ABSTRAK

APLIKASI *E-COMMECRE* DI *BLACKBOX-SHOP* GARUT

Oleh

NENDEN SRI JAYANTINA

10106148

E-Commerce telah ada selama lebih dari 30 tahun. Bentuk *e-Commerce* pertama kali diterapkan pada teknologi *Electronic Data Interchange* (EDI) dan *Electronic Funds Transfer* (EFT) pada awal tahun 70-an. Penggunaan kartu kredit, kartu debet, *Automated Teller Machines* dan *internet banking* juga merupakan bentuk lain dari *e-Commerce*. Melihat dari perkembangan *e-Commerce* saat ini, *e-Commerce* lebih sering diartikan sebagai kegiatan penyebaran, pembelian, penjualan, pemasaran barang dan jasa melalui internet. Metode pembayaran *e-commerce* yang umum digunakan di Indonesia adalah transfer antar bank, baik melalui ATM (Anjungan Tunai Mandiri) ataupun melalui *transfer* tunai.

Blackbox-shop merupakan sebuah toko yang menjual mainan-mainan, terutama mainan yang berjenis *puzzle* yang terdiri dari berbagai bahan. Dalam proses bisnisnya, *Blackbox-shop* tak lepas dari masalah dan kendala. Masalah promosi merupakan salah satu kendala terbesar yang dihadapi *Blackbox-shop* untuk menjual mainan-mainan tersebut ke masyarakat luas. Masalah pembuatan laporan bulanan juga menjadi salah satu kendala pihak *Blackbox-shop*. Laporan yang dibuat terdiri dari tiga jenis, yaitu laporan penjualan, laporan pengadaan barang, serta laporan penyusutan. Selain kendala-kendala tersebut, keinginan untuk memperluas daerah pemasaran serta memberikan alternatif lain dalam metode pembayaran yang dapat memudahkan *costumer* merupakan suatu tantangan yang harus dihadapi *Blackbox-shop*.

Kata kunci :*e-Commerce*, penjualan, pengadaan barang, penyusutan