

BAB IV

IMPLEMENTASI DAN EVALUASI

4.1 Pengembangan Aplikasi

Aplikasi Penjualan Retail dibangun dan dikembangkan berdasarkan pada rancangan aplikasi yang telah dijabarkan pada Bab III. Aplikasi ini dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman Java2 Micro Edition (J2ME) dan Visual Basic .NET 2005. *Database server* yang digunakan adalah Microsoft SQL Server 2005 dan untuk mendukung konektifitas dengan *mobile terminal* digunakan *library* dari komponen GSMComm for .NET 2.0.

4.2 Implementasi Aplikasi

Aplikasi Penjualan Retail diimplementasikan pada dua buah komputer dan satu buah *handphone*. Dua buah komputer tersebut adalah komputer pada toko Welin Jaya untuk mengolah pesanan dari pembeli sedangkan sebuah *handphone* tersebut adalah *handphone* pelanggan yang digunakan untuk mengirimkan data pesanan. Dua buah komputer pada toko terdiri atas satu buah komputer *server* yang digunakan untuk lalu lintas SMS pesanan dan mengolah pesanan tersebut serta satu buah komputer untuk memasukkan status pengiriman yang tertera pada Surat Jalan. Komputer untuk input status pengiriman bisa memanfaatkan komputer kasir yang telah ada pada Toserba Welin Jaya.

4.2.1 Kebutuhan sistem

Implementasi Aplikasi Penjualan Retail ini membutuhkan beberapa perangkat keras dan lunak guna menjalankan aplikasi tersebut. Berikut ini adalah

spesifikasi minimal untuk kebutuhan perangkat keras dan lunak baik dari sisi pembeli maupun toko untuk dapat menjalankan Aplikasi Penjualan Retail dengan baik :

A. Pembeli

1. *Handphone* yang *support* dengan Java *application*.
2. SIM *Card* *GSM* yang terhubung dengan jaringan operator seluler.

B. Toko

Perangkat lunak yang dibutuhkan untuk menjalankan aplikasi ini adalah :

1. Sistem Operasi Windows XP.
2. .NET Framework 2.0.
3. Crystal Report for .NET Framework 2.0.
4. Microsoft SQL Server 2005.

Perangkat keras yang dibutuhkan untuk menjalankan aplikasi ini adalah :

1. Dua buah komputer dengan spesifikasi minimal Prosessor Pentium IV 2,8 MHz, Memori minimal 512 Mb, Hardisk 40 Gb, Monitor 14 inch dan VGA *on board*.
2. *Mobile Terminal* (*Handphone* atau *Modem*).
3. SIM *Card* *GSM* yang terhubung dengan jaringan operator seluler.
4. Printer Struk.
5. Printer Dot Matrix.

4.2.2 Penjelasan aplikasi

Bagian ini akan menjelaskan tentang Aplikasi Penjualan Retail, baik bagian *mobile* maupun *desktop* melalui antarmuka-nya serta bagaimana menggunakan masing-masing antarmuka tersebut.

A. Aplikasi Mobile

A.1 Tampilan Awal

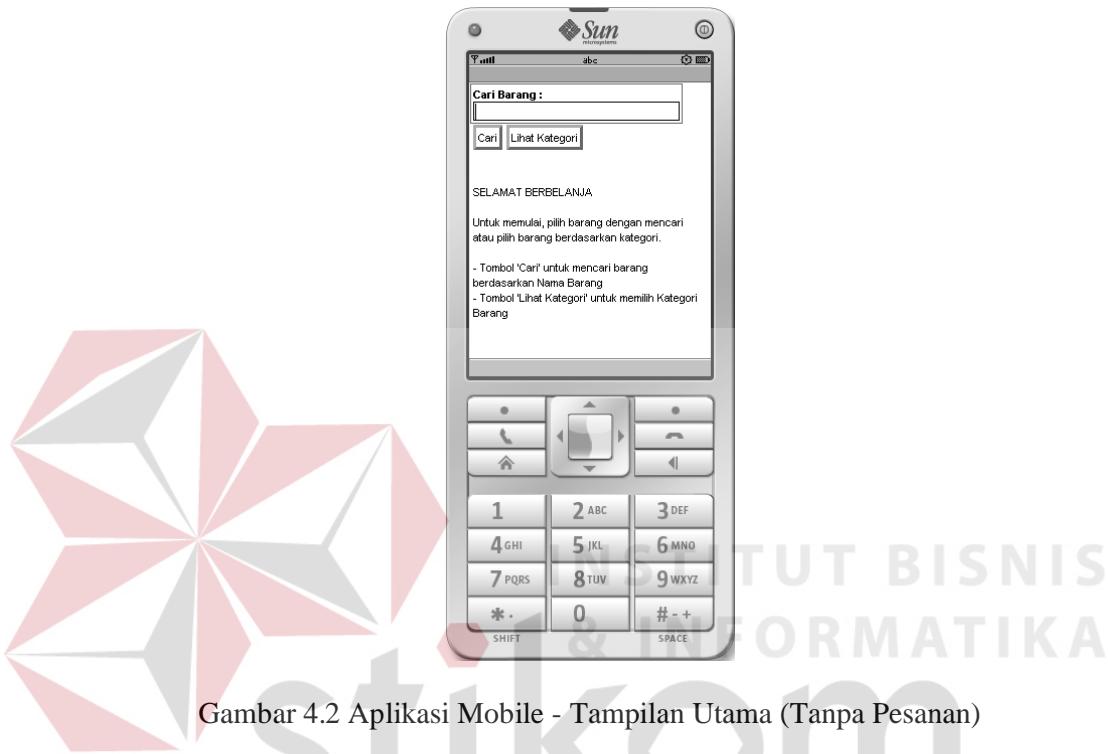


Gambar 4.1 Aplikasi Mobile - Tampilan Awal

Pada awal aplikasi *mobile* dijalankan, pengguna akan melihat tampilan awal sebagaimana ditunjukkan pada gambar 4.1 di atas. Untuk melanjutkan ke tampilan selanjutnya, pengguna harus menekan tombol Masuk.

A.2 Tampilan Utama

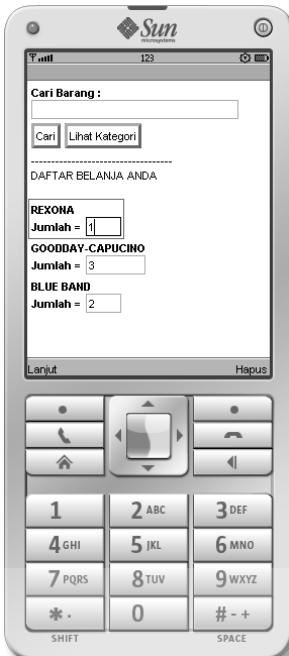
Tampilan Utama akan tampil setelah tampilan Awal. Tampilan ini berisi petunjuk singkat untuk memilih barang pada aplikasi *mobile* ini.



Gambar 4.2 Aplikasi Mobile - Tampilan Utama (Tanpa Pesanan)

Gambar 4.2 menunjukkan bahwa Tampilan Utama juga memuat kontrol untuk pencarian yang berupa *textfield* untuk parameter pencarian, tombol Cari dan tombol Lihat Kategori. Untuk melakukan pencarian berdasarkan parameter pencarian, pengguna akan menekan tombol Cari dan tombol Lihat Kategori untuk melakukan pencarian berdasarkan kategori.

Ketika aplikasi baru dibuka atau tidak ada barang yang dipilih, Tampilan Utama akan tampak seperti gambar 4.2. Namun ketika pengguna sudah memilih satu barang atau lebih, maka Tampilan Awal akan nampak seperti gambar 4.3 di bawah ini.

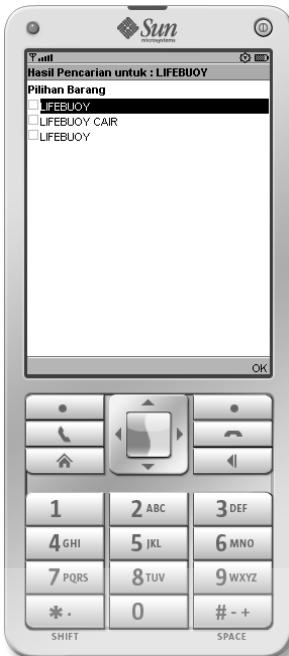


Gambar 4.3 Aplikasi Mobile - Tampilan Utama (Pesanan Terisi)

Seperti ditunjukkan pada gambar 4.3, Tampilan Utama akan menampilkan barang yang sudah dipilih oleh pengguna beserta kolom untuk isian jumlah pesanan dari masing-masing barang tersebut. Pengguna bisa mengubah daftar pesanannya dengan menghapus salah satu dari barang tersebut atau kembali mencari barang melalui kontrol pencarian. Jumlah pesanan yang diperbolehkan adalah lebih atau sama dengan satu.

A.3 Pencarian Barang

Tampilan Pencarian Barang akan menampilkan hasil dari pencarian melalui parameter dan tombol Cari. Pencarian akan didasarkan kepada merek barang. Jika parameter tidak berisi karakter apapun, maka Tampilan Pencarian Barang akan menampilkan semua barang yang ada pada aplikasi *mobile*.



Gambar 4.4 Aplikasi Mobile - Pencarian Barang

Gambar 4.4 adalah contoh ketika Aplikasi Mobile menampilkan hasil pencarian. Pengguna akan memilih barang yang sesuai dengan keinginannya dengan mengisi centang pada sisi kiri nama barang. Jika pemilihan selesai dilakukan, tekan tombol OK untuk kembali ke Tampilan Utama. Pilihan barang pada tampilan ini akan ditambahkan pada Tampilan Utama.

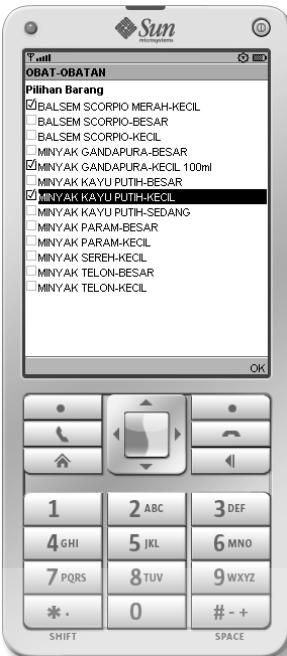
A.4 Kategori Barang

Selain dengan parameter, pencarian barang bisa dilakukan dengan mencari berdasarkan kategori barang. Daftar kategori barang bisa dilihat dengan menggunakan tombol Lihat Kategori yang akan mengarahkan tampilan ke Pilihan Kategori seperti gambar di bawah ini.



Gambar 4.5 Aplikasi Mobile - Pilihan Kategori

Gambar 4.5 menunjukkan ketika aplikasi *mobile* menampilkan pilihan kategori barang. Setiap kategori barang berisi beberapa jenis item barang. Untuk melihat daftar item barang per kategori, digunakan tombol tengah pada bagian navigasi *handphone*. Untuk kembali ke Tampilan Utama digunakan tombol Kembali.



Gambar 4.6 Aplikasi Mobile - Barang Per Kategori

Memilih barang pada kategori barang, sama halnya dengan memilih barang pada mode pencarian dengan parameter. Gambar 4.6 menunjukkan ketika aplikasi *mobile* menampilkan pilihan barang berdasarkan kategori barang. Pengguna akan memilih dengan mengisi centang pada sisi kiri nama barang. Tombol OK digunakan untuk kembali ke Tampilan Pilihan Kategori. Semua barang yang telah terpilih akan ditambahkan ke daftar pesanan pada Tampilan Utama ketika pengguna menekan tombol Kembali yang ada pada Tampilan Pilihan Kategori.

A.5 Daftar Pesanan

Tampilan Utama menampilkan semua barang pesanan yang telah dipilih. Setelah pembeli mengisi jumlah pesanan dari masing-masing barang, maka pengguna akan menekan tombol Lanjut untuk melakukan proses selanjutnya.



Gambar 4.7 Aplikasi Mobile - Daftar Pesanan

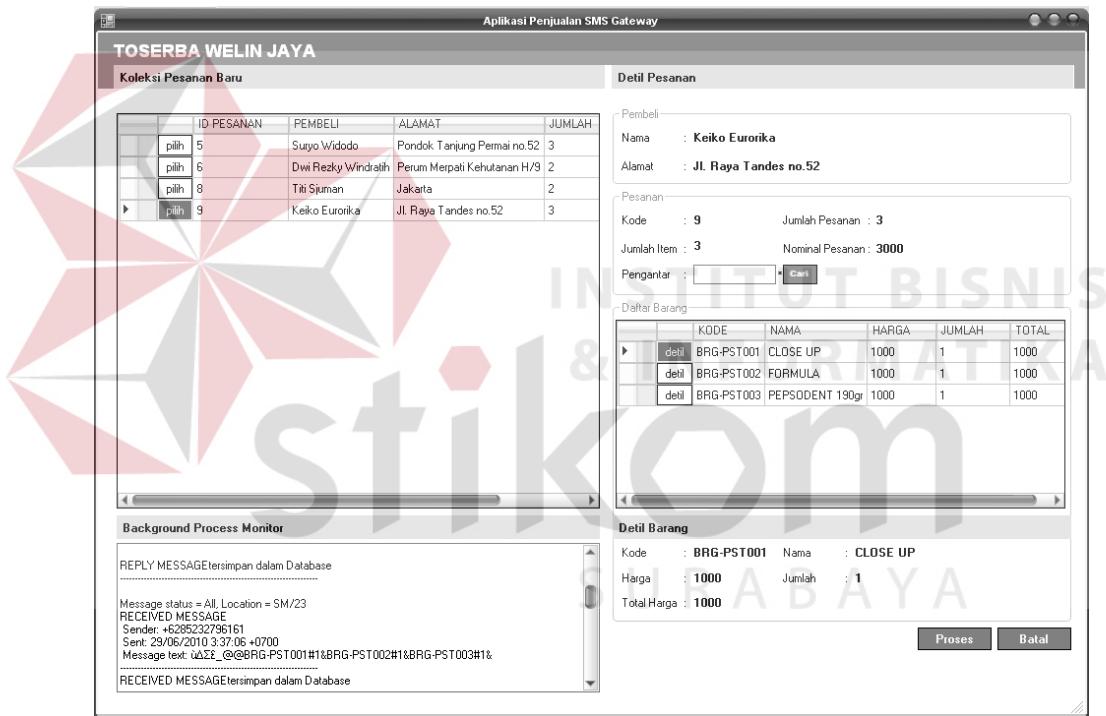
Tombol Lanjut pada Tampilan Utama akan mengarahkan tampilan kepada Daftar Pesanan seperti pada gambar 4.7. Daftar Pesanan menampilkan pratinjau dari pesanan pembeli. Jika pengguna sudah yakin bahwa pesanannya benar, maka pengguna harus menekan tombol Kirim untuk mengirimkan daftar pesanan tersebut kepada komputer *server* yang ada pada Toserba Welin Jaya. Namun jika pesanan tersebut dirasa kurang sesuai, pengguna bisa mengubahnya kembali dengan menekan tombol Ubah. Tombol Ubah akan mengarahkan tampilan kepada Tampilan Utama.

Ketika daftar pesanan berhasil dikirimkan, maka pengguna harus menutup aplikasi *mobile* untuk menunggu konfirmasi dari komputer *server* Toserba Welin Jaya.

B. Aplikasi Desktop

B.1 SMS Gateway Server

Aplikasi SMS Gateway Server berfungsi untuk mengatur lalu lintas SMS sehubungan dengan transaksi pemesanan. Aplikasi ini terdiri dari satu tampilan form dan satu *pop up*. Gambar 4.8 menunjukkan tampilan form pada Aplikasi SMS Gateway Server. Form tersebut terbagi menjadi empat bagian yaitu Koleksi Pesanan Baru, Detil Pesanan, Detil Barang dan Background Process Monitor.



Gambar 4.8 Aplikasi Desktop - SMS Gateway Server

1. Koleksi Pesanan Baru

Koleksi Pesanan Baru berisi daftar pesanan pembeli. Pesanan yang ditampilkan pada bagian ini adalah pesanan yang sudah terkonfirmasi dengan nama dan alamat lengkap pembeli. SMS Pesanan yang masuk akan dibaca dan disimpan dalam *database*. SMS tersebut akan dibalas secara otomatis oleh

aplikasi berupa nama barang beserta harganya. Selama pembeli belum mengkonfirmasi pesanan tersebut dengan nama dan alamat lengkap, maka pesanan tersebut akan tetap tersimpan dalam *database*. Format konfirmasi yang benar adalah *nama lengkap#alamat lengkap*. Konfirmasi dengan format salah akan mengakibatkan aplikasi membalas ulang konfirmasi tersebut dengan pesan kesalahan format.

Koleksi Pesanan Baru berisi keterangan id pesanan, nama pembeli, alamat pembeli, jumlah item barang yang dipesan dan nominal transaksi. Pada Koleksi Pesanan Baru juga tersedia tombol Pilih untuk menampilkan detil dari pesanan tersebut.

2. Detil Pesanan

Detil Pesanan berisi detil dari pesanan yang dipilih dari Koleksi Pesanan Baru. Informasi yang ditampilkan sama seperti informasi pada bagian Koleksi Pesanan Baru ditambah dengan pilihan petugas pengiriman dan daftar barang pesanan. Informasi tersebut akan kosong jika pengguna tidak memilih salah satu pesanan dari Koleksi Pesanan Baru. Detil Pesanan diperlukan untuk memproses sebuah pesanan.

Petugas toko sebagai pengguna aplikasi harus memilih salah satu petugas pengiriman untuk mengirimkan barang pesanan melalui tombol Cari. Petugas pengiriman yang ditampilkan adalah petugas toko yang sedang tidak bertugas mengirimkan barang.



Gambar 4.9 Aplikasi Desktop - Pop Up Pilihan Petugas

Gambar 4.9 adalah tampilan *pop up* untuk memilih petugas pengiriman.

Pop up ini akan muncul ketika tombol Cari pada bagian Detil Pesanan ditekan.

Petugas yang dipilih dari *pop up* ini akan mengisi kolom Pengantar pada Detil Pesanan.

3. Detil Barang

Bagian Detil Barang digunakan untuk menampilkan detil dari barang pesanan. Informasi yang ditampilkan pada bagian ini sama dengan informasi pada daftar barang yang ada pada bagian Detil Pesanan. Bagian ini diperlukan karena beberapa item barang memiliki nama yang cukup panjang. Keterbatasan panjang *grid view* pada Detil Pesanan akan menyebabkan ketidaknyamanan dalam membaca informasi pada masing-masing barang.

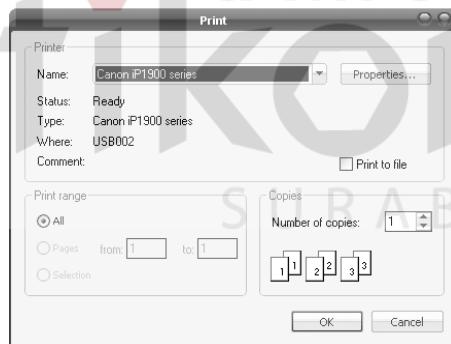
4. Background Process Monitor

Aplikasi ini terdiri dari banyak proses yang berjalan secara otomatis seperti membaca SMS baru setiap satu detik, membalas SMS dan mencetak Struk Belanja. Meskipun proses-proses tersebut berjalan di balik layar (*background*),

namun pengguna juga harus bisa melihat proses apa saja yang sedang terjadi. Untuk itu disediakan fungsi Background Process Monitor yang akan menampilkan semua kejadian yang terjadi terkait dengan proses dan fungsi Aplikasi Penjualan Retail.

Untuk memproses sebuah pesanan, kolom Pengantar harus terisi dengan nama petugas yang diambil dari *Pop Up* Pilihan Petugas. Jika *pop up* tersebut tidak menampilkan satu petugas pun, berarti semua petugas pengiriman sedang bertugas. Admin program harus menunggu sampai salah satu petugas tersebut kembali dan siap untuk mengantarkan pesanan berikutnya.

Tombol Proses digunakan untuk memproses pesanan. Ketika tombol ini ditekan, maka data pesanan akan disimpan sebagai transaksi pesanan dan dua buah dokumen yaitu Struk Belanja dan Surat Jalan akan dicetak secara otomatis.

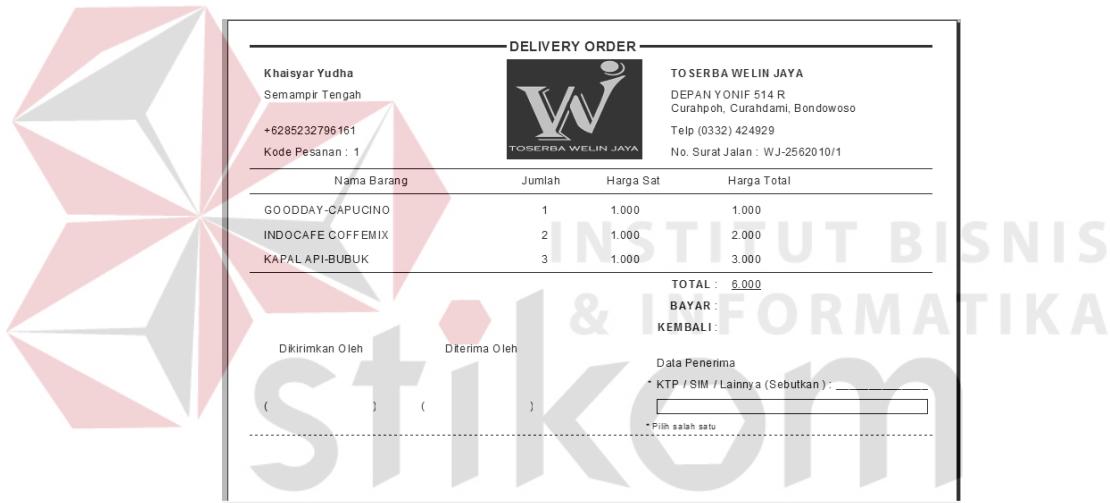


Gambar 4.10 Aplikasi Desktop - Print Dokumen

Admin program bisa memilih printer untuk mencetak Struk Belanja dan Surat Jalan melalui form dialog seperti pada gambar 4.10. Hasil cetak kedua dokumen tersebut bisa dilihat pada gambar 4.11 dan 4.12 di bawah ini.



Gambar 4.11 Cetak Dokumen - Struk Belanja



Gambar 4.12 Cetak Dokumen - Surat Jalan

B.2 Input Surat Jalan

Aplikasi ini dikhususkan untuk memasukkan status pengiriman berdasarkan pada salinan surat jalan yang dibawa oleh petugas pengiriman. Aplikasi Input Surat Jalan dipasang pada komputer kasir guna mempermudah perhitungan penjualan. Selain itu, penempatan pada komputer kasir dimaksudkan supaya tidak mengganggu kinerja SMS Gateway Server dalam memproses pesanan.

ID PESANAN	PEMBELI	ALAMAT	JUMLAH	NOMINAL	PROC STATUS	DELIVER STAT
1	Khaisyar Yudha	Semampir Tengah	3	6000	Processed	Delivery S
2	Xubit	Adami	3	10000	Processed	Delivery S
3	Lea	Dreamland	1	2000	Processed	Delivery F
4	Zanda Krugs	Lanibda Kudi 5	2	4000	Processed	Delivery S
5	Suryo Widodo	Pondok Tanjung Permai no.52	3	3000	"	
6	Dwi Rezy Windriati	Perum Merpati Kehutanan H/9	2	11000	"	
7	Dewi Anggrheni	Perum Merpati Kehutanan H/9	1	2000	Processed	
8	Titi Sjuman	Jakarta	2	2000	"	
9	Keiko Eunika	Jl. Raya Tandes no.52	3	3000	Processed	

Gambar 4.13 Aplikasi Desktop - Input Surat Jalan

Gambar 4.13 menggambarkan form pada aplikasi Input Surat Jalan.

Proses dimulai dengan memasukkan nomor surat jalan pada kolom No. Surat Jalan. Nomor surat jalan tersebut diambil dari salinan surat jalan yang dibawa oleh petugas pengiriman. Setelah nomor surat jalan dimasukkan dengan benar, maka informasi di bawah kolom tersebut akan muncul bersama dengan isian untuk status antar, data penerima, tombol Simpan dan tombol Batal.

Status Antar mempunyai dua pilihan yaitu Delivery Succeed untuk pengiriman barang yang berhasil dilakukan dan Delivery Failed untuk pengiriman barang yang gagal dilakukan. Khusus untuk status Delivery Failed, isian untuk data penerima tidak akan muncul dan stok barang yang tercantum pada daftar pesanan akan dikembalikan seperti sebelum pesanan dilakukan.

Isian untuk data penerima akan tampil ketika status pesanan dipilih Delivery Succeed. Data penerima ini terdiri dari Nama Penerima, Tipe ID (KTP, SIM atau lainnya) dan nomor dari ID tersebut. Hal ini diperlukan untuk memastikan barang telah benar-benar terkirim.

Pada aplikasi Input Surat Jalan juga terdapat Koleksi Pesanan. Berbeda pada aplikasi SMS Gateway Server, Koleksi Pesanan pada Input Surat Jalan menampilkan semua pesanan baik yang belum diproses ataupun sudah diproses. Baik yang sudah diantarkan atau belum diantarkan. Pada koleksi ini juga terdapat *filter* untuk mensortir barang berdasarkan parameter tertentu.

4.2.3 Kondisi Implementasi

Aplikasi Penjualan Retail berbasis SMS Gateway dan Mobile Application diimplementasikan pada Toserba Welin Jaya. Toserba ini berdiri sejak 21 Agustus 2007 dan beralamat di depan kompleks Batalyon Infanteri 514 Raider, kecamatan Curahdami, kabupaten Bondowoso. Toserba Welin Jaya adalah salah satu anak usaha dari UD Welin Jaya selain suplier material bangunan dan agen Blue Gas. Item barang yang diperjualkan lebih dari 1000 macam dan mempunyai karyawan tetap sebanyak tiga orang.

Toserba Welin Jaya menempati sebuah bangunan tepat di depan kompleks batalyon TNI. Posisi Toserba menjadi strategis karena Toserba Welin Jaya telah menjadi toko terlengkap di daerah tersebut. Bahkan bagi penghuni batalyon, Toserba Welin Jaya menyediakan barang kebutuhan sehari-hari yang jauh lebih lengkap ketimbang koperasi yang ada di dalam batalyon tersebut.

Dipilihnya Toserba Welin Jaya sebagai obyek uji coba berdasarkan pertimbangan bahwa toko ini telah berdiri selama hampir tiga tahun serta

posisinya yang strategis bagi masyarakat sekitar dengan omset penjualan harian mencapai Rp. 2.000.000. Uji coba dilakukan selama sepuluh hari terhitung mulai tanggal 1 Juli 2010 sampai dengan 10 Juli 2010.

Toko sempat mempunyai aplikasi komputer yang menangani transaksi penjualan namun ketika uji coba ini dilakukan, aplikasi tersebut sedang berkendala sehingga pencatatan transaksi penjualan dilakukan secara manual. Tidak adanya aplikasi penjualan justru memudahkan uji coba Aplikasi Penjualan Retail karena tidak menambah beban kerja karyawan. Dengan demikian jumlah karyawan yang terbatas bisa diberdayakan untuk mengoperasikan hanya satu aplikasi saja.

Uji coba yang dilakukan selama sepuluh hari dibagi kedalam beberapa tahap yaitu sebagai berikut :

Tabel 4.1 Tahapan Uji Coba

Tanggal	Tahap
1 Juli 2010	Persiapan
2 Juli 2010	Persiapan
3 Juli 2010	Persiapan
4 Juli 2010	Implementasi
5 Juli 2010	Implementasi
6 Juli 2010	Implementasi
7 Juli 2010	Implementasi
8 Juli 2010	Implementasi
9 Juli 2010	Implementasi, Kuisioner
10 Juli 2010	Implementasi, Kuisioner

Aplikasi Penjualan Retail diimplementasikan secara efektif selama tujuh hari. Tahap persiapan digunakan untuk mendata ulang barang, setting komputer yang digunakan untuk uji coba serta training operator aplikasi. Kuisioner dibagikan selama dua hari dan tahap pembagian kuisioner tersebut digunakan

untuk menginformasikan kepada pembeli bahwa uji coba layanan pemesanan barang melalui SMS berakhir pada tanggal 10 Juli 2010.

4.3 Hasil Pengujian dan Evaluasi Aplikasi

4.3.1 Hasil pengujian aplikasi

Aplikasi Penjualan Retail telah diuji untuk memastikan bahwa aplikasi ini berjalan dengan benar sesuai dengan rancangan aplikasi (sub bab 3.2).

Pengujian dilakukan dengan pendekatan metode *Black Box Testing* dan teknik *State Transition Testing* (Romeo:2003,68). Pengujian untuk aplikasi ini telah dirancang pada sub bab 3.5.1 dengan cakupan pengujian sistem dijelaskan pada gambar 3.31.

Pengujian dilakukan selama aplikasi dibangun dan sebelum dilakukan implementasi. Aplikasi harus dipastikan telah berjalan dengan benar guna menghindari *bug* dan *error* selama masa implementasi.

Hasil pengujian dicatat dalam tabel seperti pada tabel 4.2. Tabel ini bersumber pada tabel *test case* (tabel 3.1) yang diberi kolom untuk validitas.

Tabel 4.2 Hasil Pengujian

Test Cases	1	2	3	4	5	6	7
Status Mulai	S1	S3	S3	S1	S4	S4	S7
Masukan	KP	BP	BP	KP	PP	PP	DF
Keluaran yang diharapkan	UK	UK	TP	LK	KS	CP	RS
Status Akhir	S2	S2	S1	S4	S5	S6	S5
Valid	Yes						

Keterangan :

S1 = Menampilkan Pesanan	KP = Kirim Pesan	UK = Ubah Kode
S2 = Konversi Kode	PT = Pesanan Terkirim	TP = Tampilkan Pesanan
S3 = Konfirmasi Pesanan	BP = Balas Pesanan	CP = Cetak Printout
S4 = Menampilkan Koleksi Pesanan	PP = Proses Pesanan	KS = Kurangi Stok
S5 = Mengubah Stok Barang	DF = Delivery Failed	RS = Rollback Stok
S6 = Mencetak Printout		
S7 = Entry Status Pengiriman		

Tabel 4.2 menunjukkan bahwa semua *test case* yang diuji telah valid.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa aplikasi ini telah lulus uji dan sesuai dengan rancangan aplikasi (sub bab 3.2).

4.3.2 Hasil kuisioner

Aplikasi Penjualan Retail melibatkan pembeli Toserba Welin Jaya dalam penggunaannya. Pembeli dibekali dengan aplikasi *mobile* untuk sarana memesan barang sehingga mempermudah dalam membuat dan mengirimkan daftar pesanan. Oleh sebab itu evaluasi aplikasi dilakukan dengan meminta pembeli untuk menilai kualitas sistem penjualan yang memanfaatkan Aplikasi Penjualan Retail. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan penilaian pembeli adalah kuisioner.

Kuisioner telah dirancang pada sub bab 3.5.2 dan desain kuisioner ditunjukkan pada gambar 3.33. Selama dua hari yaitu tanggal 9 dan 10 Juli 2010, kuisioner dibagikan kepada 20 orang pembeli yang pernah memanfaatkan Aplikasi Penjualan Retail untuk berbelanja di Toserba Welin Jaya. Kedua puluh pembeli tersebut menjadi responden untuk menggambarkan kepuasan pembeli

selama menggunakan aplikasi *mobile* dari Aplikasi Penjualan Retail. Hasil dari kuisioner tersebut adalah sebagai berikut ini :

Tabel 4.3 Hasil Evaluasi

No.	Responden	No. Handphone	Operator	Jumlah Nilai
1	Alwi	+628523110****	Telkomsel	47
2	Budi Supanjar	+628132294****	Telkomsel	47
3	Dra. Lilis Sumariyantini	+628525824****	Telkomsel	46
4	Eeng Foto	+628523249****	Telkomsel	50
5	Eni Muntia	+62812491****	Telkomsel	50
6	Erni Spd	+628180347****	XL	45
7	Fatimah	+628523639****	Telkomsel	50
8	Feni	+62817967****	XL	47
9	Hartono	+628526117****	Telkomsel	46
10	Hj. Umi Hidayat	+62815592****	Indosat	48
11	Ina Wahid	+628194661****	XL	45
12	Matt Ali	+628523640****	Telkomsel	48
13	Meriyanti	+628191389****	XL	45
14	Nur Fadilah	+628523660****	Telkomsel	49
15	Nyamiarti	+628193330****	XL	38
16	Suherman	+628133643****	Telkomsel	47
17	Sumarlin	+628135837****	Telkomsel	46
18	Sunarwi	+628523664****	Telkomsel	47
19	Tutik Handayani	+628523651****	Telkomsel	44
20	Yuyun Hadi	+628522275****	Telkomsel	48
Total				933

Tabel 4.3 memuat nama responden, nomor yang digunakan untuk mengirim pesanan, operator seluler dan nilai yang diberikan untuk kuisioner. Nilai yang diberikan oleh responden akan diolah untuk mengetahui tingkah kepuasan pembeli selama menggunakan aplikasi *mobile* dari Aplikasi Penjualan Retail dengan perhitungan sebagai berikut :

$$\text{Nilai rata-rata} = \frac{\text{jumlah nilai kuisioner}}{\text{kuisioner}} \times \frac{1}{\text{pertanyaan}}$$

$$\text{Nilai rata-rata} = \frac{933}{20} \times \frac{1}{10}$$

$$\text{Nilai rata-rata} = \frac{933}{200}$$

$$\text{Nilai rata-rata} = 4,665$$

Berdasarkan perhitungan di atas, didapatkan nilai kepuasan untuk aplikasi *mobile* dari Aplikasi Penjualan Retail adalah 4,665. Angka tersebut dibulatkan ke atas menjadi 5 dan menurut skala Likert dari kuisioner, nilai 5 berarti sangat baik. Dengan demikian bisa disimpulkan bahwa pembeli sangat puas dengan aplikasi ini.

