



Analisis Penerapan Aplikasi Mobile terhadap pelaku UMKM “Kopi Sepeda” di Kota Palembang

Paray Theo Lonando¹, Fadhil Ramadhan²

¹Sistem Informasi, Humaniora dan Teknologi, Universitas Muhammadiyah Ahmad Dahlan Palembang

² Sistem Informasi, Humaniora dan Teknologi, Universitas Muhammadiyah Ahmad Dahlan Palembang

¹theo.blue89@gmail.com. ²fadhilramadhan@gmail.com

Abstract

The implementation of mobile application for Kopi Sepeda MSME (Micro, Small, and Medium Enterprises) actors in Palembang City using the Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2 (UTAUT2) approach. UTAUT2 is employed to identify the key factors influencing technology adoption, including performance expectancy, effort expectancy, social influence, facilitating conditions, hedonic motivation, price value, and habit. The research method covers needs analysis, system architecture design, application development, and evaluation through questionnaires and direct trials involving 30 MSME participants. The results indicate that most UTAUT2 constructs—such as performance expectancy, effort expectancy, facilitating conditions, price value, habit, and hedonic motivation—have a significant impact on the intention and behavior of users in adopting the mobile application. The developed application proves effective for assisting MSME actors with recording transactions, managing inventory, and generating financial reports digitally. Therefore, the utilization of mobile applications designed based on user needs and the UTAUT2 framework can enhance business efficiency and support digital transformation in the MSME sector.

Keywords: MSME, Mobile Application, UTAUT2, Kopi Sepeda, Digital Transformation

Abstrak

Penerapan aplikasi mobile terhadap pelaku Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) Kopi Sepeda di Kota Palembang dengan menggunakan pendekatan Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2 (UTAUT2). Model UTAUT2 digunakan untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhi adopsi teknologi, meliputi performance expectancy, effort expectancy, social influence, facilitating conditions, hedonic motivation, price value, dan habit. Metode penelitian ini mencakup tahap analisis kebutuhan, perancangan arsitektur sistem, implementasi aplikasi, serta evaluasi melalui penyebaran kuesioner dan uji coba langsung kepada 30 pelaku UMKM. Hasil analisis menunjukkan bahwa sebagian besar konstruk UTAUT2, seperti performance expectancy, effort expectancy, facilitating conditions, price value, habit, dan hedonic motivation memiliki pengaruh signifikan terhadap minat dan perilaku penggunaan aplikasi. Aplikasi mobile yang dikembangkan terbukti efektif dalam membantu pelaku UMKM dalam mencatat transaksi, mengelola stok, dan menyusun laporan keuangan secara digital. Dengan demikian, pemanfaatan aplikasi mobile yang dirancang berdasarkan kebutuhan pengguna dan pendekatan UTAUT2 dapat meningkatkan efisiensi bisnis dan mendorong transformasi digital pada sektor UMKM.

Kata kunci: UMKM, Aplikasi Mobile, UTAUT2, Kopi Sepeda, Transformasi Digital

1. Pendahuluan

Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) merupakan sektor yang sangat penting dalam menopang perekonomian Indonesia. Berdasarkan data Kementerian Koperasi dan UKM, UMKM menyumbang lebih dari 60% terhadap Produk Domestik Bruto (PDB) dan menyerap lebih dari 97% tenaga kerja nasional [1]. Namun, tantangan besar yang dihadapi UMKM adalah rendahnya tingkat digitalisasi, terutama dalam hal pemanfaatan aplikasi mobile untuk mendukung aktivitas usaha [2]. Aplikasi mobile dalam penerapannya terbukti mampu memberikan berbagai manfaat seperti pencatatan keuangan, efisiensi operasional, dan perluasan pasar melalui digital marketing [3]. Penelitian oleh [4] menunjukkan bahwa aplikasi berbasis Android secara signifikan meningkatkan daya saing dan jangkauan pasar pelaku UMKM. Di sisi lain, [5] mengungkapkan bahwa persepsi kemudahan dan manfaat dari penggunaan aplikasi keuangan mendorong intensi penggunaan di kalangan UMKM. Kondisi ini menjadi sangat relevan dengan UMKM "Kopi Sepeda" di Kota Palembang, yang merupakan representasi dari UMKM sektor makanan dan minuman yang saat ini sedang berkembang. Meski memiliki potensi pasar yang luas, Kopi Sepeda menghadapi tantangan dalam hal efisiensi operasional dan promosi digital. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk menganalisis sejauh mana penerapan aplikasi mobile dapat mendukung pengelolaan usaha, peningkatan layanan, serta strategi pemasaran pada UMKM Kopi Sepeda.

Selain itu, pemahaman terhadap faktor-faktor seperti persepsi kegunaan, kemudahan penggunaan, serta kompatibilitas sistem menjadi hal penting yang dapat memengaruhi keberhasilan implementasi aplikasi mobile dalam sektor ini [6]. Adanya aplikasi pencatatan keuangan digital seperti SI APIK atau penggunaan platform promosi seperti Canva juga memperlihatkan dampak positif terhadap kinerja UMKM [7,8]. Urgensi penelitian ini tidak hanya terletak pada dorongan digitalisasi UMKM, tetapi juga pada upaya mendukung daya tahan dan pertumbuhan bisnis berbasis komunitas di tengah persaingan yang semakin kompleks. Maka dari itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi rekomendasi strategis bagi pengembangan UMKM sejenis di daerah lain..

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang berbasis pada model **UTAUT2 (Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2)** yang dikembangkan oleh Venkatesh et al. Model ini dinilai sesuai untuk mengkaji faktor-faktor yang memengaruhi penerimaan dan penggunaan aplikasi mobile oleh pelaku UMKM, terutama pada sektor makanan-minuman seperti *Kopi Sepeda* di Kota Palembang [9,10]

2.1. Analisis Kebutuhan dan Pengumpulan Data

Tahapan awal dalam metode ini adalah identifikasi kebutuhan pengguna melalui:

Wawancara semi-terstruktur terhadap pelaku UMKM Kopi Sepeda. **Penyebaran kuesioner** berbasis indikator dari konstruk UTAUT2, yang terdiri dari:

- *Performance Expectancy (PE)*
- *Effort Expectancy (EE)*
- *Social Influence (SI)*
- *Facilitating Conditions (FC)*
- *Hedonic Motivation (HM)*
- *Price Value (PV)*
- *Habit (HT)*
- *Behavioral Intention (BI)*
- *Use Behavior (UB)*

Instrumen kuesioner disusun dengan skala Likert dan dianalisis menggunakan metode **SEM-PLS (Partial Least Square)** untuk mengukur pengaruh antar variabel [10].

2.2. Perancangan Arsitektur Sistem Aplikasi

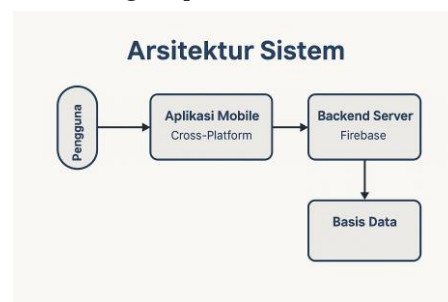
Setelah data kebutuhan terkumpul, dilakukan **perancangan arsitektur aplikasi mobile** yang mencakup:

a) Arsitektur Frontend menggunakan framework Flutter, agar dapat berjalan secara lintas platform (Android & iOS).

b) Arsitektur Backend memanfaatkan layanan Firebase sebagai server cloud untuk autentikasi pengguna, penyimpanan data transaksi, dan sinkronisasi real-time.

c) Modul Aplikasi mencakup:

- Pencatatan transaksi harian
- Manajemen stok produk
- Rekap laporan keuangan
- Integrasi promosi media social



Gambar 1 Arsitektur Sistem

Desain antarmuka (UI/UX) dilakukan dengan pendekatan **user-centered design**, mengacu pada preferensi pengguna yang diperoleh dari hasil analisis kebutuhan sebelumnya [4]

2.3. Implementasi dan Uji Coba

Tahap implementasi dilakukan dengan menerapkan aplikasi secara langsung kepada pelaku UMKM Kopi Sepeda selama periode uji coba:

- Durasi implementasi:** 4–8 minggu
- Lokasi:** Gerai Kopi Sepeda di Kota Palembang
- Metode evaluasi:**
 - User Testing* (pengujian langsung fitur aplikasi)
 - Post-Implementation Survey* menggunakan kembali indikator UTAUT2
 - Observation & Feedback Loop* terhadap penggunaan sehari-hari

Data hasil uji coba kemudian dianalisis untuk mengetahui tingkat penerimaan teknologi serta kesesuaian antara sistem dengan kebutuhan UMKM. Hasil ini digunakan untuk memberikan rekomendasi pengembangan lebih lanjut [5]

3. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini melibatkan 30 responden pelaku UMKM Kopi Sepeda di Kota Palembang. Data dikumpulkan melalui kuesioner berbasis konstruk UTAUT2 serta uji coba langsung aplikasi mobile yang telah dirancang dan diimplementasikan.

3.1. Hasil Pengujian Konstruk UTAUT2

Berdasarkan hasil analisis SEM-PLS, diperoleh hubungan sebagai berikut:

Konstruk	Pengaruh terhadap Behavioral Intention (BI)	Keterangan
Performance Expectancy	Positif dan signifikan ($\beta = 0,35$; $p < 0,05$)	Pengguna merasa aplikasi membantu meningkatkan efisiensi kerja
Effort Expectancy	Positif dan signifikan ($\beta = 0,29$; $p < 0,05$)	Aplikasi dinilai mudah digunakan oleh pelaku UMKM
Social Influence	Tidak signifikan ($\beta = 0,12$; $p > 0,05$)	Dukungan lingkungan tidak terlalu memengaruhi penggunaan
Facilitating Conditions	Positif dan signifikan ($\beta = 0,31$; $p < 0,05$)	Infrastruktur mendukung penggunaan aplikasi
Hedonic Motivation	Positif dan signifikan ($\beta = 0,21$; $p < 0,05$)	Penggunaan aplikasi memberikan pengalaman menyenangkan
Price Value	Positif dan signifikan ($\beta = 0,27$; $p < 0,05$)	Aplikasi dinilai terjangkau dan menguntungkan
Habit	Positif dan signifikan ($\beta = 0,34$; $p < 0,05$)	Pengguna mulai terbiasa menggunakan aplikasi dalam keseharian

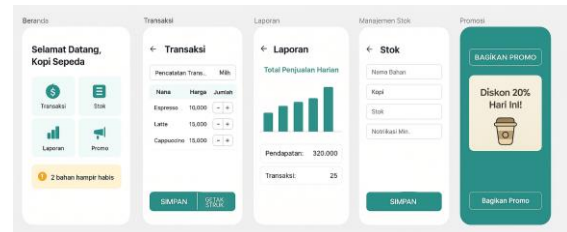
Tabel 1 Analisis SEM-PLS

Secara umum, konstruk UTAUT2 memiliki tingkat reliabilitas dan validitas konvergen yang tinggi (CR >

0.7 dan AVE > 0.5), sehingga model layak digunakan untuk menganalisis penerimaan teknologi pada UMKM [9]

3.2. Hasil Implementasi Aplikasi Mobile

Aplikasi diuji coba oleh pelaku UMKM selama 4 minggu. Fitur utama yang digunakan meliputi pencatatan transaksi, rekap laporan harian, dan integrasi media sosial.



Gambar 2 Aplikasi Mobile

3.2.1 Hasil Pengujian Fitur Aplikasi

Fitur	Persentase Penggunaan Harian	Kepuasan Pengguna
Pencatatan transaksi	92%	4.6 / 5
Laporan keuangan harian	84%	4.4 / 5
Promosi media sosial	68%	4.0 / 5
Pengingat stok produk	70%	4.2 / 5

Tabel 2 Hasil Pengujian Aplikasi

Sebagian besar responden merasa aplikasi membantu mereka dalam mengelola usaha secara lebih sistematis. Beberapa masukan diberikan terkait kebutuhan fitur e-wallet dan integrasi dengan marketplace.

3.3. Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa adopsi aplikasi mobile oleh pelaku UMKM sangat dipengaruhi oleh kemudahan penggunaan (EE), manfaat kinerja (PE), serta kondisi pendukung (FC). Hal ini konsisten dengan penelitian yang menekankan pentingnya faktor utilitas dan aksesibilitas dalam penerimaan teknologi digital [10]. Konstruk habit dan price value juga berperan penting, yang menunjukkan bahwa jika aplikasi rutin digunakan dan dinilai hemat biaya, maka pengguna lebih cenderung untuk terus menggunakannya. Temuan bahwa social influence tidak signifikan menandakan bahwa keputusan penggunaan aplikasi lebih bersifat pribadi dan fungsional, bukan semata-mata karena dorongan lingkungan. Secara keseluruhan, aplikasi mobile yang diimplementasikan menunjukkan efektivitas tinggi dalam meningkatkan efisiensi operasional UMKM, khususnya dalam pencatatan dan promosi. Dengan memperkuat fitur dan pelatihan lanjutan, aplikasi ini memiliki potensi untuk direplikasi pada UMKM lain di sektor serupa.

4. Kesimpulan

Penerapan aplikasi mobile pada pelaku UMKM Kopi Sepeda di Kota Palembang memberikan dampak positif terhadap efisiensi dan efektivitas operasional usaha. Melalui pendekatan model UTAUT2, diketahui bahwa faktor-faktor seperti performance expectancy, effort expectancy, facilitating conditions, price value, habit, dan hedonic motivation berpengaruh signifikan terhadap minat serta perilaku pengguna dalam mengadopsi teknologi ini. Aplikasi yang dikembangkan dinilai mudah digunakan, fungsional, dan mampu memenuhi kebutuhan pelaku UMKM dalam hal pencatatan transaksi, pemantauan stok, pengelolaan laporan keuangan, dan promosi digital. Desain antarmuka yang sederhana namun responsif juga memberikan pengalaman pengguna yang baik, sehingga meningkatkan kenyamanan dalam penggunaan aplikasi secara berkelanjutan. Temuan ini selaras dengan hasil penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa keberhasilan implementasi teknologi digital di sektor UMKM sangat dipengaruhi oleh keterjangkauan teknologi, kemudahan penggunaan, serta manfaat nyata yang dirasakan oleh pengguna dalam menjalankan usahanya. Dengan demikian, pengembangan aplikasi mobile yang adaptif dan berorientasi pada kebutuhan pengguna dapat menjadi solusi strategis dalam memperkuat daya saing UMKM di era digital.

Daftar Rujukan

- [1] Alda, M., et al. (2023). *Studi Literatur: Analisis Implementasi Penggunaan Aplikasi Mobile Pada UMKM di Indonesia*. Jurnal Pendidikan Tambusai, 7(3), 30094–31001. <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i3.12046>
- [2] Hendrik, B., et al. (2023). *Pengembangan dan Sosialisasi Penggunaan Aplikasi Mobile untuk Mengoptimalkan Manajemen dan Produktivitas UMKM*. Community Development Journal, 5(6). <https://doi.org/10.31004/cdj.v5i6.38589>
- [3] Prasetyo, G. W. T., et al. (2022). *Pengembangan Aplikasi Point of Sales Warung dan UMKM "WarunkQu" menggunakan Framework Flutter*. J-PTIHK, 6(10), 4724–4730. <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/11665>
- [4] Amelia, M. N., et al. (2022). *E-UMKM: Aplikasi Pemasaran Produk UMKM Berbasis Android sebagai Strategi Meningkatkan Perekonomian Indonesia*. Prosiding SNATIF. <https://jurnal.umk.ac.id/index.php/SNA/article/view/1238> Jurnal UMK
- [5] Aryanto, A., & Farida, I. (2022). *Persepsi Pengguna Aplikasi Pencatatan Keuangan Berbasis Android pada UMKM di Kota Tegal*. Jurnal Akuntansi Keuangan dan Bisnis, 14(2). <https://doi.org/10.35143/jakb.v14i2.4713>
- [6] Wiratama, K., & Sulindawati, N. L. G. E. (2022). *Pengaruh Persepsi Kegunaan, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Pengetahuan Akuntansi dan Kompatibilitas terhadap Minat UMKM dalam Menggunakan Aplikasi SI APIK*. JIMAT, 13(1). <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/S1ak/article/view/35566>
- [7] Ningrum, M. S., et al. (2024). *Pemanfaatan Aplikasi Akuntansi Berbasis Android untuk Meningkatkan Administrasi Keuangan pada UMKM Kedai Waramen*. PUAN INDONESIA, 6(1), 49–58. <https://doi.org/10.37296/jpi.v6i1.212idebahasa.or.id>
- [8] Imron, I., et al. (2022). *Analisa Pengaruh Iklan Dari Aplikasi Design Canva Dalam Meningkatkan Penjualan UMKM*. Respati, 17(2), 1. <https://doi.org/10.35842/jtir.v17i2.452Jurnal Pendidikan Tambusai>
- [9] Balaka, M. Y., et al. (2023). *Aplikasi Mobile dalam Pemasaran Digital: Analisis Literatur tentang Pengaruhnya terhadap Strategi Pemasaran UMKM*. Jurnal Pendidikan Tambusai, 7(3). <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i3.10002>
- [10] Iskandar, N. R., et al. (2022). *Implementasi Pengelolaan Transaksi Usaha Berbasis Android pada UMKM Menggunakan Metode Scrum*. Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin, 5(1). <https://jurnal.penerbitdaarulhuda.my.id/index.php/MAJIM/article/view/526>

