

ABSTRAK

Nama dan NIM : Lukman Purnama Bahar 41817210014
Muhammad Rizky Hermawan 41817210013
Ridhwan Rafi Yasykur 41817210020
Pembimbing TA : Tazkiyah Herdi, S.Kom, MM
Judul : Aplikasi Marketplace Produk Cenderamata dan
Kerajinan Tangan Budaya Indonesia Berbasis Web

Cenderamata adalah sesuatu yang dibawa oleh seorang wisatawan kerumahnya untuk kenangan yang terkait dengan benda itu. Dalam bahasa Indonesia istilah ini kadang disinonimkan dengan oleh-oleh, souvenir, tanda mata, atau kenang-kenangan. Penjualan cenderamata kebanyakan hanya dilakukan melalui toko-toko tertentu disetiap daerah masing-masing.

Oleh sebab itu, dalam penelitian ini penulis merancang sebuah aplikasi yaitu Sistem Informasi penjualan cenderamata dan kerajinan tangan Produk Budaya Indonesia Berbasis Web dengan Metode Prototyping, yang dimana akan menjadi wadah yang akan mempermudah para penjual Cenderamata dan pengrajin kerajinan tangan menjual produk serta membantu para penjual atau pembeli untuk menjadi perantara transaksi agar tidak terjadi penipuan.

Kata Kunci:

E-commerce, Website, Cenderamata, Kerajinan Tangan, Budaya Indonesia

ABSTRACT

Name and Student Number : Lukman Purnama Bahar 41817210014
Muhammad Rizky Hermawan 41817210013
Ridhwan Rafi Yasykur 41817210020
Counsellor : Tazkiyah Herdi, S.Kom, MM
Title : Aplikasi Marketplace Produk Cenderamata dan Kerajinan Tangan Budaya Indonesia Berbasis Web

Souvenirs are something that a home tourist brings to the Kengan that relates to the object. In Bahasa Indonesia, the term is sometimes synonyming with souvenirs, souvenirs, eyes, or keepsakes. The sale of souvenirs is mostly only done through certain stores in each area.

Therefore, in the study of this research author designed an application that is the information system sales of souvenirs and handicraft of Indonesian culture products based on the Prototyping method, which will be a container that will facilitate the sellers souvenir and handicraft craftsmen sell the product and help the sellers or buyers to become an intermediary trunkwitness not to happen fraud.

Key Words:

E-commerce, Website, Cenderamata, Kerajinan Tangan, Budaya Indonesia

UNIVERSITAS
MERCU BUANA