



PROPOSAL PROGRAM KREATIVITAS MAHASISWA

JUDUL PROGRAM

MAKALA (MAKANAN KAKI LIMA) BERBASIS ANDROID

**BIDANG KEGIATAN :
PKM KARSA CIPTA**

Diusulkan oleh:

Ketua : Jeremia Daniel Silitonga (181112931 / Angkatan 2018)
Gilbert Fernando Situmorang (181113031 / Angkatan 2018)
Welly Josua Rajagukguk (181113243 / Angkatan 2018)
Vanness Pratama (201110100 / Angkatan 2020)
Willy Aryanda Nasution (201111524 / Angkatan 2020)

**STMIK – STIE MIKROSKIL
MEDAN
2020**

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.

Keberadaan PKL telah membuka lapangan pekerjaan sehingga angka pengangguran dapat ditekan dan keberadaannya dibutuhkan oleh masyarakat kelas bawah karena harga relatif lebih murah dari toko atau restoran modern. Namun 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 hamper 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. Menyebarluaskan 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

1.1. Anggaran Biaya

No	Jenis Pengeluaran	Biaya (Rp.)
1	Peralatan penunjang (Upgrade Hardware, Printer, Tinta, Course Literature, dll)	Rp 5,050,000.00
2	Bahan habis pakai (Paket Data, Kertas, Klip, Hosting, Domain, dll)	Rp 3,775,000.00
3	Perjalanan (Perjalanan Survei, Perjalanan untuk Studi, dll)	Rp 1,990,000.00
4	Lain-lain (Kertas, Dokumentasi, ATK, Makan & Minum, dll)	Rp 1,755,000.00
Jumlah		Rp 12,480,000.00

Tabel 4. 1 Ringkasan Anggaran Biaya PKM-KC