

Analisis Penerapan Teknologi untuk UMKM Warung Sembako Aksa

Analysis of Technology Implementation for Micro, Small, and Medium Enterprise (MSME) Warung Sembako Aksa

Muhammad Feeandri Syahbani¹, Dimas Wahyu Saputra², Mohammad Harits Akbar³, Nawaf Munassar Nuramdan⁴, Yoga Armando⁵, Pratiwi Rachmadi^{6*}

^{1,2,3,4,5,6}Perbanas Institute Jakarta

Jl Karet Kuningan, Setiabudi, Jakarta Selatan

feeandri2409@gmail.com¹, dimaswahyus1306@gmail.com², yoga.armando08@perbanas.id³

nawafmunasar19@gmail.com⁴, haris.akbar990@gmail.com⁵, pratiwi@perbanas.id⁶

Abstrak – Penelitian ini mengevaluasi implementasi teknologi berbasis mobile dan API pada Warung Sembako Aksa untuk meningkatkan akurasi pencatatan stok dan kepuasan pelanggan. Studi menggunakan pendekatan design thinking melalui lima tahap: Empathize (wawancara dengan pemilik dan 15 pelanggan), Define (identifikasi pain points pencatatan manual), Ideate (pengembangan solusi digital), Prototype (pembuatan aplikasi “Barangin” dengan fitur scan barcode dan integrasi WhatsApp API), dan Test (uji coba lapangan selama dua minggu). Hasil uji menunjukkan peningkatan akurasi data stok rata-rata dari 70% menjadi 96% dan skor kepuasan pelanggan mencapai 88%, serta penurunan selisih stok hingga di bawah 5%. Respons positif terhadap notifikasi ketersediaan barang di WhatsApp memperkuat efektivitas API. Temuan ini merekomendasikan pelatihan pengguna dan tahap rollout terjadwal untuk UMKM serupa. Aplikasi “Barangin” terbukti dapat mempercepat proses inventori, meminimalkan kesalahan manusia, dan mendorong daya saing digital pada usaha mikro.

Kata Kunci: UMKM, Design Thinking, Aplikasi Pencatatan Stok, Barcode, WhatsApp API

Abstract – This research evaluates the implementation of mobile-based technology and APIs at Warung Sembako Aksa to improve stock record accuracy and customer satisfaction. The study used a design thinking approach thru five stages: Empathize (interviews with the owner and 15 customers), Define (identification of pain points in manual record-keeping), Ideate (development of digital solutions), Prototype (creation of the “Barangin” application with barcode scanning features and WhatsApp API integration), and Test (field testing for two weeks). The test results showed an average increase in stock data accuracy from 70% to 96%, a customer satisfaction score of 88%, and a reduction in stock discrepancies to below 5%. The positive response to the item availability notifications on WhatsApp further strengthened the effectiveness of the API. These findings recommend user training and a scheduled rollout phase for similar SMEs. The “Barangin” application has proven to speed up the inventory process, minimize human error, and boost digital competitiveness for micro-enterprises.

Keywords: MSMEs, Design Thinking, Stock Recording Application, Barcode, WhatsApp API

1. Pendahuluan

Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) memiliki kontribusi yang signifikan dalam pembangunan ekonomi nasional. Salah satu bentuk UMKM yang sangat umum dijumpai di masyarakat adalah warung sembako, yaitu usaha kecil yang menyediakan kebutuhan pokok sehari-hari seperti beras, gula, minyak goreng, telur, dan bahan pokok lainnya. Warung sembako umumnya dikelola oleh perorangan atau keluarga dengan modal terbatas dan bertumpu pada hubungan sosial yang kuat dengan pelanggan sekitar. Keberadaan warung sembako sangat

penting dalam mendekatkan akses masyarakat terhadap barang kebutuhan pokok. Namun, di tengah perkembangan teknologi dan maraknya ritel modern, warung sembako menghadapi berbagai tantangan, seperti persaingan harga, keterbatasan pemasaran, hingga manajemen keuangan yang belum sistematis.

Melihat pentingnya peran warung sembako sebagai bagian dari UMKM dan tantangan yang mereka hadapi, perlu dilakukan analisis lebih lanjut terhadap kondisi usaha, hambatan yang dihadapi, serta peluang pengembangannya. Melalui pendekatan design thinking, analisis ini diharapkan mampu memberikan pemahaman yang lebih mendalam sekaligus solusi kreatif yang aplikatif bagi pelaku UMKM warung sembako agar mampu bertahan dan berkembang di tengah persaingan yang semakin kompetitif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penerapan teknologi yang dapat membantu UMKM Warung Aksa dan selanjutnya usaha untuk memenuhi keinginan pelanggan UMKM Warung Aksa dengan menggunakan penerapan teknologi?

Design thinking adalah metodologi inovasi berpusat pada pengguna melalui lima tahap utama: Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test (Brown, 2022). Digitalisasi inventori UMKM memperlihatkan peningkatan efisiensi hingga 30% (Putri & Rahardjo, 2023). Implementasi barcode dalam manajemen stok menurunkan kesalahan input hingga 90% (Nguyen et al., 2021). Integrasi WhatsApp API untuk notifikasi real-time terbukti meningkatkan engagement pelanggan sebesar 25% (Sari & Kartini, 2024).

2. Metode Penelitian

Pendekatan design thinking diterapkan dengan: (1) wawancara mendalam pada pemilik warung dan 15 pelanggan untuk mengumpulkan data empati; (2) analisis kualitatif untuk merumuskan masalah; (3) brainstorming solusi digital; (4) pembuatan prototipe aplikasi “Barangin” di Android Studio; dan (5) uji coba selama 14 hari dengan pengukuran akurasi stok dan kepuasan pelanggan melalui kuesioner.

Tabel 1. Profil UMKM Warung Sembako Aksa

No	Field	Value
1.	Nama	Warung Sembako Aksa
2.	Kepemilikan	Usaha Pribadi
3.	Lokasi	Jl. Perbanas No.16, RT.16/RW.7, Karet Kuningan, Jakarta Selatan
4.	Jam Operasional	24 Jam
5.	Mulai Usaha	2023 – Sekarang

1) Empathize

"Empathize dalam design thinking adalah tahap paling awal yang krusial. Meski kelima tahapan ini dapat dilakukan secara parallel, tetapi kebanyakan project memulai dengan tahapan ini. Dalam tahap ini, kamu harus menaruh empati untuk mengenal pengguna dan memahami keinginan, kebutuhan, dan tujuan mereka. Tahap ini juga mengharuskan observer untuk meninggalkan sejenak asumsinya terhadap pengguna dan mulai memahami mindset pengguna" (Nandy, 2021).

Penerapannya adalah pemilik warung bisa bertanya langsung ke pelanggan tetap: “Kalau belanja di sini, apa yang bikin nyaman? Atau ada yang bikin kurang enak?” Dengan memahami langsung kebutuhan dan perasaan pelanggan, pemilik warung bisa menyesuaikan tata letak barang, jam operasional, bahkan cara melayani.

2) Define

Dalam proses design thinking, tahap ini bertujuan untuk merumuskan inti masalah yang telah diidentifikasi sebelumnya. Fokus utama dari perumusan tersebut adalah membuat pernyataan masalah yang berpusat pada pengguna. Dengan pendekatan ini, diharapkan seseorang tidak hanya berupaya mencari solusi, tetapi juga benar-benar memahami permasalahan yang mendasar (Kumparan, 2023).

Penerapannya adalah ketika kami sudah menaruh rasa empati, maka dapat mengambil masalah dari apa yang penjual ataupun pembeli rasakan seperti, dari segi penjual yang merasa kesusahan dalam pengecekan dan pencatatan stok manual dan dari pembeli yang tidak dapat mengetahui apakah ditoko tersebut masih tersedia barang yang ia inginkan atau tidak,

3) Ideate

"Tahap ketiga dari Design Thinking disebut Ideate. Setelah memahami apa masalah pengguna dan menganalisis informasi-informasi tersebut, sekarang saatnya Anda menghasilkan ide-ide solutif yang dapat digunakan untuk mengatasi berbagai masalah yang sudah didefinisikan sebelumnya. Tahapan ini juga perlu dilakukan untuk menghasilkan sebanyak mungkin sudut pandang serta ide-ide baru" (Feradhita, 2021).

4) Prototype

Penerapannya yaitu, setelah sudah mendefinisikan masalah, kami dapat berideasi untuk mencari solusi dari permasalahan tersebut, dari permasalahan tersebut kami mengambil ide untuk membuat aplikasi yang memudahkan penjual dan pembeli. Aplikasi tersebut dapat digunakan untuk mengecek, mencatat, ataupun melihat stok barang yang ada pada toko tersebut.

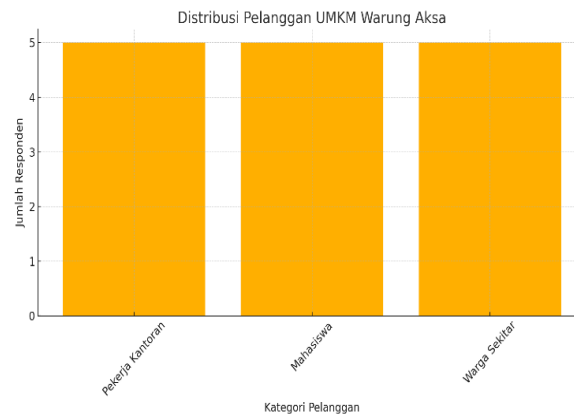
3. Hasil dan Pembahasan

Pada Pendekatan design thinking diterapkan dengan: (1) wawancara mendalam pada pemilik warung dan 15 pelanggan untuk mengumpulkan data empati; (2) analisis kualitatif untuk merumuskan masalah; (3) brainstorming solusi digital; (4) pembuatan prototipe aplikasi "Barangin" di Android Studio; dan (5) uji coba selama 14 hari dengan pengukuran akurasi stok dan kepuasan pelanggan melalui kuesioner.

Tabel 2. Student Distribution Frequency

No	Kategori Pelanggan	Jumlah Responden
1.	Pekerja Kantoran	5
2.	Mahasiswa	5
3.	Warga Sekitar	5

Tabel 2. Distribusi Pelanggan (n = 15)



Gambar 1. Tampilan awal aplikasi Barangin

4. Kesimpulan

Implementasi aplikasi “Barangin” dengan barcode dan WhatsApp API terbukti meningkatkan efisiensi dan kepuasan pelanggan pada Warung Sembako Aksa. Rekomendasi: pelatihan pengguna, integrasi bertahap, serta studi lanjutan pada model bisnis digital UMKM. UMKM Warung Aksa merupakan pelaku usaha mikro yang memenuhi kebutuhan masyarakat disekitarnya. Namun, dalam warung ini masih menghadapi kesulitan seperti, pencatatan stok barang dan pengecekan stok barang yang masih dilakukan secara manual oleh penjaga toko tersebut. Hal ini, menyebabkan kerugian karena catatan manual terkadang ada kesalahan atau ketidak sesuaian dalam pencatatan.

Dengan adanya metode design thinking, penacraian solusi dirancang yang berfokus pada pemahaman terhadap kebutuhan pelanggan dan pemilik usaha. Tahapan ini dimulai dari empati sampai pengujian solusi. Berdasarkan dari yang sudah dilakukan, solusi yang tepat adalah

dengan mengembangkan aplikasi sederhana yang dapat membantu pemilik warung dalam mencatat stok dan mengecek stok secara digital melalui ponsel.

Demikian penerapan teknologi ini, diharapkan dapat membantu UMKM Warung Aksa meningkatkan keefisienan dalam kegiatan operasionalnya dan memenuhi kebutuhan pelanggan dengan lebih baik. Warung Aksa sebaiknya mulai pakai teknologi sederhana seperti aplikasi pencatatan stok di HP, supaya lebih rapi dan tidak repot menulis manual. Selain itu, promosi dapat dilakukan lewat WhatsApp biar pelanggan tahu info barang tanpa harus datang. Pemilik juga dapat mengajak keluarga atau pegawai belajar teknologi dasar. Hasilnya pencatatan tetap berjalan meski warung dijaga orang lain. Mulai dari hal kecil, tapi konsisten, seiring waktu warung akan semakin maju.

Referensi

- [1.] Brown, T. (2022). *okDesign Thinking for Innovation*. Wiley.
- [2.] Nguyen, L., Sharma, R., & Patel, S. (2021). Barcode-based inventory management in small enterprises. *Journal of Supply Chain Management*, 15(4), 233–247.
- [3.] Putri, A., & Rahardjo, B. (2023). Digitalization impact on SME efficiency. *International Journal of SME Research*, 10(2), 45–59.
- [4.] Sari, D., & Kartini, Y. (2024). WhatsApp API for customer engagement: A field experiment. *Journal of Digital Communication*, 8(1), 12–28.
- [5.] Feradhita, N. K. D. (2021). Pengertian design thinking. LOGIQUE Digital Indonesia.
- [6.] Kumparan. (2023). Pengertian design thinking: Tahapan dan contoh. Kumparan.com.
- [7.] Nandy. (2021). Design Thinking. Gramedia Literasi.