

ABSTRAKSI

E-commerce merupakan kegiatan bisnis yang dilakukan dengan memanfaatkan media internet. Perkembangan sistem *e-commerce* ini sudah semakin meningkat, dapat dilihat dari banyaknya pengguna *e-commerce* dari tahun ketahun. Bahkan seiring berkembangnya sistem informasi muncul lah *mobile commerce* yang merupakan subset dari *e-commerce*. *Mobile commerce* merupakan proses transaksi atau kegiatan bisnis yang terjadi melalui perangkat *mobile*. Dari zaman ke zaman berbelanja (*Shopping*) merupakan salah satu kegiatan sehari – hari yang dilakukan masyarakat untuk memenuhi kebutuhannya. Dengan memanfaatkan perkembangan teknologi sekarang ini, kegiatan tersebut dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja seperti berbelanja melalu *online shop* yang diakses melalui berbagai macam *device* seperti *Smartphone* ataupun komputer. Anton Collection adalah salah satu toko yang menjual baju, celana, sepatu, sandal, tas dan aksesoris yang berada di kota Pangkalpinang. Sistem yang berjalan masih dinilai belum efektif dalam hal pemasaran, pelanggan selalu menginginkan kemudahan ataupun kecepatan informasi yang relevan untuk memudahkan segala aktivitasnya. Maksud dari penelitian ini adalah membuat aplikasi mobile e-commerce penjualan pakaian pada Anton Collection. Dalam membangun sistem ini penulis menggunakan metode prototype dimana teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah wawancara dan studi pustaka. Sedangkan dalam membantu analisis dan perancangan sistem menggunakan Unified Modeling Language (UML). Hasil dari penelitian pada Anton Collection dapat disimpulkan bahwa dengan dibuatnya aplikasi mobile e-commerce penjualan barang pada Anton Collection dapat memudahkan pelanggan dalam melakukan transaksi pemesanan dan mendapatkan informasi tentang Anton Collection.

Kata Kunci: *android, aplikasi, mobile, java, e-commerce, prototype, Anton Collection, eclipse, smartphone.*

ABSTRACTION

E-commerce is the business activities carried on by the media using the internet. The development of e-commerce systems have been increasing, it can be seen from the number of users of e-commerce from year to year. Even as the development of information systems emerged was a mobile commerce that is a subset of e-commerce. Mobile commerce is a transaction processing or business activities that occur through mobile devices. From time to time shopping (Shopping) is one activity a day - the day that made the community to meet their needs. By utilizing current technological developments, these activities can be done anywhere and anytime as shopping through the online shop is accessible through a variety of devices such as smartphones or computers. Anton Collection is one shop that sells clothes, pants, shoes, slippers, bags and accessories that are in the city Pangkalpinang. The system runs still considered effective in terms of marketing, customers always want the ease or speed of the relevant information to facilitate their activities. The purpose of this research is to create a mobile application e-commerce sales of clothing at Anton Collection. In building this system prototype in which the author uses the method of data collection techniques that do are interviews, and literature. While in helping the analysis and design of systems using the Unified Modeling Language (UML). Results of research on Anton Collection can be concluded that the applications made mobile e-commerce sales of goods on Anton Collection can enable customers to conduct transactions reservations and get information about Anton Collection.

Keywords: android, app, mobile, java, e-commerce, prototype, Anton Collection, eclipse, smartphone.