

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada akhir tahun 2023, peran Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) dalam ekonomi global semakin penting. Sektor UMKM secara konsisten menjadi tulang punggung produk domestik bruto (PDB) di berbagai negara, memperkuat fondasi ekonomi lokal, dan menciptakan lapangan kerja. Di Indonesia, UMKM, terutama penjual ikan dan sayur keliling, menghadapi tantangan dalam menjangkau pembeli secara efektif. Aktivitas berkeliling memakan waktu dan tenaga tanpa jaminan penjualan yang pasti, sementara pembeli membutuhkan produk segar dengan cepat, namun kesulitan menemukan penjual yang tepat.

Di tengah tantangan tersebut, Yayasan Dicoding Indonesia meluncurkan program Bangkit Academy, didukung penuh oleh Google, GoTo, dan Traveloka, untuk mencetak talenta teknis berkualitas tinggi bagi industri teknologi Indonesia. Program ini menawarkan pelatihan dalam tiga bidang utama: Mobile Development, Machine Learning, dan Cloud Computing. Salah satu aspek penting dari program ini adalah Capstone project, di mana para peserta mengembangkan aplikasi inovatif untuk mengaplikasikan pengetahuan yang didapat.

Dalam konteks ini, penulis, sebagai bagian dari kelompok Capstone project, mengembangkan aplikasi Saiko (Sayur Ikan Online) yang bertujuan memfasilitasi transaksi jual beli ikan dan sayur di Kota Kendari. Aplikasi ini menjadi solusi untuk memudahkan penjual ikan dan sayur keliling bertemu dengan pembeli secara efektif dan efisien. Dengan desain yang berfokus pada kebutuhan pengguna di Kota Kendari, Saiko memberikan fitur pencarian penjual terdekat, informasi produk dan harga, serta opsi pembayaran online atau tunai. Selain itu, Saiko juga membantu pelaku UMKM mempromosikan produk mereka dan meningkatkan visibilitas di pasar lokal.

Diharapkan, pengembangan Saiko akan memberikan solusi yang efektif bagi penjual ikan dan sayur di Kendari, meningkatkan pengalaman jual beli

online bagi UMKM, dan mempererat hubungan antara konsumen dan penjual. Melalui inovasi teknologi, Saiko diharapkan dapat mengurangi hambatan dalam mendapatkan produk segar, sehingga masyarakat dapat dengan mudah mengakses produk berkualitas dari penjual lokal.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana cara meningkatkan keterlibatan pengguna dalam aplikasi Saiko untuk memperluas jangkauan pasar ikan dan sayur secara online?
2. Bagaimana cara mengoptimalkan logistik dan pengiriman produk sayur dan ikan dari penjual ke konsumen secara efisien?
3. Bagaimana cara memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan pengalaman di aplikasi Saiko?
4. Bagaimana cara mengatasi masalah persaingan harga dengan pasar tradisional dan platform online lainnya dalam aplikasi Saiko?

1.3 Batasan Masalah

5. Pembuatan berfokus pada penjual sayur dan ikan untuk user penjual serta mahasiswa dan ibu rumah tangga yang tidak memiliki waktu untuk berbelanja
6. Pembuatan mencakup desain aplikasi, pembuatan API untuk database.
7. Pembuatan aplikasi ini akan fokus pada fitur-fitur dan elemen antarmuka pengguna (UI/UX) dalam aplikasi Saiko yang dapat meningkatkan keterlibatan pengguna.

1.4 Tujuan Praktek Kerja Lapangan

Praktek Kerja Lapangan di Bangkit Academy Yayasan Dicoding Indonesia memiliki dua tujuan utama.

1.4.1 Tujuan Umum

Menciptakan aplikasi inovatif, Saiko, yang bertujuan untuk meningkatkan efektivitas transaksi penjualan ikan dan sayur di daerah Kendari. Saiko tidak hanya menjadi platform jual beli, tetapi juga menyediakan solusi untuk masalah distribusi dan aksesibilitas dalam pasar sayur dan ikan. Dengan menyediakan platform yang menghubungkan

langsung antara penjual dan konsumen, Saiko diharapkan dapat meningkatkan efisiensi operasional, ketersediaan layanan, serta memberikan skalabilitas dan fleksibilitas bagi pengguna..

1.4.2 Tujuan Khusus

1. Mengembangkan aplikasi Saiko sebagai platform jual beli ikan dan sayur yang efektif dan user-friendly di Kota Kendari.
2. Memastikan fungsionalitas Saiko mencakup pencarian penjual terdekat, tampilan katalog produk, fitur pembayaran online, dan pengelolaan logistik yang efisien.
3. Mengimplementasikan teknologi cloud computing dan pemrosesan data yang dapat diterapkan untuk mengembangkan fitur rekomendasi sayur dan ikan, sehingga membantu pengguna memilih produk yang sesuai dengan preferensi dan kebutuhan mereka.

1.5 Manfaat/Kegunaan

Penerapan Praktek Kerja Lapangan MBKM di Yayasan Dicoding Indonesia, khususnya melalui aplikasi "Sayur Ikan Online" (Saiko), memberikan sejumlah manfaat penting.

1. Saiko membantu meningkatkan efisiensi distribusi produk ikan dan sayur di Kendari, mengurangi waktu yang dibutuhkan untuk menghubungkan penjual dan konsumen serta mengoptimalkan rantai pasok secara keseluruhan.
2. Memfasilitasi transaksi online, mengatasi kendala distribusi tradisional, dan memungkinkan penjual untuk mencapai pangsa pasar yang lebih besar.
3. Memudahkan konsumen untuk mendapatkan produk lokal dengan mudah, meningkatkan aksesibilitas pasar untuk kedua belah pihak.
4. Membantu meningkatkan pendapatan dan pertumbuhan ekonomi lokal di Kendari dengan memperluas jaringan bisnis penjual ikan dan sayur serta menciptakan peluang kerja tambahan.

Melalui fitur informasi dan edukasi, Saiko juga memberikan pemahaman yang lebih baik kepada konsumen tentang manfaat produk lokal bagi perekonomian dan lingkungan di wilayah tersebut.