

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan teknologi digital, kebutuhan akan sistem informasi yang dapat mendukung operasional bisnis semakin meningkat, terutama di sektor ritel. Salah satu sistem yang krusial bagi bisnis ritel adalah Sistem Point of Sales (POS). Sistem POS tidak hanya memfasilitasi transaksi penjualan, tetapi juga mencatat data penjualan, manajemen stok, dan pelaporan keuangan secara real-time, sehingga memudahkan pengambilan keputusan strategis.

Dalam proses pengembangan perangkat lunak, khususnya pada sistem POS, pendekatan yang berorientasi pada kebutuhan pengguna sangat penting untuk menjamin kesuksesan implementasinya. Salah satu metode yang dapat digunakan adalah Design Thinking, yang merupakan metodologi berbasis solusi yang menitikberatkan pada pemahaman mendalam terhadap masalah pengguna dan pengujian solusi inovatif secara iteratif.

Penelitian sebelumnya menunjukkan adanya peluang untuk meningkatkan pengalaman pengguna (UX) dan efektivitas antarmuka (UI) melalui platform prototyping seperti Figma. Namun, penelitian terkait belum memanfaatkan pendekatan teoritis seperti analisa kebutuhan pengguna menggunakan metode Design Thinking. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan prototype Figma untuk sistem POS menggunakan metode Design Thinking. Diharapkan, prototype ini dapat meningkatkan efisiensi transaksi penjualan, manajemen stok, dan memberikan pengalaman pengguna yang optimal bagi bisnis ritel. Dengan demikian penelitian ini berjudul “*PENGEMBANGAN PROTOTYPE FIGMA UNTUK SISTEM POINT OF SALES (POS) MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING*”.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini diambil dari penelitian sebelumnya, antara lain:

1. Bagaimana penerapan metode Design Thinking dalam pengembangan prototype Figma untuk sistem POS?
2. Bagaimana desain sistem POS yang dapat meningkatkan efisiensi transaksi penjualan dan manajemen stok berdasarkan kebutuhan pengguna?

1.3 Ruang Lingkup

Ruang lingkup pembahasan penelitian ini, antara lain:

1. Penerapan metode Design Thinking dalam pengembangan prototype Figma.
2. Pengembangan prototype sistem POS dengan fitur transaksi penjualan, manajemen stok, dan pelaporan penjualan.
3. Evaluasi prototype melalui uji coba pengguna untuk mendapatkan umpan balik dan perbaikan desain.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, adapun tujuan penelitian yang diperoleh dalam melakukan penelitian ini yaitu:

1. Mengidentifikasi kebutuhan pengguna dalam pengembangan sistem Point of Sales (POS) dengan menggunakan metode Design Thinking, guna memahami permasalahan dan ekspektasi pengguna secara mendalam.
2. Mengembangkan prototype Figma untuk sistem POS yang intuitif dan fungsional, sehingga dapat meningkatkan efisiensi dalam transaksi penjualan dan manajemen stok.
3. Mengevaluasi prototype yang dikembangkan melalui uji coba pengguna, untuk memastikan solusi yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan dan mendukung operasional bisnis ritel.

1.5 Manfaat Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian diatas, maka manfaat penelitian ini mencakup beberapa hal sebagai berikut:

1.5.1 Manfaat Bagi Peneliti

1. Memperoleh wawasan mendalam tentang penerapan metode Design Thinking dalam pengembangan sistem informasi.
2. Meningkatkan kemampuan dalam merancang prototype menggunakan Figma untuk mendukung bisnis ritel.

1.5.2 Manfaat Bagi Perusahaan

1. Memberikan solusi desain yang intuitif dan efisien untuk mempermudah transaksi penjualan dan pengelolaan stok.
2. Membantu bisnis ritel dalam mengadopsi teknologi yang mendukung operasional mereka, sehingga meningkatkan efisiensi dan produktivitas.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika dalam penelitian ini akan dibagi dalam beberapa bagian yaitu sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan latar belakang penelitian, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan, manfaat, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas teori-teori terkait Design Thinking, sistem POS, dan perancangan antarmuka pengguna (UI/UX) dalam pengembangan aplikasi berbasis Design Thinking.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menguraikan metodologi yang digunakan dalam penelitian, termasuk tahapan-tahapan dalam metode Design Thinking, pengumpulan data, serta proses pengembangan prototype.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menyajikan hasil dari pengembangan prototype sistem POS, termasuk umpan balik pengguna dan analisis kinerja sistem berdasarkan kebutuhan pengguna.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini menyimpulkan temuan penelitian serta memberikan saran untuk pengembangan lebih lanjut dan aplikasi praktis dalam implementasi sistem POS.