

ABSTRAKSI

Toko online adalah suatu bisnis online yang menjual perlengkapan olahraga seperti sepatu, baju, bola dan perlengkapan lainnya. Banyak cara yang dilakukan dalam melakukan bisnis toko online salah satunya dengan menggunakan media sosial pada *smartphone*. Proses transaksi dinilai masih kurang efektif karena pemesanan secara manual sehingga akan memperlambat proses transaksi dan besar kemungkinan terjadinya kesalahan. Permasalahan tersebut dapat diatasi dengan membuat aplikasi mobile yang dapat langsung melihat dan melakukan transaksi pemesanan produk. *M-commerce* merupakan pengembangan dari *E-commerce* sehingga proses transaksi jasa atau barang dapat menggunakan perangkat *mobile*. Saat ini perangkat *smartphone* yang paling banyak diminati adalah android *smartphone*. Tugas akhir ini akan merancang dan membangun aplikasi android sebagai media pemesanan pada toko online dengan menggunakan metode berorientasi objek karena pemrograman dilakukan berdasarkan objek dengan sekumpulan data yang telah ditetapkan, menggunakan model *waterfall* dimana proses pembuatan aplikasi terstruktur dan berurutan dimulai dari penentuan masalah, analisa kebutuhan, perancangan, implementasi, uji coba, dan perangkat bantu yang digunakan dalam pengembangan sistem untuk mendukung proses dan metode dari penelitian ini adalah *Unified Modelling Language* (UML).

Kata kunci: *Smartphone, M-Commerce, Waterfall, Unified Modelling Language(UML)*

ABSTRACTION

Online store is an online business that sells sports equipment such as shoes, clothes, balls and other equipment. Many ways are done in doing business online store by using social media on smartphone. So it can slow down the transaction process and most likely. This problem can be solved by creating a mobile application that can directly view and perform product ordering transactions. M-commerce is a development of E-commerce so the transaction process services or goods can use mobile devices. Currently the most popular smartphone device is android smartphone. This final project will arrange and build android application as ordering media at online store by using case method because pemograman done by way of set of data which have been specified, using waterfall model where the process of making a structured and sequential application starting from problem consideration, requirement analysis, Unified Modeling Language (UML). Modeling Unified Modeling Language (UML).

Keywords: Smartphone, M-Commerce, Waterfall, Unified Modeling Language (UML)