

A-PEMPEK” APLIKASI PENCARI MAKANAN DAN MINUMAN MURAH DAN ENAK DI SEKITAR PALEMBANG

Intan Permata Sari¹, Farah Fathinah²

SMA IT Al Furqon Palembang

ABSTRAK

Dalam era society 5.0, diperlukan peran masyarakat yang berdampingan dengan teknologi. Masyarakat Indonesia saat ini di dominasi oleh generasi Z, yang mana generasi ini sangat bergantung pada perkembangan teknologi. Pada masa pandemi Covid-19 saat ini, perekonomian Indonesia mengalami penurunan yang drastis. Sektor UMKM yang sering disebut tonggak perekonomian pun juga mengalami penurunan. Banyak penjual tidak dapat mempromosikan produknya dengan baik, karena pandemi Covid-19. Karena hal ini, diperlukan sebuah cara untuk membantu penjual dalam mempromosikan dan menginformasikan produknya. Dan banyak siswa dan siswi SMP dan SMA IT Al Furqon Palembang yang tidak mengetahui jajanan murah dan enak di sekitar Palembang, dibuktikan dengan hasil wawancara google formulir yang dilakukan. Maka dari itu, penulis berinisiatif membuat aplikasi “A-Pempek” Aplikasi Pencari Makanan dan Minuman Murah dan Enak di sekitar Palembang, yang berbasis kodular. Aplikasi ini berisi informasi dan referensi mengenai makanan dan minuman murah dan enak yang ada di sekitar Palembang. Penelitian ini dilakukan dari bulan Oktober sampai dengan November 2021. Bertempat di SMA IT Al Furqon Palembang, Sumatera Selatan.

Kata Kunci: *Covid-19, Ekonomi, Generasi Z, Kodular, Society 5.0*

PENDAHULUAN

Pada awal tahun 2019 dalam pertemuan tahunan World Economic Forum (WEF) di Davos, Swiss, Perdana Menteri Jepang Shinzo Abe mengemukakan visi Jepang mengenai society 5.0. Istilah society 5.0 muncul pertama kali di Jepang pada tahun 2016, setelah mendapat persetujuan dari kabinet Jepang (Ubud, 2020). Pemerintah Jepang mendefinisikan society 5.0 yaitu masyarakat yang terpusat pada manusia dimana dapat menyeimbangkan antara kemajuan ekonomi dengan penyelesaian masalah sosial menggunakan sistem yang mengintegrasikan dunia maya dan fisik (Hasibuan, 2020). Society 5.0 menciptakan masyarakat yang berpusat pada manusia dan berbasis teknologi. Mereka dituntut memahami sekaligus menguasai ilmu yang bersifat teknis. Seperti ilmu komputer yang tak hanya berorientasi pada pemahaman terkait hardware akan tetapi mengarah pada penguasaan perangkat lunak yang mau atau tidak harus dapat dikuasai (Iqbal, 2021). Kelebihan society 5.0 dibandingkan era sebelumnya adalah, adanya nilai baru yang menghilangkan kesenjangan dari segi regional, bahasa, agama, usia, dan jenis kelamin, dengan mengkombinasikan peran teknologi dan manusia. Nilai baru ini tercipta dari inovasi-inovasi baru yang terwujud dalam bentuk produk dan pelayanan. Oleh karena itu, teknologi memegang peranan penting dalam era society 5.0 ini.

Dalam era society 5.0, tentunya diperlukan peran masyarakat yang berdampingan dengan teknologi. Penduduk Indonesia sendiri didominasi oleh generasi Z. Sebagaimana Badan Pusat Statistik (BPS) telah merilis hasil Sensus Penduduk 2020 dari Februari-September 2020, jumlah penduduk Indonesia didominasi generasi Z, yang mencapai 75,49 juta jiwa atau setara dengan 27,94 persen dari total seluruh populasi penduduk di Indonesia (Suhariyanto, 2021). Generasi Z adalah mereka yang lahir dalam rentang tahun 1995 sampai dengan tahun 2010. Generasi Z identik dengan generasi yang haus akan teknologi. Hal ini tentu sangat cocok dengan adanya era society 5.0 di Indonesia. Dengan mengandalkan kemampuan teknologi, inovasi, dan kreatifitas para generasi Z, Indonesia bisa memasuki dan menjalankan society 5.0.

Kebijakan pembangunan UMKM pada dasarnya untuk mendukung terciptanya kehidupan masyarakat yang lebih sejahtera, sebagaimana yang diharapkan dalam kegiatan pembangunan pada umumnya (Nainggolan, 2020). Dengan demikian program Pengembangan UMKM tidak boleh lepas dari komitmen SDGs dan pembangunan berkelanjutan. Dimana SDGs (Sustainable Development Goals) adalah suatu rencana aksi global yang disepakati oleh para pemimpin dunia, termasuk Indonesia, guna mengakhiri kemiskinan, mengurangi kesenjangan, dan melindungi lingkungan. Namun, karena pandemi Covid-19 yang menyebabkan terganggunya UMKM, membuat SDGs tidak berjalan dengan baik. Sehingga berdampak pada masalah kemiskinan dan kesejahteraan masyarakat. Oleh karena itu, penulis memiliki inisiatif untuk membuat aplikasi “A-Pempek” yang berbasis kodular. Diharapkan dengan adanya aplikasi A-Pempek ini dapat mewujudkan SDGs, terutama pada tujuan ke-1 (tanpa kemiskinan) dan ke-2 (tanpa kelaparan).

METODE PENELITIAN

Instumen berupa Kuesioner melalui google formulir terhadap minat dan pengetahuan serta pemahaman mengenai makanan dan minuman murah dan enak di sekitar Palembang disebarkan kepada Siswa/i SMP dan SMA IT Al Furqon Palembang.

Tabel 1. Tahapan Penelitian Karya Tulis Ilmiah A-Pempek

N o Tahapan	Data	Alat Pengumpulan Data	Responded
1. Identifikasi Masalah (analisis kebutuhan)	Minat dan pengetahuan terhadap makanan dan minuman murah dan enak di sekitar Palembang.	Google formulir	Siswa dan siswi SMP dan SMA IT Al Furqon Palembang.
2. Pengumpulan data terkait makanan dan minuman murah dan enak di sekitar Palembang.	Data makanan dan minuman murah dan enak di sekitar Palembang.	Data dan video kliping/file/koran/majalah/pdf terkait kodular.IT	Siswa dan siswi SMP dan SMA IT Al Furqon Palembang.
3. Pengumpulan literasi kodular, Pixel-Lab, Background, website makanan dan minuman.	data Aplikasi onlinekodular, EraserLab, Eraser danBackground, referensimakanan dan minuman.	Eksperimen kodular, Pixel-Pixel-Lab, EraserSMP dan SMA IT danBackground, referensimakanan dan minuman.	Siswa dan siswi SMP dan SMA IT Al Furqon Palembang.
4. Pandangan Siswa terhadap makanan dan minuman murah dan enak di sekitar Palembang.	Pemahaman siswa akan makanan dan minuman murah dan enak di sekitar Palembang.	Google Formulir	Siswi SMA IT Al Furqon Palembang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Siswa dan siswi yang berada di tingkat SMP dan SMA merupakan generasi yang jumlah penduduknya cukup banyak di sekolah di buktikan dengan data angkatan sekolah dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

1. Bahwa siswa dan siswa SMP dan SMA IT Al Furqon Palembang merupakan generasi Z yang belum memiliki pengetahuan tentang informasi, lokasi, dan harga makanan dan minuman di sekitar mereka, khususnya makanan dan minuman khas Palembang.
2. Penjual makanan dan minuman yang ada di Palembang belum memiliki media promosi yang khusus tentang makanan dan minuman di Palembang yang murah dan enak.

Langkah-langkah dalam membuat aplikasi A-Pempek di aplikasi online kodular yaitu:

1. Buka aplikasi online kodular.io. Lalu, sign up dan klik "create apps!", kemudian klik "create project".
2. Masukkan "button" pada screen 1 dan klik "add screen" untuk membuat screen home. Lalu Masukkan properti horizontal arrangement, vertical arrangement, card view, space, label, dan image pada screen home.
3. Setelah itu buat screen untuk masing-masing makanan, minuman, peta, dan komentar. Masukkan "button" untuk membuat ulasan makanan dan ulasan minuman.
4. Masukkan google maps ke bagian peta lokasi tempat jajanan pada masing- masing screen makanan dan minuman. Tambahkan juga screen masing - masing untuk komentar makanan dan komentar minuman. Dan masukkan tombol klik untuk review dan pemberian komentar. Lalu sesuaikan dan atur seluruh blocks yang menghubungkan dengan google formulir dan google drive.

Sintesis Berdasarkan pada analisis data, penulis membuat salah satu alternatif pemecahan masalah tersebut dengan membuat aplikasi A-Pempek, yang diharapkan dapat:

1. Mengedukasi dan mempromosikan jajanan Palembang baik berupa makanan dan minuman yang murah dan enak sehingga generasi bisa mengetahui dan membeli jajanan tersebut.
2. Dapat membantu penjual makanan dan minuman bangkit dari keterpurukan ekonomi di masa pandemi Covid-19.

Untuk mengetahui hasil lebih lanjut, kami memberikan google formulir kepada siswa dan siswi SMP dan SMA IT Al Furqon Palembang sebelum dan sesudah para siswa mengetahui dan menggunakan Aplikasi A-Pempek.



Gambar 1. Persentase Siswa Sebelum Menggunakan Aplikasi A-Pempek.





Gambar 2. Persentase Siswa Setelah Menggunakan Aplikasi A-Pempek

Kuesioner google formulir juga diberikan dan diisi oleh penjual makanan dan minuman yang murah dan enak disekitar SMP dan SMA IT Al Furqon.





Gambar 3. Persentase Penjual Sebelum Mengetahui Aplikasi A-Pempek.



Gambar 4. Persentase Penjual Setelah Mengetahui Aplikasi A-Pempek.

Hasil kuesioner menunjukkan bahwa setelah mengetahui dan menggunakan aplikasi A-Pempek, lebih dari 80% siswa memperoleh referensi makanan dan minuman enak di sekitar Palembang (lihat Gambar 1 dan Gambar 2). Selanjutnya, sekitar 70- 80% penjual menyatakan terjadi peningkatan penjualan dan terbantu dengan adanya Aplikasi A-Pempek dibandingkan sebelum menggunakan aplikasi A-Pempek. (Gambar 3 dan Gambar 4)

SIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian A-Pempek, yaitu:

1. Dengan adanya aplikasi A-Pempek ini diharapkan siswa-siswi SMP dan SMA IT Al Furqon Palembang akan lebih mengenal dan dapat mencoba makanan dan minuman murah dan enak di sekitar Palembang.
2. Dengan adanya aplikasi A-Pempek ini, dapat meningkatkan penjualan makanan dan minuman bagi penjual.

Saran

Saran untuk penelitian A-Pempek kedepannya, yaitu:

1. Terus mengembangkan dan menambahkan fitur-fitur seperti tempat wisata.
2. Di masa depan bisa di upload di play store untuk memperluas jangkauan pemakai sehingga bisa dirasakan manfaatnya bagi dunia usaha yang masih terdampak Covid-19.

DAFTAR PUSTAKA

- Deliani, D. (2021). Resensi Buku Society 5.0: A People-Centric Super Smart Society. Diakses pada 8 Desember 2021, dari <https://perpustakaan.setneg.go.id/index.php?p=article&id=986>
- Hasibuan, J. (2020). Society 5.0. Diakses pada 8 Desember 2021, dari https://issuu.com/perencanaandanpelapo5683/docs/warta_2020_semester_1_09_s_eptember_2020_final/s/11165137
- Iqbal, M. (2021). Gen Z Dalam Pusaran Era Society 5.0. Diakses pada 8 Desember 2021, dari <https://dedikasi.id/views/gen-z-dalam-pusaran-era-society-5-0/amp/>
- Kim, A., McInerney, P., Smith, T.R., Yamakawa, N. 2020. What Makes Asia-Pacific's Generation Z Different?
- McKinsey & Company. <https://www.mckinsey.com/business-functions/marketing-and-sales/ourinsights/what-makes-asia-pacifics-generation-z-different>
- Lestari, D. (2021). Pengertian Kodular. Diakses pada 10 Desember 2021, dari <https://dweilearn.my.id/2020/07/11/pengertian-kodular/>
- Nainggolan, E. (2020). UMKM Bangkit, Ekonomi Indonesia Terungkit. Diakses pada 8 Desember 2021, dari <https://www.djkn.kemenkeu.go.id/artikel/baca/13317/UMKM-Bangkit-Ekonomi-Indonesia-Terungkit.html>
- Setiyo, H. (2019). Mengenal Konsep Society 5.0. Diakses pada 8 Desember 2021, dari <https://www.ajarekonomi.com/2019/04/mengenal-konsep-society-5-0.html>
- Suhariyanto. (2021). Sensus Penduduk 2020, BPS: Generasi Z dan Milenial Dominasi Jumlah Penduduk RI. Diakses pada 8 Desember 2021, dari <https://bisnis.tempo.co/read/1425919/sensus-penduduk-2020-bps-generasi-z-dan-milenial-dominasi-jumlah-penduduk-ri>
- Supramono, M. (2019). Urgensi Society 5.0 di Era Revolusi Industri 4.0. Diakses pada 8 Desember 2021, dari <https://www.kompasiana.com/diaz.bonny/5c4f90f5677ffb5363300e24/urgensi-society-5-0-di-era-revolusi-industi-4-0>
- Ubud, S. (2020). Tantangan Bisnis Bagi Generasi Milenial Dalam Menghadapi Era Society 5.0. Diakses pada 8 Desember 2021, dari <https://binus.ac.id/malang/2020/08/tantangan-bisnis-bagi-generasi-milenial-dalam-menghadapi-era-society-5-0/>
- Rosada, Z. (2021). Pentingnya Belajar Desain di Era Society 5.0. Diakses pada 8

Desember 2021, dari <https://osc.medcom.id/community/pentingnya-belajar-desain-di-era-society-5-0-2648>

Subagio, R. (2021). Filosofi Dibalik "Society 5.0", Sebuah Respon terhadap Perkembangan "Industry 4.0" di Era Digitalisasi. Diakses pada 8 Desember 2021, dari <https://www.kompasiana.com/rudysubagio6092/618a639d2a9609593c2d1602/filosofi-dibalik-society-5-0-sebuah-respon-terhadap-perkembangan-industry-4-0-di-era-digitalisasi>

Pamungkas, R.A. (2020). Skripsi. Pend. Tek. Informatika FKIP Universitas Muhammadiyah Surakarta. Diakses pada 21 Desember 2021 dari <http://eprints.ums.ac.id/81795/2/NASPUB.pdf>

Pineda, K. 2020. Generation Create? Gen Z Might Be The Most Creative Generation Yet, Poll Says. USA Today. Diakses pada 8 Desember 2021, dari <https://theharrispoll.com/gen-z-is-taking-covid-19-pandemic-seriously-heres-why/>