

ABSTRAK

Penjualan online atau e-commerce merupakan mekanisme bisnis tersendiri yang usianya masih seumur jagung. Namun disinilah sisi keistimewaannya. Untuk pertama kalinya seluruh manusia di muka bumi memiliki kesempatan yang sama agar sama dapat berhasil dalam bisnis di dalam dunia maya.

Tujuan penelitian ini adalah menyediakan aplikasi penjualan boneka yang terhubung langsung ke *website* secara lengkap dengan informasi toko boneka beserta harga dan cara pembeliannya sehingga dapat mempermudah *user* mencari boneka tertentu. Metode penelitian yang digunakan dalam skripsi ini adalah metode waterfall yang meliputi komunikasi perencanaan, pemodelan, konstruksi, dan *deployment*. Dengan menggunakan permodelan *UML*. Hasil yang dicapai berupa suatu aplikasi untuk *smartphone* Android yang dapat mencari boneka, beserta memberikan informasi-informasi yang dibutuhkan untuk pemesanan tersebut, seperti info toko boneka terdekat. Simpulan yang didapat dari penulisan skripsi ini adalah sebuah aplikasi penjualan online pada *Smartphone* Android yang bisa digunakan untuk belanja boneka lebih mudah karena menampilkan gambar boneka serta harga dan cara pembelian.

Kata Kunci : *Penjualan Online, Android, UML, Website.*