

**APLIKASI *E-MERCHANDISE* KHAS LAMPUNG BERBASIS ANDROID  
(STUDI KASUS TAPS LAMPUNG)  
ABSTRAK**

Anita Yassa

14311282

Taps Lampung yang berdiri sejak tahun 2015 berlokasi di jalan P. Antasari, Perum Bukit Kencana Blok V No. 1 Kota Bandar Lampung, Lampung 35122. Penelitian ini bertujuan membuat aplikasi *e-merchandise* khas Lampung berbasis android, data pemesanan dan transaksi pembayaran dapat disimpan ke dalam *database*, mengetahui hasil pemasaran produk *merchandise*, serta mempermudah pelanggan dalam melakukan pemesanan produk *merchandise*. Kendala yang terjadi pada Taps Lampung yaitu proses pemasaran masih menggunakan *banner* serta melakukan pemasaran produk di media sosial seperti *instagram*, kurangnya informasi mengenai produk dari Taps Lampung serta kurangnya pelayanan terhadap pelanggan dalam melakukan pemesanan produk.

Aplikasi *E-Merchandise* khas Lampung berbasis Android yang dapat membantu proses pemesanan barang dan transaksi pembayaran. Metode pengembangan sistem menggunakan *Prototype*, alat perancangan menggunakan pemodelan visual dengan *Unified Modeling Language*, yaitu *Use Case Diagram*, *Class Diagram* dan *Activity Diagram*. Perancangan menggunakan aplikasi Mockplus dan implementasi menggunakan aplikasi Android Studio dan MySQL sebagai database. Pengujian sistem dilakukan dengan pengujian *black box*.

Hasil penelitian ini yaitu dengan adanya sistem aplikasi *e-merchandise* khas Lampung pada Taps Lampung, bisa membantu owner, pegawai, dan *costumer* dalam proses pemasaran produk, proses pemesanan produk, proses transaksi pembayaran serta pengolahan data tersimpan secara tersistem.

Kata Kunci : *E-Merchandise, Aplikasi Android, Android Studio*