

ABSTRACT

One Sport Pangkalpinang is a store engaged in the sale of equipment, equipment, and sports accessories. In running its business, One Sport experienced several obstacles including, limited marketing coverage, problems in sales and bookkeeping, because the process of storing data is not stored in the database that is correct (manual) so difficult in the adjustment of goods data, ordering transactions less effective because it is still Conventional so it is still felt for too long. The high business competition that requires One Sport to update the system so as not to be left behind with other stores. To solve the problem, then needed technology in marketing and sales strategy by designing an E-commerce website. E-commerce can facilitate customers in accessing transactions anywhere and anytime as long as connected to the internet network. Determination of the needs of this system based on the concept of Customer Relationship Management by increasing customer satisfaction, conducted through the model of waterfall software development including system planning, system analysis, system design and system implementation. And its development method used in designing website with object oriented approach is based on Unified Modeling Language. The results of E-commerce website obtained on One Sport Pangkalpinang experienced an increase in the number of buyers from the previous, wider market share, all transactions on business processes can be done indefinitely, and in the service must be maintained so that customers feel comfortable shopping at One Sport Pangkalpinang.

Keywords : E-commerce, Waterfall, Unified Modeling Language (UML), Object-oriented, One Sport.

ABSTRAKSI

One Sport Pangkalpinang adalah toko yang bergerak dibidang penjualan perlengkapan, peralatan, dan aksesoris olahraga. Dalam menjalankan usahanya, *One Sport* mengalami beberapa kendala diantaranya, cakupan pemasaran yang terbatas, permasalahan dalam penjualan dan pembukuannya, karena proses penyimpanan data tidak disimpan dalam basis data yang benar (manual) sehingga menyulitkan dalam penyesuaian data barang, transaksi pemesanan kurang efektif karena masih bersifat konvensional sehingga masih dirasakan terlalu lama. Tingginya persaingan bisnis yang mengharuskan *One Sport* untuk melakukan pembaruan sistem agar tidak tertinggal dengan toko yang lainnya. Untuk menyelesaikan permasalahan tersebut, maka dibutuhkan teknologi dalam strategi pemasaran dan penjualan dengan merancang suatu *website E-commerce*. *E-commerce* dapat memudahkan pelanggan dalam mengakses transaksi dimana saja dan kapan saja selama terhubung ke dalam jaringan *internet*. Penentuan kebutuhan sistem ini berdasarkan konsep *Customer Relationship Management* dengan meningkatkan kepuasan pelanggan, dilakukan melalui model pengembangan perangkat lunak *waterfall* diantaranya perencanaan sistem, analisis sistem, *desain* sistem dan penerapan sistem. Serta metode pengembangannya yang digunakan dalam merancang *website* dengan pendekatan berorientasi objek ini berdasarkan *Unified Modelling Language*. Hasil dari *website E-commerce* yang diperoleh pada *One Sport* Pangkalpinang mengalami peningkatan jumlah pembeli dari sebelumnya, pangsa pasar yang lebih luas, segala transaksi terhadap proses bisnis dapat dilakukan tanpa batas waktu, serta dalam pelayanan harus tetap dijaga agar pelanggan merasa nyaman berbelanja di *One Sport* Pangkalpinang.

Kata Kunci : *E-commerce*, *Waterfall*, *Unified Modelling Language (UML)*, Berorientasi objek, *One Sport*.