

**RANCANG BANGUN APLIKASI MOBILE COMMERCE  
DENGAN KONSEP B2C (*BUSINESS TO CONSUMER*)  
MENGUNAKAN APLIKASI GENETIKA  
BERBASIS ANDROID  
(Studi Kasus : Family Collection Majalengka)**

**ABSTRAK**

*E-commerce (electronic commerce)* merupakan istilah yang digunakan oleh perusahaan untuk menjual dan membeli sebuah produk secara *online*. *E-commerce* didefinisikan dari beberapa perspektif (Kalakota dan Whinston (1997)) yaitu berdasarkan komunikasi, proses bisnis, layanan, dan *online*. Tujuan dari rancang bangun aplikasi ini yaitu membantu pemilik perusahaan dalam mengembangkan bisnisnya dan membantu konsumen dalam memenuhi kebutuhan yang disediakan di Toko Family Collection tanpa harus datang ke lokasi Toko.

Aplikasi *e-commerce* ini menggunakan konsep *Business to Consumer* yang berarti penjual berhubungan langsung dengan konsumen melalui internet. Aplikasi ini menggunakan algoritma genetika dalam proses pencarian produk.

Hasil yang dicapai dalam penelitian ini adalah aplikasi *mobile commerce* yang menjadi solusi permasalahan yang ada dan dapat diimplementasikan pada konsep *business to consumer*.

**Kata Kunci:** *e-commerce, business to consumer, mobile.*