ABSTRAK

MEMBANGUN APLIKASI M-COMMERCE PADA PLATFORM ANDROID STUDI KASUS TOKO SEPATU BLACKSHOES

Oleh:

MUHAMMAD SYADZILI KHAFIFI
10107369

M-Commerce adalah sistem perdagangan elekronik dengan menggunakan perangkat *mobile* yang dapat membantu konsumen dalam proses penjualan barang. Saat ini pengguna yang mengakses *website* melalui *mobile browser* tidak dapat menikmati efisiensi untuk melakukan transaksi pada *website E-Commerce* yang membutuhkan *bandwidth* yang besar dalam menyajikan antarmuka fitur-fitur *website E-Commerce*. Untuk itu perlu dilakukan pengembangan *website E-Commerce* ke arah aplikasi *mobile* untuk meminimalkan fitur-fitur pada *website E-Commerce*. Android merupakan subset perangkat lunak untuk perangkat *mobile* yang meliputi sistem operasi, *middleware* dan memiliki *library* yang lengkap di dalamnya. Android memiliki fitur yang lengkap namun memiliki harga yang relatif murah jika dibandingkan dengan *smartphone* lainnya. Keunggulan tersebut memicu berbagai pihak untuk mengembangkan aplikasi pada sistem operasi Android, tidak terkecuali dengan *M-Commerce*.

Aplikasi *M-Commerce* dibangun menggunakan pemodelan berbasis objek dengan *tools* UML. Pembangunan aplikasi ini hanya terbatas pada *client* sehingga tidak mengolah data yang terdapat pada *server*. Adapun untuk berkomunikasi dengan *server*, aplikasi menggunakan *Application Programming Interface* (API) sebagai jembatan untuk bertukar data dengan *server*.

Berdasarkan hasil pengujian menggunakan metode *blackbox* yang terdiri dari pengujian alpha dan beta dapat disimpulkan bahwa aplikasi *M-Commerce* yang dibangun sebagian besar telah mewakili fitur-fitur yang terdapat pada *website E-Commerce*.

Kata kunci : M-Commerce, Android, Bandwidth, Aplikasi Mobile, UML