

## **ABSTRAK**

### **RANCANG BANGUN E-MARKETPLACE PENJUALAN KERAJINAN BAMBU BERBASIS MOBILE APLIKASI (STUDI KASUS : UKM PRINGSEWU)**

**Oleh**

**Duwi Nuryanto  
13311155**

UKM Kerajinan bambu di Pringsewu 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 social seperti *facebook*, *instagram*, dan *twitter*. Metode pengembangan sistem menggunakan metode *waterfall* dan perancangan sistem menggunakan metode UML. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara dan study pustaka. Dalam mengembangkan sistem ini akan menggunakan menggunakan aplikasi *jquery mobile* dan *MySQL* sebagai *database*.

Tujuan penelitian adalah merancang aplikasi *e-marketplace* penjualan kerajinan bambu berbasis mobile, 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 bambu. Hasil yang ingin dicapai adalah sebuah *website e-marketplace* berbasis *mobile* yang dapat mendukung proses pemasaran dan penjualan UKM Pringsewu. Hal tersebut dapat membantu UKM Pringsewu untuk memperluas pemasarannya dan penghematan biaya pemasaran.

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