www.wartaekonomi.co.id/read314770/ingat-digitalisasi-jadi-kunci-umkm-untuk-naik-kelas>, Nov 20 2020 [3 Mar 2021]

[3] "Peningkatan Daya Saing Kewirausahaan UKM untuk menebus Pasar Regional dan Global ". Internet : <http://ibs.ac.id/peningkatan-daya-saing-kewirausahaan-ukm-untuk-menebus-pasar-regional-dan-global/>, Sep 24 2020 [7 Feb 2022]

[4] Adib Auliawan Herlambang. "Era Digital, Pelaku UMKM Diharap Mampu Manfaatkan Teknologi". Internet : <https://www.ayosemarang.com/read/2020/02/13/52154/era-digital-pelaku-umkm-diharap-mampu-manfaatkan-teknologi>, Feb 13 2020 [3 Mar 2021]

[5] Nur Chandra Laksana. "Apa itu Industri 4.0 dan bagaimana Indonesia menyongsongnya". Internet : <https://www.tek.id/tek/apa-itu-industri-4-0-dan-bagaimana-indonesia-menyongsongnya-b1Xb19d4L>, Feb 18 2019 [30 April 2021]

[6] Ari Welianto. "Pengertian Industri 4.0 dan Penerapannya di Indonesia". Internet : <https://www.kompas.com/skola/read/2019/12/16/160000169/pengertian-industri-40-dan-penerapannya-di-indonesia?page=all>, Des 16 2019 [30 Apr 2021]

[7] idCloudhost. "Mengenal Apa itu Era Revolusi Industri 4.0 : Dampak, dan Mengatasinya". Internet : <https://idcloudhost.com/mengenal-apa-itu-era-revolusi-industri-4-0-dampak-dan-mengatasinya/>, Jan 7 2020 [30 Apr 2021]

[8] Taufik Hidayat. "Trend Teknologi Revolusi Industri 4.0". Internet : <https://unida.ac.id/teknologi/artikel/trend->

teknologi-revolusi-industri-40.html, Ags 19 2019 [5 Mei 2021]

[9] Gie. "Menenal Lebih Jauh Pengertian UKM, Contohnya, dan Tips Mengembangkannya". Internet :<https://accurate.id/bisnis-ukm/pengertian-ukm/>, Mar 4 2020 [5 Mei 2021]

[10] Dicoding Intern. "Apa itu UML? Beserta Pengertian dan Contohnya". Internet :<https://www.dicoding.com/blog/apa-itu-uml/>, May 12 2021 [16 Des 2021]

[11] Alifia Seftin Oktriwina. "5 Perbedaan High Level dan Low Level Design dalam Membangun Aplikasi". Internet :<https://glints.com/id/lowongan/high-level-low-level-design/#.YeoiSf5BxhE>, Des 15 2021 [21 Jan 2022]

