

# BAB 1

## PENDAHULUAN

---

### 1.1 Latar Belakang

Era industri 4.0 saat ini kian semakin maju, bisnis *e-commerce* telah menjadi sektor yang tumbuh pesat dan menarik perhatian banyak orang. *E-Commerce* atau perdagangan elektronik ini memungkinkan transaksi jual beli dilakukan secara *online* melalui platform *website* atau aplikasi *mobile*. Hal ini memberikan peluang besar bagi pelaku usaha juga untuk memperluas jangkauan pasar, termasuk bagi usaha yang berbasis budaya seperti Toko Budaya. Di era *digital* sekarang ini juga, semakin banyak orang yang melakukan pembelian melalui platform *online*. Maka dari itu, Toko Budaya juga perlu untuk beradaptasi memiliki aplikasi untuk *website e-commerce* untuk memenuhi kebutuhan pasar yang semakin berkembang.

Menamakan TOBU (Toko Budaya) pada proyek akhir ini merupakan toko budaya yang khusus menyediakan produk-produk budaya, seperti kerajinan tangan, pakaian tradisional, dan makanan khas. TOBU telah memiliki *website*, untuk menghadapi persaingan bisnis yang semakin ketat, diperlukan langkah lebih maju, sehingga penulis berinisiatif merancang aplikasi *mobile* TOBU.

Hasil proyek akhir ini adalah sebuah aplikasi *mobile* untuk *website e-commerce* TOBU berbasis *android* yang memiliki desain antarmuka, fitur yang mudah digunakan, dan memberikan kemudahan akses informasi kepada pengguna. Diharapkan bahwa penggunaan aplikasi *mobile* ini dapat membantu pengalaman pengguna yang baik, serta memberikan manfaat bagi pengguna untuk memperluas produk budayanya.

### 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah di jelaskan sebelumnya, maka rumusan masalah yang di dapat yaitu membuat aplikasi *mobile* berbasis *android* dengan mengimplementasikan *website e-commerce* TOBU menggunakan *InAppBrowser ionic framework*, untuk menampilkan *website* ke dalam aplikasi *mobile* TOBU dengan desain antarmuka yang menarik, dan fitur *button & icon* yang mudah digunakan.

### 1.3 Tujuan

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang di dapat, tujuan yang ingin dicapai adalah menampilkan *website e-commerce* di dalam aplikasi *mobile* menggunakan *Ionic framework* yang kemudian di *build* di *Android Studio* dan menjalankan *InAppBrowser Ionic Framework*, fitur, dan tampilan *website e-commerce* TOBU di dalam aplikasi *mobile* TOBU.

## 1.4 Batasan Masalah

Pembuatan aplikasi *mobile* untuk *website e-commerce* TOBU ini terdapat batasan masalah yang berisi.

1. Pada proyek akhir ini, aplikasi tersebut hanya menampilkan *live preview* berbentuk *website*, menggunakan salah satu *plugin* dari *Ionic framework* "*InAppBrowser*" yang *website* tersebut sudah di *hosting*.
2. Pengembangan aplikasi *mobile* TOBU hanya berbasis *android*, tidak di *deploy* di *play store* karena aplikasi masih dalam tahap pengembangan, dan tidak berjalan diperangkat iOS karena keterbatasan pengujian dan keterbatasan *emulator*.

## 1.5 Definisi Operasional

### 1. Aplikasi Mobile

Aplikasi *mobile* adalah perangkat lunak yang khusus dirancang untuk perangkat *mobile* seperti *smartphone* atau *tablet*. Aplikasi *mobile* memberikan akses ke berbagai fitur dan layanan yang disesuaikan dengan perangkat *mobile*, memungkinkan pengguna untuk melakukan berbagai tindakan seperti pembelian *online*, mengakses informasi, bermain game, dan lain-lain.

### 2. Perancangan Aplikasi Mobile E-Commerce TOBU

Dalam aspek perancangan aplikasi *mobile* untuk *e-commerce* TOBU menggunakan *ionic framework*, di platform *visual studio code*, menyangkut beberapa fitur seperti fitur *splash screen* dengan logo TOBU, tampilan *website* TOBU, halaman akhir aplikasi, fitur *button*, dan peringatan keluar (*exit alert*).

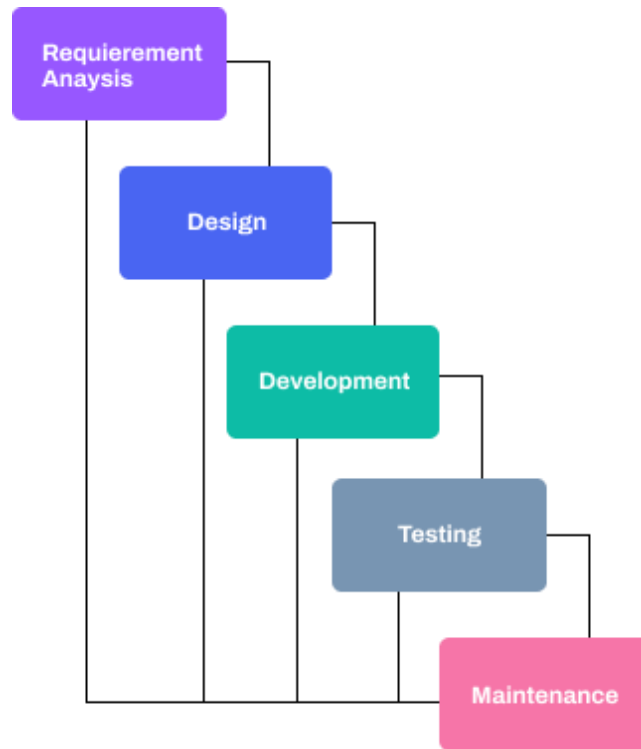
### 3. Impelementasi Aplikasi Mobile E-Commerce

Implementasi aplikasi *mobile* untuk *e-commerce* TOBU menyangkut penjelasan proses implementasi aplikasi *mobile* yang dirancang untuk mengakses *website e-commerce* TOBU.

## 1.6 Metode Pengerjaan

Dalam pengerjaan proyek akhir ini, Pengembangan aplikasi *mobile* untuk *website e-commerce* TOBU penulis menggunakan pendekatan metodologi SDLC (*Sistem Development Life Cycle*) dengan model *waterfall*. Metode *Waterfall* terdiri dari serangkaian tahap yang harus dilalui secara berurutan dan harus selesai sebelum melanjutkan ke tahap berikutnya. Metode ini dipilih juga karena

pendekatannya yang sistematis dan berurutan dalam pengembangan perangkat lunak. Tahap-tahap metode *Waterfall* terdapat pada gambar 1.1.



Gambar 1.1 Metode Pengerjaan *Waterfall*

### 1.7 Jadwal Pengerjaan

Berikut adalah jadwal pengerjaan proyek akhir aplikasi *mobile* untuk *website e-commerce* TOBU, dapat di lihat pada tabel 1.1 sebagai berikut.

Tabel 1.1 Jadwal Pengerjaan Proyek Akhir

NO	Kegiatan	Waktu Pelaksanaan															
		Bulan 1				Bulan 2				Bulan 3				Bulan 4			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Mengumpulkan Tools yang akan digunakan	█	█	█	█												
2	Pembuatan desain UI/UX					█	█	█	█								
3	Implementasi <i>website</i>									█	█	█	█				
4	Implementasi									█	█	█	█	█			

	perancangan aplikasi mobil																
<b>5</b>	Perancangan database dan server																