*Make The Better Casier With No More Stand In Line*

1. Problem

Pembeli saat membeli disupermarket membutuhkan waktu yang banyak dalam membeli beberapa barang. Pembeli di supermarket dalam membeli barang pasti tidak suka dengan mengantri saat membayar barang tersebut. Pembeli dalam mengantri untuk membayar sangat menjengkelkan untuk menunggu, apabila orang yang sebelumnya membeli barang yang banyak. Pembeli juga akan tidak senang jika kasir tidak cekatan dalam mendata barang yang dibeli. Pembeli akan merasa malas membeli barang karena pembeli ingin cepat dalam pembayaran. Masalah yang terparah adalah pembeli akan tidak jadi membeli di supermarket, dan mengurungkan niatnya untuk membeli karena melihat antrian di kasir.

1. Idea

Ide yang didapatkan setelah melihat permasalahan yang ada adalah melakukan perbaikan di sistem pembayaran dan pendataan barang yang dibeli. Perbaikan dilakukan dengan cara mempercepat pendataan barang yang dibeli. Pendataan barang yang di percepat akan membuat antrian akan lebih cepat. Pendataan barang juga akan berefek pada cara membayar barang tersebut. Pembayaran yang dipercepat dapat dilakukan dengan mentraining pegawai yang membayar agar lebih cepat dalam melakukan gerak-gerik dalam membayar. Pergerakan tangannya dapat juga dianalisis agar tidak menimbulkan gerakan tangan yang tidak berguna dalam mendata barang yang dibeli.

1. Alternative

Alternatif yang dapat dilakukan adalah memberikan scanner barcode pada konveyor yang digunakan saat akan membayar barang tersebut. Scanner barcode bukan hanya di letakan pada dasar konveyor, namun juga di sekeliling atas, samping kanan, dan samping kiri konveyor. Konveyor tersebut sehingga berbentuk seperti terowongan. Scanner tersebut dapat mendata barang apa saja yang dibeli oleh pembeli, dan setelah keluar dari terowongan tersebut, maka barang akan langsung dimasukan ke kantung plastik dengan kasir melihat barang yang ada di layar laptop.

Alternatif kedua yang dapat dilakukan adalah membuat aplikasi yang ada di handphone dengan memberi QR code di setiap barang. Pembeli jika ingin membeli suatu barang, maka akan membuka aplikasi tersebut, lalu menscan QR code yang ada di barang tersebut dan jumlah barang yang akan di bayarkan. Pembeli setelah membeli semua barang uang diinginkan, pembeli harus memencet tombol finish dan pergi ke kasir. Pembeli akan di cek barang yang dibawa sesuai dengan yang di scan, lalu pembeli akan menekan tombol “buy”. Pembeli harus memiliki uang elektronik pada aplikasi tersebut, sehingga memudahkan pembeli dalam pembayaran. Pembeli jika tidak memiliki uang di rekening elektronik di aplikasi supermarket, maka ada kasir khusus dimana pembeli dapat membayar dengan uang biasa.

Alternatif yang ketiga yang dapat dilakukan adalah melakukan pelatihan kepada pegawai supermarket tersebut. Pegawai dilakukan training dalam menghadapi antrian yang panjang. Pegawai ditraining agar tidak gugup dan tidak menjadi lamban dalam mendata barang yang ada jika antrian menjadi panjang. Pegawai juga dilakukan training tentang penggunaan urutan tangan yang baik yang dilakukan saat menscan barang yang akan di beli. Pelatihan ini harus dilakukan berkali-kali dan diikuti oleh semua pegawai yang berada di kasir. Pegawai yang sudah ahli tetap dilakukan training agar dapat meningkatkan kemampuan dan kecepatan dalam mendata barang yang dibeli oleh pembeli. Pegawai juga diharapkan untuk diberikan reward kasir terbaik agar pegawai terpacu dalam melakukan pekerjaan di kasir.

1. Decision Making

Alternatif yang didapatkan yaitu ada tiga alternatif. Alternatif tersebut yaitu memberikan scanner barcode pada konveyor saat pembayaran, membuat aplikasi yang ada di handphone dengan memberi QR code di setiap barang, dan melakukan pelatihan kepada pegawai supermarket. Alternatif yang ada memiliki biaya penerapannya bermacam-macam. Alternatif yang pertama memiliki biaya dalam menerapkannya yang paling tinggi dibandingkan yang lainnya. Alternatif kedua memiliki biaya yang terbilang murah di bandingkan dengan kedua alternatif yang lainnya. Alternatif yang ketiga adalah membutuhkan biaya yang berkelanjutan, sehingga biaya yang dikeluarkan lebih mahal jika dibandingkan dengan alternatif kedua. Alternatif ketiga membutuhkan biaya yang bekelanjutan terus menerus.

Biaya yang dikeluarkan dalam menerapkan alternatif tersebut menjadi salah satu penentu dalam memilih alternatif mana yang dipilih. Alternatif yang dipilih adalah alternatif kedua. Alternatif kedua dapat diterapkan karena setiap orang di jaman sekarang pasti mempunyai handphone. Handphone pasti tidak pernah lepas dari manusia, muali dari lansia sampai anak kecil, dapat mengoperasikan handphone. Orang yang menginginkan membeli di supermarket diharapkan download aplikasi di handphone. Biaya pembuatan aplikasi tersebut lebih murah dan dapat berdampak pada pengurangan antrian di supermarket. Aplikasi tersebut juga menguntungkan supermarket karena jika pembeli meletakan uangnya di rekening elektronik di aplikasi tersebut, maka secara tidak langsung supermarket memiliki uang yang semakin banyak dengan adanya penanaman modal pembeli di aplikasi supermarket.

1. Application

Aplikasi yang dilakukan untuk menerapkan alternatif kedua dapat dilakukan dengan berbagai cara. Aplikasi yang dilakukan dengan cara:

* Memberikan QR code pada setiap barang di supermarket.
* Memberikan tulisan untuk kasir yang melayani pembayaran tunai dan non tunai (pembayaran dengan uang di aplikasi supermarket).
* Membuat aplikasi dengan bantuka pakar IT.
* Menerapkan alternatif tersebut di supermarket.
* Menyebarkan cara pembayaran kepada pembeli yang akan membeli disupermarket dengan memberi banner di depan pintu masuk, ditempat stategis di supermarket, atau melakukan penyebaran dengan meletakan iklan di televisi / dikoran / diinternet/ media sosial.
* Melihat progress selama tiga bulan, apakah berpengaruh atau tidak.