ABSTRAK

PEMBANGUNAN APLIKASI E-COMMERCE DI PHANTOM FEAREVER CLOTHING COMPANY

Oleh

GINANJAR
10106444

E-commerce merupakan salah satu pemanfaatan teknologi informasi dibidang perdagangan. *E-commerce* atau *Electronic commerce* dapat diterjemahkan sebagai suatu transaksi jual-beli yang dilakukan melalui media elektronik. Penggunaan E-commerce ini sangat efektif karena sistem telah mengambil alih semua kegiatan operasional yang selama ini dilakukan secara manual. Phantom Fearever merupakan perusahaan *clothing* yang menyediakan barang berupa pakaian dengan segmen khusus anak remaja, seperti ; *t-shirt*, jaket, *sweater*, topi dan lain-lain. Phantom Fearever sendiri telah memiliki banyak pelanggan, baik di kota Ciamis sendiri maupun luar kota lainnya. Proses jual-beli sendiri masih menerapkan prosedur belanja *offline* dimana konsumen datang langsung ke toko dan juga menggunakan prosedur *cash on delivey (COD)* untuk menjaring pelanggan lokal dalam kota. Untuk meningkatkan jumlah penjualan dan menjangkau pangsa pasar yang lebih luas lagi, maka Phantom Fearever juga berkeinginan untuk memanfaatkan kemajuan teknologi abad ini dalam strategi pemasaran dan penjualannya dengan mengimplementasikan *E-Commerce*.

Pada penelitian akan dibuat suatu aplikasi *E-commerce,* alat yang digunakan untuk menggambarkan model sistem adalah berupa diagram alir data (*FlowMap*), diagram konteks, dan *Data Flow Diagram (DFD)*, serta dalam perancangan basis data menggunakan kamus data, dan *Entity Relationship Diagram (ERD)*, sedangkan bahasa pemrograman yang digunakan untuk membuat program ini adalah Php dan MySql dengan dibantu *tools* Adobe dreamweaver dan Wamp

Aplikasi *E-commerce* yang dibuat diharapkan dapat menjadi media promosi yang lebih luas, membantu meningkatkan penjualan dan mengurangi biaya operasional bagi perusahaan serta mempermudah konsumen dalam melakukan proses pemesanan dan pembayaran suatu produk karena dilakukan secara *online* menggunakan paypal maupun transfer bank.

Kata kunci : Sistem penjualan, *e-commerce,* teknologi informasi penjualan, pemesanan dan pembayaran *online*, internet