

**ABSTRAK**  
**APLIKASI E-MARKETPLACE BAGI PENGUSAHA STAINLESS**  
**BERBASIS MOBILE DI WILAYAH BANDAR LAMPUNG**

Disusun oleh :  
Clara Ananta Febrina

Proses transaksi yang dialami pada perusahaan *stainless* di Bandar Lampung ialah dengan cara pembeli datang ke lokasi penjualan di tiap tiap toko *stainless* yang ada di Bandar Lampung, atau dengan menghubungi melalui telepon atau *whatsapp*, kemudian ketika melakukan proses pemesanan pembeli tidak mengetahui produk apa saja yang dijual dan harga produk yang dijual, maka penulis mengusulkan sebuah sistem informasi yang menerapkan Metode *Waterfall*, yang dapat digunakan sebagai wadah untuk penjualan dan dapat melakukan proses pemesanan dan penjualan serta dapat meningkatkan target pasar, menghemat biaya, waktu, dan mudah untuk diakses kapan dan dimanapun oleh pelanggan untuk mendapatkan informasi.

Proses pengembangan yang dilakukan dengan menerapkan pengembangan sistem *Waterfall* yang mampu memberikan gambaran sistem secara rinci dengan tahapannya yaitu 1. *Requirments Definition*, 2. *System and Software Design*, 3. *Implementation and Unit Testing*, 4. *Integration and System Testing*, 5. *Operation and Maintance*. Pada proses penerapan metode *Waterfall* penulis menggunakan *tools* Android Studio, untuk pemodelan sistem menggunakan *Unified Modeling Language (UML)* dengan *tools* Astah Community untuk pemodelan *interface* sistem. Proses pengujian sistem menggunakan *framework* pengujian *Black Box* dengan memperoleh hasil: Fungsi benar 96%, Fungsi salah, 4% (sudah dilakukan perbaikan pada fungsi yang salah)

**Kata kunci:** *Waterfall, E-Marketplace, Android.*