

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Fabric Store merupakan salah satu toko *online* yang bergerak dalam penjualan tekstil yang ada di Kota Bandar Lampung. Sejak tahun 2017, Fabric Store telah menjual lebih dari 1.600 kain pada salah satu *marketplace* yang ada di Indonesia dan memiliki tingkat penilaian sebesar 4,8 dari skala 5, serta memiliki pengikut pada salah satu *platform* sosial media yaitu Instagram sebanyak 205.000. Hal ini membuktikan bahwa Fabric Store ini merupakan salah satu toko kain yang cukup besar.

Saat ini Fabric Store memasarkan produknya pada *platform marketplace* dan sosial media. Untuk transaksi Fabric Store menggunakan fitur yang tersedia pada *marketplace* atau melalui aplikasi bertukar pesan yaitu Whatsapp. Pemanfaatan sosial media untuk media pemasaran tidak hanya dilakukan oleh Fabric Store. Menurut (Untari, 2018), sosial media digunakan oleh beberapa toko *online* yang ada di Indonesia, seperti Subur Batik yang berhasil memanfaatkan media sosial sebagai media pemasaran. Terbukti dari penjualan mereka yang naik sebesar 3 sampai 7 kali lipat perbulan dibandingkan dengan pemasaran secara konvensional.

Dalam pemasarannya, Fabric Store menggunakan beberapa *marketplace*, seperti Tokopedia dan Shopee. Untuk pengelolaan stok dan transaksi, Fabric Store menggunakan dua metode, secara konvensional dan menggunakan fitur yang tersedia pada *marketplace*. Metode konvensional digunakan saat pembeli

melakukan pemesanan melalui aplikasi bertukar pesan Whatsapp. Saat pembeli melakukan transaksi, Fabric Store harus mencatat transaksi dan mengubah stok barang yang ada ditempat, pencatatan ini dilakukan menggunakan aplikasi *spreadsheet*.

Pencatatan transaksi dan stok barang yang dilakukan menggunakan aplikasi *spreadsheet* dapat mempengaruhi penentuan stok barang dikarenakan adanya kebutuhan untuk memusatkan catatan stok pada setiap *marketplace* yang digunakan oleh Fabric Store dan catatan stok pada aplikasi bertukar pesan Whatsapp. Hal ini dapat menyulitkan pihak Fabric Store dalam melakukan rekapitulasi stok dan transaksi yang sudah dilakukan.

Oleh karena itu, Fabric Store berniat untuk membuat sebuah aplikasi POS yang bertujuan untuk mengurangi kesalahan dan mempermudah dalam penentuan stok barang. Menurut (Permana and Faisal, 2015), dengan diterapkannya sistem POS ini dapat membantu dan mempermudah tugas dari pihak-pihak terkait atau seluruh *stakeholder* yang berhubungan langsung dengan aplikasi POS. Pengambilan data melalui API Shopee yang digunakan dalam mengatur stok yang ada para *marketplace* dan ditempat. Permasalahan selanjutnya adalah bagaimana cara membangun aplikasi *point-of-sale* yang dapat menyelesaikan masalah yang dihadapi oleh Fabric Store dengan cepat. Hal ini dibutuhkan karena Fabric Store harus memastikan kegiatan operasional segera terbantuan oleh aplikasi POS yang ingin mereka kembangkan. Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah cara untuk mengembangkan aplikasi POS Fabric Store dengan cepat. Salah satu metode yang dapat digunakan dalam pengembangan aplikasi adalah metode Sprint.

Metode Sprint merupakan suatu metode untuk membangun konsep produk dan *prototype* dalam waktu 5 hari dimana memiliki 5 tahapan yang sangat komunikatif dan interaktif untuk mengeluarkan semua ide, inspirasi, kreatifitas, masalah-masalah yang ada, dan solusi yang kemudian diwujudkan dalam *prototype* yang harus di *cross-check* ke calon pengguna (Knapp, Zeratsky and Kowitz, 2016). Kelebihan dari metode Sprint sendiri, yaitu resiko yang lebih kecil karena mengurangi waktu dan *budget* dalam validasi dari sebuah ide, Sprint sendiri memiliki pengertian cepat dan lincah yang dapat beradaptasi dengan kompleksitas suatu proyek serta pendekatan kolaboratif memungkinkan untuk mendapatkan jawaban dari masalah yang kompleks dalam waktu yang singkat. Metode Sprint ini telah digunakan oleh beberapa *startup* maupun perusahaan besar, dengan menggunakan metode ini dapat menaikkan penilaian user secara signifikan dan dapat membuat sebuah aplikasi yang diinginkan dalam waktu singkat (Anugrah Pratama, Sudamaningtyas and Hariani Eko Wulandari, 2018; Kharisma, Kartikasari and Sagirani, 2019).

Selanjutnya, untuk memastikan bahwa hasil rancangan aplikasi pada metode Sprint dapat diterima dengan baik oleh pengguna, maka dibutuhkan metode untuk mengujinya. Salah satu metode yang mendukung untuk pengujian yang dimaksud adalah ISO 9241-11. ISO 9241-11. Metode ini juga digunakan dalam pengembangan *website* wadaya, setelah melakukan *System Usability Test* ditemukan beberapa masalah pada *usability* pada *website* wadaya. Kemudian desain alternatif dikembangkan berdasarkan *System Usability Test* dan menggunakan *Eight Golden Rules* milik Shneiderman, hasil pengujian pada desain alternative

menunjukkan bahwa *usability website* wadaya telah meningkat (Arthana, Pradnyana and Dantes, 2019).

Tujuan penelitian ini adalah menerapkan metode Sprint untuk merancang dan mengembangkan aplikasi FabricPOS. Hasil rancangan akan diuji menggunakan ISO 9241-11. FabricPOS akan dibangun dengan mengambil data dari API Shopee, data yang akan diambil hanya terkait transaksi dan manajemen stok barang. Dengan ini, pengelolaan stok dan transaksi dapat dipusatkan menjadi satu aplikasi untuk semua *marketplace* dan Fabric Store dapat memfokuskan diri pada strategi pemasaran produk.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan aplikasi POS pada Fabric Store dengan menggunakan model Sprint?
2. Bagaimana mengetahui kesesuaian aplikasi POS terhadap kebutuhan pengguna melalui pengukuran ISO 9241-11: *Usability*?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini, yaitu penerapan model Sprint pada pengembangan aplikasi POS dan menerapkan ISO 9241-11 pada pengukuran *usability* aplikasi.

1.4 Batasan Penelitian

Adapun batasan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan aplikasi POS menggunakan metode Sprint.
2. Pengujian aplikasi POS menggunakan ISO 9241-11: 2018 *Ergonomic of Human-System Interaction, Part 11: Usability*.

3. Aplikasi FabricPOS dibangun pada platform *mobile*.
4. Rancangan aplikasi akan menggunakan perangkat lunak Fast Prototyping Balsamiq Mockups.
5. Pengambilan data pada API Shopee hanya untuk mengetahui stok yang ada di Shopee.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian yang dilakukan dapat dilihat dari beberapa sisi yaitu dari sisi Fabric Store dan penulis. Manfaat penelitian yang didapatkan oleh Fabric Store adalah:

1. Perancangan yang telah dibuat dapat dijadikan landasan pengembangan aplikasi POS.
2. Implementasi dari rancangan aplikasi POS dapat menjawab permasalahan yang dihadapi oleh Fabric Store.

Manfaat penelitian yang diperoleh dari sisi penulish adalah:

1. Menerapkan dan memperdalam ilmu yang telah diperoleh selama duduk dibangku perkuliahan.
2. Menambah ilmu, wawasan serta pengalaman dalam perancangan sebuah aplikasi sebagai bekal ketika berada di dunia kerja.

BAB II