

## ***ABSTRACTION***

Technological developments that increasingly rapidly encourage human nature to utilize technology as well as possible in order to get ease of something desired. One of today's technological developments is the development of mobile technology. The development of mobile devices means influencing the development of applications in it. Lots of users of mobile applications that operating system based on android. Online shopping apps are among the most popular. Therefore the author took the initiative to create an ordering application based on android goods that provide ease of consumers in doing shopping. This goods ordering application can be used by any type of shopkeeper or merchandise owner who has a regular customer or an irregular customer. It is intended that the manual shopping system on some types of stores in Pangkalpinang into a computerized system. Development method used in making this application is waterfall method. While the research method used is object-oriented method. The design is done by UML process (Unified Modelling Language). With the ordering system of goods that have been computerized, the service and delivery of information to customers can be improved. This useful application makes the transaction process of ordering goods to be effective and efficient.

*Keywords: Android, Waterfall, UML*

## ABSTRAKSI

Perkembangan teknologi yang semakin hari semakin pesat mendorong sifat manusia untuk memanfaatkan teknologi sebaik-baiknya demi mendapat kemudahan atas sesuatu yang diinginkan. Salah satu perkembangan teknologi dewasa ini adalah berkembangnya teknologi *mobile*. Perkembangan perangkat *mobile* berarti mempengaruhi perkembangan aplikasi-aplikasi di dalamnya. Banyak sekali pengguna aplikasi-aplikasi *mobile* yang sistem operasinya berbasis android. Aplikasi belanja *online* termasuk yang paling banyak digemari. Oleh karena itu penulis berinisiatif untuk membuat suatu aplikasi pemesanan barang berbasis android yang memberikan kemudahan konsumen dalam melakukan belanja. Aplikasi pemesanan barang ini dapat digunakan oleh para pemilik toko jenis apapun atau pemilik dagangan yang mempunyai pelanggan tetap maupun pelanggan tidak tetap. Hal itu bertujuan agar sistem belanja manual pada beberapa jenis toko yang ada di Pangkalpinang menjadi sistem yang terkomputerisasi. Metode pengembangan yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini adalah metode *waterfall*. Sedangkan metode penelitiannya yang digunakan adalah metode berorientasi objek atau *Object Oriented*. Perancangannya dilakukan dengan proses UML (*Unified Modeling Language*). Hasil dari penelitian ini adalah seperangkat software aplikasi pemesanan barang pada toko XYZ di Pangkalpinang berbasis android. Dengan adanya sistem pemesanan barang yang sudah terkomputerisasi ini maka pelayanan dan penyampaian informasi terhadap pelanggan dapat ditingkatkan. Aplikasi yang bermanfaat ini membuat proses transaksi pemesanan barang menjadi efektif dan efisien.

*Kata Kunci : Android, Waterfall, UML*