

## Pengembangan *Website Food Center* Untuk Pemasaran Digital Produk Pangan Lokal Pemerintah Daerah Kabupaten Kutai Barat

Nikken Carmelia<sup>1</sup>, Andi Wahyu Rahardjo Emanuel<sup>2</sup>, Patricia Ardanari<sup>3</sup>

Program Studi Informatika Fakultas Teknologi Industri, Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Jl. Babarsari No.43, Sleman 55281, Daerah Istimewa Yogyakarta, Indonesia

Email: <sup>1</sup>nikkencarmelia29@gmail.com, <sup>2</sup>andi.emanuel@uajy.ac.id, <sup>3</sup>patricia.ardanari@uajy.ac.id

**Abstrak.** Dinas ketahanan Pangan Kabupaten Kutai Barat memiliki program Food Center sebagai sarana pemasaran produk pangan lokal. Namun proses pemasaran dan penjualan masih dilakukan secara tradisional dan melalui media sosial yang menyebabkan keterbatasan jangkauan pemasaran, ditambah dengan tidak adanya sistem transaksi online, yang berisiko menimbulkan kesalahan pencatatan data produk, pesanan, dan laporan penjualan. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun website food center sebagai sarana pemasaran digital produk pangan lokal. Metode pengembangan yang digunakan adalah Waterfall, yang mencakup analisis kebutuhan, pembangunan dan perancangan sistem, implementasi, pengujian, serta perbaikan dan penyesuaian. Pengembangan sistem menggunakan HTML, CSS, Bootstrap, JavaScript dan Google Fonts untuk frontend, framework Laravel untuk backend, lalu MySQL sebagai basis data. Pengujian sistem dilakukan dengan menggunakan black box testing serta pengujian menggunakan System Usability Scale. Hasil menunjukkan bahwa seluruh fungsi sistem berjalan dengan baik dan layak digunakan sebagai sarana pemasaran digital produk pangan lokal di Dinas Ketahanan Pangan Kabupaten Kutai Barat.

**Kata Kunci:** Website Food Center, Metode Waterfall, Black Box Testing, System Usability Scale (SUS)

**Abstract.** The West Kutai Regency Food Security Agency has a Food Center program as a marketing tool for local food products. However, marketing and sales processes are still conducted traditionally and through social media, resulting in limited reach. Furthermore, the lack of an online transaction system poses a risk of errors in recording product data, orders, and sales reports. This study aims to design and build a food center website as a digital marketing tool for local food products. The development method used is the Waterfall method, which includes needs analysis, system design and development, implementation, testing, and improvements and adjustments. The system development used HTML, CSS, Bootstrap, JavaScript, and Google Fonts for the frontend, the Laravel framework for the backend, and MySQL as the database. System testing was conducted using black box testing and the System Usability Scale (SUS). The results indicate that all system functions function well and are suitable for use as a digital marketing tool for local food products at the West Kutai Regency Food Security Agency.

**Keywords:** Food Center Website, Waterfall Method, Black Box Testing, System Usability Scale (SUS)

### 1. Pendahuluan

Pangan merupakan sumber dari keanekaragaman hayati yang dimanfaatkan sebagai bahan makanan dan minuman [1]. Pangan memiliki peran penting sebagai kebutuhan pokok manusia yang harus dipenuhi guna menciptakan sumber daya manusia yang bermutu [2]. Oleh karena itu, pemenuhan pangan menjadi tanggung jawab pemerintah termasuk dalam menjamin ketersediaan, keterjangkauan, dan pemerataan pangan bergizi di seluruh wilayah negara [3], [4]. Salah satu lembaga yang berperan dalam pelaksanaan tersebut bagi masyarakat Kabupaten Kutai

Barat adalah Dinas Ketahanan Pangan Kabupaten Kutai Barat. Dinas ini memiliki berbagai program untuk mendukung ketahanan pangan daerah, salah satunya program *Food Center* sebagai sarana pemasaran produk pangan lokal agar lebih dikenal masyarakat luas di kabupaten tersebut.

Saat ini Dinas Ketahanan Pangan Kabupaten Kutai Barat belum memiliki *website* yang mengelola pemasaran produk pangan lokal secara digital sehingga pelaksanaan perdagangan menjadi tidak efisien. Proses pemasaran dan penjualan masih dilakukan secara tatap muka dengan mendatangi *outlet* secara langsung, serta secara *online* melalui WhatsApp, Facebook, dan dari mulut ke mulut. Kondisi tersebut menyebabkan keterbatasan jangkauan informasi. Ditambah lagi dengan belum tersedianya sistem transaksi *online*, informasi produk yang belum terstruktur, serta belum adanya pengelolaan data produk dan laporan penjualan secara sistematis yang juga menambah ketidakefisienan proses perdagangan. Selain itu, proses pencatatan transaksi, data produk, dan laporan penjualan yang masih dilakukan secara manual yang berisiko menimbulkan kesalahan pencatatan.

Seiring perkembangan teknologi yang pesat, mendorong masyarakat untuk beradaptasi dengan sistem digital, termasuk dalam aktivitas pemasaran dan transaksi *online*, pemasaran digital menjadi solusi efektif karena mampu meningkatkan jangkauan promosi, efisiensi biaya, komunikasi, serta pelayanan konsumen [5]. Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan di atas, penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun sistem berbasis *website* guna mendukung pemasaran, pemesanan, transaksi, dan laporan penjualan produk pangan lokal secara terstruktur. *Website* ini diharapkan menjadi platform digital yang dapat diakses masyarakat untuk memperoleh informasi pangan lokal di Kabupaten Kutai Barat secara lebih luas, serta membantu staf meminimalkan kesalahan pencatatan dan meningkatkan efisiensi layanan.

## 2. Tinjauan Pustaka

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa pengembangan sistem berbasis *website* dan aplikasi digital efektif dalam mendukung pemasaran serta pengelolaan transaksi. Penelitian oleh Reji dan Bhustomy menunjukkan bahwa sistem *e-commerce* mampu memperluas pemasaran dan meningkatkan penjualan [6]. Cholifah dan Achmad juga membuktikan bahwa sistem *e-commerce* tidak hanya memperluas pemasaran, tetapi membantu pengawasan dan kontrol penjualan oleh instansi terkait [7]. Sedangkan penelitian oleh Iin dan Andi serta Fajar dkk menyatakan bahwa sistem *marketplace* berbasis *website* dapat mempermudah transaksi tanpa tatap muka, mengurangi kesalahan pencatatan, serta meningkatkan efisiensi waktu dan biaya [8], [9]. Penelitian Eka dan Sri menunjukkan bahwa sistem jual beli berbasis web memudahkan masyarakat berbelanja tanpa harus datang langsung ke pasar [10]. Penelitian oleh Suharsono dkk membuktikan bahwa sistem informasi ketahanan pangan berbasis *website* mempermudah pengelolaan dan pencarian data [11]. Saddam dkk menunjukkan bahwa sistem penjualan berbasis web dapat memperluas jangkauan pasar dan meningkatkan daya saing bisnis digital [12]. Rizky dan Nadia serta Robi menegaskan bahwa aplikasi berbasis Android mempermudah promosi, pemesanan, serta akses layanan tanpa batas waktu dan tempat [13], [14]. Selain itu, Abdul dkk menunjukkan bahwa sistem *Point of Sale* (POS) mampu meningkatkan akurasi pencatatan transaksi, meminimalkan risiko kecurangan dan kehilangan data, serta memudahkan pengawasan penjualan [15].

Secara keseluruhan, penggunaan sistem digital memberikan manfaat berupa peningkatan efisiensi operasional, perluasan jangkauan pemasaran, kemudahan akses informasi, pengelolaan data yang lebih terstruktur, serta pengurangan risiko kesalahan dan kehilangan data. Keunggulan lainnya adalah sistem dapat diakses kapan saja dan di mana saja, meningkatkan transparansi, serta mendukung pengambilan keputusan yang lebih cepat dan akurat.

## 3. Metodologi Penelitian

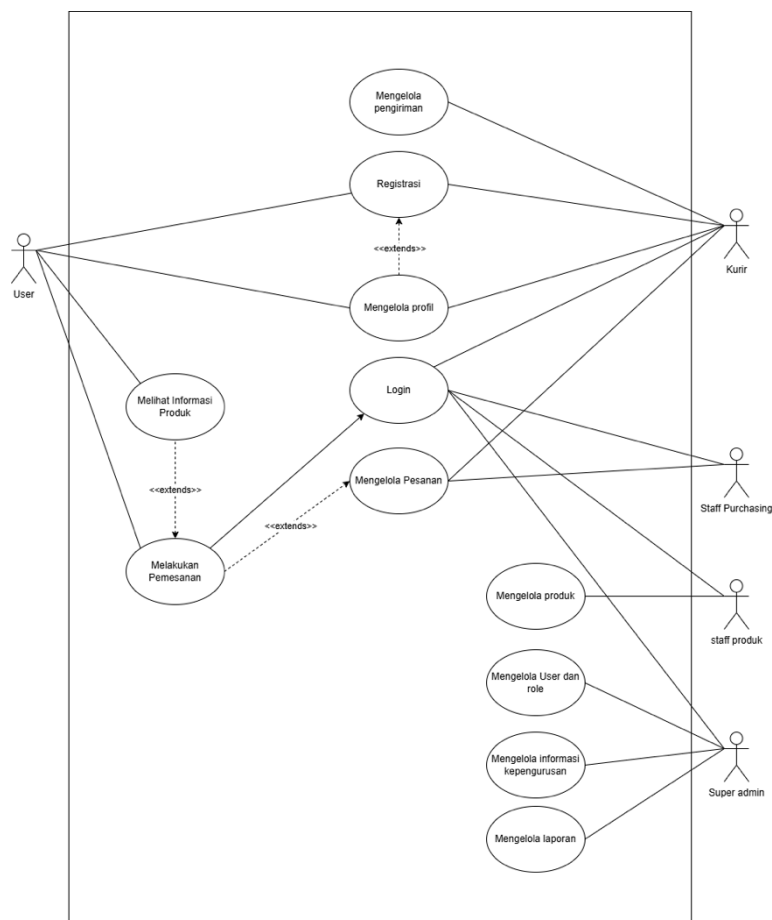
Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Waterfall* yang terdiri dari beberapa tahapan, yaitu: (1) Analisis kebutuhan, pada tahap ini dilakukan pengumpulan data dan informasi dari wawancara dan kuesioner untuk mendukung dalam pembangunan *website food center* untuk Dinas Ketahanan Pangan di Kabupaten Kutai Barat. (2) Pembangunan dan

perancangan sistem, pada tahap ini dilakukan pembangunan dan perancangan sistem untuk menggambarkan fitur-fitur dasar dari *website* seperti *use case*, ERD, *class diagram*, perancangan antarmuka, dll. (3) Implementasi, setelah perancangan sistem selesai dilakukan, maka akan dilanjutkan dengan pengkodean atau *coding* yang sesuai dengan Pembangunan *website* dan memastikan apabila sudah memenuhi kebutuhan sistem yang diperlukan. (4) Pengujian, pada tahapan ini dilakukan pengujian terhadap sistem yang telah dikembangkan menjadi *source code* untuk mencegah adanya *bug* pada *website* yang sedang dibangun. Metode yang digunakan untuk melakukan pengujian pada *website food center* yaitu *Black box testing* untuk pengujian fungsionalitas sistem dan *System Usability Scale* (SUS) untuk pengujian pengguna. (5) Perbaikan dan penyesuaian, pada tahap ini akan diperbaiki kesalahan dan menyesuaikan sistem atau fitur *website* yang memiliki masalah dari hasil pengujian jika terdapat masalah.

## 4. Hasil dan Diskusi

### 4.1. Fungsi Produk

Fungsi produk menggambarkan kebutuhan fungsionalitas *website Food Center* yang dikembangkan dan direpresentasikan dalam bentuk diagram *use case* yang menjelaskan interaksi antara pengguna dengan sistem. Diagram ini digunakan untuk menunjukkan fitur yang tersedia pada sistem serta peran pengguna dalam mengakses fitur tersebut, sehingga membantu dalam memahami kebutuhan sistem secara terstruktur. Diagram *use case* ditampilkan pada Gambar 1.

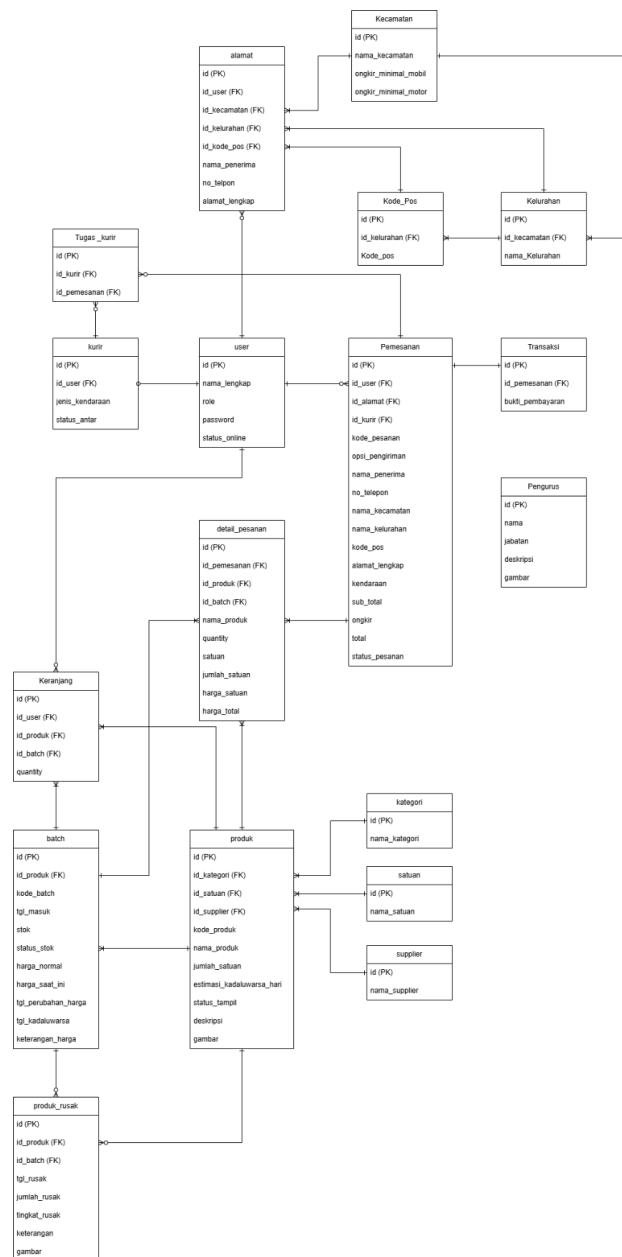


**Gambar 1. Diagram *Use Case***

## 4.2. Perancangan Data

Perancangan data *website food center* menggunakan *Entity Relationship Diagram* (ERD) untuk menggambarkan relasi antar tabel yang terhubung ke dalam sistem *website food center*.

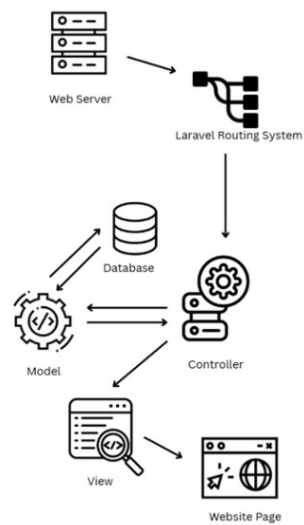
Total tabel yang digunakan untuk menyimpan data-data sistem dari *website food center* yaitu 19 tabel yang membentuk struktur basis data dengan atribut-atribut yang ada di dalamnya. Perancangan data *website food center* ditampilkan pada Gambar 2.



**Gambar 2. Entity Relationship Diagram (ERD)**

#### 4.3. Overview System

*Website food center* dibangun dengan menggunakan struktur *Model-View-Controller* (MVC). Sistem ini dibagi menjadi tiga bagian yaitu model sebagai pengelola data, *controller* untuk mengatur logika dan alur sistem, serta *view* sebagai antarmuka yang menampilkan informasi ke pengguna. Ketika pengguna mengakses *website* maka sistem akan mengeksekusi proses secara otomatis. *Server* menerima permintaan yang dimasukkan oleh pengguna lalu mengarahkan ke bagian sistem yang sesuai. Seluruh proses tersebut dijalankan dengan cepat berkat *Framework* Laravel. Arsitektur sistem ditunjukkan pada Gambar 3 di bawah ini.

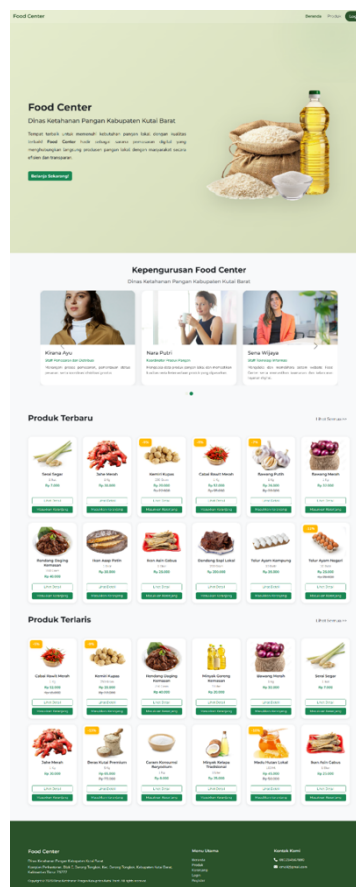


Gambar 3. Arsitektur Sistem

#### 4.4. Implementasi

##### 4.4.1. Implementasi Antarmuka Beranda

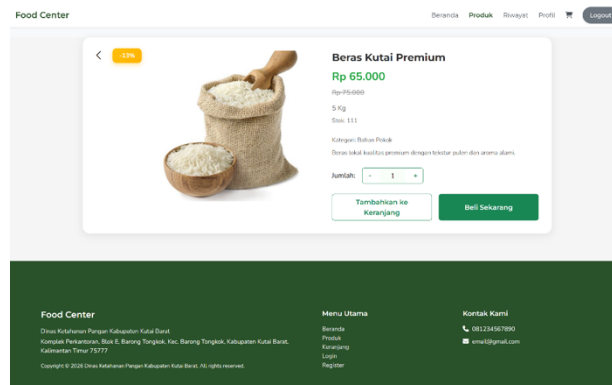
Halaman ini sebagai halaman utama ketika pengguna masuk ke dalam *website food center*. Halaman ini menampilkan informasi tentang *food center* seperti informasi karyawan yang mengurus *food center*, informasi produk baru, dan informasi produk terlaris. Implementasi antarmuka dari beranda ditampilkan pada Gambar 4.



Gambar 4. Implementasi Antarmuka Beranda

#### 4.4.2. Implementasi Halaman Detail Produk

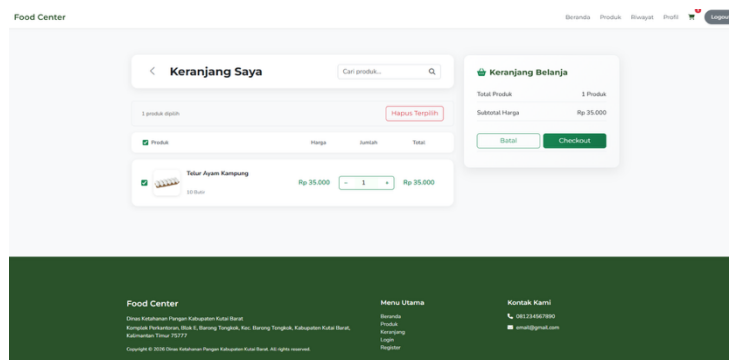
Halaman ini menampilkan informasi lengkap dari satu produk yang dipilih pengguna, dengan fokus utama pada kejelasan informasi dan kemudahan pembelian. Di bagian utama, pengguna dapat melihat gambar produk, nama produk, harga, jumlah/satuan, stok, kategori, serta deskripsi singkat. Tersedia juga kontrol untuk menentukan kuantitas pembelian. Aksi utama ditampilkan jelas melalui dua tombol, yaitu *Tambahkan ke Keranjang* untuk menyimpan produk ke keranjang dan *Beli Sekarang* untuk langsung melakukan pembelian. Implementasi halaman detail produk ditampilkan pada Gambar 5.



Gambar 5. Implementasi Halaman Detail Produk

#### 4.4.3. Implementasi Antarmuka Keranjang

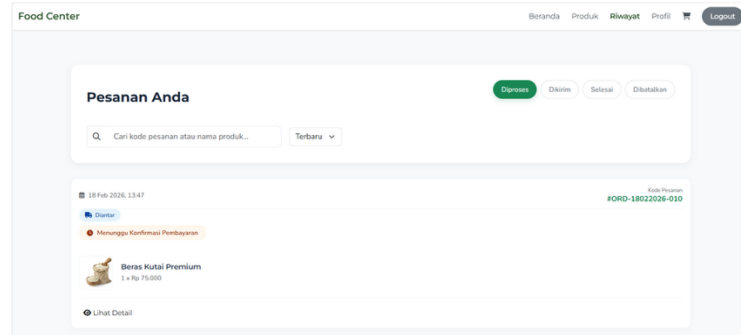
Halaman ini menampilkan daftar produk-produk yang dipilih oleh pengguna sebelum melanjutkan ke proses *checkout*. Halaman keranjang diimplementasikan sebagai antarmuka interaktif yang menampilkan daftar produk yang telah dipilih pengguna sebelum proses *checkout*, dengan tabel di sisi kiri yang memuat informasi gambar produk, nama, satuan, harga, jumlah, dan total harga per produk, serta fitur untuk mengubah jumlah, memilih, dan menghapus produk dari keranjang. Di sisi kanan halaman terdapat ringkasan yang menampilkan total produk yang dipilih dan sub total harga keseluruhan sebagai acuan pengguna sebelum melanjutkan ke tahap *checkout*. Implementasi antarmuka keranjang ditampilkan pada Gambar 6.



Gambar 6. Implementasi Antarmuka Keranjang

#### 4.4.4. Implementasi Antarmuka Riwayat

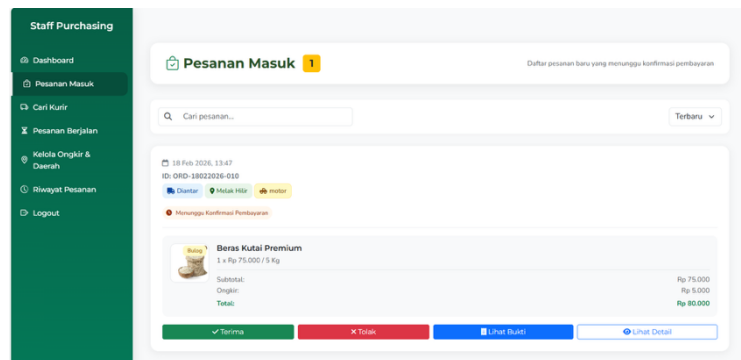
Halaman ini menampilkan daftar pesanan pengguna yang telah dibuat sebelumnya dan dikelompokkan berdasarkan status pesanan. Halaman ini terdiri dari beberapa tab, yaitu diproses, dikirim, selesai, dan batal. Secara bawaan, halaman riwayat akan menampilkan tab diproses yang berisi pesanan yang baru dibuat dan masih menunggu persetujuan dari staf *purchasing*. Implementasi antarmuka riwayat pengguna ditampilkan pada Gambar 7.



Gambar 7. Implementasi Antarmuka Riwayat Pengguna

#### 4.4.5. Implementasi Antarmuka Pesanan Masuk

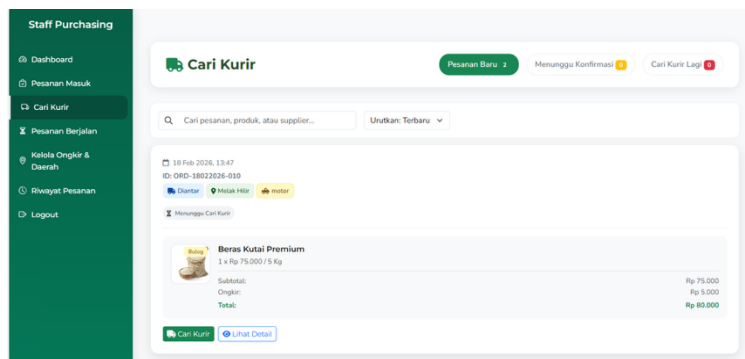
Halaman ini berfungsi untuk menerima pesanan masuk dari pengguna. Pesanan-pesanan yang sudah dilakukan *checkout* akan masuk pada halaman ini yang akan dikelola oleh staf *purchasing*. Halaman ini menampilkan daftar pesanan yang terdiri dari kode pesanan, tanggal pesanan, total pesanan, metode pengiriman, alamat dan bukti pembayaran. Implementasi antarmuka pesanan masuk ditampilkan pada Gambar 8.



Gambar 8. Implementasi Antarmuka Pesanan Masuk

#### 4.4.6. Implementasi Antarmuka Cari Kurir

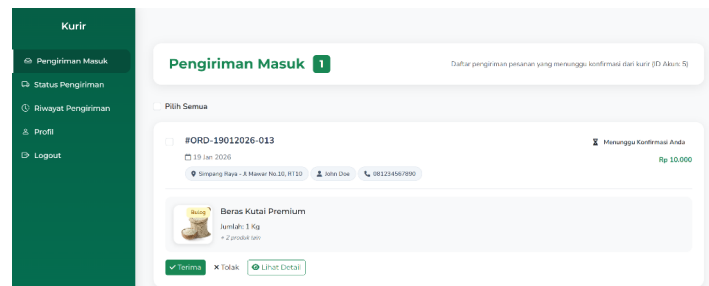
Halaman ini menampilkan daftar pesanan dalam bentuk tiga tab yaitu tab pesanan baru untuk menampilkan pesanan yang baru saja dikonfirmasi pada halaman pesanan masuk, tab menunggu konfirmasi untuk menampilkan pesanan yang sedang menunggu konfirmasi dari kurir, dan tab cari kurir lagi yaitu menampilkan pesanan yang ditolak oleh kurir untuk mencari ulang kurir yang lain. Implementasi antarmuka cari kurir ditampilkan pada Gambar 9.



Gambar 9. Implementasi Antarmuka Cari Kurir

#### 4.4.7. Implementasi Antarmuka Pengiriman Masuk

Halaman ini menampilkan pesanan yang ingin dikirimkan oleh kurir. pada halaman ini kurir dapat menerima pengiriman atau menolak pengiriman. Halaman ini juga menampilkan detail pesanan dari pengguna. Halaman detail pesanan pada kurir menampilkan informasi penerima, alamat lengkap dari pengguna, dan *ongkir* yang didapatkan. Implementasi antarmuka pengiriman masuk ditampilkan pada Gambar 10.



Gambar 10. Implementasi Antarmuka Pengiriman Masuk

### 4.5. Pengujian

#### 4.5.1. Pengujian Fungsionalitas

Pengujian fungsionalitas dilakukan dengan metode *black box testing*. Metode ini menguji perangkat lunak dengan menilai fungsi sistem berdasarkan *input* dan *output* tanpa melihat struktur internal atau kode program. Pengujian ini bertujuan memastikan sistem dapat menerima data dengan benar, memprosesnya sesuai fungsi yang dirancang, serta menghasilkan keluaran yang sesuai. Hasil pengujian menunjukkan semua fitur berfungsi dengan baik sesuai yang diharapkan.

#### 4.5.2. Pengujian Terhadap Pengguna

Hasil pengujian *website food center* yang ditampilkan pada Tabel 1 dilakukan dengan melibatkan pengguna untuk menilai apakah *website food center* sistemnya sudah sesuai dengan tujuan yang ditetapkan. Data pengujian diperoleh dari hasil kuesioner yang diberikan kepada pengguna sebagai responden. Kuesioner ini diisi oleh 33 responden dan disusun menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) yang bertujuan untuk mengukur tingkat kegunaan dan kemudahan penggunaan sistem *food center* berdasarkan persepsi pengguna. Kuesioner dalam metode ini terdiri dari 10 pertanyaan dengan tipe jawaban seperti Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Netral (N), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS).

Tabel 1. Hasil Pengujian Terhadap Pengguna

| No | Pertanyaan                                                                                             | SS | S  | N | TS | STS |
|----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|----|---|----|-----|
| 1  | Saya berpikir akan menggunakan <i>Website Food Center</i> ini kembali untuk berbelanja produk pangan.  | 13 | 20 | 0 | 0  | 0   |
| 2  | Saya merasa <i>Website Food Center</i> ini rumit digunakan saat melakukan pemesanan dan transaksi.     | 2  | 0  | 2 | 23 | 6   |
| 3  | Saya merasa <i>Website Food Center</i> ini mudah digunakan untuk mencari dan membeli produk.           | 11 | 22 | 0 | 0  | 0   |
| 4  | Saya membutuhkan bantuan orang lain saat menggunakan <i>Website Food Center</i> ini.                   | 0  | 1  | 3 | 23 | 7   |
| 5  | Saya merasa fitur belanja dan transaksi pada <i>Website Food Center</i> ini berjalan dengan baik.      | 10 | 21 | 2 | 0  | 0   |
| 6  | Saya merasa terdapat tampilan atau proses yang tidak konsisten pada <i>Website Food Center</i> ini.    | 0  | 0  | 6 | 22 | 5   |
| 7  | Saya merasa pengguna lain dapat dengan cepat memahami cara menggunakan <i>Website Food Center</i> ini. | 9  | 21 | 3 | 0  | 0   |
| 8  | Saya merasa <i>Website Food Center</i> ini membingungkan saat digunakan untuk memesan produk.          | 0  | 0  | 0 | 22 | 11  |
| 9  | Saya merasa tidak mengalami hambatan berarti saat menggunakan <i>Website Food Center</i> ini.          | 10 | 23 | 0 | 0  | 0   |

| No | Pertanyaan                                                                                                 | SS | S | N | TS | STS |
|----|------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|---|---|----|-----|
| 10 | Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum dapat menggunakan Website Food Center ini dengan baik. | 1  | 9 | 5 | 9  | 9   |

Perhitungan untuk skor *System Usability Scale* (SUS) pada setiap pertanyaan bernomor ganjil hasil skor dikurangi angka satu dan pertanyaan bernomor genap dikurangi angka lima dengan hasil skor pertanyaan, kemudian menjumlahkan semua hasil skor dari setiap pertanyaan per responden kemudian hasil dikalikan angka 2,5. Jumlah semua hasil skor setiap responden kemudian dihitung nilai rata-ratanya menggunakan Persamaan 1.

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n} \quad (1)$$

Keterangan :

$\bar{x}$  : rata – rata skor  
 $\sum x$  : jumlah skor keseluruhan dari setiap pertanyaan  
 $n$  : jumlah pertanyaan

Berdasarkan hasil perhitungan *System Usability Scale* (SUS) terhadap 33 responden diperoleh skor rata-rata sebesar 78,11 yang menandakan nilai dari sistem ini berada di atas standar minimal 68 yang artinya sistem tersebut memiliki tingkat kegunaan yang baik, mudah digunakan, mudah dipahami dan mampu membantu pengguna.

## 5. Kesimpulan dan Saran

Penelitian ini berhasil merancang dan membangun *Website Food Center* sebagai sistem berbasis web yang mendukung penyajian informasi produk pangan lokal secara terstruktur, proses pemesanan dan transaksi, serta pengelolaan data dan laporan sehingga membantu mengurangi risiko kesalahan pencatatan dan memudahkan akses informasi bagi masyarakat maupun staf dinas. Pengembangan sistem dilakukan menggunakan metode *Waterfall* yang meliputi tahapan analisis kebutuhan, perancangan, pengkodean, dan pengujian. Hasil pengujian *Black box* menunjukkan seluruh fungsi sistem berjalan sesuai kebutuhan, sedangkan pengujian *System Usability Scale* (SUS) menghasilkan nilai rata-rata 78,11 yang berada di atas standar 68, sehingga sistem dinilai memiliki tingkat kegunaan yang baik, mudah digunakan, mudah dipahami, dan mampu membantu pengguna dalam mengakses informasi serta melakukan transaksi bahan pangan.

Secara keseluruhan, *website* yang dikembangkan telah berjalan sesuai tujuan penelitian dan layak digunakan sebagai media informasi, pemasaran, dan pengelolaan transaksi bahan pangan, namun masih dapat dikembangkan lebih lanjut melalui penambahan fitur negosiasi ongkos kirim antara pengguna dan kurir serta fitur notifikasi otomatis kepada konsumen dan staf dinas terkait status pesanan agar proses layanan menjadi lebih efektif dan informatif.

## Referensi

- [1] D. K. Yanti and I. U. Choiriyah, "Optimizing Food Diversification through Learning from Successful Implementation in Indonesia," *Indonesian Journal of Public Policy Review*, vol. 25, no. 3, May 2024, doi: 10.21070/ijppr.v25i3.1393.
- [2] S. Dwi Ariyanti *et al.*, "Pemenuhan Kebutuhan Produksi Beras Nasional Dalam Meningkatkan Kesejahteraan Masyarakat Menurut Perspektif Ekonomi Islam Fulfilling National Rice Production Needs in Improving Public Welfare According to an Islamic Economic Perspective," *Jurnal Ekonomi Syariah dan Bisnis*, vol. 7, no. 1, 2024, doi: 10.31949/maro.v7i1.9121.
- [3] A. Rohman and A. D. Maharani, "Proyeksi Kebutuhan Konsumsi Pangan Beras Di Daerah Istimewa Yogyakarta," *Caraka Tani: Journal of Sustainable Agriculture*, vol. 32, no. 1, p. 29, Mar. 2018, doi: 10.20961/carakatani.v32i1.12144.

- [4] V. V Rumawas, H. Nayoan, and N. Kumayas, "Peran Pemerintah Dalam Mewujudkan Ketahanan Pangan di Kabupaten Minahasa Selatan (Studi Dinas Ketahanan Pangan Minahasa Selatan)," *GOVERNANCE*, vol. 1, p. 1, 2021.
- [5] C. M. Khairunnisa, "Pemasaran Digital sebagai Strategi Pemasaran: Conceptual Paper." [Online]. Available: <http://jurnal.stiekma.ac.id/index.php/JAMIN>
- [6] R. Darmawan and B. Hakim, "Perancangan Sistem Website E-Commerce Pada Pt. Natura Indoland Dengan Framework Codeigniter" *JBASE - Journal of Business and Audit Information Systems*, vol. 5, no. 2, Oct. 2022, doi: 10.30813/jbase.v5i2.3776.
- [7] C. Cholifah and A. Baijuri, "Rancang Bangun Sistem Informasi E-Commerce Geraai Hastani Kabupaten Banyuwangi Berbasis Website," *JUSTIFY: Jurnal Sistem Informasi Ibrahimy*, vol. 2, no. 2, pp. 144–156, Jan. 2024, doi: 10.35316/justify.v2i2.3930.
- [8] Sofiani, I., & Nurhidayat, A. I. (2019). Sirancang Bangun Aplikasi E-Marketplace Hasil Pertanian Berbasis Website Dengan Menggunakan Framework Codeigniter. *Jurnal Manajemen Informatika*, 10(1), 25–32.
- [9] F. Sarasati, D. Pradiatiningtyas, N. Purwati, P. Studi, S. Informasi, and N. Mandiri, "Perancangan E-Bakul Pada Kelompok Wanita Tani Ngudi Rejeki Berbasis Website".
- [10] E. Putri, R. Afwani, and E. Anjarwani, "Aplikasi Jual Beli Hasil Pertanian Sayur-Sayuran Berbasis Website Di Kecamatan Sape (Website-based buying and selling application for vegetable agricultural products in Sape sub-district)." [Online]. Available: <http://jtika.if.unram.ac.id/index.php/JTIKA/>
- [11] S. Bantun, J. Yusmah Sari, E. Sapitra, and M. Syaiful, "Sistem Informasi Ketahanan Pangan Pada Dinas Ketahanan Pangan Kabupaten Kolaka Berbasis Web."
- [12] S. Fikri *et al.*, "Perancangan Sistem Penjualan Sayuran Menggunakan React JS."
- [13] R. Putra Fhonna and N. Humaira, "Aplikasi Marketplace Pertanian Dan Peternakan (Maritani) Berbasis Android," *Jurnal Teknovasi*, vol. 08, pp. 46–56, 2021.
- [14] R. Robi and Y. Pernando, "Perancangan dan Implementasi Produk UMKM Aplikasi Vegetarian 'VegeYuk' Berbasis Android," *TIN: Terapan Informatika Nusantara*, vol. 4, no. 4, pp. 246–251, Sep. 2023, doi: 10.47065/tin.v4i4.4216.
- [15] A. R. Naufal, D. A. Nawangnugraeni, and A. T. Suseno, "Rancang Bangun Sistem Informasi Point Of Sale Multi Outlet dengan Menggunakan Framework Laravel di Koperasi ITSNU Pekalongan," *Jurnal Teknik Informasi dan Komputer (Tekinkom)*, vol. 5, no. 2, p. 280, Dec. 2022, doi: 10.37600/tekinkom.v5i2.591.