

## ABSTRAK

E-Commerce (Electronic Commerce) merupakan proses yang menggunakan teknologi elektronik untuk melakukan bisnis khususnya yang berfokus pada perdagangan. Mekanisme bisnis yang memanfaatkan internet ini dapat memudahkan dalam transaksi jual-beli baik antara perusahaan penjual dengan perusahaan pembeli ataupun antara perusahaan penjual dengan customer biasa (individu). Klasifikasi e-commerce sendiri berdasarkan transaksi atau interaksinya adalah *business-to-business* (B2B), *business-to-customer* (B2C), *customer-to-business* (C2B), *customer-to-customer* (C2C), *business-to-business-to-customer* (B2B2C).

**Megah Sports** merupakan salah satu toko yang memasarkan perlengkapan-perengkapan olah raga. Untuk mendukung agar pemasarannya menjadi lebih baik dan lebih meluas (tidak hanya untuk satu daerah saja tanpa harus membuka cabang), maka dibutuhkan suatu aplikasi yang mendukung, yang berupa **e-commerce perlengkapan olah raga**. Dengan adanya e-commerce untuk Megah Sports toko, maka jangkauan layanan jual-beli produknya menjadi lebih luas untuk seluruh daerah di Indonesia bahkan mungkin sampai internasional.

Dengan alasan kebutuhan tersebut, maka proyek akhir ini dibuat. Aplikasi penjualan/pembelian secara online ini dibuat berdasarkan suatu analisa dan desain dengan metode terstruktur (*waterfall*) dan berbasis web. Proses implementasi sistem dilakukan dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP, Macromedia Dreamweaver sebagai editor HTML dan MySQL sebagai basis data.

**Kata Kunci:***E-Commerce (jual-beli secara online), web, internet.*