

Implementación de un aplicativo móvil en el proceso de compra de una computadora.

Implementation of a mobile application in the process of purchasing a computer.

Julio Chayan Gómez, Christian Flores Chiroque, Meza Lázaro Manuel

Resumen

Objetivo: Determinar cómo influye el uso del aplicativo móvil en el proceso de compra de una computadora en las personas de 19 a 50 años del distrito de los Olivos.

Materiales y métodos: Para la presente investigación se utilizó como instrumento de recolección de datos el cuestionario el cual sirvió para conocer la experiencia de los usuarios en el proceso de compra de una computadora, luego de desarrollar el aplicativo móvil se les brindó el aplicativo a los trabajadores de Mega Plaza para que lo usen y se volvió a realizar la encuesta por medio del cuestionario para conocer la mejora en el proceso de compra de una computadora. Los materiales que se usaron son una impresora, una computadora, un hosting, un dominio, el programa Android Studio, una base de datos en Mysql, lapiceros, hojas, y una cuenta de play store.

Resultados: Con el uso del aplicativo móvil se mejoró el proceso de compra, se redujo el tiempo en la compra de una computadora y se mejoró la satisfacción del cliente.

Conclusiones: El uso del aplicativo móvil beneficio a los clientes en la compra de una computadora por medio del asesor online llamado “DRONI”, el cual brindó la información necesaria durante todo el proceso, con lo cual se redujo el tiempo en el proceso de compra.

Palabras Clave: computadora, aplicativo móvil, Android.

Abstract

Objective: To determine how the use of the mobile application influences the process of purchasing a computer in people aged 19 to 50 in the district of Los Olivos.

Materials and methods: For the present investigation, the questionnaire was used as a data collection instrument, which served to know the users' experience in the process of purchasing a computer, after developing the mobile application, the application was given to the users. Mega Plaza workers to use it and the survey was done again through the questionnaire to know the improvement in the process of buying a computer. The materials that were used are a printer, a computer, a hosting, a domain, the Android Studio program, a MySQL database, pens, sheets, and a play store account.

Results: With the use of the mobile application, the purchase process was improved, the time in the purchase of a computer was reduced and customer satisfaction was improved.

Conclusions: The use of the mobile application benefited customers in the purchase of a computer through the online consultant called "DRONI", which provided the necessary information throughout the process, which reduced the time in the purchase process.

Keywords: computer, mobile application, Android.

Introducción

En Lima los clientes que desean adquirir una computadora tienen varias alternativas de compra en tiendas por departamento, tiendas virtuales y las tiendas ubicadas en Wilson, sobre las tiendas por departamento los precios de las computadoras son elevados y son básicas las funciones que realiza además los vendedores no están capacitados para asesorarte de la mejor manera de acuerdo a los requerimientos que necesita, sobre las tiendas virtuales, ellos ofrecen máquinas armadas, pero no conocen las necesidades de uso eso puede generar 2 casos, el primero que el equipo que se adquiere no se aproveche todo su potencial y eso generaría un gasto innecesario y en el peor de los casos que el equipo no cumpla tus necesidades y sea un gasto innecesario, además ellos tienen una opción de compra por partes pero si el cliente no tiene los conocimientos necesarios no le serviría.

Con respecto a las tiendas en Wilson las compras son de manera física, ellos tienen precios más accesibles pero uno de los factores negativos es la congestión vehicular y eso genera estrés en los clientes, existen vendedores que ofrecen productos para limpiar su stock antiguo y eso a la

larga no le convendría al cliente ya que en futuras actualizaciones sería difícil conseguir esas piezas.

Con los casos planteados decidimos crear un aplicativo móvil que facilitara y mejorara el grado de satisfacción de los clientes al momento de comprar una computadora ya que se le brindara la información detallada de los productos que adquiere y también sus desventajas y ventajas del mismo.

El objetivo del trabajo de investigación es determinar cómo influye el uso del aplicativo móvil en el proceso de compra de una computadora en las personas de 19 a 50 años del distrito de los Olivos.

Material Y Métodos

Primero se desarrolló un cuestionario para conocer las preferencias de compras de computadora a trabajadores entre 19 y 50 de Mega Plaza del distrito de los Olivos.

Después de tabular los datos del pre test, obtuvimos los resultados sobre la experiencia de los usuarios en el proceso de compra de una computadora y de acuerdo a eso realizamos el aplicativo.

Después de realizar el aplicativo móvil “DRONI”, se entrevistó a los trabajadores de Mega plaza para probar el uso del aplicativo, luego se volvió a realizar la encuesta por medio del cuestionario, para conocer cuánto mejoro la experiencia en el proceso de compra de los clientes.

Material

Material físicos	Material virtuales
<ul style="list-style-type: none">▪ 1 Pc Windows 10 , Core i7,16GB ram▪ Impresora▪ 1 Tablet Android▪ Lapiceros▪ 1 celular Smartphone Android▪ hojas	<ul style="list-style-type: none">▪ Hosting y dominio▪ Cuenta de play store▪ Programa Android Studio▪ Base de datos MySql▪ Servidor dedicado Intel Xeon E3 , 16gb ram,2 discos duros de 2 TB sata,2 discos SSD de 128GB, Raid 1

Procedimiento:

Se realizó la encuesta a los trabajadores de Megaplaza entre edades de 19 y 50 años, nuestra población estaría compuesta por 50 trabajadores.

Para la muestra se utilizó la siguiente fórmula:

$$n_0 = \frac{1.96^2 \times 0.5 \times 0.5 \times 50}{0.09^2 (50 - 1) + 1.96^2 \times 0.5 \times 0.5} = 35.37 = 35$$

La muestra estaría compuesta por 35 trabajadores.

La aplicación móvil consiste en el asesoramiento personalizado por el tipo de uso que le dará el cliente en el proceso de compra de una computadora, se le brindara todas la herramientas posibles al cliente que sin tener conocimiento sobre tecnología, a su vez podrá armar su computadora a medida.

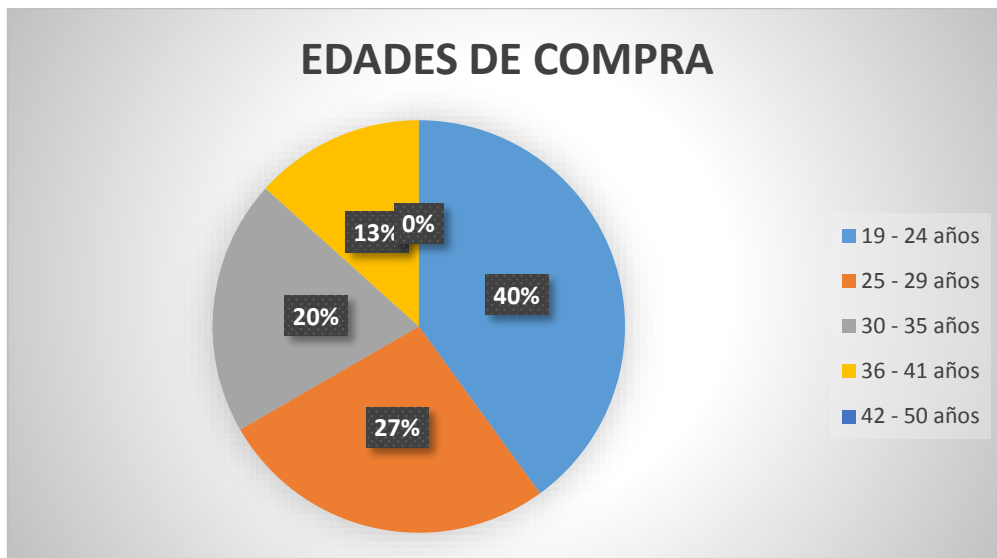
Ya que en la actualidad los clientes que realizan compras de computadoras no tienen conocimiento sobre las marcas de componentes de una computadora para el tipo de uso que se le pueda dar.

Después de la compra se le brindara un código de identificación de computadora, ese código incluirá la información del equipo que será registrado en la base datos, para futuras actualizaciones.

Como la tecnología cambia constantemente en el tiempo los requisitos de hardware van aumentando y eso generara en el equipo lentitud, con ayuda del aplicativo móvil “DRONI” y el código de identificación del equipo se le brindara el update de piezas de computadora y podrá desempeñarse de la mejor manera.

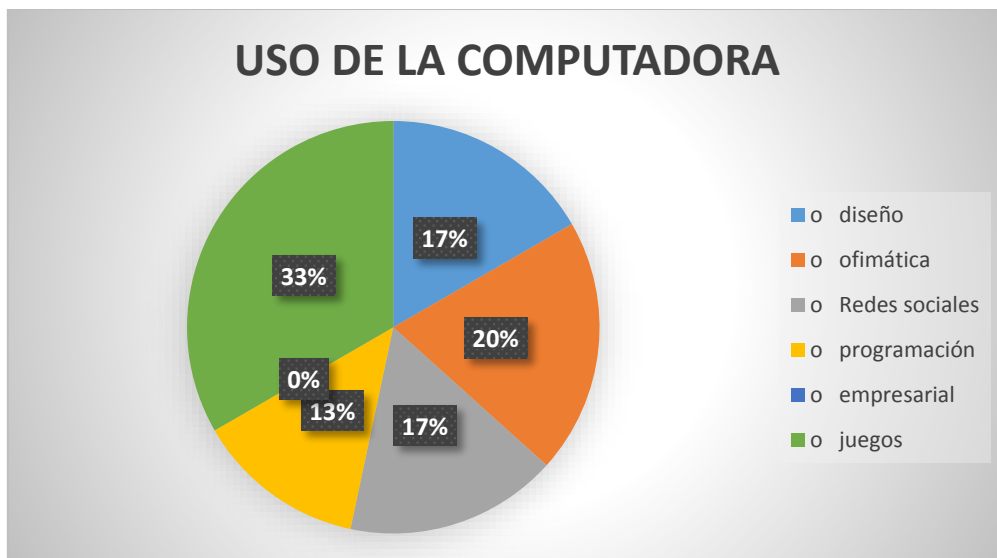
Resultado

Figura 1: Edades de compra



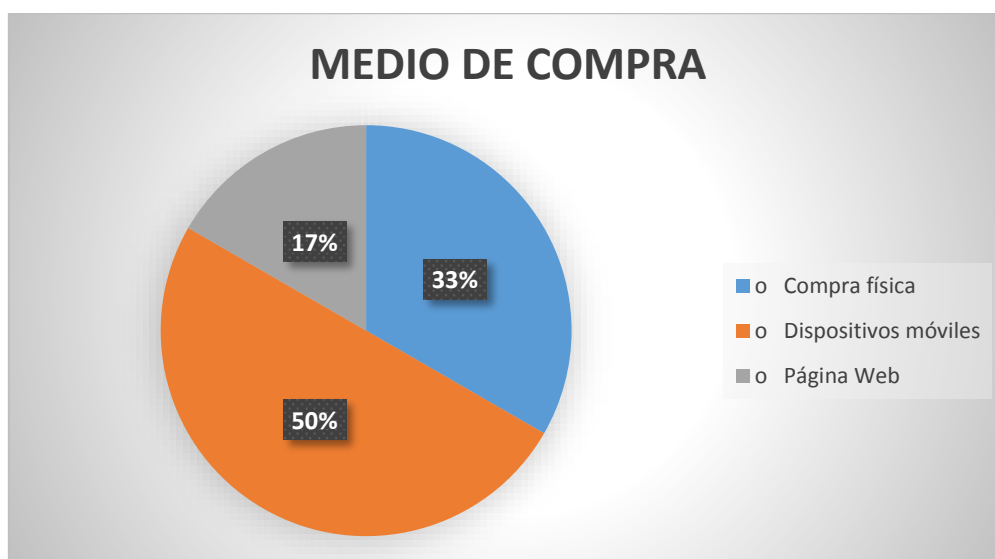
El grafico muestra que nuestros potenciales clientes se encuentran entre 19 y 24 años con un porcentaje de 40% de nuestra muestra y también de 25 a 29 años con un porcentaje de 27%.

Figura 2: Uso de la computadora



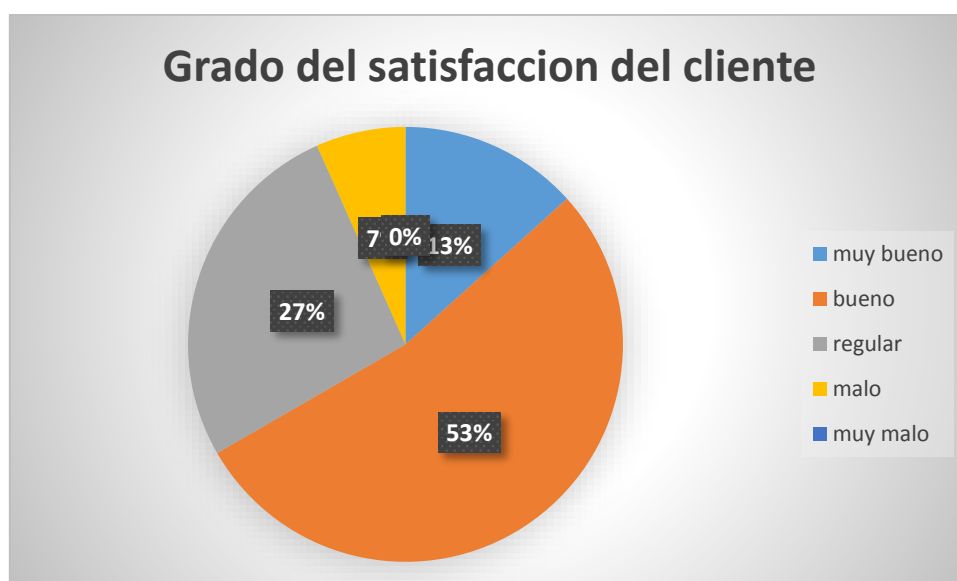
El grafico muestra que la preferencia del uso de la computadora está más enfocada en juegos con 33%.

Figura 3: Medio de compra



El grafico muestra que el canal de compra más utilizado son los dispositivos móviles con un 50%.

Figura 4: Grado de satisfacción del cliente



El grafico muestra que con el uso del aplicativo móvil mejoro la satisfacción en más de la mitad de los clientes.

Discusión

El grado de satisfacción del cliente con el uso del aplicativo es considerado bueno para ellos eso se representa con el 53% de aprobación que se muestra en la figura 4 y si nos vamos a la parte negativa solo hay un 7%.

Existe una tienda virtual llamada PCPartPicker en donde se puede armar la computadora pero solamente por compatibilidad, no se muestra ninguna asesoría ni recomendaciones durante la compra en cambio en el aplicativo móvil “DRONI” muestra un asesoramiento, sugerencias y recomendaciones para todas las partes de una computadora.

Conclusiones

- Con el resultado de este trabajo podemos concluir que el uso del aplicativo contribuiría bastante en la toma de decisiones de compra de una computadora.
- Con el uso del aplicativo móvil se ayuda a que los usuarios puedan conocer más acerca de los equipos informáticos.
- Con el asesoramiento de DRONI, el usuario compra solo lo que realmente necesita.

Bibliografía

Conozca las preferencias de los peruanos frente a otros países en sus compras por Internet. (18 de agosto de 2017). Obtenido de Conozca las preferencias de los peruanos frente a otros países en sus compras por Internet: <https://gestion.pe/tendencias/conozca-preferencias-peruanos-frente-otros-paises-sus-compras-internet-2178886>

Normas-ieee. (12 de agosto de 2017). Obtenido de Normas-ieee: <http://normas-ieee.com/tipo-de-letra-en-ieee/>

Pcpartpicker.com. (16 de agosto de 2017). Obtenido de Pcpartpicker: <https://pcpartpicker.com/>