

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Boogie Secondthrift merupakan sebuah toko pakaian *Thrift* yang terletak di pusat kota yang beralamat di Jl. Halmahera No. 50 Kel. Kartoharjo Kec. Kartoharjo Kota Madiun. Toko ini menawarkan berbagai jenis pakaian impor yang unik dan menarik bagi para penggemar *fashion*. Didirikan oleh empat mahasiswa dalam satu kelas di lingkup Prodi Sistem Informasi Universitas PGRI Madiun yang memiliki semangat untuk mengurangi limbah tekstil dan memperkenalkan konsep *fashion* berkelanjutan kepada masyarakat. Mereka memulai dengan modal kecil, tetapi dengan semangat yang besar untuk membuat perubahan. Membeli barang bekas, atau *thrifting*, menjadi semakin populer di banyak negara, termasuk Indonesia. *Thrifting* dilihat sebagai pilihan belanja dan cara untuk mengurangi dampak produksi barang baru pada lingkungan (M Susilo Agung et al., 2024). Berjalan sudah selama satu tahun Boogie Secondthrift cukup dikenal masyarakat madiun, terutama di kalangan remaja dan usaha ini sudah mempunyai legalitas NIB (Nomor Induk Berusaha) yang berfungsi sebagai bukti legalitas dan pengenal resmi bagi sebuah perusahaan.

Namun, selama setahun berjalan, dengan perkembangan bisnis dan meningkatnya jumlah pelanggan, Boogie Secondthrift menghadapi sejumlah kendala dalam menjalani proses bisnisnya. Kendala tersebut meliputi masalah

pencatatan keuangan masih menggunakan cara manual, kurang mengetahui jenis-jenis produk yang dimiliki, kurangnya pengetahuan tentang harga jual dan harga beli, tidak mengetahui tentang trend penjualan, serta inventori yang tidak terkelola dengan baik. menyadari perlunya meningkatkan efisiensi operasional mereka. Salah satu aspek utama yang perlu ditingkatkan adalah sistem *Point Of Sales* (POS) mereka. Saat ini, toko masih menggunakan sistem manajemen inventori yang kurang efisien dan rentan terhadap kesalahan penghitungan dan pelacakan inventaris.

Meskipun menghadapi banyak tantangan, mereka tetap semangat dan berkomitmen untuk terus bertahan. Mereka selalu mencari cara untuk meningkatkan bisnis mereka dengan cara yang berkelanjutan. Dengan dedikasi dan inovasi, mereka yakin bisa mengatasi setiap hambatan dan terus berkembang sebagai pemimpin dalam industri fashion berkelanjutan.

Dengan merancang desain prototype untuk aplikasi *Point Of Sales* (POS), yang digunakan untuk mencari solusi untuk masalah dengan bekerja sama dengan calon pengguna sehingga produk yang dihasilkan dapat sesuai dengan kebutuhan dan keinginan pengguna. *Design thinking* tidak hanya berfokus pada apa yang dilihat dan dirasakan, tetapi juga pada pengalaman pengguna. Metode ini digunakan untuk menemukan solusi yang paling efisien untuk masalah yang kompleks (Ramadhan & Setiawan, 2023). Pemikiran yang diterapkan adalah pemikiran komperensif untuk mendapatkan sebuah solusi. untuk membuat solusi melalui lima tahap, yaitu menekankan,

mendefinisikan, menciptakan, prototipe, dan menguji, yang bermanfaat untuk memenuhi persyaratan pengguna untuk inovasi.

Boogie Secondthrift diharapkan bisa mendapatkan hasil yang membantu pertumbuhan dalam bisnis dan membantu mengatasi masalah yang ada. Diharapkan dengan terwujudnya proses pencatatan keuangan yang lebih teratur dan transparan, manajemen stok yang lebih efisien, mampu memahami trend penjualan dan mengelola inventori dengan baik. Dengan cara ini Boogie diharapkan bisa terus berkembang dan mampu menembus pasar lokal maupun global dan mampu bersaing di dalam dunia thrifting khususnya di Kota Madiun.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah:

1. Bagaimana menganalisis dan merancang desain aplikasi *point of sales* di boogie secondthrift?
2. Bagaimana hasil desain *prototype* aplikasi *point of sales* yang telah dibuat?

C. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang terdapat pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini dilakukan di Boogie Secondthrift yang berada di Jl. Halmahera No.50 Kota Madiun

2. Penelitian ini berbasis desain prototype aplikasi *Point of Sales* menggunakan Figma
3. Perancangan desain berbasis Android

D. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui hasil analisis dan perancangan desain prototype aplikasi *point of Sales* Boogie Secondthrift
2. Mengetahui hasil desain prototype *point of sales* yang telah dibuat