

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Aplikasi yang menunjang kegiatan perdagangan di internet biasa disebut dengan *E-Commerce*. Dengan adanya *E-Commerce* transaksi perdagangan bisa dilakukan tanpa harus bertatap muka langsung antara penjual dan pembeli. Calon pembeli atau konsumen cukup mencari website pedagang, membaca melihat produk-produk, dan mememesannya secara online. Pasar Online Cengkareng adalah sebuah Pasar yang berada di Jalan Bangun Nusa Raya Cengkareng Timur, Jakarta Barat. Dimana Pasar tersebut yang menjual aneka Bumbu Dapur dan Sembako. Dalam pemasaran produknya Pasar Online Cengkareng belum menggunakan teknologi internet, sehingga kurang dikenal luas dan pemasarannya pun menjadi terbatas hanya pada daerah Cengkareng saja. Pelanggan selalu menginginkan kemudahan ataupun kecepatan informasi yang relevan untuk memudahkan segala aktivitasnya, salah satunya pemesanan ataupun pembelian Bumbu Dapur dan Sembako pada Pasar Online Cengkareng. Maka dibutuhkan suatu aplikasi yang dapat mempermudah dalam transaksi pemesanan barang khususnya melalui media perangkat bergerak sehingga lebih efektif dan efisien. Dengan keunggulan yang dimiliki Android maka muncul gagasan untuk membuat aplikasi mobile *E - Commerce* penjualan Bumbu dapur dan Sembako pada Pasar Online Cengkareng guna menyelesaikan masalah, maka penulis berinisiatif untuk merancang dan membuat media yang berguna untuk melakukan transaksi pemesanan dan penjualan barang serta dapat membantu memenuhi kebutuhan khususnya bagi pengguna android. Android dalam bentuk *smartphone*, merupakan solusi yang dapat memberikan jawaban kekurangan sistem yang sudah ada. Aplikasi dalam bentuk *smartphone* ini mempunyai beberapa kelebihan dalam penggunaannya dan tidak menghabiskan waktu.

Oleh, karena itu penulis merancang sebuah aplikasi yang memudahkan masyarakat dalam memesan keperluan sehari-hari seperti sembako dan bumbu dapur sehingga Pada proyek akhir ini, penulis membuat **“RANCANG BANGUN PASAR ONLINE BERBASIS ANDROID**

## **MENGGUNAKAN ANDROID STUDIO PADA AREA CENGKARENG JAKARTA BARAT “**

### **1.2 Rumusan Masalah**

Maksud dan tujuan dalam penulisan proyek akhir ini, antara lain:

1. Bagaimana implementasi pasar online di area cengkareng ?
2. Apakah aplikasi pasar online memudahkan dalam pengaturan pemesanan ?
3. Apakah penggunaan pada aplikasi ini mengurangi pengantrian dalam pemesanan ?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Dalam proyek akhir ini terdapat beberapa tujuan , antara lain:

1. Mengaplikasikan pasar online pada pasar berbasis Android di Cengkareng
2. Memudahkan pasar online untuk mengatur penerimaan pesanan dari pelanggan
3. Pada pasar Cengkareng Mengurangi resiko pelanggan antri pada pasar online

### **1.4 Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian proyek akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui cara penggunaan pada aplikasi pasar online dalam pemesanan
2. Mempermudahkan risiko dalam pengantrian pemesanan
3. Mengetahui bahwa penggunaan dalam aplikasi ini digunakan hanya disatu area saja yaitu tepatnya di cengkareng saja

## 1.5 Batasan Masalah

Dalam proyek akhir ini terdapat batasan-batasan masalah , antara lain :

1. Implementasi dilakukan hanya pada Pedagang - Pedagang di Pasar Cengkareng
2. Implementasi digunakan hanya pada OS (*Operating System*) Android .
3. Pengiriman dilakukan langsung ke penyedia jasa.(pedagang) menggunakan metode bayar ditempat ( COD ) dan terintegrasi dengan layanan kurir metode pembayaran ini dilakukan dengan menggunakan transfer atau *m-banking*
4. Jenis barang yang dijual hanya bumbu dapur dan sembako

## 1.6 Metodologi Penelitian

Dalam pelaksanaan proyek akhir ini , penulis melakukan beberapa metode Penelitian Untuk menyelesaikan proyek akhir ini, antara lain:

1. Studi Literatur  
Metode ini dilakukan dengan membaca beberapa referensi di perpustakaan kampus maupun dipergustakaan lain,serta mencari data untuk mendukung penulisan proyek akhir .
2. Observasi Langsung  
Metode ini dilakukan dengan melakukan pengamatan langsung pada lokasi penelitian yang dilakukan, yaitu dipasar cengkareng.
3. Data Survey  
Metode ini dilakukan dengan meninjau lokasi penelitian sekaligus memperoleh data-data real dilapangan

## 1.7 Sistematika Penulisan

Secara umum, sistematika penulisan proyek akhir ini terdiri dari bab-bab dengan metode Penyampaian sebagai berikut :

### BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini, berisi tentang latar belakang proyek akhir, maksud dan tujuan penulisan proyek akhir, rumusan masalah, batasan masalah,

metodologi penulisan erta sistematika yang digunakan dalam penulisan proyek akhir.

## **BAB II DASAR TEORI**

Pada bab ini, dibahas teori-teori mengenai android dan konsep pasar online

## **BAB III PERANCANGAN**

Pada bab ini, membahas tentang perancangan sistem dan hardware alat ini

## **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini, membahas uji coba aplikasi pasar online dan menganalisis Cript program yang telah dibuat.

## **BAB V PENUTUP**

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dari keseluruhan pembahasan dan penulisan proyek akhir ini beserta saran unutup kesempurnaan proyek akhir ini

## **DAFTAR PUSTAKA**

Pada bab ini berisi referensi-referensi yang digunakan dalam proses pembuatan proyek akhir ini.