ABSTRAK

MEMBANGUN APLIKASI E-COMMERCE PENJUALAN BARANG DITOKO VENOM STUFF

Oleh

Wahyu Setia
10106090

Venom *Stuff Company* merupakan toko yang menjual berbagai macam jenis pakaian dan berbagai macam merknya. Saat ini, toko venom masih memasarkan produknya secara konvensional. Jadi, informasi produk yang dikenal masyarakat luas sangatlah minim. Dengan melihat perkembangan teknologi yang semakin pesat, khusunya dibidang penjualan, maka perkembangan bisnis sekarang ini mulai berubah paradigmanya tidak hanya terpusat pada *local* saja tetapi juga sudah menjadi *global* yaitu dengan adanya pemanfaatan teknologi *internet.*

Untuk metodologi pembangunan perangkat lunak yang digunakan adalah metodologi *waterfall.* Dalam metodologi ini dilakukan beberapa langkah untuk membangun sebuah perangkat lunak, yaitu: rekayasa perangkat lunak, analisis sistem, perancangan sistem, implementasi sistem, pengujian sistem, dan pemeliharaan sistem. Dengan menjalankan tahapan-tahapan berdasarkan metodologi yang ada, maka aplikasi yang dibangun diharapkan sesuai dengan kebutuhan dan dapat digunakan oleh *customer*.

Aplikasi *e-commerce* yang dibuat mampu meningkatkan penjualan produk, mempermudah pembuatan laporan penjualan produk dan menjadi media informasi serta dapat mempermudah konsumen untuk melihat produk terbaru, tanpa datang ke toko secara langsung. Untuk pembayaran juga tidak hanya melalui transfer saja, tetapi pembeli juga bisa membayar melalui pembayaran *online* yaitu menggunakan fasilitas *Payment Gateway* seperti *paypal*.

Kata kunci :
Internet, E-commerce, Paypal, waterfall