

## BAB II TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Jasa Tailor

Jasa adalah setiap tindakan atau kegiatan yang dapat ditawarkan oleh satu pihak kepada pihak lain, pada dasarnya tidak berwujud dan tidak mengakibatkan perpindahan kepemilikan apapun. Produksi jasa mungkin berkaitan dengan produk fisik atau tidak [8].

Jasa merupakan semua aktivitas ekonomi yang hasilnya bukan berbentuk produk fisik atau konstruksi, yang umumnya dihasilkan dan dikonsumsi secara bersamaan serta memberikan nilai tambah (misalnya kenyamanan, hiburan, kesenangan, atau kesehatan) konsumen [8].

Beberapa pengertian tersebut memberikan kesimpulan bahwa Jasa adalah kegiatan ekonomi dengan hasil keluaran yang tidak berwujud yang ditawarkan dari penyedia jasa yaitu perusahaan kepada pengguna jasa atau konsumen.

Dijelaskan bahwa jasa merupakan produk yang tidak berwujud. Apabila seseorang mempertukarkan sejumlah uang dengan sesuatu yang tidak mempunyai wujud berarti seseorang itu telah melakukan pembelian jasa. Jasa dibeli dan dijual melalui sebuah transaksi yang saling memuaskan antara kedua belah pihak yaitu pihak pembeli dan pihak penjual. Masalah dalam pembelian jasa, pelanggan mungkin saja memperoleh sesuatu berbentuk fisik ataupun sesuatu yang berwujud. Katalog baju berwujud yang diperoleh pelanggan hanyalah untuk menunjukkan keberadaan jasa tersebut. Namun sebenarnya yang dibeli adalah jasa itu sendiri [8].

Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) penjahit (*tailor*) adalah orang yang pekerjaannya menjahit pakaian seperti kemeja, celana, rok, atau jas, baik untuk laki-laki maupun perempuan. Dapat ditarik kesimpulan bahwa *tailor* adalah sebuah profesi di bidang jasa yang memberikan pelayanan berupa jasa menjahit [5].

Usaha jahit pakaian ternyata menjadi salah satu usaha yang produktif oleh masyarakat. Banyak para penjahit mempromosikan usaha jahitnya untuk mendapat lebih banyak orderan. Akan tetapi seiring berkembangnya dunia teknologi dan informasi pengguna media cetak untuk promosi juga berkurang, bahkan tidak semua informasinya valid. Saat ini untuk hal promosi kebanyakan penjahit pakaian lebih

memilih media *online* untuk mempromosikan produk pakaian mereka dibanding dengan media cetak [4].

Menjahit adalah teknik membuat busana dan lenan rumah tangga mulai dari mendesain, menjahit, hingga melakukan penyelesaian. Menjahit merupakan salah satu hal yang penting dalam kehidupan sehari-hari, karena berhubungan dengan kebutuhan manusia akan busana [4].

Pada dasarnya, pengolongan jasa dapat dibedakan menjadi 3 macam sebagaimana dikemukakan yang membedakannya adalah sebagai berikut [8]:

1. *Rented Goods Service*

Dalam jenis ini, konsumen menyewa dan menggunakan suatu produk berdasarkan tariff yang telah ditetapkan selama jangka waktu tertentu. konsumen hanya dapat menggunakan produk tersebut, sedangkan kepemilikannya tetap berada pada pihak perusahaan atau perorangan yang menyewakannya. Contoh: perusahaan penyewaan mobil, penyewaan hotel, *computer*, apartemen dan sebagainya.

2. *Owned Goods Service*

Dalam jenis ini, produk-produk yang dimiliki konsumen dikembangkan atau dirawat oleh perusahaan jasa. Jenis jasa ini juga mencakup perubahan bentuk produk (katalog baju) yang dimiliki konsumen. Contoh: jasa perbaikan / reparasi mobil, AC, salon kecantikan dan sebagainya.

3. *Non Goods Service*

Dalam jenis ini adalah jasa personal bersifat *intangible* (tidak berbentuk produk fisik) ditawarkan pada para pelanggan. Contoh: jasa bank, jasa asuransi, jasa pendidikan, jasa ekspedisi dsb.

Karakteristik pokok pada jasa sebagai berikut [8]:

1. *Intangibility*

Jasa berbeda dengan katalog baju. Jasa bersifat *intangible*, artinya tidak dapat dilihat, dirasa, diraba, dicium, atau didengar sebelum dibeli. Konsep *intangible* ini sendiri memiliki dua pengertian yaitu:

- a. Sesuatu yang tidak dapat disentuh dan tidak dapat dirasa.
- b. Sesuatu yang tidak mudah didefinisikan, diformulasikan, atau dipahami secara rohaniah.

2. *Inseparability*

Jasa tidak mengenal persediaan atau penyimpanan dari produk yang telah dihasilkan. Karakteristik ini disebut juga inseparability (tidak dapat dipisahkan) mengingat pada umumnya jasa dihasilkan dan dikonsumsi secara bersamaan. Dalam hubungan penyedia jasa dan pelanggan ini, efektivitas individu yang menyampaikan jasa merupakan unsur penting.

### 3. *Variability*

Jasa bersifat sangat variabel karena merupakan *nonstandardized* out-put, artinya banyak variasi bentuk, kualitas dan jenis, tergantung pada siapa, kapan, dan dimana jasa tersebut dihasilkan.

### 4. *Perishability*

Jasa merupakan komoditas tidak tahan lama dan tidak dapat disimpan. Dengan demikian apabila suatu jasa tidak digunakan, maka jasa tersebut akan berlalu begitu saja.

Kualitas jasa jauh lebih sukar didefinisikan, dijabarkan, dan diukur bila dibandingkan dengan kualitas katalog baju. Bila ukuran kualitas dan pengendalian kualitas telah lama ada untuk katalog baju-katalog baju berwujud (*tangible goods*), maka untuk jasa berbagai upaya telah dan sedang dikembangkan untuk merumuskan ukuran-ukuran semacam itu. Pada dasarnya, definisi “kualitas jasa berfokus pada upaya pemenuhan kebutuhan dan keinginan pelanggan serta ketepatan penyampaian untuk mengimbangi harapan pelanggan [8].” Kualitas jasa merupakan tingkat kesempurnaan yang diharapkan dan pengendalian atas kesempurnaan tersebut untuk memenuhi keinginan pelanggan. Kualitas produk (jasa) adalah sejauh mana produk (jasa) memenuhi spesifikasi-pesifikasinya. Menurut ISO9000 “Kualitas adalah “*degree to which a set of inherent characteristics fulfils requirements*” (derajat yang dicapai oleh karakteristik yang inheren dalam memenuhi persyaratan). Persyaratan dalam hal ini adalah: “*need or expectation that is stated, generally implied or obligatory*” (yaitu, kebutuhan atau harapan yang dinyatakan, biasanya tersirat atau wajib).

Jadi, kualitas sebagaimana yang diinterpretasikan ISO9000 merupakan perpaduan antara sifat dan karakteristik yang menentukan sejauh mana keluaran dapat memenuhi persyaratan kebutuhan pelanggan. Kualitas jasa dapat didefinisikan sebagai seberapa jauh perbedaan antara kenyataan dan harapan pelanggan atas layanan yang

mereka terima. Berdasarkan uraian, dapat disimpulkan bahwa kualitas jasa suatu titik fokus yang diupayakan dalam suatu produk atau pelayanan untuk dapat memenuhi keinginan dan kepuasan pelanggan dalam memenuhi kebutuhannya.

Dalam memilih produk, konsumen mempertimbangkan beberapa faktor seperti harga, kualitas produk, merek, dan sebagainya. Dengan adanya merek akan memudahkan bagi masyarakat untuk mengingat suatu produk yang nantinya akan membedakan dengan produk yang lain yang sejenis. Merek pada gilirannya perlu dipersepsikan sebagai produk yang berkualitas tinggi sehingga konsumen dapat memahami sebuah produk hanya melalui fungsi, citra, dan mutu [9].

Penyedia produk jasa seperti *tailor* dan pengguna jasa harus mempunyai suatu hubungan yang erat, dimana pelanggan adalah partisipan yang aktif dalam terbentuknya proses pelayanan dalam bidang jasa. Sesuai dengan sifat jasa yaitu *inseparability* yang proses produksinya selalu melibatkan konsumen didalam proses jasa. Proses produksi jasa penjahitan pada *tailor* ini, pelanggan secara langsung terlibat terus menerus, dari awal pengambilan ukuran, konsultasi pembelian banyaknya kain yang dibutuhkan, perancangan model yang diinginkan hingga jadinya produk busana untuk dipakai [10].

Kualitas jasa yang diberikan *tailor* tersebut dapat dinilai oleh pelanggan, karena pelanggan selalu terlibat dalam proses produksi jasa tersebut. Bagus atau tidaknya kualitas bergantung pada pelayanan jasa yang diberikan *tailor* tersebut, karena yang menilai bagus atau tidaknya jasa tersebut adalah konsumen. Informasi yang didapat dari beberapa pelanggan tentang *tailor* tersebut, menilai bahwa harga dan ketepatan waktu yang diberikan menjadi salah satu hal yang menjadikan rasa puas. Adapun beberapa pelanggan yang mengungkapkan rasa kurang puasnya dari segi harga, kualitas jahitan maupun pelayanannya. Kualitas produk atau jasa yang baik harus diperhatikan, karena sebuah industri yang mampu memberikan kualitas jasa sesuai dengan harapan konsumen dapat menjadi pendorong bagi konsumen untuk melakukan pembelian ulang (*repurchase*). Kualitas produk atau jasa yang baik merupakan hal yang sangat penting dalam menciptakan kepuasan pelanggan, namun untuk mengevaluasi kualitas jasa yang diterima pelanggan tidaklah mudah [10].

## 2.2 User Interface



Sebuah aplikasi memiliki peranan penting dalam kehidupan saat ini, salah satunya aplikasi *mobile* yang dapat memberi pelayanan dengan mudah dan cepat. Aplikasi biasanya memiliki tampilan antarmuka yang disebut *user interface* (UI). *User interface* merupakan komponen yang tidak dapat dipisahkan dengan aplikasi yang bertugas menghubungkan antara aplikasi dengan pengguna agar dapat berinteraksi dengan mudah. *User interface* (UI) pada aplikasi dapat mempengaruhi kenyamanan serta juga dapat mengetahui seberapa diminati aplikasi ini oleh pengguna. *User interface* yang baik bisa memberikan pengalaman interaksi yang mudah dioperasikan oleh *user* (pengguna). *User interface* yang baik ini berarti *user friendly*. Namun tidak jarang sistem memiliki *user interface* yang terlalu rumit sehingga susah untuk dipahami oleh pengguna [11].

Pada proses perancangan UI sangat penting untuk memperhatikan kebutuhan calon pengguna dan harus dibuat dengan baik karena akan membentuk cara pandang para pengguna terhadap sistem yang ada. Desain UI yang dibuat harus dapat memudahkan para pengguna dalam mengoperasikan sistem yang dibuat [12].

*User Interface* (UI) merupakan bagian dari pembelajaran *Human Computer Interaction* (HCI) dalam mempelajari rancangan dan mendesain bagaimana manusia dan perangkat komputer mampu bekerjasama sehingga kebutuhan dapat terpenuhi secara efisien dan efektif. UI dapat dilakukan melalui sentuhan, penglihatan, pendengaran, komunikasi dua arah, dan memahami secara langsung. UI memiliki dua komponen utama, yaitu *Input* dan *Output*. Yang termasuk di dalam *Input* antara lain *keyboard*, *mouse*, *touch screen*, dan instruksi melalui suara; sedangkan yang termasuk di dalam *output* adalah hasil yang didapatkan komputer berdasarkan perintah yang diberikan oleh pengguna. Adanya hubungan antara keduanya merupakan komponen utama dalam menjalankan sistem dengan baik dalam hal ini UI. Oleh karena itu, UI merupakan perantara bagi pengoperasian perangkat keras (*hardware*), perangkat lunak (*software*), dan manusia (*brainware*). Hal ini sesuai dengan Galitz yang menyatakan bahwa UI merupakan komponen dari sistem yang dapat dilihat, didengar, dan disentuh tanpa adanya kesulitan dalam pengoperasian sistem [13].

Antarmuka pengguna atau *user interface* (UI) adalah suatu istilah yang digunakan untuk menggambarkan tampilan dari mesin atau komputer yang berinteraksi langsung dengan pengguna. Desain dan penyusunan tampilan antarmuka

perlu diperhatikan untuk menghasilkan tampilan yang bagus. Schlatter (2013)[27] memberikan sebuah panduan untuk menyusun sebuah desain aplikasi yang mudah digunakan dengan membaginya ke dalam beberapa komponen yang berpengaruh sebagai berikut:

1. *Consistency*: konsistensi dari tampilan antarmuka pengguna
2. *Hierarchy*: penyusunan hirarki kepentingan dari obyek-obyek yang terdapat di dalam aplikasi
3. *Personality*: kesan pertama yang terlihat pada aplikasi yang menunjukkan ciri khas dari aplikasi tersebut.
4. *Layout*: tata letak dari elemen-elemen di dalam sebuah aplikasi.
5. *Type*: tipografi yang digunakan di dalam sebuah aplikasi
6. *Color*: penggunaan warna yang tepat digunakan pada sebuah aplikasi.
7. *Imagery*: penggunaan gambar, icon, dan sejenisnya untuk menyampaikan sebuah informasi di dalam aplikasi.
8. *Control and Affordances*: elemen dari antarmuka pengguna yang dapat digunakan orang untuk berinteraksi dengan sistem melalui sebuah layar.

Petunjuk penyusunan desain antarmuka pengguna dalam sebuah aplikasi mobile berbeda-beda tergantung dari sistem operasi yang menjalankannya. Dalam studi kasus ini, aplikasi yang digunakan berbasis Android, maka acuan dari penyusunan penelitian yang akan dilakukan adalah prinsip desain *Android* atau lebih dikenal dengan sebutan *Material Design Guidelines* [14].

### 2.3 Aplikasi Mobile

Aplikasi *mobile* berasal dari dua buah kata yaitu kata *application* dan kata *mobile*. *Application* yang memiliki arti penerapan, lamaran, penggunaan. Secara istilah aplikasi adalah program siap pakai yang direka untuk melaksanakan suatu fungsi bagi pengguna (*user*) atau aplikasi yang lain dan dapat digunakan oleh sasaran yang dituju sedangkan *mobile* diartikan sebagai perpindahan dari suatu tempat ketempat yang lain [15]. Secara lebih lengkap, aplikasi *mobile* adalah program siap pakai yang melaksanakan fungsi tertentu yang dipasang pada perangkat *mobile* [16].

Menurut Turban, *mobile application* atau biasa juga disebut dengan *mobile apps*, yaitu istilah yang digunakan untuk mendeskripsikan aplikasi *internet* yang

berjalan pada *smartphone* atau piranti *mobile* lainnya. Aplikasi *mobile* juga dapat membantu penggunanya untuk terkoneksi dengan layanan internet yang biasanya diakses pada PC (*Personal Computer*) menjadi dipermudah dengan piranti yang lebih nyaman dibawa kemanapun berada (*portable*) [15].

Aplikasi *mobile* adalah sebuah aplikasi yang memungkinkan untuk melakukan mobilitas dengan menggunakan perlengkapan seperti PDA, telepon seluler atau *handphone*. Dengan menggunakan aplikasi *mobile*, maka dapat dengan mudah melakukan berbagai macam aktifitas mulai dari hiburan, berjualan, belajar, mengerjakan pekerjaan kantor, *browsing* dan lain sebagainya [17].

Beberapa penelitian juga sudah banyak yang menggunakan aplikasi *mobile*, baik itu untuk hiburan, mempermudah dalam layanan komunikasi data, maupun sebagai pengendali alat kamera DSLR. Aplikasi *mobile* dibangun dengan beberapa bahasa pemrograman *mobile*. Adapun contoh dari *mobile programming* untuk ponsel diantaranya adalah *Javafx mobile*, J2ME, C++, C#.NET dan *Flash Lite* [17].

## 2.4 Android

*Android* adalah sistem operasi berbasis Linux yang dirancang untuk perangkat bergerak layar sentuh seperti telepon pintar dan komputer tablet. *Android* awalnya dikembangkan oleh *Android, Inc* dengan dukungan finansial Google, yang kemudian membelinya pada tahun 2005 [18].

### 2.4.1 Sejarah Android

*Android* adalah sistem operasi yang berbasis Linux untuk telepon seluler seperti telepon pintar dan komputer tablet. *Android* menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri untuk digunakan oleh bermacam peranti bergerak. Awalnya, Google Inc. membeli *Android Inc.*, pendatang baru yang membuat peranti lunak untuk ponsel. Kemudian untuk mengembangkan *Android*, dibentuklah Open Handset Alliance, konsorsium dari 34 perusahaan peranti keras, peranti lunak, dan telekomunikasi, termasuk Google, HTC, Intel, Motorola, Qualcomm, T-Mobile, dan Nvidia. Pada saat perilis perdana *Android*, 5 November 2007, *Android* bersama Open Handset Alliance menyatakan mendukung pengembangan standar terbuka pada perangkat seluler. Di lain pihak,



Google merilis kode-kode *Android* di bawah lisensi Apache, sebuah lisensi perangkat lunak dan standar terbuka perangkat seluler [18].

Perkembangan *android* dapat dijabarkan sebagai berikut [18]:

*Android* memang diluncurkan pertama kali pada tahun 2007, namun sistem operasi ini mulai dirilis dan diterapkan ke berbagai gadget pada tanggal 9 Maret 2009 silam. Pada bulan Mei 2009 *Android* versi 1.1 disempurnakan dengan *Android* versi 1.5 atau yang dikenal sebagai *Android Cupcake*. Donut (versi 1.6) diluncurkan dalam tempo kurang dari 4 bulan semenjak peluncuran perdana *Android Cupcake*, yaitu pada bulan September 2009. Masih ditahun yang sama, *Android* kembali merilis operating sistem versi terbarunya, yaitu *Android* versi 2.0/2.1 *Eclair*. *AndroidEclair* diluncurkan oleh Google 3 bulan setelah peluncuran. Butuh 5 bulan bagi Google untuk melakukan regenerasi dari *AndroidEclair* versi sebelumnya ke versi Froyo *Frozen Yoghurt*. Pada tanggal 20 Mei 2010, *Android* versi 2.2 alias *Android Froyo* ini dirilis. 7 bulan kemudian *Android* kembali melakukan gebrakan dengan merilis kembali *Android* versi 2.3 atau yang dikenal sebagai *Android Gingerbread*. Pada bulan Mei 2011 *Android* versi 3.0/3.1 atau *Android Honeycomb* dirilis. *Android ICS* atau *Ice Cream Sandwich* juga dirilis pada tahun yang sama dengan *Honeycomb*, yaitu pada bulan Oktober 2011. Kemudian, muncul *Android Jelly Bean*. Kehadiran *android* kitkat merupakan peluncuran produk OS anyar yang diluncurkan pada 4 september 2013. Setelah itu, muncul *AndroidLollipop* yang merupakan keberadaan OS *Android* yang menjadi trend baru di industri smartphome. Kemudian, muncul *Android 6.0 Marshmallow* yang pertama kali diperkenalkan Mei 2015 di Google I / O di bawah kode nama *Android M*, secara resmi dirilis pada Oktober 2015. Nougat 7.0 membuat perubahan besar sejak muncul pada 23 Agustus 2016 dengan 63 emoji baru dan multi-window. Oreo 8.0 hadir pada 21 Agustus 2017 dengan fitur-fitur yang multitasking serta penampilan UI yang lebih rapi. Pie 9.0 dirilis pada 6 Agustus 2018 dengan membawa smart reply, digital wellbeing, adaptive battery dan lain-lain. Setelah itu muncul *Android 10*. Untuk versi *Android 10* keatas sudah tidak menggunakan nama-nama makanan seperti versi sebelumnya. *Android* versi 10 diluncurkan pada 3 September 2019, fitur barunya berupa navigasi layar utama, izin untuk akses media, akses ke *background* dan lain-lain. *Android 11* diluncurkan pada tanggal 8 September 2020 dengan membawa fitur yang lebih lengkap dari generasi sebelumnya. Contoh



fitur yang dimilikinya seperti chat bubbles, perekaman layar, notifications, kontrol izin dan sebagainya. *Android 12* resmi meluncur pada tanggal 4 Oktober 2021, setelah pertama kali diumumkan *Google* pada tanggal 18 Februari 2021. *Android 12L* direncanakan meluncur pada awal tahun 2022, *update*-nya khusus untuk perangkat *smartphone* lipat, *tablet*, layar besar dan *chromebook*.

#### 2.4.2 *Android SDK*

*Android SDK* adalah tools API (*Application Programming Interface*) yang diperlukan untuk memulai mengembangkan aplikasi pada platform *Android* menggunakan bahasa pemrograman *Java*. Beberapa fitur *Android* yang penting adalah sebagai berikut [18]:

1. *Framework* aplikasi yang mendukung penggantian komponen dan *reusable*.
2. DVM dioptimalkan untuk perangkat *mobile*.
3. Integrated *browser* berdasarkan *engine open source WebKit*.
4. Grafis yang dioptimalkan dan didukung oleh *libraries* grafis 2D, grafis 3D berdasarkan spesifikasi *OpenGL ES 1.0*.
5. *SQLite* untuk penyimpanan data.
6. Dukungan untuk audio, video dan gambar.
7. *Bluetooth*, *Edge*, 3G, *Wifi*.
8. Kamera, *GPS*, kompas dan *accelerometer*. Lingkungan *development* yang lengkap dan kaya termasuk perangkat *emulator*, tools untuk *debugging*, profil dan kinerja memori serta *plugins* untuk IDE *Eclipse*.

#### 2.5 Metode *Design Sprint*

Metode *design sprint* merupakan metode atau *framework* pendekatan dalam menguji atau validasi ide, berdasarkan kebutuhan atau permasalahan *user* melalui pengujian *prototyping design* khususnya *UI* dan pengujian ide kepada calon *user*. Metode *design sprint* secara konsep dapat dikerjakan dalam waktu singkat dengan 5 tahap proses *sprint* yaitu *maps the problems*, *sketch*, *decide*, *prototyping* dan *validate*. Metode ini dimulai dari tahapan memahami kebutuhan aplikasi dan kebutuhan pengguna sampai pada melakukan validasi *mock up* atau *wireframes* desain aplikasi

yang akan digunakan [7]. Gambaran tahapan proses dari metode *design sprint* dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 2. 1 Lima Tahapan metode *design sprint* [19]

Tahapan metode *design sprint*, terdiri dari lima tahapan yaitu [7]:

#### 1. *Understand*.

Pada tahapan *understand*: dilakukan proses pengumpulan informasi tentang permasalahan dan kebutuhan *user*, penentuan *business goals* dan *review* terhadap dukungan teknologi yang mampu digunakan dalam mengatasi kebutuhan *user*. Pada tahap ini sangat penting untuk melakukan *interview* terhadap *user* untuk mendapatkan *insight* baru atau yang belum ada sebelumnya. Selanjutnya sangat penting untuk melakukan pengalaman langsung seperti apa yang dialami pengguna, hal ini juga akan membantu untuk mendapatkan pengalaman berdasar *user experience point of view*.

Langkah-langkah yang dilakukan pada tahapan ini mencakup:

1. *How might we*  
Anggota tim mencari peluang selam *lightning talks* berlangsung.
2. *Lightning talks*  
Melakukan presentasi dengan topik terkait penelitian yang sedang dilakukan.
3. *How might we sharing and affinity mapping*  
Melakukan pengelompokan hasil dari *how might we* setiap anggota tim dengan tema dan kategori umum.
4. *How might we voting*  
Melakukan pemungutan suara pada setiap catatan *how might we*.
5. *User journey mapping*  
Membuat *user journey mapping* yang menjelaskan perjalanan pengguna menggunakan fasilitas utama dari aplikasi.
6. *User interviews*

Melakukan *user interviews* kepada calon pengguna untuk mengetahui masalah dan kebutuhan pengguna.

7. *Success matrix*

Membuat *success matrix* untuk mengetahui kesuksesan aplikasi yang akan dibangun.

8. *Empathy building exercise*

Melakukan *empathy building exercise* untuk masuk kedalam pola pikir pengguna saat melakukan pencarian *tailor*.

2. *Sketch*.

Tahapan *sketch*: merupakan tahapan untuk menggali dan menghasilkan dan berbagi tentang ide berdasarkan tahapan yang telah dilalui. Pada tahapan ini juga dilakukan proses *review* terhadap ide yang dihasilkan, mengumpulkan pemikiran atau solusi dan mempersiapkan penggambaran ide yang telah dilalui dari tahap *understand* [7]. Pada tahap di hari kedua ini mengumpulkan solusi-solusi atau ide-ide yang dimana untuk memecahkan permasalahan yang didapat pada tahap sebelumnya dengan menggunakan cara *brainstorming* [19].

Langkah-langkah yang dilakukan pada tahapan ini mencakup:

a. *The warm up: comfortable*

Mencari peluang berdasarkan aplikasi yang sudah ada untuk diterapkan pada aplikasi.

b. *Boot up note taking*

Melakukan tinjauan ulang terkait *how might we* yang telah dibuat.

c. *Crazy 8's*

Menggambar sketsa berdasarkan *how might we* yang telah dilakukan.

d. *Crazy 8's sharing and voting*

Melakukan pemungutan suara berdasarkan sketsa yang telah dibuat.

e. *Solution sketch*

Memilih sketsa yang telah dipilih pada pemungutan suara.

3. *Decide*.

Tahapan selanjutnya adalah *decide*: penentuan ide terbaik yang akan dipakai berdasarkan proses *sketch* yang telah dilakukan sebelumnya. Proses ini akan

dilakukan dengan jalan *voting*, memilih ide melalui suara terbanyak untuk dilanjutkan ke tahapan selanjutnya yaitu *prototype*.

Langkah-langkah yang dilakukan pada tahapan ini mencakup:

a. *Present solution sketch*

Presentasi *solution sketch* yang sudah dibuat.

b. *Assumption and sprint question*

Melakukan validasi konsep berdasarkan *solution sketch*.

c. *Vote and select a direction*

Melakukan pemungutan suara berdasarkan sketsa yang dianggap menarik.

d. *Alternate: silent review and vote*

Melakukan *silent review and vote* jika tim memiliki kecenderungan mengikuti *salesperson*.

e. *Heatmap voting*

Melakukan pemungutan terkait fasilitas atau bagian gagasan yang dianggap berdampak.

f. *Decision matrix*

Menilai gagasan berdasarkan kriteria atau dampak yang diberikan.

g. *Note and vote*

Alternatif metode *dot voting* untuk mengumpulkan gagasan dalam waktu 10 menit terutama jika memiliki pemimpin yang dapat mempengaruhi tim.

4. *Prototype*.

Tahapan *prototype* merupakan tahapan membangun *prototype* berdasarkan konsep dan pemilihan ide terbaik di tahapan sebelumnya. Menerapkan ide yang telah dipilih dengan memanfaatkan *prototype tools* yang selanjutnya dapat dilakukan proses pengujian kepada *user*.

Langkah-langkah yang dilakukan pada tahapan ini mencakup:

a. *Story board*

Menggambarkan skenario masyarakat dalam melakukan pencarian dan *booking jasa tailor*.

b. *Assign task*

Membagi tugas kepada setiap anggota tim agar lebih jelas apa yang harus dilakukan pada tahap *prototype*.



c. *Prototyping real enough*

Membuat prototipe yang pada tahap selanjutnya akan dilakukan validasi.

5. *Validate.*

Tahapan terakhir adalah *validate*: merupakan tahapan pengujian *prototype* yang telah dibuat kepada *user*, pemilik bisnis ataupun ahli dibidang teknis pengembangan aplikasi *mobile*. Tahapan ini juga akan mampu memberikan improvisasi terhadap solusi (*prototype*) yang telah dihasilkan, bahkan mampu memberikan solusi yang lebih baik dari *prototype* yang telah dibuat.

Langkah-langkah yang dilakukan pada tahapan ini mencakup:

a. *Usability study*

Melakukan wawancara kepada pengguna dan memberikan tugas dari fasilitas utama untuk mengetahui tanggapan pengguna.

b. *Stakeholder review*

Meminta pendapat terhadap stakeholder dari *prototype* yang telah dibuat apakah ada masukan yang ingin diberikan.

c. *Technical review*

Stakeholder *engineer* atau *technical lead* memberikan masukan kepada *prototype* yang telah dibuat.

d. *Sprint conclusion: recap and next steps*

Meninjau gagasan yang ditemukan selama melakukan *sprint* dan membahas langkah selanjutnya.

## 2.6 Tools dalam Design Sprint

### 2.6.1 Project Map

Peta proyek adalah representasi grafis dari berbagai item dalam proyek Anda. Buat peta proyek untuk menjelajahi dan menyajikan koneksi dalam data Anda. Peta proyek dibuat dari bentuk yang mewakili berbagai item dalam proyek Anda dan konektor yang menunjukkan tautan antar item. Anda memerlukan beberapa data proyek sebelum Anda dapat membuat peta proyek [20].

Untuk memulai dengan peta proyek, Anda perlu membingkai pertanyaan yang ingin Anda tanyakan tentang data proyek Anda. Misalnya, bagaimana file-file ini dikodekan? Kasus mana yang termasuk dalam klasifikasi ini? Apa atribut yang

ditentukan untuk klasifikasi ini? Kemudian, tambahkan item proyek yang merupakan inti dari pertanyaan Anda ke kanvas untuk membangun representasi visual dari pertanyaan Anda. Tambahkan item terkait lainnya ke kanvas untuk membantu mengilustrasikan jawabannya [20].

### 2.6.2 *Crazy 8*

Proses *crazy 8's* menghasilkan gagasan ide dalam perancangan fitur dimana tertuang dalam selembar kertas yang dibagi delapan. Setiap gagasan ide digambarkan dalam waktu satu menit. Gagasan ide yang dirancang untuk setiap menitnya tidak memiliki kesamaan satu sama lain.

### 2.6.3 *Decision Matrix*

*Decision Matrix* adalah metode *Design Sprint* yang membantu tim mengevaluasi ide berdasarkan seperangkat kriteria khusus yang paling berguna untuk tujuan Sprint. Ini adalah metode yang berguna untuk diterapkan ketika tim tidak dapat mencapai konsensus yang jelas dengan *Dot Vote*. Matriks adalah tabel atau diagram sederhana dan paling sering membandingkan dampak pengguna versus upaya implementasi. Idealnya, Anda menginginkan ide yang berdampak tinggi/usaha rendah atau berdampak tinggi/usaha tinggi [21].

UNIVERSITAS  
MIKROSKIL