

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pada era globalisasi seperti saat ini, media digital di bidang teknologi telah mengalami perkembangan yang sangat pesat, terutama teknologi yang berbasis *Android*. *Android* adalah sistem operasi yang biasa terdapat pada perangkat *mobile* seperti *smartphone*. Pada saat ini *smartphone* adalah perangkat yang dimiliki oleh banyak kalangan mulai dari siswa sekolah, orang dewasa, bahkan orang tua karena sifatnya yang sangat praktis dan mudah dibawa. *Smartphone* juga banyak dimanfaatkan sebagai media untuk memasarkan produk secara online.

Pondok Grafis merupakan UMKM yang bergerak dibidang percetakan banner, stiker, buku modul, undangan pernikahan serta berbagai jenis produk *digital printing* lainnya. Kegiatan bisnis Pondok Grafis saat ini masih dilakukan dengan cara manual yaitu konsumen harus datang ke Pondok Grafis yang berada di Dk. Klitak, Kec. Mejobo, Kab. Kudus, atau harus menghubungi pemilik untuk melakukan pemesanan produk, setelah itu produk akan diambil oleh pemesan atau produk akan diantarkan oleh karyawan Pondok Grafis ke tempat pemesan. Hal itu dirasa kurang efektif dan kurang efisien jika dilakukan di era globalisasi seperti saat ini. Oleh karena itu, teknologi dapat dimanfaatkan dan berperan penting untuk memenuhi tujuan bisnis ataupun digunakan untuk membagikan informasi yang penting bagi pelanggan dan pelaku usaha bisnis.

Dengan membuat aplikasi *E-Commerce* berbasis *Android* diharapkan proses transaksi jual beli yang sebelumnya dilakukan secara manual, dapat dilakukan dengan otomatis dengan lebih mudah dan lebih efisien.

Berdasarkan masalah tersebut maka akan dibuat sebuah aplikasi *E-Commerce* berbasis *Android* untuk mengelola penjualan di Pondok Grafis Klitak Mejobo Kudus. Untuk itu penulis memberi judul proposal skripsi ini dengan “Membuat Aplikasi *E-Commerce* Berbasis *Android* yang Terintegrasi dengan *Payment Gateway* pada Pondok Grafis Klitak Mejobo Kudus”.

1.2. Perumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat dirumuskan dalam proposal skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara membuat aplikasi *e-commerce* berbasis *android* yang terintegrasi dengan *payment gateway* serta dapat mengirimkan notifikasi *WhatsApp*?
2. Bagaimana proses menerapkan teknologi saat ini untuk membuat aplikasi *E-Commerce* berbasis *Android* di Pondok Grafis?.
3. Bagaimana cara mempermudah proses transaksi penjualan di Pondok Grafis?.

1.3. Batasan Masalah

Untuk mencegah terjadinya sebuah kesalahan atau penyimpangan yang fatal, serta untuk mempermudah dalam pembahasan pokok masalah yang spesifik dan jelas sehingga tujuan penelitian dapat tercapai dengan mudah. Maka dibuatlah beberapa batasan masalah dalam laporan skripsi ini yaitu sebagai berikut:

1. Aplikasi ini berbasis *Android* dan akan dibuatkan sistem untuk menangani *request data* pada aplikasi ini.
2. Untuk membuat akun *user* dibutuhkan kode verifikasi dari *email*.
3. *Roles user* di aplikasi ini adalah *USER*, dan *ADMIN*.
4. Pemasaran produk hanya dapat dilakukan oleh karyawan Pondok Grafis (*ADMIN*).
5. Pembayaran dapat dilakukan menggunakan *payment gateway*.
6. Memanfaatkan Raja Ongkir untuk mengetahui biaya pengiriman produk.
7. Memanfaatkan *WhatsApp API* untuk memberi notifikasi kepada *user*.

1.4. Tujuan

Berdasarkan perumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan dari penyusunan proposal skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk membuat aplikasi *e-commerce* berbasis *android* di Pondok Grafis yang dapat melakukan pencatatan dan menyimpan riwayat transaksi.
2. Untuk memudahkan proses transaksi penjualan di Pondok Grafis
3. Memanfaatkan teknologi yang saat ini untuk tujuan bisnis.

1.5. Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan penulis dalam pembahasan yang akan diuraikan, maka penulis membagi pembahasa ke dalam beberap bab, yaitu sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Penulis menguraikan, menjabarkan, dan menjelaskan melalui Bab Pendahuluan ini tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, serta sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Dalam Bab Tinjauan Pustaka ini, penulis membahas teori dan prinsip yang digunakan dalam penelitian dan penulisan laporan. Selain itu, kajian-kajian terdahulu atau kajian-kajian lain yang dijadikan referensi juga dikutip dalam Bab Tinjaun Pustaka ini.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Dalam Bab Metodologi Penelitian ini, peneliti menguraikan, menggambarkan, dan menjelaskan secara rinci metodologi penelitian yang digunakan oleh penulis dalam perancangan dan pengembangan program, seperti kerangka penelitian, metode pengumpulan data, metode pengembangan sistem, serta analisis kebutuhan sistem.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini, penulis menjelaskan hasil dan pembahasan dari perancangan sistem yang dirancang.

BAB V PENUTUP

Bab penutup, berisi kesimpulan yang disimpulkan dari pembahasan bab-bab yang telah diuraikan sebelumnya. Kemudian saran yang diharapkan yang dapat berguna bagi pengembangan sistem toko *online*.



HALAMAN INI SENGAJA DIKOSONGKAN !!!