

ABSTRAK

Rumput laut (*makro alga*) adalah salah satu komoditas sumber daya pesisir yang memiliki potensi ekonomis yang tinggi serta mudah dibudidayakan dengan biaya produksi yang rendah. Perkembangan Teknologi *internet* yang sangat pesat berpengaruh dalam bidang perdagangan, khususnya jual-beli rumput laut. Tujuan penelitian ini adalah membuat suatu aplikasi yang dapat memberikan kemudahan berinteraksi antara pelanggan dan pembudidaya rumput laut, serta memudahkan pelanggan dalam mencari rumput laut yang berkualitas dengan harga terjangkau tanpa harus datang ke lokasi sehingga menghemat waktu untuk melakukan pembelian rumput laut. Penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data. Metode yang digunakan dalam pembuatan aplikasi pemasaran ini yaitu dengan penyebaran kuesioner dan studi pustaka. Perancangan sistem pada aplikasi ini menggunakan *Business Process Model an Notation* (BPMN), *Unified Modeling Language* (UML) dan *Entity Relationship Diagram* (ERD) dan menggunakan metode *Prototype* dengan pengembangan *Software Development Life Cycle* (SDLC) model *Waterfall*. Implementasi menggunakan Bahasa pemograman PHP dan database MySQL. Pengujian aplikasi menggunakan metode *Black Box Testing* terhadap fungsionalitas pada aplikasi ini.

Kata Kunci: Rumput Laut, Pemasaran, Pelanggan, Pembudidaya, Aplikasi.