

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Metode *design thinking* merupakan metode yang digunakan untuk perencanaan dan perancangan ide dan solusi untuk menjawab masalah dan kebutuhan tertentu. Analisis permasalahan menggunakan *design thinking* menekankan pada perspektif pengguna dengan cara menciptakan empati terhadap pengguna. Pada metode *design thinking* tahapannya dapat dilakukan berulang-ulang yang dimaksudkan untuk dapat menemukan ide atau solusi yang paling mendekati (Isadora et al., 2021). *Agile* merupakan metode pengembangan perangkat lunak yang memiliki karakteristik progresif karena pengerjaannya berdasarkan tujuan jangka pendek dimulai dari kebutuhan yang memiliki prioritas tinggi, kemudian tahapannya dapat diulangi untuk dapat cepat merespon dan melakukan improvisasi jika ada kekurangan atau kebutuhan lainnya. Metode *agile* merupakan metode yang tahapan dilakukan berulang membentuk suatu siklus untuk mencapai hasil akhir yang diinginkan, oleh sebab itu metode *agile* dapat dikatakan metode yang progresif (Kharisma & Santoso, 2020).

Peran UMK (Usaha Kecil Mikro) memiliki pengaruh bagi perekonomian Indonesia karena dapat menciptakan lapangan kerja sekaligus mengurangi angka pengangguran dan menambah nilai PDB (Produk Domestik Bruto). UMK memiliki peran dalam mendukung perekonomian Indonesia, sehingga keterbatasan seharusnya tidak menghalangi UMK untuk berinovasi (BPS, 2019). Anindya Collection memulai usahanya pada tahun 2017, merupakan UMK pakaian batik khusus laki-laki yang mereka produksi sendiri dan jual dengan brand nama usaha mereka sendiri yaitu Anindya Collection. Toko Anindya Collection berada di Megahria shopping center yang beralamat di Jalan T. P. Rustam Effendi, Kel. 17 Ilir, Kec. Ilir Timur I, Kota Palembang,

Sumatera Selatan, 30111.

Proses pembukuan data penjualan pada Anindya *Collection* berupa kegiatan pencatatan dan rekapitulasi data penjualan masih dilakukan secara konvensional yaitu ditulis tangan dan terdokumentasi dalam bentuk fisik pada buku. Proses pembukuan dan dokumentasi data penjualan dengan cara ini memiliki kekurangan dan keterbatasan yang dialami oleh pihak anindya *collection*. Pada anindya *collection* proses pencatatan dan rekapitulasi data penjualan yang ditulis tangan dan dihitung manual, hal ini menyebabkan sering terjadinya salah mempersepsikan data, dan salah dalam proses penghitungan saat melakukan rekapitulasi data. Selain itu data yang terdokumentasi dalam bentuk fisik memiliki keterbatasan untuk diakses dan disajikan.

Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut, dibutuhkan aplikasi yang dapat menyimpan data penjualan dan data barang secara terintegrasi dan terorganisir, mengolah dan menyajikannya serta dapat merekap data penjualan otomatis. Pada penelitian ini penulis akan menerapkan metode *design thinking* dan *agile* dalam merancang dan membangun aplikasi untuk menjawab permasalahan dan kebutuhan tersebut. Berdasarkan pembahasan di atas dan beberapa penelitian terdahulu sebagai acuan, maka peneliti mengambil tema penelitian ini dengan judul **“Penerapan Metode *Design thinking* dan *Agile* dalam Rancang Bangun Aplikasi Penjualanku pada Anindya *Collection*”**.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, maka rumusan masalahnya yaitu: **“Bagaimana cara menerapkan metode *design thinking* dan *agile* dalam rancang bangun aplikasi penjualanku pada anindya *collection*?”**

1.3. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah membangun aplikasi manajemen data penjualan dan persediaan barang pada UKM Anindya

Collection yang berbasis website untuk mempermudah proses pengolahan data, pencarian data, dan pembuatan laporan menjadi lebih efisien.

1.4. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah pada penelitian ini agar pembahasan tidak menyimpang dari tujuan, sebagai berikut:

1. Penelitian ini menerapkan dua metode yaitu *design thinking* dalam merancang dan *agile* dalam membangun sebuah aplikasi berbasis website.
2. Aplikasi ini dirancang dan dibangun sesuai dengan studi kasus yang telah diteliti, yaitu menghasilkan aplikasi yang dapat mengelola data penjualan dan data persediaan barang dan menampilkan informasi terkait data penjualan dan persediaan barang.

1.5. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, sebagai berikut :

1. Memberikan referensi penerapan metode *design thinking* dan *agile* dalam merancang dan membangun suatu produk IT.
2. Gambaran inovasi yang dapat dilakukan UMK dengan menggunakan teknologi untuk kegiatan usaha terutama dalam pencatatan laporan penjualan dan persediaan barang.

1.6. Metodologi Penelitian

1.6.1. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan oleh peneliti kurang lebih selama 2 bulan, mulai dari bulan April 2022 – Mei 2022 yang dilakukan dengan melakukan observasi dan wawancara kepada pegawai dan pemilik yang ada pada toko batik Anindya *Collection*, serta mengumpulkan data yang tepat sesuai dengan penelitian.

Lokasi yang menjadi tempat peneliti melaksanakan penelitian, yaitu di toko batik Anindya *Collection* yang berlokasi di Megahria shopping center yang beralamat beralamat di Jalan T. P. Rustam Effendi, Kel. 17 Ilir, Kec. Ilir Timur I, Kota Palembang, Sumatera Selatan, 30111.

1.6.2. Metode Penelitian

Metode yang dipakai pada penelitian ini adalah kualitatif yang digunakan dalam kegiatan penelitian bersama untuk memperoleh informasi yang lebih komprehensif, valid, terpercaya dan obyektif. Pengembangan sistem yang dilakukan pada penelitian ini dilakukan untuk menganalisis kebutuhan sistem.

1.6.3. Metode Pengumpulan Data

Pada penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data yang terbagi menjadi beberapa bagian, yaitu:

1. Observasi dilakukan melalui pengamatan langsung pada kegiatan usaha toko batik Anindya *Collection* yaitu terhadap studi kasus yang diteliti.
2. Wawancara dilakukan dengan tanya jawab langsung dengan pegawai dan pemilik toko batik Anindya *Collection*.
3. Studi Pustaka dilakukan dengan cara membaca buku atau jurnal yang menjadi referensi.

1.6.4. Metode Pengembangan Sistem

Dalam merancang dan mengembangkan aplikasi, peneliti menggunakan Metode *Design thinking dan Agile* untuk membangun Aplikasi Penjualanku pada Anindya *Collection*. Adapun tahapannya sebagai berikut:

1. Emphatize

Emphatize merupakan tahap pengumpulan masalah berpusat pada pengguna, dilakukan dengan cara berempati pada masalah pengguna. Cara melakukan tahap *emphatize* dilakukan dengan wawancara dan observasi.

2. Define

Define merupakan tahap mendefinisikan masalah dengan cara menganalisis masalah tersebut untuk dijadikan perhatian utama dalam menyelesaikan masalah.

3. Ideate

Ideate merupakan tahap membawa analisis dari suatu masalah untuk dijadikan bahan untuk menghasilkan ide untuk dikembangkan.

4. Prototype

Prototype merupakan tahap referensi produk yang dikembangkan dari suatu ide yang akan dibuat. *Prototype* ini akan diuji cobakan kepada pengguna untuk mendapatkan timbal balik.

5. *Test prototype*

Test Prototype merupakan tahap uji coba *prototype* aplikasi terhadap pengguna guna mengetahui timbal balik atas rancangan aplikasi yang akan dibangun.

6. *Coding*

Tahap pengkodean aplikasi menggunakan Notepad++ dengan bahasa pemrograman HTML, PHP, CSS, JavaScript dan basis data menggunakan *Mysql*.

7. *Testing*

Tahap pengujian aplikasi ini menggunakan metode *black box* dengan cara menguji semua fitur yang terdapat di dalam sistem. Pengujian dilakukan dengan cara pengguna menjalankan semua fitur yang terdapat di dalam sistem. Tujuan dari pengujian aplikasi adalah untuk mengetahui apakah aplikasi berjalan dengan baik sehingga dapat dipergunakan.

1.7. Sistematika Penulisan

Untuk mendapatkan gambaran secara garis besar dalam penulisan skripsi, maka dibagi menjadi 5 bab yaitu :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini, penulis menjelaskan tentang latar belakang dari permasalahan yang diambil, perumusan masalah, tujuan penelitian, batasan masalah, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini, penulis menjelaskan tentang teori-teori pendukung penelitian ini dan juga menjelaskan tentang penelitian terdahulu.

BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN

Pada bab ini, penulis menjelaskan tentang tahapan penyelesaian masalah sesuai dengan metode penelitian dan metode pengembangan sistem yaitu tahapan *design thinking* dan *agile*.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini, penulis menjelaskan tentang hasil penelitian berupa rancang bangun aplikasi penjualanku.

BAB V PENUTUP

Pad bab ini, penulis menjelaskan tentang kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan oleh penulis dan jawaban dari permasalahan yang ada beserta saran.