

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Seiring berkembangnya teknologi yang sangat pesat terutama dibidang teknologi yang berupa mobile dan tablet maupun PC (Personal Computer) terdapat fasilitas yang kian canggih seperti mengakses internet, e – mail dan multimedia yang dapat digunakan dimana saja dan kapan saja. Oleh karena itu pada perancangan ini akan dikembangkan sebuah aplikasi yang memungkinkan para konsumen berbelanja dengan praktis dan dapat mengakses atau melakukan transaksi dengan menggunakan perangkat mobile android yang dimiliki tanpa harus melakukan transaksi melalui website. Dengan smartphone sebagai medianya, E-commerce merupakan sistem baru bagi pelaku bisnis untuk memanfaatkan teknologi agar lebih efektif dan efisien dalam bertransaksi secara online. E-commerce bukan sekedar mekanisme menjual barang atau jasa tapi merupakan transformasi bisnis untuk mengubah cara perusahaan dalam melakukan aktifitasnya .

Toko pertanian Konco tani merupakan sebuah perusahaan yang bergerak dibidang pertanian , toko pertanian konco tani adalah salah satu toko yang menjual produk-produk pertanian, diantaranya adalah alat - alat pendukung pertanian, obat pembasmi hama , benih-benih unggul dan berbagai macam pupuk. Sampai saat ini toko pertanian konco tani masih menggunakan sistem transaksi secara manual, penjualan produk di toko konco tani door to door saja, customer harus datang ke perusahaan untuk melakukan pembelian. Setelah melakukan transaksi, pemilik perusahaan harus membuatkan nota penjualan dan sering sekali melakukan kesalahan pada saat pencatatan maupun pembelian secara manual. Kekurangan alur seperti ini membuat pemilik perusahaan merasa kurang efisien dalam melayani customer dan merasa kewalahan jika ada banyak pembeli. Untuk melihat informasi mengenai produk yang dibutuhkan, pelanggan harus datang langsung toko, kesulitan pelanggan

untuk memperoleh informasi mengenai ketersediaan produk merupakan salah satu kendala yang dihadapi selama pengguna sistem konvensional.

Dengan adanya aplikasi ini konsumen senantiasa dapat tetap melakukan aktifitasnya sehari – hari yang padat tanpa mengharuskan konsumen pergi keToko untuk melakukan kegiatan berbelanja.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalah pada penulisan skripsi ini yaitu “Bagaimana merancang e-commerce berbasis mobile dengan webview android studio ?

1.3. Batasan Masalah

Permasalahan yang tercakup tidak menyimpang terlalu jauh dari tujuannya dan tidak mengurangi efektifitas pemecahannya. Maka penulis melakukan pembatasan masalah sebagai berikut :

1. E-Commerce yang dibangun adalah jenis B2C e-commerce.
2. Tools yang digunakan untuk membangun e-commerce pada Android dengan mengimplementasikan Android System WebView adalah Android Studio.
3. Menggunakan metode waterfall pada pengembangan e-commerce.

1.4. Tujuan

Adapun tujuan dari penulisan tugas akhir ini adalah merancang e-commerce berbasis mobile dengan webview android studio.

1.5. Manfaat

Manfaat dari perancangan aplikasi ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara langsung maupun secara tidak langsung bagi pihak terkait.

1. Program aplikasi dapat dimanfaatkan dalam kehidupan sehari-hari khususnya pada kegiatan pemasaran produk di perusahaan konco Tani.
2. Dengan mengimplentasikan Android System WebView dapat membuat aplikasi berbasis web dan mobile dalam satu waktu pengembangan .
3. Untuk mempermudah konsumen dalam melakukan transaksi dimana saja dan kapan saja .

