

Scan & Go

By kharisma ayu

<https://www.figma.com/file/yqfp4Nfo8ebtrgOp6Uy7Ou/Untitled?type=design&node-id=0-1&mode=design&t=5rHv3kfgQB0qVtRS-0>



MASALAH

ketika saya berbelanja di suatu supermarket saya berfikir kenapa antrian di supermarket itu panjang dan lama. apa karena mereka membeli barang barang dalam jumlah banyak atau mereka terlalu lama menunggu proses di kasir. terkadang ketika kita sudah mengambil barang belanjaan kita dan hendak membayar di kasir tak sedikit dari kita yang mengurungkan niatnya untuk berbelanja dikarenakan antrian yang panjang di kasir. apakah antrian panjang itu disebabkan karena mereka terlalu lama menunggu petugas kasir men scan satu persatu barang yang mereka beli atau karena mereka terlalu lama menerima uang kembalian karena masih menggunakan uang konvensional untuk metode pembayaran? padahal yang kita tahu sekarang sudah banyak sekali uang elektronik yang seharusnya mempersingkat waktu pembayaran dan memperpendek antrian.

ANALISIS MASALAH

Dengan masalah yang telah dibahas di atas, maka kegiatan mengantre sangat

menghabiskan waktu dan melelahkan.

Jadi dalam studi kasus ini saya mengasumsikan dua kemungkinan yang menyebabkan antrian panjang dan proses yang membutuhkan waktu lama di kasir.

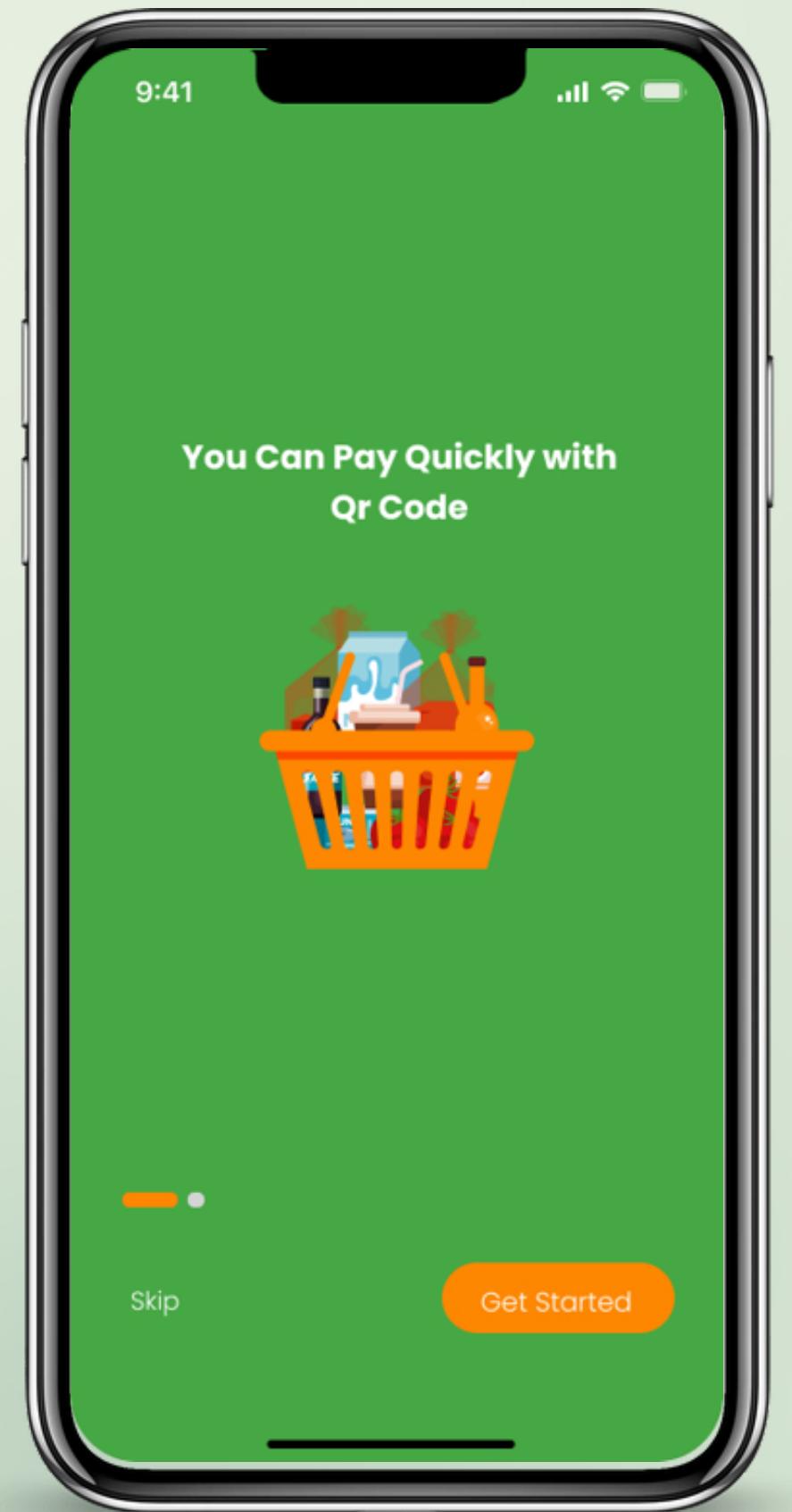
- costumer masih banyak tidak menggunakan uang elektronik sebagai metode pembayaran
- proses saat di kasir terlalu banyak dan lama, mulai dari proses peng-scanan dan pembayaran

IDEATION

bagaimana jika terdapat layanan self checkout dalam suatu supermarket yang berbasis mobile yang bisa meminimalkan proses pembayaran di kasir dengan cara memindahkan proses di kasir tersebut ke dalam bentuk mobile, seperti penscanan barang yang dibeli customer dan pembayaran jadi satu.

Seperti halnya Lippo Group yang menggandeng OVO sebagai solusi untuk pembayaran parkir, solusi saya yang ada di dalam studi kasus ini juga harus adanya kerja sama antar dengan pihak supermarket (Khusus fitur scan, cart dan receipt) agar solusi ini berjalan dengan baik. Karena jika tidak, tentunya user yang tidak menggunakan aplikasi ini akan tetap membuat antrian panjang dengan melakukan peng-scanan dan pembayaran di kasir.

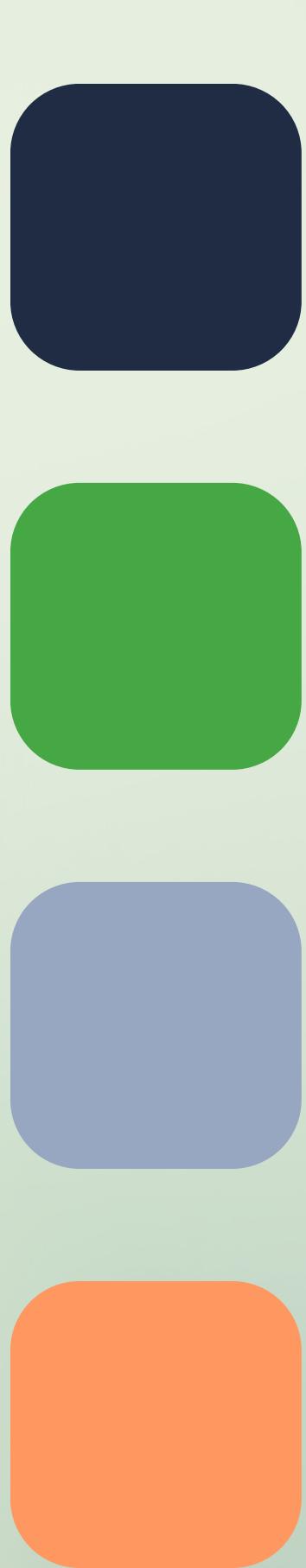
SCAN & GO



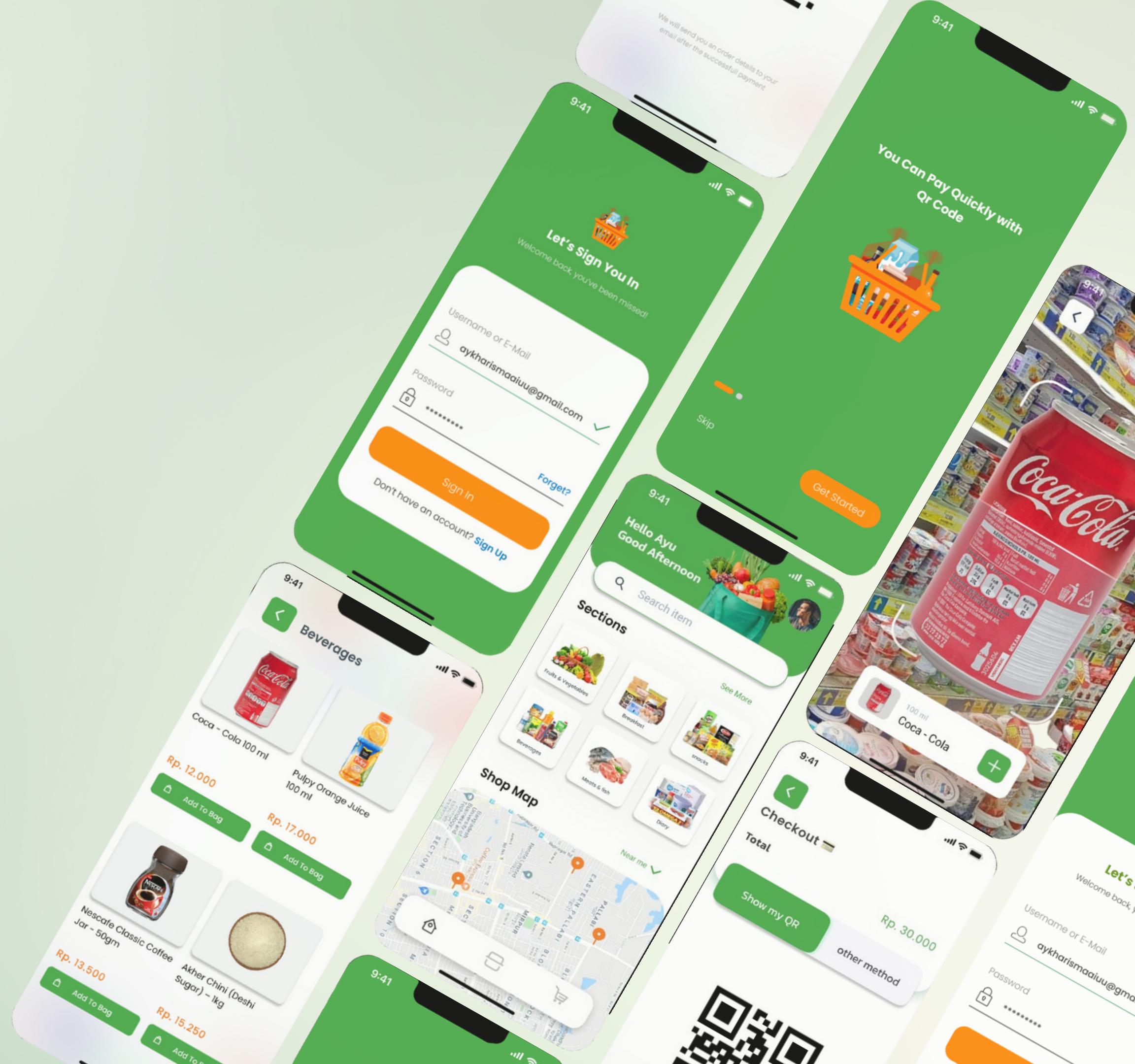
A collage of several smartphone screens illustrating the Scan & Go app's features:

- Sign In Screen:** Shows a login form with fields for "Username or E-Mail" (aykharismaaieuu@gmail.com) and "Password". It includes "Sign In", "Forget?", and "Don't have an account? sign up" buttons.
- Welcome Screen:** Greeted with "Hello Ayu Good Afternoon" and a "Get Started" button.
- Product Catalog:** A "Beverages" section showing items like "Coca - Cola 100 ml" (Rp. 12.000), "Pulpy Orange Juice 100 ml" (Rp. 17.000), "Nescafe Classic Coffee Jar - 50gm" (Rp. 13.500), and "Akher Chini (Deshi Sugar) - 1kg" (Rp. 15.250). Each item has an "Add To Bag" button.
- Map:** A "Shop Map" showing a store's location near me, with a "Near me" button.
- Checkout:** Displays a total of "Rp. 30.000" and offers "other method" for payment, along with a "Show my QR" button and a QR code.
- QR Code Payment Confirmation:** A message stating "We will send you an order details to your email after the successful payment".
- Final Shopping Cart:** Shows a shopping cart icon with a basket full of groceries.

CODING PAYMENT



1F2C44
46A844
97A7C1
FF9760



TYPOGRAPHY

Poppins

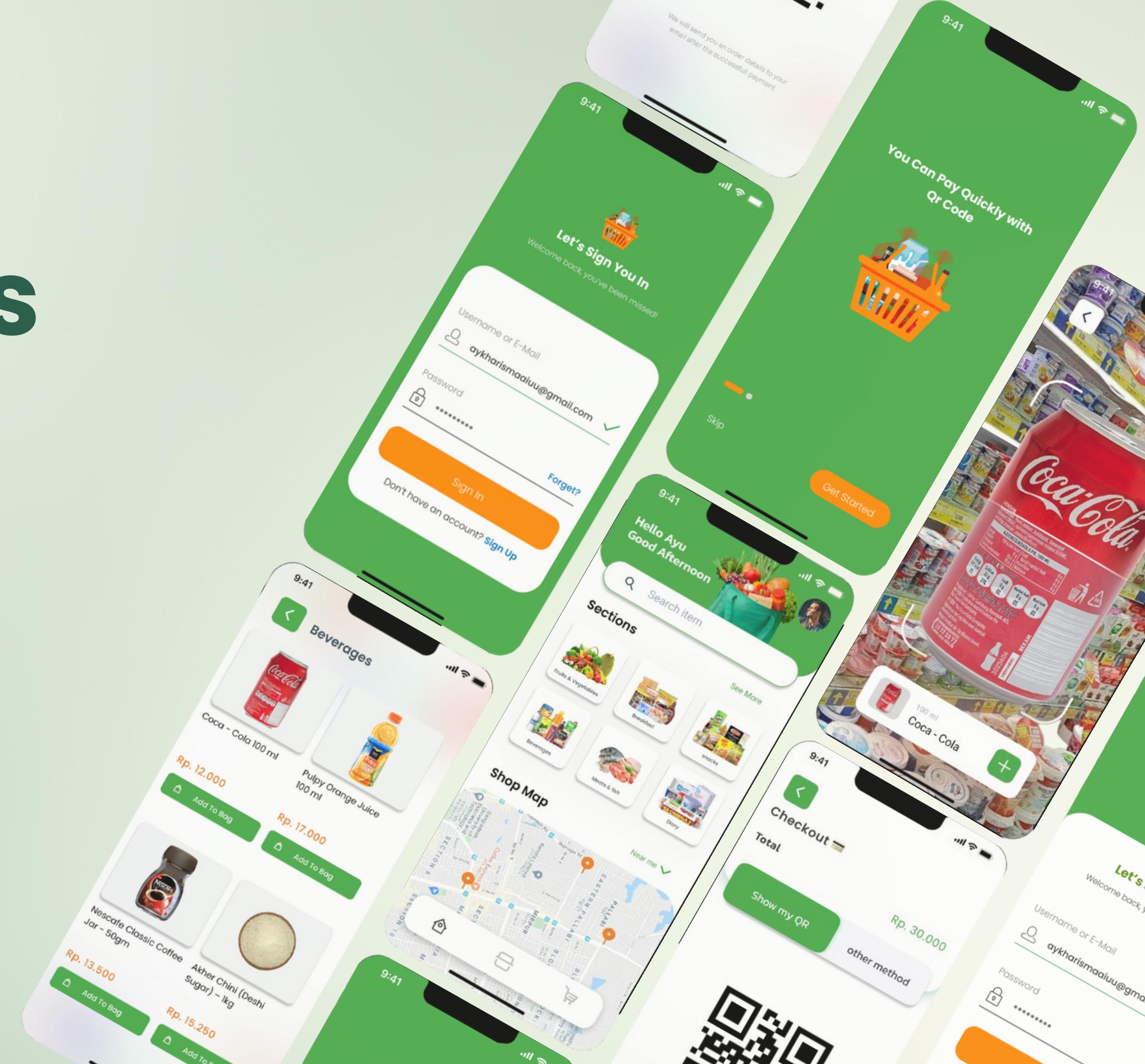
Semi bold

Kanit

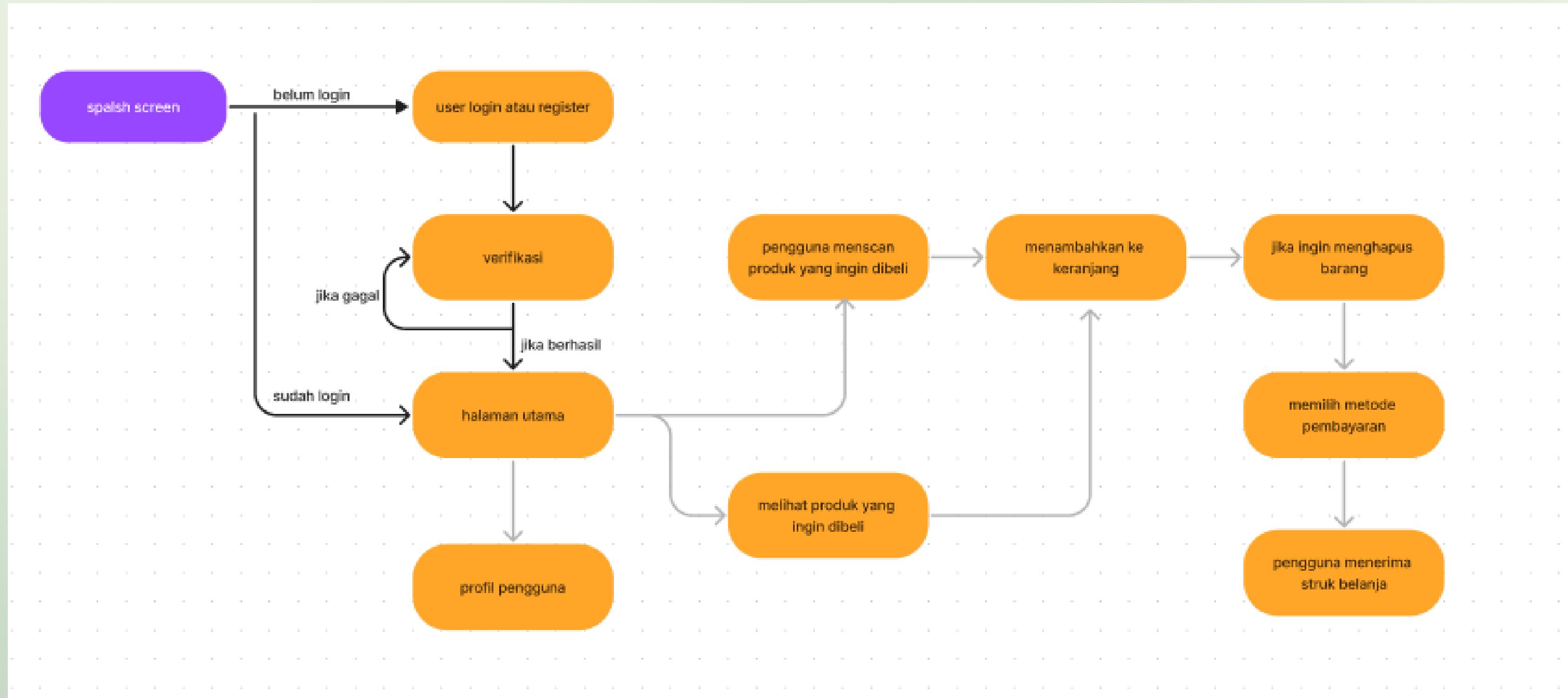
Semi bold

Roboto

Reguler

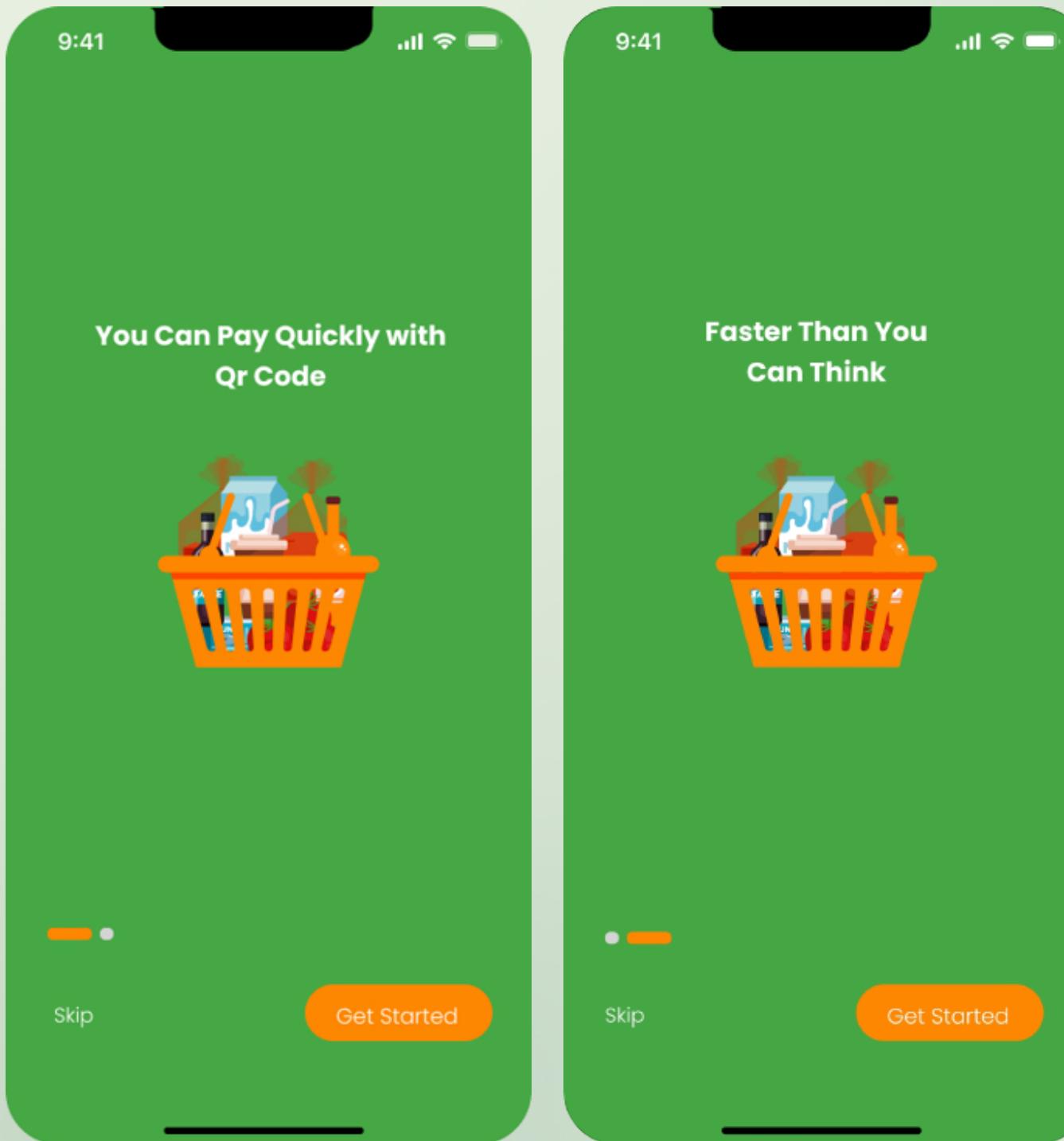


USER FLOW



<https://www.figma.com/file/yqfp4Nfo8ebtrgOp6Uy7Ou/Untitled?node-id=0%3A1&t=dS2vE9I5d5vuVnBO-0>

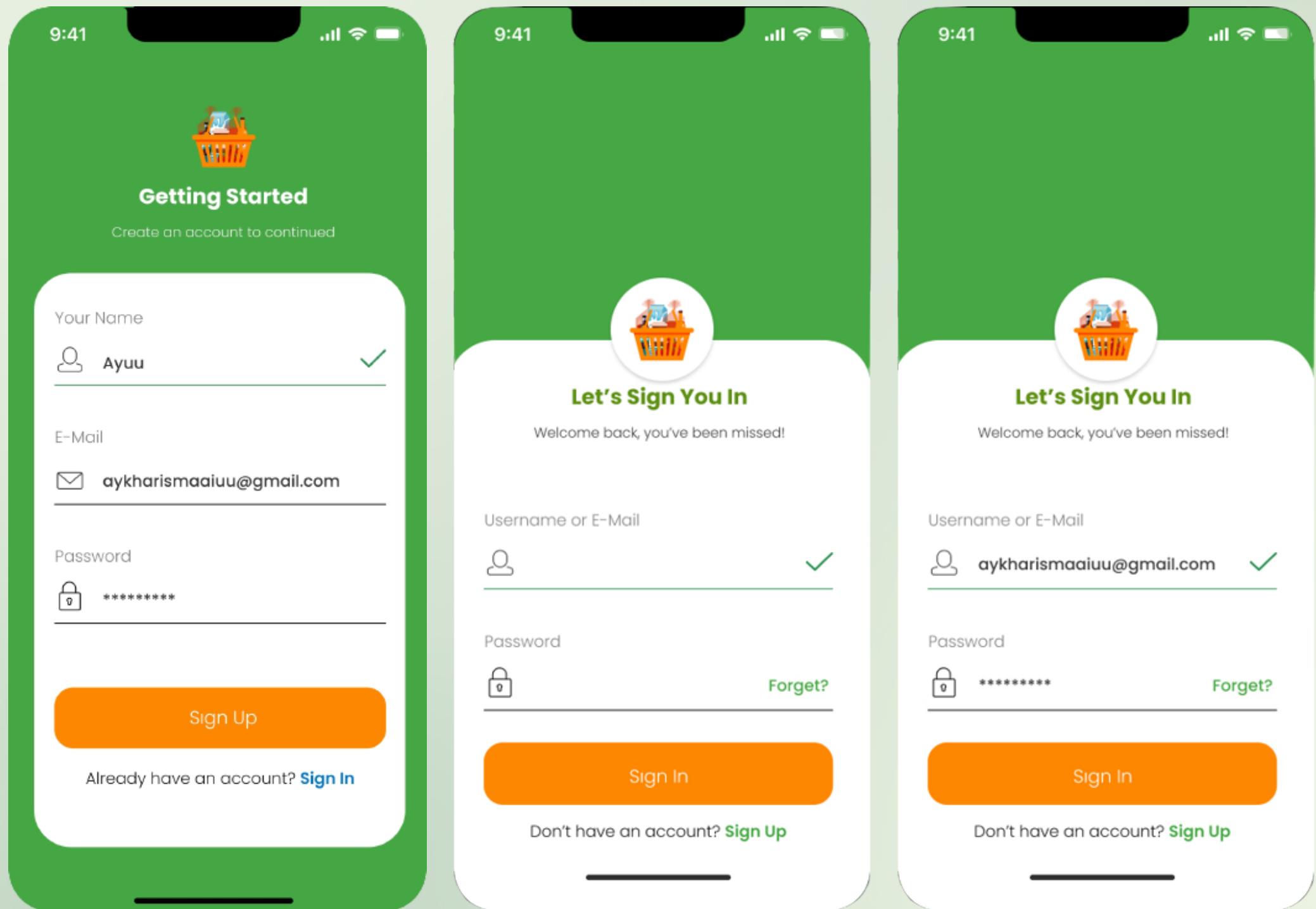
WALKTHROUGH



walkthrough

- Bagian login ini saya desain sesimpel mungkin dan tentunya menggunakan rangkaian susunan informasi yang familiar diketahui oleh semua orang, mulai dari yang muda hingga yang sudah berumur.
- Halaman ini sekaligus berguna sebagai *splash screen*. Jadi pengguna tentunya tidak melewatkkan bagian *splash screen* yang memberikan informasi penting tentang keuntungan jika menggunakan Aplikasi ini.

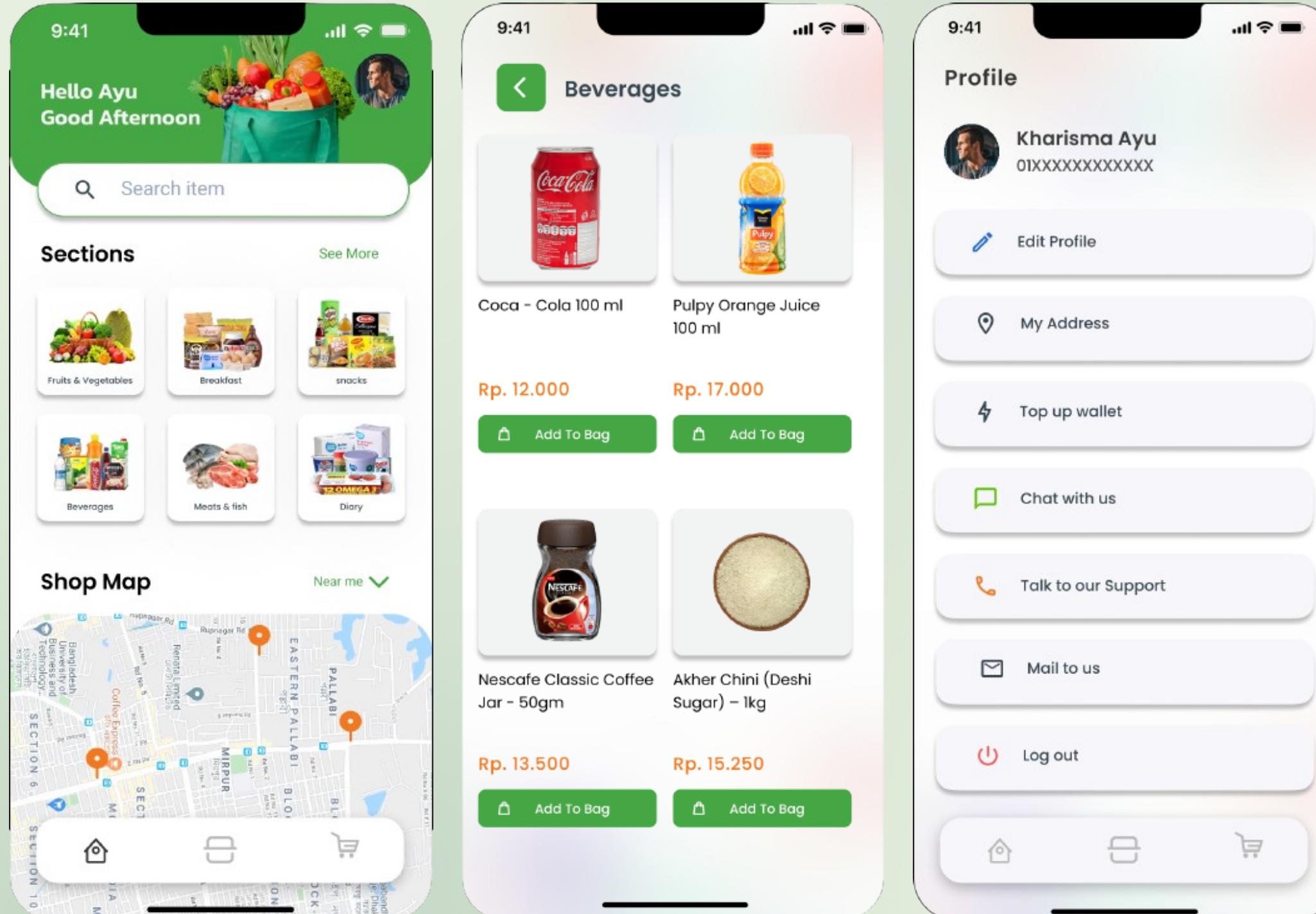
Y O U R E R A Y M



Login / Register

● Halaman ini merupakan tampilan register agar user dapat mengakses aplikasi nantinya

VIRERRAINE



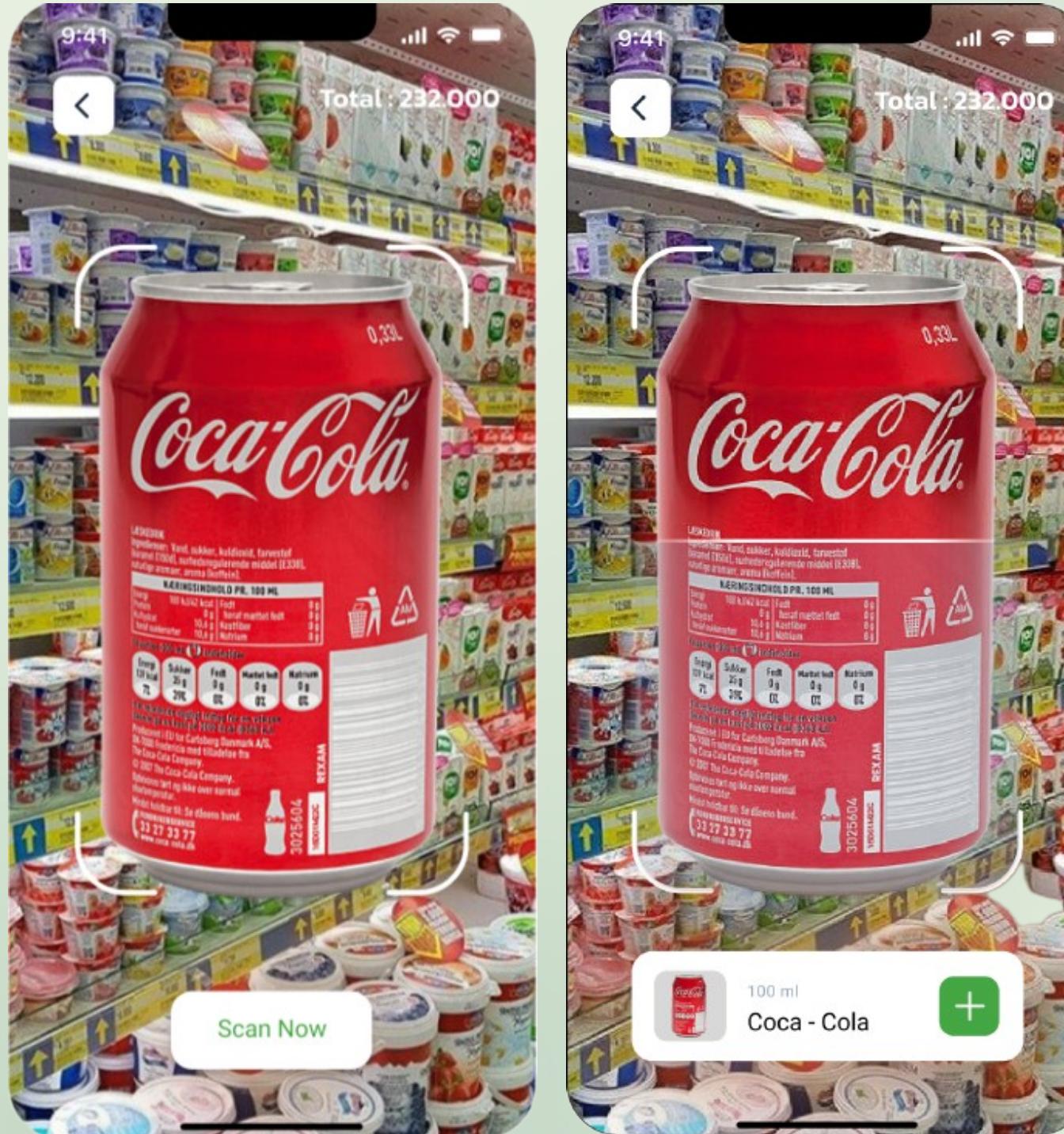
Home

Saya membuat tampilan Home dengan informasi yang dimulai dari pencarian barang, beberapa kategori dari barang yang dijual. dan terakhir peta supermarket yang terdekat dengan tempat kita.

di pojok kanan atas terdapat icon profile pengguna yang berisi beberapa pilihan

User dapat melihat dan menambahkan barang yang ingin dibeli sesuai dengan kategorinya dan otomatis akan masuk ke cart

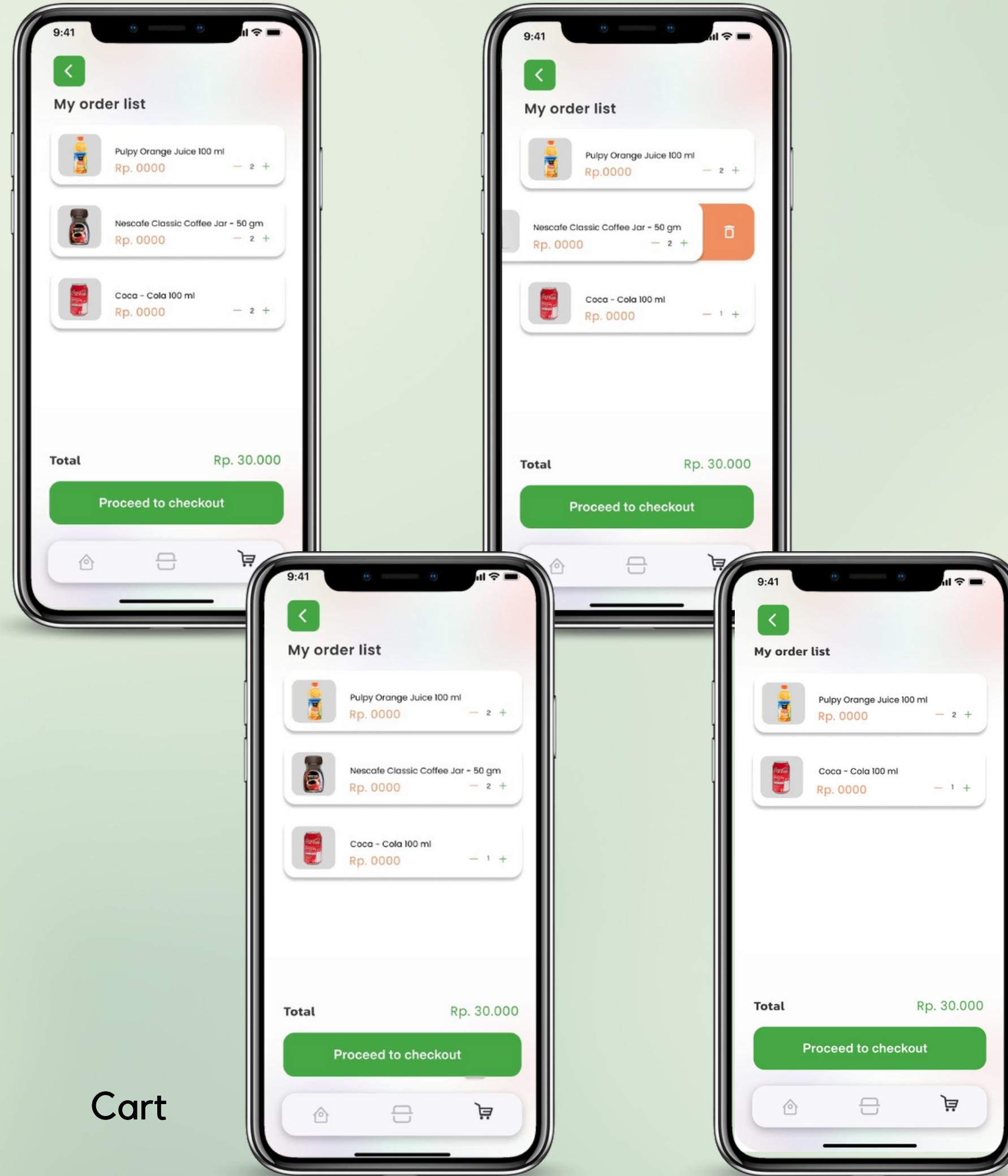
REVIEW SHOPEE SUPERMARKET



Scan

- Di bagian Scan ini terdapat jumlah uang yang tersimpan di dalam aplikasi yang dapat di top up.
- Di bagian Scan ini user dapat men Scan barang yang hendak dibeli dengan menunjukkan barcode produk ke depan kamera. setelah terdeteksi user dapat menekan tombol (+) agar produk tersebut dapat masuk ke dalam cart.

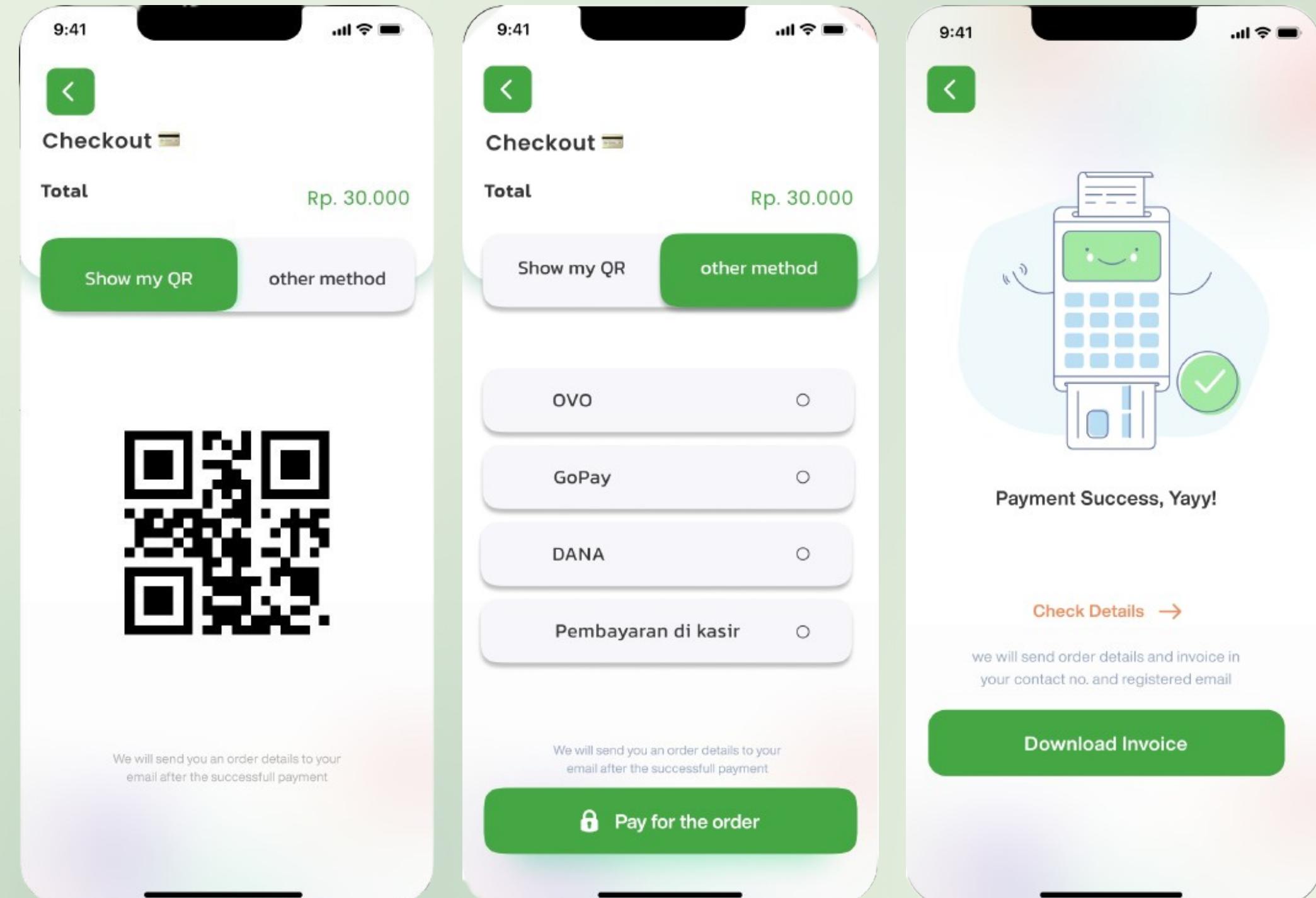
MY RE ST A R T



Cart

- Halaman cart akan muncul jika user telah meng-scan suatu Barcode dari sebuah barang. Di halaman cart ini user juga dapat menambahkan atau mengurangi produk yang ingin dibeli halaman ini menginformasikan user apa saja barang yang telah dibeli beserta jumlahnya dan juga menginformasikan jumlah total yang harus dibayarkan oleh user.
- Jika user dirasa sudah yakin dengan produk yang ingin dibeli user dapat menekan tombol Procced to Checkout guna melanjutkan ke proses pembayaran

Y R E V A N T



Payment

Jika user sudah berada di dalam halaman ini, sudah dipastikan user telah menyetujui jumlah, total harga, dan kuantitas barang untuk melakukan pembayaran, sehingga pada halaman ini tidak terdapat tombol untuk menambahkan kuantitas dari suatu barang dan juga user di halaman ini mendapatkan QR Code khusus yang digunakan untuk melakukan pembayaran sesuai jumlah total harga.

Selain melalui QR code, user dapat melakukan pembayaran lain dengan dompet elektronik yang tersedia, ataupun melakukan pembayaran secara tunai di kasir.

Jika transaksi telah berhasil user akan menerima struk rincian belanja yang akan dikirimkan lewat email pengguna.