

ABSTRAK

Toko Bekado "Belanja Kita *Delivery Order*" menghadapi tantangan dalam mengelola penjualan dan pemesanan barang yang masih dilakukan secara konvensional. Sistem ini dinilai kurang efisien karena memerlukan interaksi langsung atau komunikasi manual melalui pesan instan, yang sering kali menyebabkan keterbatasan jangkauan pelanggan dan potensi kesalahan pengelolaan data. Permasalahan ini semakin relevan di tengah era digital, di mana konsumen cenderung mencari kemudahan dan kecepatan dalam bertransaksi.

Digitalisasi UMKM menjadi penting karena dapat membantu memperluas jangkauan pasar, meningkatkan penjualan. Aplikasi belanja berbasis Android dirancang untuk menjawab kebutuhan ini, memberikan solusi berupa platform yang memudahkan transaksi antara pelanggan dan toko secara online. Pemanfaatan metode Kanban dalam pengembangan aplikasi memberikan alur kerja yang terstruktur, memungkinkan proses pengerjaan dan perbaikan yang fleksibel sesuai kebutuhan. Aplikasi ini dikembangkan menggunakan *framework Flutter*, serta *Firebase* sebagai basis data. Fitur utama meliputi keranjang belanja, pencatatan pesanan, pembayaran berbasis *Cash On Delivery (COD)* dan transfer bank, serta pengelolaan produk secara digital. Tahap pengujian dilakukan langsung selama proses implementasi untuk memastikan setiap fitur berjalan dengan baik.

Hasil pengujian kepada 30 responden menunjukkan bahwa aplikasi ini mudah digunakan, efisien, dan dapat menggantikan sistem konvensional dengan lebih praktis. Implementasi aplikasi ini diharapkan dapat meningkatkan penjualan, memperluas jangkauan konsumen, dan mendukung transformasi digital UMKM, khususnya di daerah Purwokerto.

Kata Kunci: UMKM, aplikasi belanja, *Flutter*, *Firebase*, Kanban, digitalisasi