

ABSTRAK

Electronic-Commerce (e-commerce) atau perdagangan elektronik adalah cara untuk melakukan transaksi jual dan beli secara daring. *E-commerce* sudah menjadi hal yang lumrah bagi masyarakat luas karena memudahkan dalam melakukan penjualan dan pembelian barang dimana saja dan kapan saja. Pada proyek kali ini penulis merancang *e-commerce* Toko Budaya (TOBU) berbasis *website*. *E-commerce* TOBU merupakan *e-commerce* yang berfokus pada penjualan produk-produk khas daerah Indonesia yang terdiri dari 3 kategori yaitu pakaian khas daerah, kerajinan khas daerah, dan makanan khas daerah. Perancangan *website e-commerce* TOBU menggunakan metode *Software Development Life Cycle (SDLC)* dengan jenis metode *waterfall* yang mencakup beberapa tahap seperti *Requirement Analysis, Design, Implementasi, Testing, dan maintenance*. Dalam tahap pengujian proyek akhir metode yang digunakan adalah metode *black box* untuk menguji fungsi dalam *website e-commerce* TOBU, dan hasil pengujian ditampilkan dalam sebuah tabel. Hasil dari proyek akhir ini adalah sebuah *website e-commerce* Toko Budaya yang diharapkan mempermudah pengguna dalam mencari produk khas daerah.

Kata Kunci: *e-commerce, website, black box, TOBU, metode waterfall*