

## **ABSTRAK**

### **E-MARKETPLACE KERAJINAN TAPIS BERBASIS WEB**

#### **STUDI KASUS : UKM NEGERI KATON - PESAWARAN**

**Oleh**

**Viola Rahmawaty**

**16232020**

UKM Kerajinan tapis di Pesawaran merupakan salah satu sentra industri kreatif di Provinsi Lampung, selama ini terdapat kendala dalam hal penjualan dan pemasaran produk. Penjualan dan pemasaran produk mereka melalui media sosial seperti *facebook*. Metode pengembangan sistem menggunakan metode *prototipe* dan perancangan sistem menggunakan metode UML. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara dan studi pustaka. Dalam mengembangkan sistem ini akan menggunakan menggunakan aplikasi PHP dan *MySQL* sebagai *database*.

Tujuan penelitian adalah merancang aplikasi *e-marketplace* penjualan kerajinan tapis berbasis web, dan sistem yang dibangun dapat memberikan informasi dengan mudah kepada konsumen tentang produk yang tersedia dan informasi dalam melakukan pembelian di *e-marketplace* penjualan kerajinan tapis. Hasil yang ingin dicapai adalah sebuah *website e-marketplace* berbasis *web* yang dapat mendukung proses pemasaran dan penjualan UKM Pesawaran. Hasil dari pengujian ini menunjukkan bahwa 100% user yang melakukan pengujian setuju bahwa sistem layak untuk digunakan, yang nantinya dapat membantu UKM Pesawaran untuk memperluas pemasarannya dan penghematan biaya pemasaran.

**Kata Kunci : *E-marketplace, Prototipe, UML***

