



RANCANG BANGUN SISTEM E-MARKETPLACE PETSHOP BERBASIS ANDROID

Muhammad Riefki Ariyanto¹, Muhammad Shulhan Khairy, Rawansyah

^{1,2}Teknik Informatika, Program Studi Teknologi Informasi, ³Politeknik Negeri Malang

¹riefkiari@gmail.com, ² al.khair.21@gmail.com, ³rawansyah@polinema.ac.id

Abstrak

Sistem e-marketplace telah menjadi tren populer dalam beberapa tahun terakhir. Industri Petshop, yang mengalami pertumbuhan pesat, juga menerapkan model bisnis ini untuk meningkatkan aksesibilitas produk dan layanan mereka kepada konsumen. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan sistem e-marketplace Petshop berbasis aplikasi Android. Sistem ini memungkinkan pengguna untuk menjelajahi dan membeli berbagai produk serta layanan hewan peliharaan dari berbagai toko hewan peliharaan yang terdaftar. Aplikasi Android akan menjadi platform utama untuk mengakses sistem ini, memberikan kemudahan bagi pengguna perangkat Android.

Pengembangan sistem ini memanfaatkan teknologi dan layanan terbaru dalam pengembangan aplikasi Android, seperti bahasa pemrograman Dart dengan framework Flutter untuk pengembangan frontend, framework Laravel sebagai backend, serta MySQL untuk manajemen pengguna dan penyimpanan data. Dalam perancangan dan pembangunan sistem e-marketplace Petshop berbasis Android ini, dilakukan pengujian black box dan User Acceptance Test (UAT) menggunakan kuesioner dengan 7 pertanyaan kepada 23 responden. Hasil pengujian menunjukkan bahwa sistem yang dikembangkan mendapatkan tingkat penerimaan sebesar 88,17%.

Kata kunci : Sistem Informasi, E-commerce, Petshop

Abstract

E-marketplace systems have become a popular trend in recent years. The pet shop industry, which has experienced rapid growth, is also adopting this business model to increase the accessibility of their products and services to consumers. This research aims to design and develop an Android-based e-marketplace system for pet shops. This system allows users to browse and purchase various products and services for pets from various registered pet shops. The Android application will be the main platform to access this system, providing convenience for Android device users. The development of this system utilizes the latest technologies and services in Android application development, such as the Dart programming language with the Flutter framework for front-end development, the Laravel framework as the back-end, and MySQL for user management and data storage. In designing and building this Android-based e-marketplace system for pet shops, black-box testing and User Acceptance Testing (UAT) were conducted using a questionnaire with 7 questions to 23 respondents. The test results showed that the developed system achieved an acceptance rate of 88.17%.

Keywords: Information System, E-commerce, Petshop

Article History

Received: Juli 2024

Reviewed: Juli 2024

Published: Juli 2024

Plagirism Checker No 234

Prefix DOI : Prefix DOI :

10.8734/Kohesi.v1i2.365

Copyright : Author

Publish by : Kohesi



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)



1. Pendahuluan

Berkembangnya dunia teknologi dan informasi mempengaruhi seluruh kehidupan manusia dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. *E-Marketplace* adalah salah satu platform jual beli yang memiliki karakteristik adanya penjual dan pembeli, di mana penjual berperan aktif dan konsumen aktif untuk membeli barang (Mahesa, 2022).

Saat ini, memasarkan produk secara *online* merupakan strategi pemasaran yang sangat efisien dan tepat untuk mendukung berbagai macam kegiatan manusia. Dengan *e-marketplace*, seseorang dapat melakukan transaksi pemesanan produk dan jasa. Marketplace banyak digunakan di berbagai bidang bisnis, salah satunya dalam bidang kesehatan hewan dan petshop, karena saat ini banyak *petshop* yang menawarkan berbagai jenis layanan.

Informasi mengenai ketersediaan barang, jasa, harga, dan fasilitas layanan di sebagian besar *petshop* saat ini hanya dapat diakses secara konvensional, sehingga pelanggan belum dapat memilih lokasi *petshop* terdekat dengan harga yang sesuai dengan kemampuan mereka. Saat ini, pelanggan mengalami kesulitan dalam membandingkan satu *petshop* dengan yang lain serta mencari lokasi *petshop* yang ada di Kota Malang, karena media informasi mengenai *petshop* masih terpisah-pisah.

Untuk mengatasi permasalahan yang sudah diuraikan, diperlukan media yang dapat menghubungkan antara penyedia layanan *petshop* dan konsumen. Diperlukan pengembangan sebuah sistem *marketplace* untuk mengembangkan sektor pengguna jasa berupa pasar *petshop* berbasis Android, di mana pengguna Android yang terhubung jaringan internet dapat dengan mudah mendapatkan informasi yang dibutuhkan melalui perangkat mereka. Oleh karena itu, penulis sebagai peneliti akan merancang sebuah aplikasi *mobile* berbasis *marketplace* yang akan diterapkan pada *petshop*. Dengan adanya aplikasi ini, diharapkan dapat membantu meningkatkan transaksi penjualan dan pemesanan yang lebih terintegrasi, sehingga dapat meningkatkan keuntungan bagi pengusaha dan memberikan informasi kepada masyarakat terkait penjualan produk *petshop*.

Penelitian perancangan aplikasi ini bertujuan untuk membangun aplikasi marketplace petshop yang memudahkan konsumen dalam mendapatkan produk dan layanan yang ditawarkan.

2. Kajian Pustaka

2.1 E-Marketplace

E-marketplace merupakan sebuah sistem informasi antar organisasi yang memungkinkan pembeli dan penjual di pasar untuk berkomunikasi mengenai informasi harga, produk, dan menyelesaikan transaksi melalui saluran komunikasi elektronik. *E-marketplace* merepresentasikan struktur sosial, konsep ekonomi pasar, serta penggunaan teknologi. *E-marketplace* dapat memberikan peluang bagi bisnis untuk melakukan transaksi melalui saluran elektronik, biasanya pada platform berbasis internet (Jamaris, 2022).

2.2 My Structured Query Language (MySQL)

MySQL merupakan perangkat lunak *RDBMS* (*Relational Database Management System*) yang digunakan untuk membuat dan mengelola suatu *database* secara terstruktur dan otomatis. MySQL memberikan kemudahan bagi pengguna dalam mengelola data yang berisi informasi string (berbasis teks) dan dapat diakses secara pribadi maupun umum melalui suatu web. MySQL dapat diakses oleh multi-user (banyak pengguna) dan memproses data secara bersamaan, serta memberikan kapasitas untuk menampung data dalam jumlah besar (Firman, 2016).

2.3 Android

Android adalah arsitektur perangkat lunak sumber terbuka yang populer, disediakan oleh **Open Handset Alliance**, yang saat ini menargetkan perangkat seluler seperti ponsel pintar dan komputer tablet. Android merupakan tumpukan perangkat lunak untuk perangkat seluler yang mencakup sistem operasi, middleware, dan aplikasi utama. **Android SDK** menyediakan alat dan **API** yang diperlukan untuk mengembangkan aplikasi pada platform Android menggunakan bahasa pemrograman **Java** (Safwan, 2019).

2.4 Flutter Framework

Flutter adalah sebuah framework multiplatform yang dikembangkan oleh tim Google dengan tujuan menyederhanakan pengembangan perangkat lunak multiplatform melalui satu



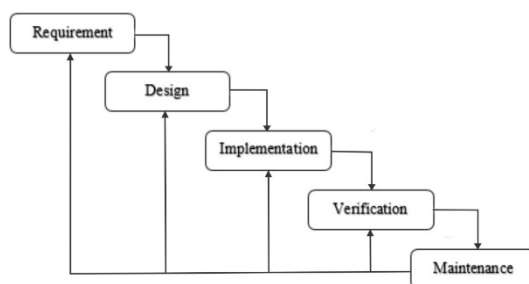
codebase. Framework ini juga mendukung pemisahan antara antarmuka pengguna (*UI*) dan kode yang umum dalam bahasa pemrograman lainnya. Dalam Flutter, satu codebase sudah mencakup *UI* dan logika aplikasi. Implementasi kode di Flutter dilakukan menggunakan *widget*, yang dapat berupa komponen visual atau sekadar kontainer untuk *widget* lainnya. Oleh karena itu, kode dalam Flutter bersifat hierarkis. Keunikan Flutter dibandingkan solusi multiplatform lainnya adalah ketidakperluan penggunaan penyambung (*bridge*) seperti pada pendekatan multiplatform yang lain (Santoso, 2020).

2.5 Skala Likert

Skala Likert adalah metode pengukuran yang dikembangkan oleh Rensis Likert dan dipublikasikan dalam karyanya yang berjudul “A Technique For Measurement Of Attitudes” di Jurnal Archives Of Psychology pada tahun 1932. Penelitian yang mendasari artikel tersebut merupakan bagian dari proyek penelitian yang dilaksanakan oleh Likert bersama Gardner Murphy sejak tahun 1929. Dalam penelitian tersebut, Likert bertujuan untuk menciptakan skala pengukuran sikap terhadap lima isu penting pada waktu itu, yaitu hubungan internasional, masalah ras, konflik ekonomi, konflik politik, dan agama. Seiring waktu, Skala Likert menjadi alat yang sering digunakan dalam ilmu sosial dan penelitian survei (Suasapha, 2020).

3. Metode Penelitian

Dalam pengembangan aplikasi petshop berbasis Android, digunakan metode pengembangan *waterfall*. Metode *waterfall* adalah model pengembangan sistem informasi yang bersifat sistematis dan sekuensial, dimulai dari tahap awal dan mengalir ke bawah seperti air terjun, melalui berbagai tahapan yang dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



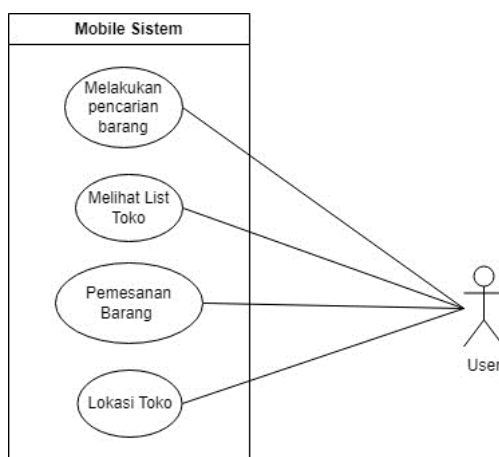
Gambar 1 Metode penelitian waterfall

3.1 Analisa Kebutuhan

Analisis kebutuhan pada pengembangan ini adalah mengidentifikasi permasalahan yang berkaitan dengan pengajuan pertanyaan dan keluhan. Kumpulan dari pertanyaan dan keluhan tersebut dijadikan bahan dalam pembuatan sistem yang dibutuhkan. Kebutuhan tersebut meliputi kebutuhan fungsional sistem dan nonfungsional sistem.

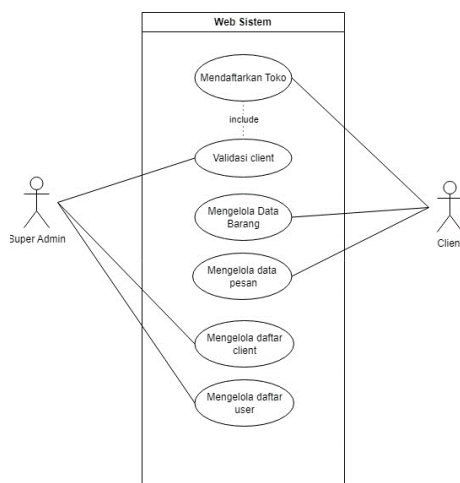
3.2 Use Case diagram

Pada proses ini diperlukan beberapa tahap yang digunak untuk mempermudah dalam pembuatan aplikasi, pada bagian ini terdapat tiga aktor yaitu *customer*, admin toko, dan admin. Use case *customer* pada mobile sistem yang dapat dilihat pada gambar 2 di bawah ini:



Gambar 2 Use Case Mobile System

User sebagai pengguna utama yang memiliki fitur *login* atau *register* untuk mendapat akses fitur berupa, cek stock barang, list toko, pencarian barang, pemesanan barang dan lokasi toko dapat di akses melalui aplikasi *mobile*, untuk *Use case* Admin toko dan super admin pada sistem web yang dapat dilihat pada gambar 4.1 di bawah ini:

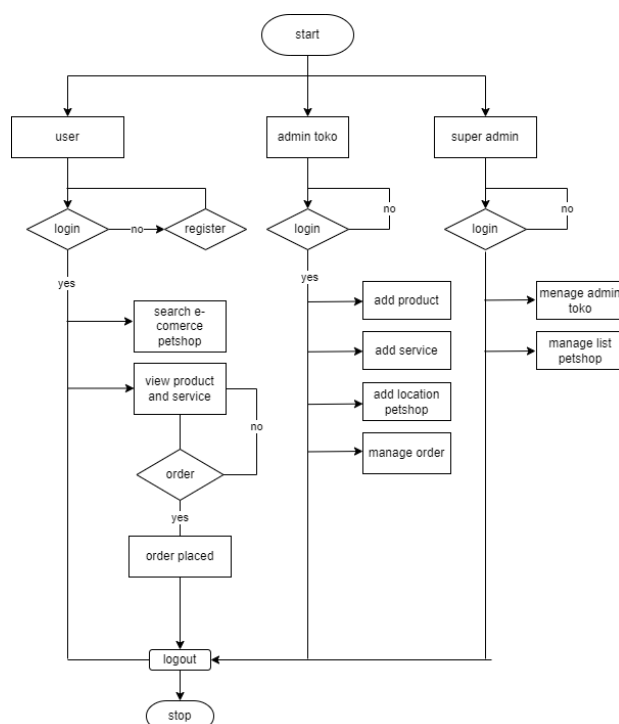


Gambar 3 Use Case Web System

Admin toko dapat mendaftarkan toko yang akan di validasi admin, mengelola daftar barang dan menerima pesanan dari *customer*, sedangkan admin yang mengolah data daftar petshop, validasi Admin toko, mengelola daftar *customer* dan mengelola keseluruhan daftar barang dari semua Admin toko

3.3 Flowchart

Proses desain berfungsi untuk menerjemahkan syarat kebutuhan sebuah perancangan perangkat lunak yang dapat diperkirakan sebelum proses coding dilakukan.

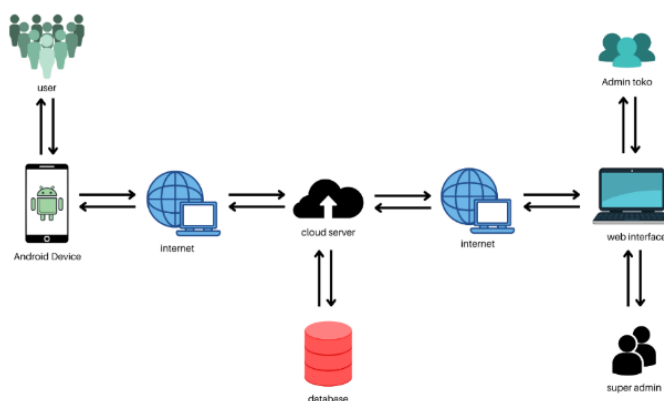


Gambar 4 Flowchart System

Pada proses ini diperlukan beberapa tahap yang digunal untuk mempermudah dalam pembuatan aplikasi

3.4 Desain Arsitektur Sistem

Pengembangan aplikasi e-marketplace berbasis Android ini bertujuan untuk memudahkan masyarakat dalam menemukan rekomendasi petshop serta jenis layanan yang ditawarkan. Aplikasi ini memiliki tiga tingkat akses, yaitu admin, pegawai, dan pelanggan. Aplikasi tersebut akan melibatkan pelanggan yang menggunakan perangkat smartphone berbasis android. Admin toko mengelola pesanan dan stok barang melalui *website*, sementara super admin mengelola data melalui website dengan perangkat komputer yang terhubung ke server aplikasi. Sistem ini dirancang dengan arsitektur yang dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 5 Desain Arsitektur

3.5 Implementasi

Implementasi antarmuka aplikasi *E-commerce petshop* beserta dengan fungsionalitasnya. Antarmuka ini dirancang untuk memudahkan pengguna dalam memasarkan dan memesan produk *petshop*. Dalam pengembangan aplikasi ini, beberapa fitur utama telah diimplementasikan.



3.6 Pengujian

Pada pengujian sistem ini, digunakan dua metode, yaitu metode *Blackbox* dan *User Acceptance Test* (UAT). Metode *Blackbox* difokuskan pada pengujian fungsionalitas sistem, sedangkan UAT diterapkan sebagai tahapan akhir untuk memastikan bahwa sistem memenuhi persyaratan yang telah ditetapkan.

4. Hasil Dan Pembahasan

Berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan, aplikasi ini dapat berjalan sesuai. Fitur dan fungsi dari setiap menu dan objek yang ada berjalan dengan baik dan sesuai dengan tujuan perancangan. Hasil pengujian *Blackbox* menunjukkan bahwa aplikasi ini berfungsi dengan baik. Berikut hasil dari *Alpha Testing* menggunakan metode *Blackbox*:

Tabel 1 Pengujian Menggunakan Black Box

No	Fitur Pengujian	Hasil Pengujian
1	Login user & register	Terpenuhi
2	Home	Terpenuhi
3	daftar toko	Terpenuhi
4	Daftar produk	Terpenuhi
5	Pencarian produk	Terpenuhi
6	Detai toko	Terpenuhi
7	Detail produk	Terpenuhi
8	List produk	Terpenuhi
9	Keranjang	Terpenuhi
10	Transaksi	Terpenuhi
11	Checkout	Terpenuhi
12	Detail transaksi	Terpenuhi
13	Payment	Terpenuhi
14	Maps	Terpenuhi
15	Chat	Terpenuhi
16	Menu	Terpenuhi
17	Logout	Terpenuhi

Terdapat juga hasil dari pengujian *User Acceptance Test* (UAT). Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana tingkat penerimaan dan dukungan dari pengguna terhadap aplikasi *PestEcom*. Pengujian dilakukan dengan memberikan 7 pertanyaan dengan lima jawaban untuk setiap pertanyaan, menggunakan skala *Likert* dari 1 sampai 5. Pilihan jawaban meliputi Sangat Setuju, Setuju, Netral, Tidak Setuju, dan Sangat Tidak Setuju.

Pada *User Acceptance Test*, sistem ini merupakan tahapan akhir untuk memastikan bahwa requirement sistem bekerja sesuai kebutuhan dan menyesuaikan dengan sistem yang dikembangkan. Terdapat 23 responden, dengan 21 berperan sebagai customer dan 2 berperan sebagai admin toko, yang telah menjawab tujuh pertanyaan kuisisioner UAT. Berikut adalah daftar pertanyaan kuisisioner UAT.

Tabel 2 Pertanyaan User Acceptance Test

No	Pertanyaan
1	Saya sedang memiliki atau pernah memiliki hewan peliharaan
2	Layanan aplikasi <i>petscome</i> pada web maupun mobile dapat mempermudah di bagian terkait di lingkungan kerja saya.
3	Penggunaan aplikasi web/mobile pet mudah dipelajari.



4	Penggunaan aplikasi PetsEcom dapat meningkatkan keefektifan saya untuk mencari barang kebutuhan hewan
5	Layanan aplikasi PetsEcom Mempermudah Meningkatkan Penjualan
6	Saya memerlukan aplikasi untuk memesan barang Petshop
7	Semua fungsi dalam aplikasi telah memenuhi kebutuhan saya.

Tabel 3 Hasil nilai dari pertanyaan ke 1

Pertanyaan ke-1			
Skala Jawaban	Nilai	Frekuensi	Total Nilai
Sangat setuju	5	9	55
Setuju	4	10	40
Netral	3	2	6
Tidak setuju	2	0	0
Sangat tidak setuju	1	0	0
Total		23	101

$$persentase = \frac{101}{115} \times 100 = 87,8\%$$

Pada persamaan diatas angka 91 didapat dari total nilai responden, kemudian dibagi dengan jumlah nilai maksimal, dan dikalikan 100 maka akan mendapatkan hasil persentase 87,8 % untuk pertanyaan nomor 1.

Tabel 4 Hasil nilai
2

dari pertanyaan ke

Pertanyaan ke-2			
Skala Jawaban	Nilai	Frekuensi	Total Nilai
Sangat setuju	5	8	40
Setuju	4	12	48
Netral	3	3	9
Tidak setuju	2	0	0
Sangat tidak setuju	1	0	0
Total		23	97

$$persentase = \frac{97}{115} \times 100 = 84,3\%$$

Pada persamaan diatas angka 97 didapat dari total nilai responden, kemudian dibagi dengan jumlah nilai maksimal, dan dikalikan 100 maka akan mendapatkan hasil persentase 84,3 % untuk pertanyaan nomor 2

Tabel 5 Hasil nilai dari pertanyaan ke 3.

Pertanyaan ke-3			
Skala Jawaban	Nilai	Frekuensi	Total Nilai
Sangat setuju	5	6	30
Setuju	4	13	52
Netral	3	4	12
Tidak setuju	2	0	0
Sangat tidak setuju	1	0	0
Total		23	94



$$persentase = \frac{94}{115} \times 100 = 81.7\%$$

Pada persamaan diatas angka 94 didapat dari total nilai responden, kemudian dibagi dengan jumlah nilai maksimal, dan dikalikan 100 maka akan mendapatkan hasil persentase 81,7 % untuk pertanyaan nomor 3

Tabel 6 Hasil nilai dari pertanyaan ke 4.

Pertanyaan ke-4			
Skala Jawaban	Nilai	Frekuensi	Total Nilai
Sangat setuju	5	16	80
Setuju	4	6	24
Netral	3	1	3
Tidak setuju	2	0	0
Sangat tidak setuju	1	0	0
Total		23	107

$$persentase = \frac{107}{115} \times 100 = 93,0\%$$

Pada persamaan diatas angka 107 didapat dari total nilai responden, kemudian dibagi dengan jumlah nilai maksimal, dan dikalikan 100 maka akan mendapatkan hasil persentase 93 % untuk pertanyaan nomor

Tabel 7 Hasil nilai dari pertanyaan ke 5.

Pertanyaan ke- 5			
Skala Jawaban	Nilai	Frekuensi	Total Nilai
Sangat setuju	5	17	85
Setuju	4	6	24
Netral	3	0	3
Tidak setuju	2	0	0
Sangat tidak setuju	1	0	0
Total		23	109

$$persentase = \frac{109}{115} \times 100 = 94,8\%$$

Pada persamaan diatas angka 109 didapat dari total nilai responden, kemudian dibagi dengan jumlah nilai maksimal, dan dikalikan 100 maka akan mendapatkan hasil persentase 94,8 % untuk pertanyaan nomor 5

Tabel 8 Hasil nilai dari pertanyaan ke 6.

Pertanyaan ke-6			
Skala Jawaban	Nilai	Frekuensi	Total Nilai
Sangat setuju	5	12	60
Setuju	4	7	28
Netral	3	4	12
Tidak setuju	2	0	0
Sangat tidak setuju	1	0	0
Total		23	100

$$persentase = \frac{100}{115} \times 100 = 87,0\%$$



Pada persamaan diatas angka 100 didapat dari total nilai responden, kemudian dibagi dengan jumlah nilai maksimal, dan dikalikan 100 maka akan mendapatkan hasil persentase 87 % untuk pertanyaan nomor 6

Tabel 9 Hasil nilai dari pertanyaan ke 7.

Pertayanyaan ke-7			
Skala Jawaban	Nilai	Frekuensi	Total Nilai
Sangat setuju	5	11	55
Setuju	4	11	44
Netral	3	1	3
Tidak setuju	2	0	0
Sangat tidak setuju	1	0	0
Total		23	102

$$persentase = \frac{102}{115} \times 100 = 88,7\%$$

Pada persamaan diatas angka 102 didapat dari total nilai responden, kemudian dibagi dengan jumlah nilai maksimal, dan dikalikan 100 maka akan mendapatkan hasil persentase 88,7 % untuk pertanyaan nomor 7.

Tabel 10 Total perhitungan responden

Responden		Pertanyaan						
No	Jenis kelamin	1	2	3	4	5	6	7
1	Laki-laki	5	4	3	5	4	5	5
2	Laki-laki	4	3	3	5	5	5	4
3	Perempuan	5	5	4	5	5	5	4
4	Laki-laki	3	5	4	4	5	5	5
5	Laki-laki	4	4	4	5	5	5	5
6	Perempuan	4	5	5	4	5	3	5
7	Laki-laki	4	4	4	5	5	4	5
8	Perempuan	5	4	5	5	5	3	5
9	Perempuan	5	4	3	5	4	5	4
10	Perempuan	5	5	4	5	5	4	4
11	Laki-laki	3	5	4	4	5	5	4
12	Laki-laki	4	5	5	4	5	4	5
13	Laki-laki	5	4	4	3	5	5	4
14	Perempuan	5	4	5	5	4	4	3
15	Laki-laki	4	3	4	5	4	5	5
16	Laki-laki	4	5	4	4	4	5	4
17	Laki-laki	4	4	4	5	5	5	5
18	Perempuan	5	3	4	5	5	3	4
19	Laki-laki	5	4	4	5	5	4	5
20	Perempuan	4	4	3	5	5	5	4
21	Laki-laki	4	4	5	5	5	4	5
22	Perempuan	22	5	5	5	5	5	3
23	Laki-laki	24	5	4	4	4	4	4
Jumlah score		101	97	94	107	109	100	102
Presentase (%)		87.8	84.3	81.7	93.0	94.8	87.0	88.7
Presentase rata-rata (%)		88.2						

Hasil dari pengujian menggunakan tiga rumus. Berikut rumus hasil pengujian yang digunakan pada tabel 6.2 diatas:



- a. Nilai Maksimum:
= 23×5 (total responden x nilai tertinggi skala Likert)
- b. Nilai Minimum:
= 23×1 (total responden x nilai terendah skala Likert)
- c. Indeks Presentase (%):
= $(\text{Total Nilai} / \text{Total Nilai Maksimum}) \times 100$

Sedangkan hasil nilai berdasarkan indeks presentase (%) tabel 6.2 menggunakan rumus berikut:

- a. Indeks 0% - 19.99% : Sangat Tidak Setuju
- b. Indeks 20% - 39.99% : Tidak Setuju
- c. Indeks 40% - 59.99% : Netral
- d. Indeks 60% - 79.99% : Setuju
- e. Indeks 80% - 100% : Sangat Setuju

Pada tabel 10 yang telah diolah menggunakan skala Likert menghasilkan indeks presentase bahwa responden sangat setuju dengan pertanyaan nomor 1, 2, 3, 5, 6, 7, dan responden setuju dengan pertanyaan nomor 4. Sedangkan untuk mengetahui sejauh mana tingkat penerimaan pengguna terhadap sistem, akan dirumuskan sebagai berikut:

- a. Rata-rata nilai penerimaan pengguna: = $(\text{Total nilai 1} + \text{Total Nilai 2} + \dots + \text{Total Nilai 7}) / 7$
- b. Indeks penerimaan pengguna: = $(\text{Rata-rata Nilai} / \text{Nilai Tertinggi}) \times 100\%$

Berikut pengukuran interval penerimaan pengguna terhadap sistem:

- a. Indeks 0% - 19.99% : Sangat Tidak Diterima
- b. Indeks 20% - 39.99% : Tidak Diterima
- c. Indeks 40% - 59.99% : Netral
- d. Indeks 60% - 79.99% : Diterima
- e. Indeks 80% - 100% : Sangat Diterima

Berikut perhitungan nilai rata-rata penerimaan pengguna terhadap sistem:

$$\frac{101+97+94+107+109+100+102}{7} = 101.14$$

Berikut rumus perhitungan indeks penerimaan pengguna terhadap sistem:

$$\left(\frac{101}{115}\right) \times 100\% = 88,17\%$$

Maka, hasil uji *Beta Testing User Acceptance Test* (UAT) menunjukkan bahwa tingkat penerimaan responden terhadap sistem yang dikembangkan adalah 88,2%, yang berarti responden sangat menerima aplikasi yang dikembangkan.

5. Kesimpulan dan Saran

Hasil perancangan aplikasi **Android marketplace** pada sistem petshop ditujukan untuk memberikan pengalaman belanja yang nyaman dan efisien bagi pengguna dalam mencari dan membeli produk-produk kebutuhan hewan peliharaan. Pengguna dapat dengan mudah menjelajahi katalog produk, melakukan transaksi pembelian, serta memanfaatkan fitur-fitur tambahan seperti pencarian produk dan pencarian petshop terdekat menggunakan metode *Haversine*. Proses implementasi sistem ini menggunakan bahasa *Dart* dengan framework *Flutter* sebagai antarmuka aplikasi Android, serta pemrograman *PHP* dengan framework *Laravel 9* pada sistem web dan database *MySQL*.

Pengujian *alpha testing* terhadap semua fitur telah dilakukan menggunakan metode *black box* oleh penulis, dan hasilnya menunjukkan bahwa semua fitur telah terpenuhi. Pengujian *Beta Testing* dengan *User Acceptance Test* (UAT) dilakukan menggunakan kuesioner yang



terdiri dari tujuh pertanyaan kepada dua puluh tiga responden. Pengujian ini bertujuan untuk memastikan bahwa sistem diuji dari segi fungsionalitas, kinerja, dan antarmuka pengguna. Hasil pengujian menunjukkan bahwa sistem yang dikembangkan memperoleh tingkat penerimaan sebesar 88,17%.

Daftar Pustaka:

- ANALISIS SISTEM INFORMASI E-MARKETPLACE PADA USAHA KECIL MENENGAH (UKM) KERAJINAN BAMBU DUSUN BRAJAN. (2017). *Robert Marco*, 9.
- Android, G. u. (2019). Syaiful Ahdan^{1*}, Trio Pambudi², Adi Sucipto³, Yeni Agus Nurhuda⁴. *Teknologi Informasi, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Teknokrat Indonesia*, 4.
- Firdaus, A. (2019). E-Marketplace Berbasis Web Untuk Pelayanan Jasa Pet Care. *Institut Keuangan Perbankan dan Informatika Asia (IKPIA) Perbanas*, 1.
- Jamaris, M. (2022). Sistem Marketplace Pencarian Lapangan Futsal Menggunakan. *JURNAL ILMIAH KOMPUTER GRAFIS*, 1.
- KURNIAWAN, A. (2014). APLIKASI PENCARIAN MINIMARKET MENGGUNAKAN METODE HAVERSINE FORMULA UNTUK MENENTUKAN JARAK TERDEKAT. *Dekan Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang*, 25.
- Mahesa, O. K. (2022). PERANCANGAN APLIKASI MARKET PLACE INTEGRATED SYSTEM OKI E-COMMERCE DENGAN BAHASA PEMROGRAMAN BERBASIS ANDROID. *Universitas Muhammadiyah Surakarta*, 2.
- Marco, R. (2017). Jurnal Ilmiah DASI. ANALISIS SISTEM INFORMASI E-MARKETPLACE PADA USAHA KECIL MENENGAH (UKM) KERAJINAN BAMBU DUSUN BRAJAN, 9.
- PANGARIBUAN, V. C. (2017). Sistem Informasi Geografis Lokasi Petshop Di Kota Medan Berbasis Web Dengan Menggunakan Metode Haversine. *Universitas Potensi Utama*, 1.
- Rahmanto, Y. (2020). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS KEBUDAYAAN. *JDMSI*, 2.
- Robby Rachmatullah, D. K. (2020). Aplikasi E-Commerce Petshop Dengan Fitur Petpedia. *JURNAL ILMIAH STMIK AUB*, 2.
- Robert, M. (2017). ANALISIS SISTEM INFORMASI E-MARKETPLACE PADA . *Jurnal Ilmiah DASI*, 8.
- Sariyun Naja Anwar, I. N. (2013). PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI APLIKASI MOBILE SEMARANG. *DINAMIKA INFORMATIKA*, 3.
- Suasapha, A. H. (2020). SKALA LIKERT UNTUK PENELITIAN PARIWISATA; BEBERAPA. *Jurnal Kepariwisata*, 3.
- Supriyanta. (2019). Sistem Informasi Penjualan Secara Online Studi Kasus. *Indonesian Journal on Networking and Security*, 6.
- Tussa'ddia, N. (2021). Aplikasi Pencarian Barbershop Menggunakan Metode haversine Untuk menentukan jarak terdekat. *Buletin Sistem Informasi dan Teknologi Islam*, 1.
- Wahyuni, I. (2023). RANCANGAN APLIKASI SISTEM INFORMASI PENJUALAN. *Program Studi Informatika Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer*, 1.
- Wijaya, A. S. (2021). PERANCANGAN APLIKASI E-COMMERCE BERBASIS ANDROID PADA UD HOKY CELLULER SHOP. *Sistem Informasi, Universitas Bunda Mulia*, 1.
- Yulianto, D. (2019). Analisa dan Perancangan Aplikasi Clow Untuk Adopsi Hewan Peliharaan berbasis android. *JUKOMIKA - (JURNAL ILMU KOMPUTER DAN INFORMATIKA)*, 1.