

E-PEKO: Aplikasi Penjualan Untuk Sembako Berbasis E-Marketplace Berbasis Website Menggunakan *Framework Codeigniter*

Dwitya Ali Novitra Santoso^{1*}, Dwi Novia Prasetyanti², Oman Somantri³

^{1,2,3}Jurusan Teknik Informatika, Politeknik Negeri Cilacap

^{1,2,3}Jalan Dr.Soetomo No.1 Sidakaya, Cilacap, 53212, Jawa Tengah, Indonesia

E-mail: dwityaali@gmail.com¹, dnpr4s3ty4nt1@gmail.com², omansomantri85@gmail.com³

*penulis korespondensi

Abstrak – Perkembangan dunia perekonomian yang begitu cepat, ditandai dengan pertumbuhan berbagai toko, sehingga muncul persaingan antar pemilik toko. Toko Sembako menjadi salah satunya, termasuk di area pedesaan, adanya kendala seperti area penjualan yang tidak luas, penyampaian informasi harga barang yang tidak efektif ke konsumen karena konsumen harus menanyakan informasi barang ke penjual, kesulitan dalam pengecekan stock barang. Permasalahan lain yakni masih adanya proses utang-piutang saat transaksi yang menyebabkan aliran uang di toko kurang berjalan dengan maksimal. Untuk mengatasi tersebut, Penulis membuat aplikasi yang bertujuan untuk memasarkan dan meningkatkan penghasilan toko sembako. Aplikasi dibuat menggunakan framework codeigniter. Metode pengembangan sistem yang digunakan yaitu Rapid Application Development (RAD) dan metode pengujian menggunakan Black Box Testing. Berdasarkan hasil pengujian kuesioner dengan 35 responden pembeli dan 10 responden toko menyatakan E-Marketplace Penjualan Sembako Berbasis Website dapat mempermudah pemilik toko dalam memasarkan dan meningkatkan penghasilan toko sembako serta mempermudah transaksi.

Kata kunci: E-Marketplace, codeigniter, toko sembako

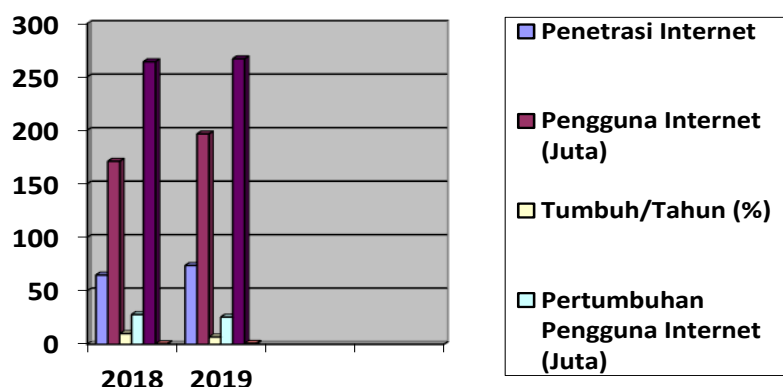
Abstract - The development of the world's economy is so fast, marked by the growth of various stores, so that there is competition between shop owners. Grocery stores are one of them, including in rural areas, there are obstacles such as the sales area is not large, the delivery of information on the price of goods is not effective to consumers because consumers have to ask the seller for information on goods, difficulties in checking the stock of goods. Another problem is that there is still a process of accounts receivable during transactions which causes the flow of money in the store to not run optimally. To overcome this, the author makes an application that aims to market and increase the income of the grocery store. Applications are made using the codeigniter framework. The system development method used is Rapid Application Development (RAD) and the testing method uses Black Box Testing. Based on the results of the questionnaire test with 35 buyer respondents and 10 owner shop respondents, the Website-Based E-Marketplace for Grocery Sales can make it easier for shop owners to market and increase the income of basic food stores and facilitate transactions.

Keywords: E-Marketplace, codeigniter, grocery Store

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dewasa ini sangatlah cepat, terbukti dari ditemukannya teknologi – teknologi terbaru yang sangat berperan pada pekerjaan manusia. Mulai dari bidang kesehatan, pendidikan, militer bahkan bidang ekonomi sangat terdampak dengan hadirnya teknologi. Menurut Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) dari salah satu hasil survainya, pada tahun 2018 Pengguna Internet Indonesia berjumlah 64,8 persen naik menjadi 73,7 persen di tahun 2019 – 2020. Berdasarkan angka proyeksi dari Badan Pusat Statistika (BPS) populasi Indonesia tahun 2019 berjumlah 266.911.900 juta dan diperkirakan 196,7 juta pengguna internet Indonesia. Pada bulan kedua pandemi online shop naik secara ekstrim yakni 400 persen pengguna dan untuk kegiatan *convergence* baik oleh pemerintah maupun masyarakat secara online [1]. Sekarang setelah teknologi hadir, penjual dan pembeli tidak harus bertemu langsung di pasar untuk melakukan transaksi karena adanya E-Marketplace. Disamping itu berdasarkan penelitian N.Moon dkk dengan kemajuan teknologi

modern, orang – orang saat ini cenderung lebih memilih belanja online karena menghemat waktu, tenaga dan uang dibanding harus kepasar secara langsung [2].



Gambar 1. Grafik Pengguna Internet Indonesia 2019-2020 [1]

Pada hampir di semua pasar pasti terdapat toko kelontong/toko sembako, entah itu pasar yang berada di daerah perkotaan atau pasar pada daerah pedesaan pasti terdapat toko sembako disekitarnya, Sembako nama lain dari sebilan bahan pokok yang terdiri atas berbagai bahan - bahan makanan dan minuman yang sangat dibutuhkan oleh masyarakat Indonesia [3], salah satunya toko yang menjual sembako adalah Toko Waris. Toko Waris adalah satu dari sekian toko sembako yang menyediakan berbagai kebutuhan pokok mulai dari bumbu masak, keperluan mandi, makanan, minuman dan bahkan alat tulis yang dikelola oleh 2 orang saja. Toko Sembako seperti toko waris yang di daerah pedesaan memiliki permasalahan, seperti area penjualannya yang tidak luas, penyampaian informasi harga barang yang tidak efektif ke konsumen karena konsumen harus menanyakan informasi barang ke penjual, sulit menentukan *stock* barang masih ada atau tidak pada toko sembako karena harus mendata ulang jumlah barang yang ada ditoko dan yang ada digudang.

Permasalahan lain yakni pada proses transaksi konsumen cenderung kurang nyaman karena konsumen bisa meminta toko untuk berhutang terlebih dahulu yang menyebabkan aliran uang di toko kurang berjalan dengan maksimal. Permasalahan lain pada penelitian yang dilakukan oleh D.Aji dkk yang membahas mengenai bagaimana memberikan pelayanan untuk menyediakan barang [4]. Selain itu pada penelitian T.Suryanto permasalahannya bagaimana sistem dapat mempermudah dalam proses transaksi [5]. Pada penelitian M.Andrean dkk memiliki permasalahan yakni bagaimana sistem dapat mempermudah penjualan bagi mitranya [6]. Pada penelitian lain yakni penelitian milik A.Ashari dkk dimana penelitian membahas bagaimana sistem dapat mempermudah penyampaian informasi produk ke pembeli [7].

Penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian sebelumnya seperti pengembangan sistem menggunakan metode *Rapid Application Development* (RAD) karena dalam pengembangan saat fleksibel baik dari ketersediaan waktu yang minim maupun anggaran biaya yang terbatas dapat teratasi dengan interaksi secara personal yang baik dan sangat dinamis [8], *developer* menggunakan UML karena memudahkan dalam merancang sistem dan berorientasi pada objek [9], dan *database*-nya menggunakan MySQL, Sistem memiliki 4 Level pembeli yakni Administrator, Toko Sembako (Toko), pembeli (pembeli) dan Jasa Ekspedisi. Pembangunan Sistem menggunakan *framework codeigniter* karena memudahkan *developer* dalam memanggilnya tanpa harus menuliskan syntax program yang sama berulang-ulang serta dapat menghemat waktu [10]. Dengan metode pengujiannya menggunakan *blackbox testing* yang digunakan untuk menguji sistem secara fungsionalitas agar sistem lebih maksimal [11]. Sedangkan untuk persamaan penelitian penulis dengan penelitian sebelumnya terletak dari metode perancangan model yakni menggunakan *Unified Modelling Language*. Berdasarkan permasalahan yang ada, maka diperlukan sebuah E-Marketplace untuk penjualan sembako berbasis website yang dapat membantu dalam pemasaran dan meningkatkan penghasilan toko sembako.

2. METODE

2.1 E-Marketplace

Strategi penjualan dimana penjual dapat menjual produknya secara langsung kepada pembeli dimana komisi dibebankan kepada penjual [12]. Disamping itu penjual dan pembeli dapat saling berkomunikasi melalui informasi produk yang dijual di website [13]. Fungsi *E-Marketplace* sendiri berperan sebagai tempat yang

menjembatani antara penjual dan pembeli yang terkomputerisasi secara *up to date*. *E-Marketplace* dengan pasar pada dasarnya sama karena menjadi tempat dari proses transaksi antara penjual dan pembeli.



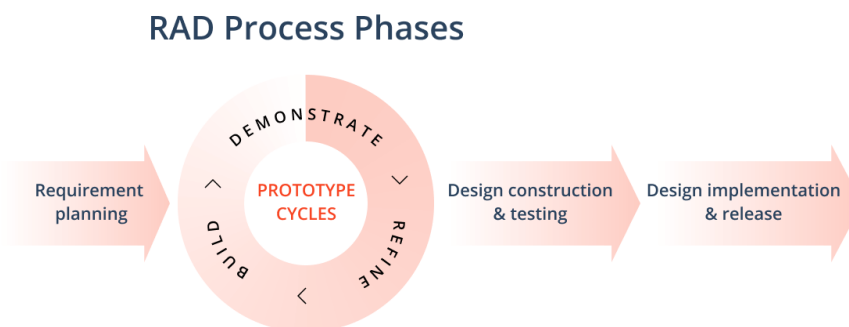
Gambar 2. Model E-Marketplace [13]

2.2 Data Penelitian

Pengumpulan data yang dilakukan dalam perancangan sistem ini dengan cara Studi Pustaka yang dilakukan dengan mencari data dan mengumpulkan data tentang sistem E-Marketplace yang diperlukan dari berbagai sumber seperti jurnal, perpustakaan Politeknik Negeri Cilacap dan lain sebagainya untuk dijadikan sebagai acuan pengembangan sistem baik nantinya berkaitan langsung atau tidak langsung dalam pengembangan sistem. Selain itu dilakukan pengamatan langsung dan wawancara terhadap toko waris (toko sembako) pada tahun 2020 sehingga diperoleh data produk, data toko dan data transaksi penjualan. Disamping itu penulis meminta tanggapan tentang konsep sistem yang nantinya akan dikembangkan.

2.3 Metode Pengembangan Sistem

Dalam merancang dan membangun E-Marketplace Penjualan Sembako (E-PEKO) berbasis Website ini menggunakan Metode *Rapid Application Development* (RAD), diperlihatkan pada Gambar 3.



Gambar 3. Metode RAD [14]

Untuk tahapan pengembangannya sebagai berikut:

- 1) Analisis dan Desain Cepat (*Analysis And Quick Design*), Pada tahap ini dalam menganalisis masalah dengan cara melakukan observasi di toko waris. Kemudian melakukan desain secara cepat mengenai Flowchart, Use case Diagram, Sequence Diagram, Entity Relationship Diagram (ERD) sesuai struktur tabel dalam database dan rancangan tampilan sistem (Mockup).
- 2) Bangun (*Build*), pada tahap ini sistem akan dibangun sesuai dengan Flowchart, Use case Diagram, Sequence Diagram, Entity Relationship Diagram (ERD) sesuai struktur tabel dalam database dan rancangan tampilan sistem (Mockup). Ditahap ini juga akan melakukan pengkodean sesuai dengan kebutuhan dari sistem yang telah dianalisis.
- 3) Demostrasi (*Demonstrate*), pada tahap ini akan mempresentasikan/mendemo sistem kepada pemilik toko waris, dari mulai awal pembuatan akun, kelola barang, transaksi dan cara melakukan pendataan penghasilan.
- 4) Perbaikan (*Refine*), pada tahap ini setelah melakukan demonstrasi sistem kepada pemilik toko muncul beberapa tambahan yang perlu disesuaikan di sistem seperti penambahan kelola income, perhitungan ongkir yang mempertimbangkan berat, jarak dan jumlah barang serta metode pembayaran secara transfer.

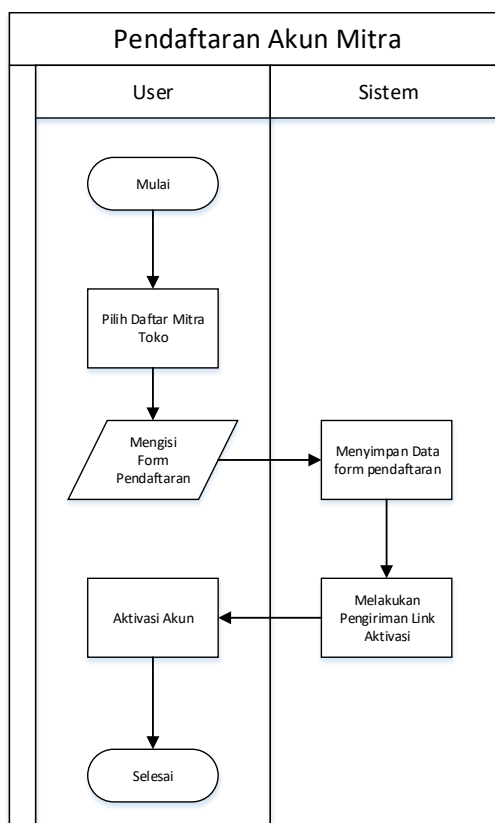
- 5) Uji Coba (*Testing*), tahap testing atau tahap uji coba sistem dimana pada tahap ini setelah melakukan perbaikan dan demonstrasi secara berulang hingga pemilik toko merasa sudah sesuai dengan kebutuhan maka akan dilakukan pengujian yakni dengan menggunakan metode black box testing. Dimana metode blackbox testing ini akan menguji sistem secara fungsionalitasnya.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

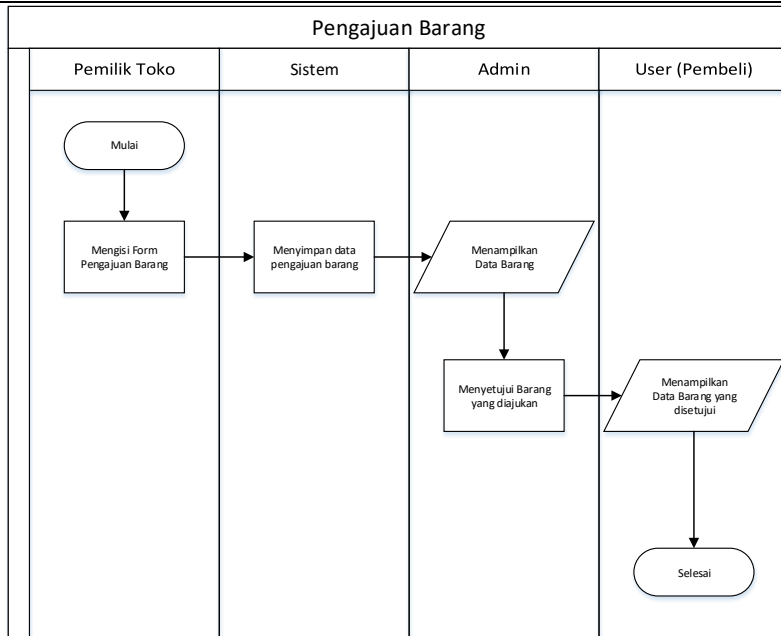
3.1 Flowchart

Bagan (*chart*) yang menunjukkan suatu aliran (*flow*) didalam program atau prosedur sistem logika, *flowchart* digunakan untuk alat bantu komunikasi dan untuk dokumentasi untuk memulai proses tersebut [15]. Pada Gambar 4 Proses pendaftaran sebagai mitra dimulai dari pemilik toko melakukan daftar akun sebagai mitra toko kemudian menginputkan data sesuai dengan form inputan. Kemudian sistem akan mengirimkan aktivasi ke akun email yang telah didaftarkan, setelah toko melakukan aktivasi maka akun toko berhasil dibuat. Pada Gambar 5 Dimulai dari pemilik toko mengakses menu barang dan melakukan pengajuan barang dengan mengisi form pengajuan barang. Kemudian sistem akan menyimpan data dan data barang diajukan akan ke halaman barang Admin. Jika barang sesuai maka Admin akan menekan button disetujui agar barang dapat tampil dihalaman pembeli. Pada Gambar 6 proses pembelian barang dimulai dari pembeli memasukkan data barang yang dipilih kekeranjang.

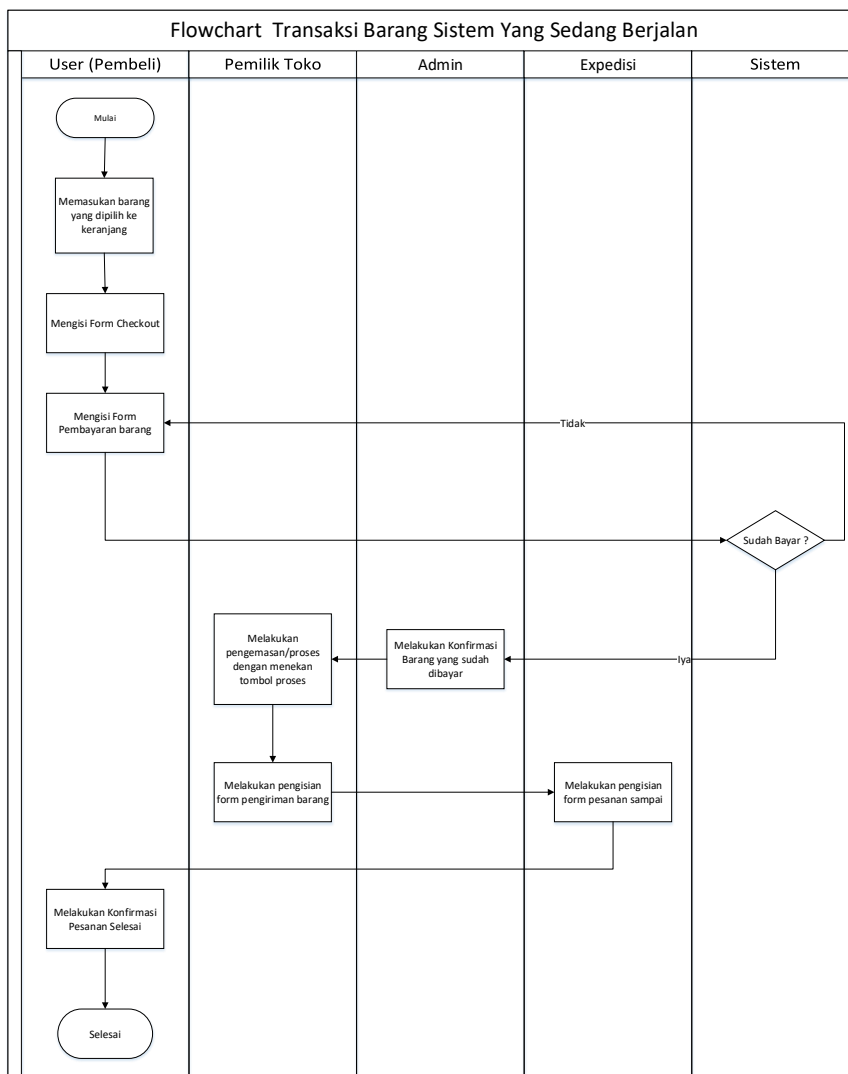
Pembeli melakukan pengisian *form* pembelian barang, kemudian pembeli dapat melakukan pembayaran dengan mengisi *form* pembayaran. Kemudian Admin akan mengecek apakah bukti pembayaran sesuai dengan pembayaran yang dilakukan, jika sesuai maka Admin akan mengkonfirmasi pembayaran. Pemilik toko akan melihat data barang yang dibeli oleh pembeli dan akan mengemas barang yang dipesan dan akan menekan button proses/kemas. Lalu pemilik toko akan mengirimkan barang yang sudah dikemas/proses dengan mengisi form pengiriman. Pihak Expedisi yang dipilih akan melakukan pengiriman, dan jika barang sudah sampai maka pihak Expedisi akan mengirimkan bukti pengiriman barang sudah sampai dengan mengisi di form pengisian barang sampai, kemudian pembeli akan melakukan konfirmasi agar pemesanan barang selesai.



Gambar 4. Flowchart Proses Pendaftaran Mitra Toko



Gambar 5. Flowchart Proses Pengajuan Barang

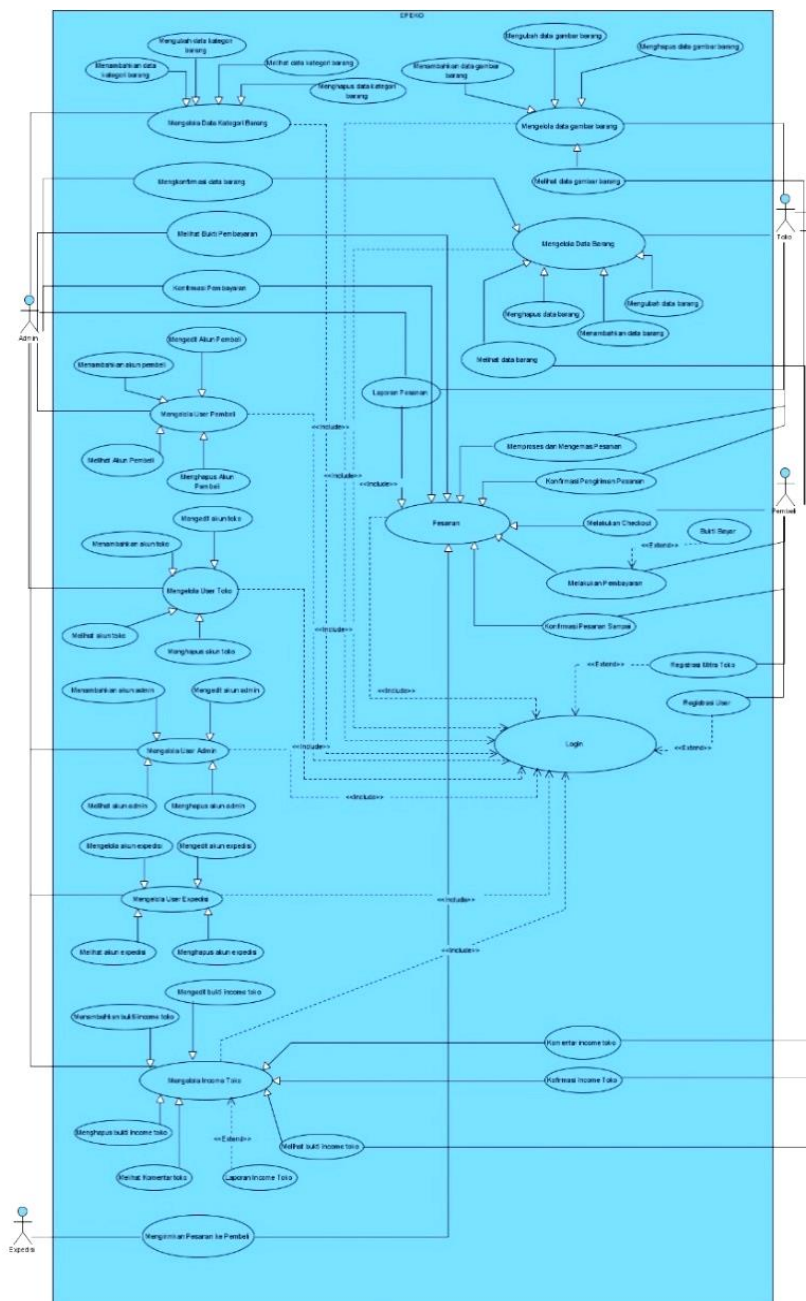


Gambar 6. Flowchart Proses Pembelian Barang

3.2 Use case Diagram

Pendeskripsian sebuah interaksi antara satu aktor atau lebih dalam sebuah sistem dinamakan usecase diagram. Pada Usecase Diagram dapat terlihat informasi mengenai apa saja yang ada didalam sistem dan siapa saja yang dapat mengakses [16]. Pada Gambar 7 menjelaskan bahwa didalam sistem yang akan dikembangkan terdapat 4 aktor yang dimana

- 1) Admin dapat mengelola beberapa proses diantaranya mengelola data kategori barang, mengonfirmasi data barang, melihat bukti pembayaran, mengonfirmasi pembayaran, mengelola pembeli Pembeli, mengelola pembeli toko, mengelola pembeli Expedisi, mengelola pembeli Admin, mengelola *income* toko, mencetak laporan Penjualan.
- 2) Toko dapat mengelola data barang, mengelola data gambar barang, memproses pengiriman barang, mengonfirmasi bukti transfer *income* toko, mengomentari bukti transfer *income* toko, mengonfirmasi *income* toko dan mencetak laporan Penjualan.
- 3) Pembeli atau pembeli dapat melihat data barang dan data gambar barang, *checkout* barang. Pembeli juga dapat melakukan pembayaran pesanan, melihat status pesanan pembeli dan mengonfirmasi pesanan yang telah sampai.
- 4) Expedisi hanya dapat melakukan pengiriman pesanan ke pembeli.



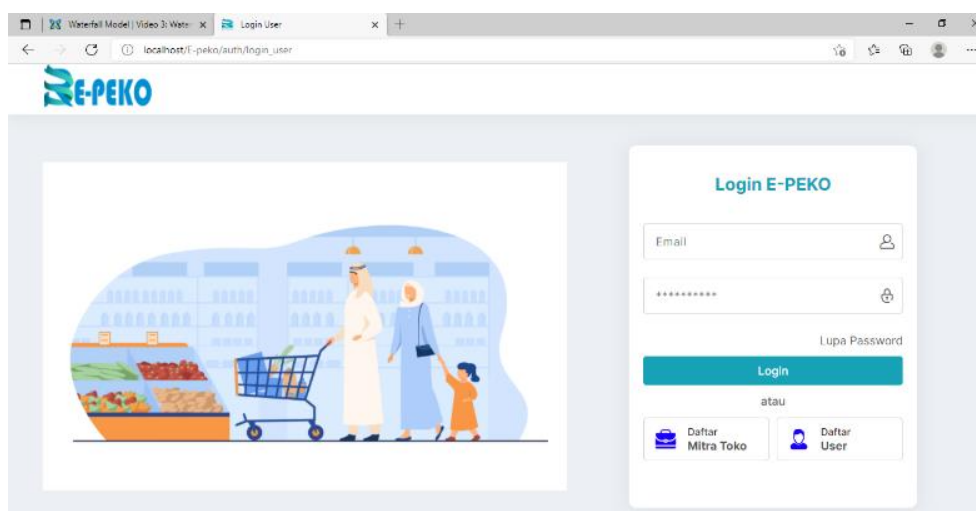
Gambar 7. Use Case Diagram E-PEKO

3.3 Entity Relationship Diagram (ERD)

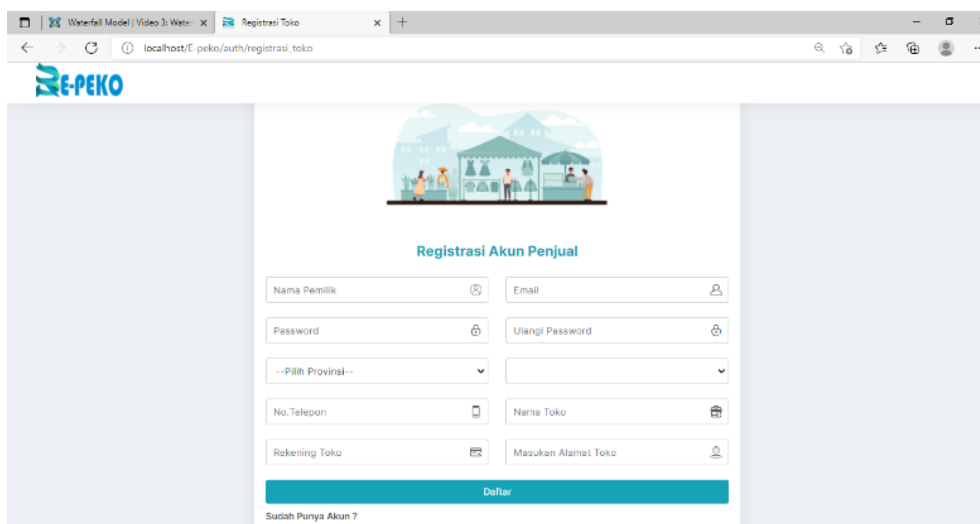
Entity Relationship Diagram (ERD) ialah sebuah model untuk menghubungkan antar data, objek-objek dasar yang mempunyai relasi antar objeknya. Diagram Relasi ini dirancang agar memudahkan dalam merancang dan memodelkan struktur data dan relasi antar tabelnya [15]. Pada penelitian ini pembeli melakukan transaksi barang yang yang dijual oleh mitra toko dan barang tersebut dikelola oleh admin, pada transaksi tersebut memiliki rinci transaksi. Pada barang yang di beli oleh pembeli memiliki gambar dan kategori barang. Barang yang sudah dibeli nantinya akan dikirim melalui jasa ekspedisi. Jika transaksi sudah berhasil maka nanti admin dapat mengirimkan hasil income ke mitra toko dan mitra toko dapat melakukan komentar jika nominalnya kurang sesuai.

3.4 Implementasi Sistem

Implementasi dari E-Marketplace Penjualan Sembako (E-PEKO) menampilkan hasil *capture/screenshot* program aplikasi. Halaman *Login* berfungsi untuk masuk ke dalam sistem dengan cara memasukkan *email* dan *password* yang sudah terdaftar didalam sistem. *Login* dilakukan oleh Admin, Toko, pembeli dan Ekspedisi. Terdapat tombol “Registrasi Pembeli” untuk pembeli yang ingin mendaftar sebagai pembeli dan toko yang ingin mendaftar sebagai mitra. Tampilan halaman *login* dapat dilihat pada Gambar 8. Halaman Registrasi toko berfungsi untuk membuat akun mitra toko agar mitra toko dapat melakukan transaksi pada sitem. Tampilan halaman Registrasi toko dapat dilihat pada Gambar 9.

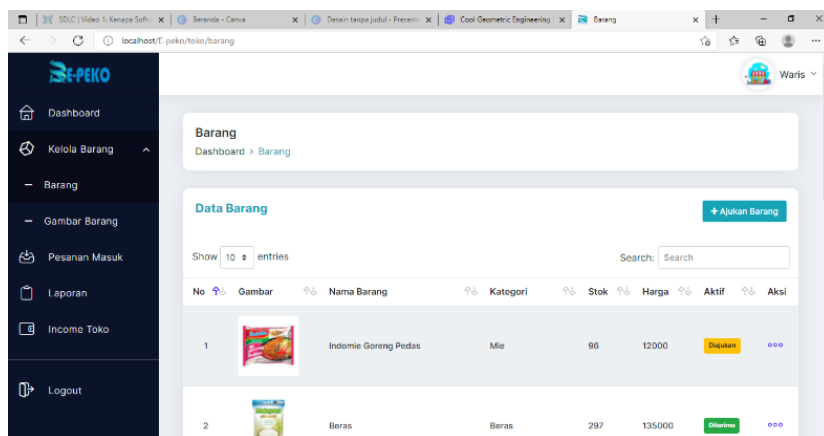


Gambar 8. Halaman Login



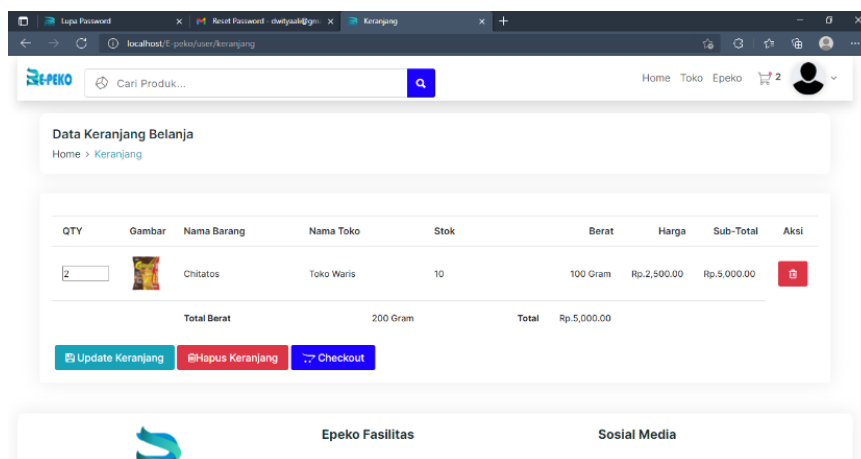
Gambar 9. Halaman Registrasi Toko

Halaman Kelola Data Ajuan Barang digunakan untuk mengelola data barang yang ingin dijual dan dikelola oleh toko. Pada kolom aksi terdapat tombol “Edit” untuk mengubah data barang yang dipilih dan tombol “Hapus” untuk menghapus data barang yang dipilih. Serta terdapat tombol “Ajuan Barang” untuk mengajukan data barang yang ingin dijual. Tampilan halaman data ajuan barang dapat dilihat pada Gambar 10.



Gambar 10. Halaman Kelola Ajuan Barang

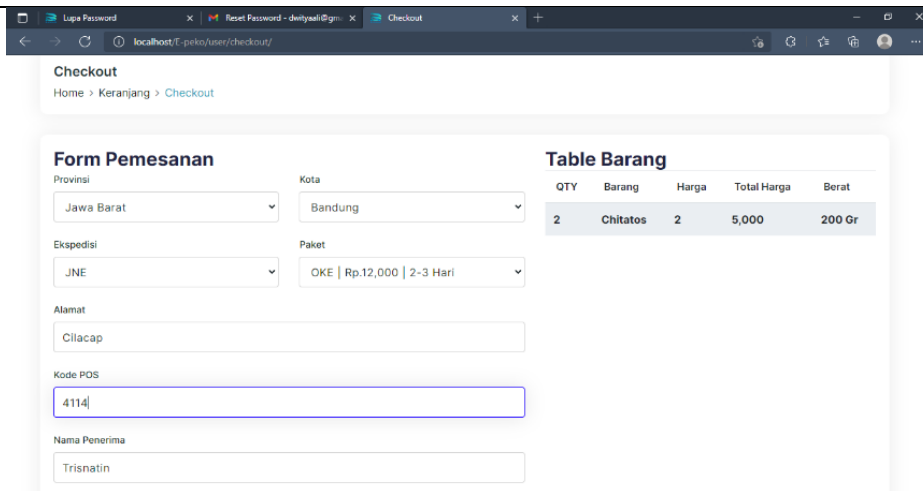
Halaman Keranjang digunakan untuk mengelola data barang yang ada didalam keranjang dan dikelola oleh Pembeli. Pada halaman ini terdapat *textbox* untuk menginputkan jumlah barang yang ingin dibeli, tombol “update keranjang” untuk menyimpan data jumlah barang yang ada di *textbox*, “Hapus Keranjang” untuk menghapus data barang yang ada di keranjang, dan tombol “Checkout” untuk memproses barang di keranjang menjadi pemesanan. Tampilan halaman keranjang dapat dilihat pada Gambar 11.



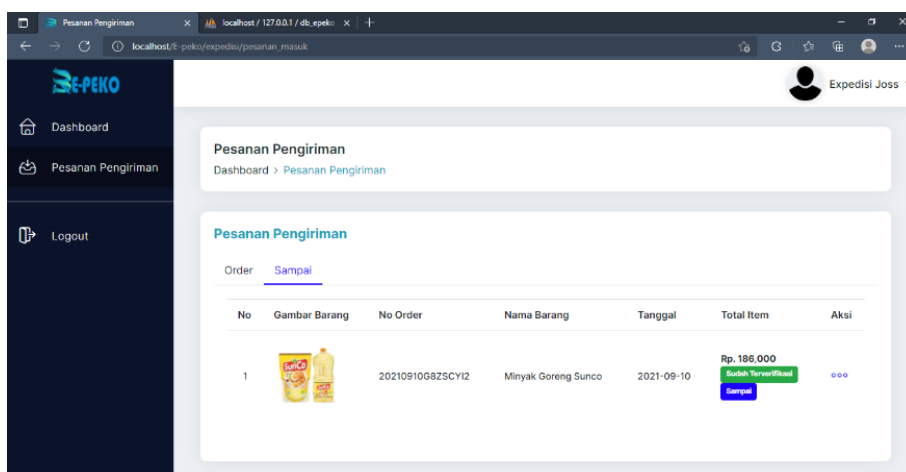
Gambar 11. Halaman Keranjang

Halaman Form Pemesanan digunakan untuk memproses barang yang ada di keranjang menjadi pesanan. Pada halaman Form Pemesanan terdapat *combobox* untuk menginputkan data provinsi, kota, pilihan ekspedisi dan paket, *textbox* untuk mengisi data alamat dan kode pos. Kemudian terdapat tombol yaitu tombol “Proses Checkout” yang digunakan untuk memproses pemesanan dan tombol “Kembali ke Keranjang” berfungsi untuk menutup *form* pemesanan dan kembali ke halaman keranjang. Tampilan halaman *form* Form Pemesanan dapat dilihat pada Gambar 12.

Halaman Pesanan Pengiriman digunakan untuk mengelola data barang yang sedang dikirim dan dikelola oleh Ekspedisi. Pada kolom aksi terdapat *link* “Lihat pesanan” yang berfungsi untuk melihat data pesanan dan “Pesanan Sampai” yang berfungsi untuk mengkonfirmasi bahwa pesanan telah sampai ke pembeli. Tampilan halaman pesanan pengiriman dapat dilihat pada Gambar 13.

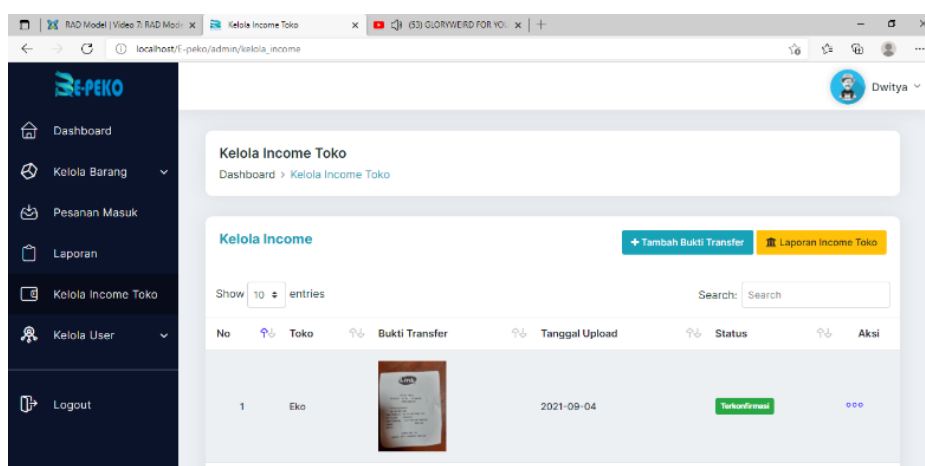


Gambar 12. Halaman Form Pemesanan



Gambar 13. Halaman Pesanan Pengiriman

Halaman Kelola *income* digunakan untuk mengelola data *income* toko dan dikelola oleh Admin. Pada kolom aksi terdapat *link* “lihat komentar” yang berfungsi untuk melihat komentar tanggapan toko terkait *income*, “*edit*” yang berfungsi untuk mengubah data *income* toko yang dipilih dan “hapus” yang berfungsi untuk menghapus data *income* toko yang dipilih. Tampilan halaman Kelola *income* toko dapat dilihat pada Gambar 14



Gambar 14. Halaman Income Toko

3.5 Hasil Pengujian Black Box

Metode pengujian yang dilakukan dalam pembuatan Sistem Pengendalian Persediaan Barang ini menggunakan metode *black box*. Metode pengujian ini berfungsi untuk mengetes fungsionalitas sistem seperti output harus sesuai dengan input. Berdasarkan hasil pengujian yang dilakukan, Berikut ini adalah tabel pengujian perangkat lunak yang dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Pengujian Black Box

No	Fungsionalitas	Kondisi	Waktu	Hasil
1	Login	Login Admin, Pembeli, Mitra toko, Ekspedisi	11 September 2021	Berhasil
2	Registrasi	Registrasi Pembeli, Mitra Toko	11 September 2021	Berhasil
3	Lupa Password	Lupa Password Pembeli	11 September 2021	Berhasil
4	Tambah data	Tambah Barang	11 September 2021	Berhasil
5	Ubah Data	Ubah Barang	11 September 2021	Berhasil
6	Hapus data	Hapus Barang	11 September 2021	Berhasil
7	Lihat data	Lihat Barang Diajukan	11 September 2021	Berhasil
8	Konfirmasi	Konfirmasi Pembayaran Pesanan	11 September 2021	Berhasil
9	Laporan	Laporan Harian, Bulanan dan Tahunan	11 September 2021	Berhasil

3.6 Hasil Kuesioner

Hasil analisis kuisisioner aplikasi penjualan sembako berbasis website yang telah dilakukan menunjukkan fungsionalitas sistem yang telah dibangun dalam mendukung proses pengelolaan data yang merupakan tujuan utama dibangunnya sistem ini. Penilaian ini dibagikan kepada 2 level pembeli yang ada pada sistem yaitu penilaian pertama diberikan kepada pembeli dan penilaian lainnya dilakukan oleh Toko (pemilik toko). Hasil penilaian pembeli (*Google Form*) dapat dilihat pada Tabel 2, Hasil penilaian pembeli (*Hardfile*) dilihat pada Tabel 3 dan hasil penilaian toko (*Hardfile*) dilihat pada Tabel 4.

Tabel 2. Hasil Analisis Kuisisioner Pembeli (Google Form)

No	Indikator	SK	K	C	B	SB
1	Sistem mempermudah Pembeli dalam mengetahui informasi mengenai produk/barang yang akan dibeli?	0	0	1	16	18
2	Sistem mempermudah Pembeli dalam melakukan transaksi pesanan ?	0	0	2	14	19
3	Sistem mempermudah Pembeli dalam mengetahui informasi toko sembako ?	0	0	2	11	22
Total:		0	0	5	41	59

Tabel 3. Hasil Analisis Kuisisioner Pembeli (Hardfile)

No	Indikator	SK	K	C	B	SB
1	Sistem mempermudah Pembeli dalam mengetahui informasi mengenai produk/barang yang akan dibeli?	0	0	0	4	6
2	Sistem mempermudah Pembeli dalam melakukan transaksi pesanan ?	0	0	2	5	3
3	Sistem mempermudah Pembeli dalam mengetahui informasi toko sembako ?	0	0	0	5	5
Total:		0	0	2	14	14

Table 4. Hasil Analisis Kuisisioner Toko (Hardfile)

No	Indikator	SK	K	C	B	SB
1	Sistem mempermudah Toko dalam memperluas area Penjualan ?	0	0	0	5	5
2	Sistem mempermudah Toko dalam menjual barang dagangannya ?	0	0	0	4	6
3	Sistem mempermudah Toko dalam mengelola barang dagangannya ?	0	0	0	4	6
4	Sistem mempermudah Toko dalam melakukan transaksi pesanan ?	0	0	1	4	6
5	Sistem mempermudah Toko dalam melakukan pendataan penghasilan ?	0	0	0	5	5
Total :		0	0	1	22	28

4. KESIMPULAN

Pada pembangunan E-Marketplace Penjualan Sembako (E-PEKO) berbasis website semua tahapan penelitian sistem sudah dilakukan dan sudah mampu menangani permasalahan seperti yang tercantum pada rumusan masalah. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, bahwa sistem menambah opsi media penjualan, mempermudah dalam mengecek stock barang, mempermudah proses transaksi serta mempermudah melakukan pendataan penghasilan. Dibuktikan dengan hasil kuesioner terhadap pembeli melalui *google form* dengan total keseluruhan yakni 39,03% menyatakan sangat baik, 56,2 menyatakan baik dan 4,5% menyatakan cukup. Hasil kuesioner terhadap pembeli melalui *hardfile* total keseluruhannya yakni 46% menyatakan sangat baik, 47% menyatakan baik dan 7% menyatakan cukup. Hasil kuesioner terhadap toko sembako melalui *hardfile* total keseluruhannya yakni 55% menyatakan sangat baik, 43% menyatakan baik dan 2% menyatakan cukup. Diharapkan pada penelitian selanjutnya dapat menambahkan fitur tracking pengiriman barang dan penambahan fitur chat.

Daftar Pustaka

- [1] Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, "Laporan Survei Internet APJII 2019 – 2020," 2020. [Online]. Available: <https://apjii.or.id/survei>.
- [2] N. N. Moon, I. M. Talha, and I. Salehin, "An advanced intelligence system in customer online shopping behavior and satisfaction analysis," *Curr. Res. Behav. Sci.*, vol. 2, no. June, p. 100051, 2021, doi: 10.1016/j.crbeha.2021.100051.
- [3] D. E. S. W. M. Fatchan, "SISTEM INFORMASI PENJUALAN SEMBAKO PADA TOKO SRIMUKTI PASAR SERANG KECAMATAN SERANG BARU BERBASIS ANDROID," *SIGMA – J. Teknol. Pelita Bangsa*, vol. 10, no. 4, pp. 1–12, 2020, doi: 10.31857/s0320930x20040088.
- [4] D. R. M. Aji, M. I. Afandi, and E. D. Wahyuni, "Rancang Bangun E-Marketplace Penyewaan Fasilitas Dan Penjualan Produk Pada Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur," *J. Inform. dan Sist. Inf.*, vol. 1, no. 1, pp. 52–59, 2020.
- [5] T. Suryanto, "Penerapan E-Marketplace pada Distro Silver Squad," *Konf. Nas. Sist. Inf. 2018*, vol. 0, no. 0, pp. 1–6, 2018, [Online]. Available: <http://jurnal.atmaluhur.ac.id/index.php/knsi2018/article/view/352/277>.
- [6] M. Andrian, E. Saputra, and T. Sugiarto, "Perancangan Dan Implementasi Sistem Informasi E-Marketplace Untuk Katering," *J. Teknol. Inf.*, vol. 5, no. 2, pp. 1–10, 2017.
- [7] A. N. Ashari and R. M. Manikam, "Analisa dan Perancangan Marketplace Bahan Bangunan Berbasis Website Pendahuluan Studi Literatur Metodologi," *JUSIBI - (JURNAL Sist. Inf. DAN E-BISNIS)*, vol. 1, no. 3, pp. 1–9, 2019.
- [8] N. Maulidina, P. Studi, and M. Informatika, "Kalimantan Tengah Menggunakan Metode," vol. 8, no. 1, pp. 1–10, 2019.
- [9] M. Teguh Prihandoyo, "Unified Modeling Language (UML) Model Untuk Pengembangan Sistem Informasi Akademik Berbasis Web," *J. Inform. J. Pengemb. IT*, vol. 3, no. 1, pp. 1–4, 2018.
- [10] M. Destiningrum and Q. J. Adrian, "Sistem Informasi Penjadwalan Dokter Berbasis Web Dengan Menggunakan Framework Codeigniter (Studi Kasus: Rumah Sakit Yukum Medical Centre)," *J. Teknoinfo*, vol. 11, no. 2, p. 30, 2017, doi: 10.33365/jti.v11i2.24.
- [11] R. Nur, R. Andreswari, and F. M. Al-anshary, "Rancang Bangun E-Marketplace ' DYLAND ' Bagi

- Penyedia Jasa Event Organizer - Party Planner Menggunakan Metode Iterative Incremental (Modul User Management) Studi Kasus Event Organizer Kota Bandung Architecture of E-Marketplace ‘ DYLAND ’ For Service Pro,” *e-Proceeding Eng.*, vol. 6, no. 1, pp. 1973–1981, 2019.
- [12] L. Wang, J. Chen, and H. Song, “Marketplace or reseller? Platform strategy in the presence of customer returns,” *Transp. Res. Part E Logist. Transp. Rev.*, vol. 153, no. July, p. 102452, 2021, doi: 10.1016/j.tre.2021.102452.
- [13] A. Alfiah and D. Damayanti, “Aplikasi E-Marketplace Penjualan Hasil Panen Ikan Lele (Studi Kasus: Kabupaten Pringsewu Kecamatan Pagelaran),” *J. Teknol. dan Sist. Inf.*, vol. 1, no. 1, pp. 1–8, 2020, [Online]. Available: <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/sisteminformasi/article/view/241>.
- [14] F. Abdussalaam and S. A. Saputra, “PERANCANGAN SISTEM INFORMASI COMPLAINT MANAGEMENT DENGAN METODE RAD MENGGUNAKAN FRAMEWORK LARAVEL Falaah,” *J. E-Komtek*, vol. 2, no. 2, pp. 1–15, 2018.
- [15] D. C. A. Gunadi and T. M. Zakaria, “Perancangan E-Marketplace Sewa-Menyewa sebagai Alternatif Bisnis di Era Digital,” *Tek. Inform. dan Sist. Inf.*, vol. 4, no. 2, pp. 1–13, 2018.
- [16] D. D. A. Yani, H. S. Pratiwi, and H. Muhandi, “Implementasi Web Scraping untuk Pengambilan Data pada Situs Marketplace,” *J. Sist. dan Teknol. Inf.*, vol. 7, no. 4, pp. 1–6, 2019, doi: 10.26418/justin.v7i4.30930.