

ABSTRAKSI

Toko Fadhil merupakan toko yang menjual berbagai perlengkapan bayi yang berada di wilayah Depok. Selama ini, toko Fadhil melakukan transaksi konvensional, yaitu melakukan penjualan, pembayaran dan pengecekan barang secara manual. Oleh karena ingin meningkatkan penjualan dan pemasaran produknya, maka salah satu solusi yang tepat adalah dengan dikembangkannya aplikasi *E-Commerce*. Berdasarkan hal tersebut, penulis mencoba membuat suatu perangkat lunak berbasis Android karena Android merupakan OS *Mobile* yang *Open Source*, mudah digunakan, terintegrasi dengan situs jejaring sosial dengan harga terjangkau, sehingga banyak dipilih oleh pengguna ponsel saat ini. Dengan aplikasi *E-Commerce* ini, diharapkan memberi kemudahan bagi pemilik toko dalam mempromosikan produknya untuk meningkatkan penjualan. Dan memberi kemudahan bagi pembeli dalam melakukan transaksi, meskipun jarak antara toko dan pembeli berjauhan. Untuk membangun perangkat lunak, penulis menggunakan metodologi *waterfall* dan model perancangan berorientasi objek dengan menggunakan ERD dan UML. Di akhir pembangunan perangkat lunak, penulis melakukan pengujian *black box testing* untuk aplikasi *E-Commerce* dengan tujuan agar diketahui apakah aplikasi berjalan dengan baik dan benar sesuai dengan yang diharapkan.

Kata kunci: *E-Commerce*, Android, *waterfall*, UML, ERD, *black box testing*



ABSTRACTION

Fadhil Shop is a store which sells a variety of baby gear and equipment. Situated in Depok West Java, this store has been using conventional transactions by which all sales, payments, stuff-checking and stock opname are done manually. Due to its desire to increase the sales and products marketing, one right solution that can be employed is by developing what is called E-Commerce application. Based on the aforementioned, the author has tried to create a software based on Android. Android is chosen because it is an Open Source Mobile OS, easy to use, integrated with social networking sites at affordable prices, and widely used by mobile users today. It is expected that by using E-Commerce application, the shop owner (Fadhil Shop) will be more convenient and easier to promote its products and further increase its sale. The buyers will also benefit from this application because the transactions can be completed easily regardless of the distance. In creating the software, the author used the waterfall methodology and object-oriented design models using UML and ERD. At the final stage of the software development, the author employed black box testing to test/examine whether the E-Commerce application run properly as expected.

Keywords: E-Commerce, Android, waterfall, UML, ERD, black box testing

