

RINGKASAN

Perdagangan elektronik (*E-Commerce*) merupakan proses pembelian, penjualan atau pertukaran produk, jasa dan informasi melalui jaringan internet. *E-marketing* adalah sisi pemasaran dari *E-Commerce* dengan kepentingan khusus oleh pemasar. Rumah Batik R belum memiliki sistem penjualan untuk mempromosikan produk-produknya yang digunakan untuk melakukan pemesanan. Tujuan dari penelitian ini menerapkan *e-marketing* yang diharapkan dapat memberikan kemudahan dalam penyampaian informasi produk serta melakukan transaksi jual beli dan pemanfaatan fitur yang ada sehingga penjualan meningkat. penelitian ini menggunakan metode SOSTAC (*Situasion Analysis, Objective, Strategi, Tactic, Action, Control*) dan juga pemodelan aplikasi ini menggunakan *Unified Model Language (UML)*. Hasil dari penelitian ini adalah menghasilkan *website e-marketing* untuk memberikan informasi produk serta melakukan transaksi jual beli dengan memanfaatkan fitur yang ada sehingga penjualan meningkat.

Kata Kunci: *e-commerce*, *e-marketing*, SOSTAC dan UML

ABSTRACT

Electronic commerce (E-Commerce) is the process of buying, selling or purchasing products, services and information through the internet network. E-marketing is the marketing side of E-Commerce with special interests by marketers. Rumah Batik R does not yet have a sales system to buy its products that are used to place an order. The purpose of this research is to use e-marketing which is expected to provide convenience in the delivery of product information as well as buying and selling transactions and usage features that increase sales. This research uses the SOSTAC method (Situation Analysis, Objectives, Strategies, Tactics, Actions, Controls) and also modeling this application using Unified Model Language (UML). The results of this research are to produce an e-marketing website to provide product information and to make buying and selling transactions using features that increase sales.

Keywords: *e-commerce, e-marketing, SOSTAC and UML*

