DATANG, BELANJA, PULANG

CEPATCEPAT:

Billy Liang

Jeffry Laurencio

Seong Uook

.

.

DATANG, BELANJA, PULANG

I. Problem

Supermarket merupakan tempat bagi pelanggan untuk membeli kebutuhan mereka sehari – hari. Diantaranya, makanan, minuman, alat kebutuhan rumah tangga, dll. Problem utama dari supermarket sendiri adalah antrian yang panjang saat proses pembayaran di kasir. Antrian ini bisa membuat pelanggan supermarket itu sendiri tidak nyaman dan memakan banyak waktu. Adapun cara dari kami agar antrian tersebut dapat dipersingkat.

II. Idea

Tim kami mendapat ide yang sebenarnya adalah pengalaman dari masing-masing kami saat mengantri di kasir supermarket. Selain itu kami mendapat ide dari beberapa drama korea yang memperlihatkan proses pembayaran yang singkat.

III. Alternative

- Pembeda kasir antara kasir keranjang angkat dengan keranjang troli. Hal ini menjadi cara untuk membedakan berat dari seluruh barang belanjaan, yang berpengaruh pada proses pembayaran. Hal ini bertujuan karena kami menemukan bahwa pelanggan dengan membawa keranjang troli memliki jumlah barang yang lebih banyak dari keranjang angkat.
- Pembayaran menggunakan aplikasi. Pembayaran ini bertujuan untuk mengurangi proses antrian pelanggan yang menggunakan tunai atau debit. Pelanggan hanya menunjukkan barcode pembayaran yang scan oleh mesin kasir dan otomatis tagihan pembayaran tersebut masuk di kartu kredit pelanggan
- Penempatan 2 pegawai di setiap kasir. Hal ini bertujuan agar salah satu kasir melakukan scan barang dan satu kasir lainnya membantu memasukkan barang yang telah di scan ke dalam kantong plastik.

IV. Decision Making

Dalam pemilihan alternatif ini kami mempertimbangkan beberapa hal, yaitu efisien dan Internet of Things (IoT). Dan dari alternatif kami yang paling mendekati dengan dua hal tersebut adalah pembayaran dengan aplikasi. Dengan aplikasi, tagihan langsung masuk ke kartu kredit dan pelanggan dapat berjalan keluar dari supermarket dengan cepat dan pemanfaatan Internet of Things dapat terlaksana.

V. Application

- Supermarket sendiri harus membuat aplikasinya sendiri atau bisa dengan bekerja sama dengan bank penyedia kartu kredit
- Di dalam aplikasi itu sendiri memiliki beberapa menu, salah satunya pembayaran
- Saat masuk ke menu pembayaran, aplikasi tersebut mengeluarkan barcode
- Petugas kasir hanya perlu scan barcode tersebut dan tagihan belanja anda langsung masuk ke kartu kredit tanpa pin atau tanda tangan.
- Di dalam menu pembayaran itu sendiri, memiliki list histori terhadap kapan proses belanja itu dilaksanakan, barang apa saja yang dibeli dan berapa tagihan dari semua belanja saat itu.