



**PROPOSAL PROGRAM KREATIVITAS MAHASISWA**

**JUDUL PROGRAM**

**MAKALA (MAKANAN KAKI LIMA) BERBASIS ANDROID**

**BIDANG KEGIATAN :  
PKM KARSA CIPTA**

Diusulkan oleh:

Jeremia Daniel Silitonga	2018	181112931
Gilbert Fernando Situmorang	2018	181113031
Welly Josua Rajagukguk	2018	181113243
Vanness Pratama	2020	201110100
Willy Aryanda Nasution	2020	201111524

**STMIK – STIE MIKROSKIL  
MEDAN  
2020**

## PENGESAHAN USULAN PKM-KARSA CIPTA

1. Judul Kegiatan : MAKALA (Makanan Kaki Lima), Aplikasi Berbasis Android sebagai Solusi Optimalisasi Pencarian Pedagang Kaki Lima Terdekat ataupun Sebaliknya.
2. Bidang Kegiatan : PKM-KC
3. Ketua Pelaksana Kegiatan
  - a. Nama Lengkap : Jeremia Daniel Silitonga
  - b. NIM : 181112931
  - c. Jurusan : Teknik Informatika
  - d. Universitas : STMIK MIKROSKIL Medan
  - e. Alamat Rumah dan No Telp Hp : Jl. Jermal Raya, Kel. Simpang Kantor, Kec Medan Labuhan, Kota Medan ,SUMUT (081377122071)
  - f. Alamat e-mail : [181112931@students.mikroskil.ac.id](mailto:181112931@students.mikroskil.ac.id)
4. Anggota Pelaksana Kegiatan : 4 Orang
5. Dosen Pembimbing
  - a. Nama Lengkap dan Gelar : Syanti Irviantina, S.Kom,M.Kom
  - b. NIDN : 0013097805
  - c. Alamat rumah dan No Telp : Jl. Eka Rasmi Komp. Taman Eka Rasmi Blok A1, Kec.Medan Johor (08126496939)
6. Biaya Kegiatan Total
  - a. Dikti : 11,750,000
  - d. Sumber Lain : -
7. Jangka Waktu Pelaksanaan : 3 – 5 bulan

Medan, 20 November 2020

Menyetujui

Ketua Program Studi Teknik Informatika

Ketua Pelaksana Kegiatan

**(Gunawan S.Kom, M.Ti)**

**NIP. 45030101**

**(Jeremia Daniel Silitonga)**

**NIM. 181113243**

Wakil Ketua Bidang III Kemahasiswaan  
STMIK Mikroskil

Dosen Pendamping

**(Saliman)**

**NIP. 45970002**

**(Syanti Irviantina, S.Kom, M.Kom).**

**NIDN. 0013097805**

# DAFTAR ISI

PROPOSAL PROGRAM KREATIVITAS MAHASISWA .....	i
PENGESAHAN USULAN PKM-KARSA CIPTA .....	ii
RINGKASAN.....	iv
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1. Judul Program .....	1
1.2. Latar Belakang Masalah .....	1
1.3. Rumusan Masalah.....	1
1.4. Tujuan .....	2
1.5. Manfaat .....	2
1.6. Luaran Yang Diharapkan.....	2
BAB 4 Biaya dan Jadwal Kegiatan .....	3
4.1. Anggaran Biaya .....	3
Use Case Diagram .....	5

## RINGKASAN

Pedagang Kaki Lima (PKL) adalah usaha sektor informal berupa usaha dagang yang kadang-kadang juga sekaligus produsen. Ada yang menetap pada lokasi tertentu, ada yang bergerak dari tempat satu ke tempat yang lain (menggunakan pikulan, kereta dorong) menjajakan bahan makanan, minuman dan barang-barang konsumsi lainnya secara eceran. PKL umumnya bermodal kecil, bahkan terkadang hanya merupakan alat bagi pemilik modal dengan mendapatkan sekedar komisi sebagai imbalan atau jerih payahnya.

PKL sering menghabiskan waktu seharian untuk menunggu atau berkeliling menjajakan dagangannya. Hal ini membuat pendapatan yang didapat tidak optimal. Belum lagi, jumlah PKL yang semakin banyak dan *menjamur*. Hal ini tidak menutup kemungkinan, banyak PKL mengalami kerugian, baik tenaga, waktu, dan uang. Keinginan kami adalah agar pendapatan para pelaku bisnis PKL mendapatkan pendapatan yang didapat optimal atau meningkat dari sebelumnya. Pendapatan yang lebih dari sebelumnya, memungkinkan kualitas hidup para PKL meningkat. Kami menerapkan solusi yaitu, membuat aplikasi yang membuat PKL dan pelanggan bisa saling bertransaksi.

MAKALA, Makanan Kami Lima berbasis Android. Bentuk solusi permasalahan diatas. Aplikasi berbasis android tersebut bisa digunakan oleh pelanggan dan para Pedagang Kaki Lima. MAKALA, merupakan bentuk pemanfaatan teknologi di era modern seperti ini. Di MAKALA, Pelanggan bisa mencari Pedagang dalam radius 1 km baik PKL yang menetap maupun berkeliling. Selain bermanfaat bagi Pelanggan dalam mencari / memesan makanan/minuman/ yang lain, Pedagang bisa menunjukkan dirinya kepada sekitar yang sering kali terabaikan. Di MAKALA, dilengkapi dengan fitur *pesan duluan*, jadi bagi PKL yang sifatnya berkeliling bisa mendatangi pelanggan, atau bagi PKL yang menetap bisa mempersiapkan makanannya terlebih dahulu sebelum pelanggan datang. Ini tentunya sangat mengefisienkan waktu.

Kata kunci: *Pedagang kaki lima, Makanan Pinggiran, aplikasi android, online*

## **BAB 1 PENDAHULUAN**

### **1.1. Judul Program**

MaKaLa (Makanan Kaki Lima) : Aplikasi Berbasis Android sebagai Solusi Optimalisasi Pencarian Pedagang Kaki Lima Terdekat ataupun Sebaliknya

### **1.2. Latar Belakang Masalah**

Banyak Pedagang Kaki Lima, memiliki tingkat perkembangan usaha yang hampir nol. Mereka sudah berjualan hampir puluhan tahun, namun belum mengalami perubahan yang berarti. Memperhatikan konteks kegiatan mereka dalam mencari nafkah, perubahan signifikan harusnya terjadi seiring lama usia mereka melakukan usaha dan mengingat waktu dan pengalaman yang mereka lalui.

Masalah yang sering terjadi di lingkungan para Pedagang Kaki Lima adalah menghabiskan banyak waktu dan tenaga, tetapi mereka tidak mendapat penghasilan yang optimal. Mereka menunggu pelanggan ataupun berkeliling mencari pelanggan tetapi tak jarang sedikit pelanggan yang mereka dapatkan. Atau dari sisi Pelanggan, kadang pelanggan malas keluar mencari makanan, ataupun sedang sibuk bekerja sehingga tidak mempunyai waktu untuk keluar ke pedagang kaki lima yang sedang mangkal, ataupun Pelanggan hanya ingin menunggu dan mencari tahu Pedagang Kaki Lima yang sedang berkeliling agar bisa menjadi bahan pertimbangan untuk membeli. Berikut diatas adalah masalah – masalah yang sering dijumpai disekitar permasalahan Pedagang Kaki Lima dan Pelanggan.

Maka dari itu, dibutuhkan sebuah platform untuk mengatasi masalah tersebut. Strategi mempertemukan Pedagang Kaki Lima dan Pelanggan secara online adalah solusi yang tepat untuk mengatasi permasalahan tersebut. Pedagang bisa menunjukkan dirinya ada dimana, dan Pelanggan bisa mengetahui Pedagang yang ada disekitarnya. Pelanggan yang sedang buru-buru atau sibuk bisa memesan makan ke Pedagang Kaki Lima terdekat sehingga bisa nantinya disiapkan terlebih dahulu dan nantinya Pelanggan tinggal mengambil ataupun menunggu diantar.

MAKALA, adalah wadah yang mewujudkan solusi tersebut. Di realisasikan dalam bentuk Android Apps dan *real-time*. Pedagang Kaki Lima bisa mendaftarkan diri berdasarkan kriterianya, menetap/berkeliling/hybrid, barang yang dijual, dll. Pelanggan juga mendaftarkan dirinya untuk bisa menggunakan layanan ini. Aplikasi ini sangat fleksibel karena berjalan di Android, dimana rata rata masyarakat Medan, Indonesia, bahkan Dunia menggunakannya. Diharapkan Pedagang Kaki Lima dengan menggunakan aplikasi ini bisa meningkatkan Pendapatan dan para Pelanggan terbantu dalam efisiensi waktu.

### **1.3. Rumusan Masalah**

- Bagaimana solusi mengatasi Pedagang yang tidak mendapatkan penghasilan yang optimal dan Pelanggan yang ingin praktis dan cepat ataupun malas keluar?

#### **1.4. Tujuan**

Tujuan dari Program Kreativitas Mahasiswa ini adalah Menyediakan Platform yang membantu masyarakat sekitar dalam sektor UMKM.

#### **1.5. Manfaat**

1. Membuat *prototype* aplikasi android yang mempertemukan PKL dan Pelanggan secara online dan real time
2. Menyebarkan metode yang telah marak digunakan saat ini ke sektor-sektor yang jarang diperhatikan

#### **1.6. Luaran Yang Diharapkan**

Terbentuk prototype aplikasi yang mempertemukan PKL dan Pelanggan secara online dan real time berbasis Android.

## BAB 4 Biaya dan Jadwal Kegiatan

### 4.1. Anggaran Biaya

Peralatan penunjang				
Material	Justifikasi Pemakaian	Kuantitas	Harga Satuan (Rp)	Total
Server dan hosting	Penyimpanan Data	1	Rp 1.000.000,00	Rp 1.000.000,00
Google Maps	Penyedia fitur lokasi pada aplikasi	1	Rp 700.000,00	Rp 700.000,00
Harddisk Eskternal 500GB	Untuk Bakcup Project	3	Rp 550.000,00	Rp 550.000,00
1 Unit PC (Mid-end) + Monitor	Media (Perangkat utama) pembuatan project	1	Rp 6.500.000,00	Rp 6.500.000,00
Upgrade hardware laptop (Ram Sodim 8 GB DDR4 2666 mhz)	Penunjang multi tasking Laptop yang di gunakan sebai perangkat kedua pembuatan project	2	Rp 650.000,00	Rp 1.300.000,00
Total				Rp 10.050.000,00

Peralatan Habis Pakai				
Material	Justifikasi Pemakaian	Kuantitas	Harga Satuan (Rp)	Total
Software (Photoshop per 4 bulan)	Aplikasi Untuk membantu Design Icon aplikasi	4	Rp 297.692,00	Rp 1.190.768,00
Kuota Internet (3 orang)	Media untuk membantu proses berselancar di internet	12	Rp 80.000,00	Rp 960.000,00

Proposal	Cetak dan Jilid Proposal	5	Rp 30.000,00	Rp 150.000,00
Laporan	Cetak dan Jilid laporan	5	Rp 30.000,00	Rp 150.000,00
Poster Karya	Cetak Poster	10	Rp 15.000,00	Rp 150.000,00
Brosur dan Kartu Nama	Cetak Brosur dan Kartu nama	10	Rp 25.000,00	Rp 250.000,00
Total				Rp 700.000,00

Biaya Takterduga	
	1.000.000,00 Rp

Total keseluruhan biaya	
Perlatan Penunjang	Rp 10.050.000,00
Perlatan Habis Pakai	Rp 700.000,00
Biaya Takterduga	Rp 1.000.000,00
Total seluruhnya	Rp 11.750.000,00

**Tabel 4. 1 Ringkasan Anggaran Biaya PKM-KC**



# Use Case Diagram

