



# Pemanfaatan Sistem Informasi *Marketplace* Go Market untuk UMKM di Kota Batam Bekerjasama dengan PT Pundi Mas Berjaya

Stefanus Eko Prasetyo<sup>1\*</sup>, Germen Basri<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Teknologi Informasi, Universitas Internasional Batam, Batam, Jl. Gajah Mada, Kota Batam, Kepulauan Riau

\*Email: stefanus@uib.ac.id

Received: 21<sup>st</sup> July 2024

Revised: 25<sup>th</sup> July 2024

Accepted: 26<sup>th</sup> July 2024

## ABSTRAK

Bagian	Jumlah kalimat	Isi kalimat Abstrak
Pendahuluan	1-2	Pemanfaatan platform <i>marketplace</i> semakin populer dan efektif dalam era digitalisasi dimana dapat membantu UMKM meningkatkan fokus pemasaran dan penjualan produk. <i>Marketplace</i> memberikan peluang bagi pelaku usaha untuk memperluas jangkauan pasar dan meningkatkan penjualan.
Tujuan	1	Perancangan dan pengembangan sistem informasi <i>marketplace</i> dengan nama Go Market untuk membantu PT Pundi Mas Berjaya dalam menyediakan solusi perangkat lunak bagi pasar UMKM.
Metode	1-3	Metode pengembangan aplikasi Go Market melibatkan tahapan Perencanaan, Analisis, Desain, Implementasi, dan Testing. Jadwal pelaksanaan dari Januari hingga Mei. Pembuatan <i>marketplace</i> , implementasi sistem, dan pengujian sistem bekerjasama dengan PT. Pundi Mas Berjaya.
Hasil	1-3	Hasil mencakup pengembangan aplikasi Go Market menggunakan framework Laravel yang dapat digunakan untuk memperluas pasar UMKM. Implementasi sistem <i>marketplace</i> melibatkan fitur sisi pengguna dan admin, serta pengujian sistem untuk memastikan kinerja yang optimal. Backend aplikasi berjalan dengan baik, menyediakan solusi efisien untuk pengolahan data, dengan harapan terus berkembang ke depannya. Luaran dalam bentuk aplikasi yang akan di manfaatkan oleh PT. Pundi Mas Berjaya kedepannya dalam peningkatan pemahaman serta keterampilan pengguna dalam memanfaatkan teknologi bagi UMKM.
Kesimpulan	1	Proyek ini berhasil mengembangkan aplikasi Go Market dengan backend yang berjalan dengan baik. Semua fungsionalitas dapat membantu pengguna mengolah data penjualan menjadi lebih efisien.
Kata Kunci	1	<b>Digitalisasi Usaha, Efisiensi Pemasaran, Solusi Perangkat Lunak</b>
Abstrak bahasa Inggris		The rising popularity of marketplace platforms in the digital era is enhancing SMEs' marketing strategies and sales. This study presents the design and development of the Go Market information system to support PT Pundi Mas Berjaya in offering software solutions for the SME sector. The development process includes Planning, Analysis, Design, Implementation, and Testing phases, scheduled from January to May. Collaboration with PT Pundi Mas Berjaya facilitated the creation and testing of the application, which utilizes the Laravel framework to expand SME market reach. Key features include user-side and admin functionalities, ensuring optimal performance through thorough system testing. The efficient backend enhances data processing, empowering users to leverage technology effectively. This project successfully established the Go Market application, improving sales data management for PT Pundi Mas Berjaya.
Keywords		<b>Business Digitalization, Marketing Efficiency, Software Solution</b>



## PENDAHULUAN

Perkembangan pesat teknologi telah mengubah perilaku usaha dengan memperkenalkan platform *marketplace* sebagai salah satu aspek yang krusial dalam ekosistem perdagangan online (Aisyah et al., 2023; Sibarani, 2021). Era digital telah membawa perubahan signifikan dalam perilaku konsumen dan perilaku usaha, dengan adanya *marketplace* online, teknologi ini memainkan peran kunci dalam memfasilitasi penjualan (Aulia Hakim & Riofita, 2024). Seiring dengan semakin banyaknya pelaku usaha yang menyadari manfaat potensial *marketplace* dalam mencapai audiens yang lebih luas dan mendorong pertumbuhan penjualan, masih banyak pelaku Usaha Mikro, Kecil dan Menengah yang belum memanfaatkan teknologi ini (Saputri et al., 2023).

UMKM merupakan sektor usaha yang diminati oleh konsumen di Indonesia. Produk-produk yang ditawarkan tidak hanya memiliki harga yang terjangkau, tetapi juga kualitas yang baik, sehingga membuat usaha UMKM populer di kalangan masyarakat dari berbagai lapisan. Namun, saat ini UMKM sering kali terbatas pada satu lokasi toko, sehingga aksesibilitas produk mereka menjadi terbatas (Arinal et al., 2024). Peran platform *marketplace* yang semakin populer dan efektif diharapkan dapat memberikan peluang bagi UMKM untuk memperluas jangkauan pasar dan meningkatkan penjualan produk mereka (Saputri et al., 2023). Dalam konteks ini, pelaku UMKM dituntut untuk terus bertahan dan berkembang. Dengan memanfaatkan *marketplace*, pelaku UMKM dapat memperluas penjualan dan menjangkau lebih banyak konsumen tanpa harus mengeluarkan biaya yang tinggi untuk menyewa tempat usaha (Prasetia Nanda et al., 2022).

Marketplace memberikan alternatif yang sangat membantu dan memudahkan pelaku UMKM dalam menjalankan usaha. Hal ini memungkinkan mereka untuk memasarkan produk secara lebih luas, sehingga meningkatkan potensi penjualan (Rahmayanti, 2023). *Marketplace* dapat digunakan sebagai aplikasi yang dapat menghubungkan transaksi penjual dan pembeli. *Marketplace* dapat juga digunakan sebagai sarana transaksi pembayaran (Ma'rifah et al., 2022; Putri et al., 2023). Platform *marketplace* menawarkan ruang yang fleksibel bagi bisnis untuk memamerkan produk dan layanan, sesuai dengan kebutuhan dan preferensi konsumen yang beragam.

Dalam pengabdian kepada masyarakat ini, penulis bekerjasama dengan PT Pundi Mas Berjaya dalam mengembangkan platform *marketplace* dengan nama Go Market yang rencananya akan digunakan untuk membantu pertumbuhan UMKM di Kota Batam. PT Pundi Mas Berjaya, perusahaan yang berfokus pada solusi perangkat lunak, menyadari potensi besar dari platform *marketplace* dalam meningkatkan usaha UMKM. Pengembangan aplikasi Go Market ini menjadi langkah strategis bagi UMKM dan PT Pundi Mas Berjaya dalam menyediakan solusi yang inovatif dan responsif terhadap kebutuhan pasar UMKM yang terus berkembang. Dengan menggunakan aplikasi Go Market, UMKM dapat memperluas pangsa pasarnya, meningkatkan efisiensi pemasaran dan penjualan produk, serta memberikan pengalaman belanja online yang lebih baik bagi pelanggan.

Proses pengembangan aplikasi Go Market melibatkan pendekatan terstruktur mulai dari perencanaan hingga implementasi, dengan fokus pada aspek teknis, desain antarmuka pengguna (UI/UX), dan pengujian sistem untuk menjamin kualitas dan kehandalan aplikasi. Pemanfaatan framework Laravel dalam pengembangan aplikasi Go Market digunakan untuk



memastikan skalabilitas dan efisiensi aplikasi di berbagai platform, meningkatkan pengalaman pengguna dan efektivitas operasional (Hidayat et al., 2021). Pilihan strategis ini sejalan dengan tren industri yang menekankan pentingnya solusi perangkat lunak yang responsif dan adaptif dalam memenuhi tuntutan pasar yang terus berkembang.

## METODE

Untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapi UMKM di Batam serta mencapai tujuan pengembangan sistem *marketplace*, metode yang digunakan dalam pengabdian ini terdiri dari lima tahap, yaitu perencanaan, analisis, desain, implementasi, dan testing yang merupakan bagian dari metodologi *System Development Life Cycle* (Patrick Lay & Ary Budi Warsito, 2024; Ridwan et al., 2021). Setiap tahap memiliki fokus dan teknik tertentu yang diharapkan dapat memberikan solusi efektif dan efisien sesuai dengan kebutuhan UMKM.

Berikut adalah penjelasan rinci mengenai setiap tahap dalam metode diterapkan. Pada tahap perencanaan, fokus utama adalah merencanakan sistem dan aktivitas yang diperlukan untuk pengembangan layanan *marketplace*. Beberapa aktivitas yang dilakukan meliputi mendefinisikan tujuan pengembangan dan menentukan strategi serta evaluasi yang akan digunakan dalam sistem aplikasi dan mengidentifikasi masalah yang perlu diselesaikan dan memilih aplikasi yang sesuai untuk memenuhi kebutuhan pengguna.

Tahap analisis dilakukan dengan melakukan wawancara kepada *stakeholder* PT. Pundi Mas Berjaya untuk menggali informasi tentang kebutuhan mereka. Dengan memahami kebutuhan yang diperlukan, penulis pengembang dapat merancang layanan yang sesuai dan efisien. Setelah analisis kebutuhan selesai, tahap desain dilakukan untuk merancang perangkat lunak sebelum pengkodean. Desain sistem berfokus pada struktur, data, dan algoritma.

Tahap implementasi mencakup penerapan desain sistem ke dalam kode menggunakan bahasa pemrograman. Pada awalnya, kode ditulis dalam bentuk modul-modul kecil yang nantinya akan digabungkan menjadi satu kesatuan sistem. Setelah semua modul selesai dikembangkan, tahap testing dilakukan dengan mengumpulkan semua modul untuk diuji secara keseluruhan. Tujuannya adalah untuk menentukan apakah sistem sudah berfungsi sesuai dengan harapan yang telah ditetapkan pada tahap perencanaan. Pengujian dilakukan untuk menemukan dan memperbaiki setiap kesalahan atau bug dalam sistem.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam melaksanakan pengabdian kepada masyarakat, penulis menemukan sejumlah temuan yang berkaitan dengan pembangunan sistem *marketplace* untuk UMKM. Temuan-temuan ini tidak hanya mencakup aspek teknis, tetapi juga mencerminkan kebutuhan pengguna dan tantangan yang dihadapi selama proses pengembangan. Hal ini bertujuan untuk memberikan gambaran menyeluruh mengenai efektivitas solusi yang diusulkan dalam membantu usaha UMKM dalam menjangkau pasar yang lebih luas seperti yang dilakukan oleh Ardilla & Hadinata tahun pada tahun 2022.

Model *marketplace* yang dikembangkan dalam pengabdian ini dirancang untuk memfasilitasi interaksi langsung antara penjual dan pembeli melalui platform digital. *Marketplace* berfungsi sebagai pihak ketiga yang menyediakan infrastruktur untuk mengatur transaksi antara penjual dan pembeli (Wijaya et al., 2022). Pengabdian ini bertujuan untuk memberikan solusi yang praktis bagi UMKM agar dapat mengakses pasar yang lebih besar

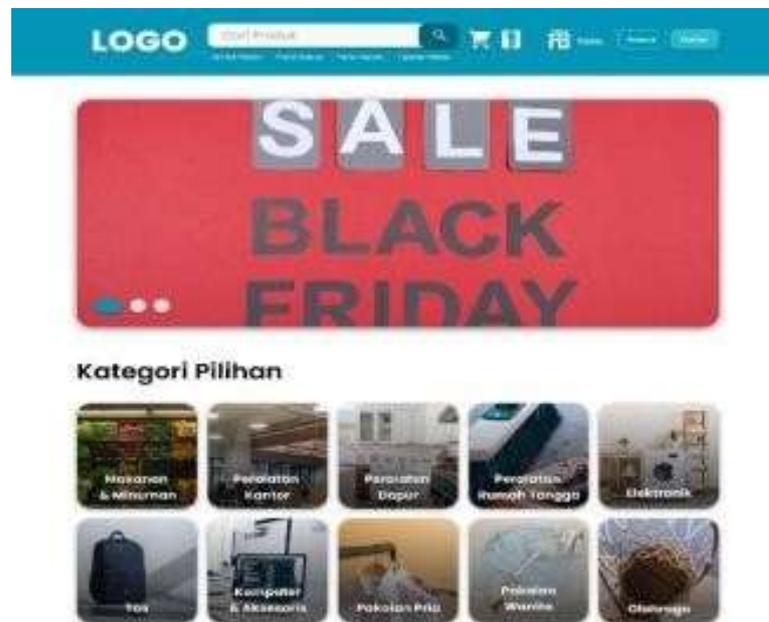


dengan memanfaatkan teknologi informasi. Luaran dari pengabdian ini adalah aplikasi *marketplace* yang akan digunakan oleh PT Pundi Mas Berjaya sebagai langkah awal peningkatan keterampilan teknologi bagi UMKM di Batam.

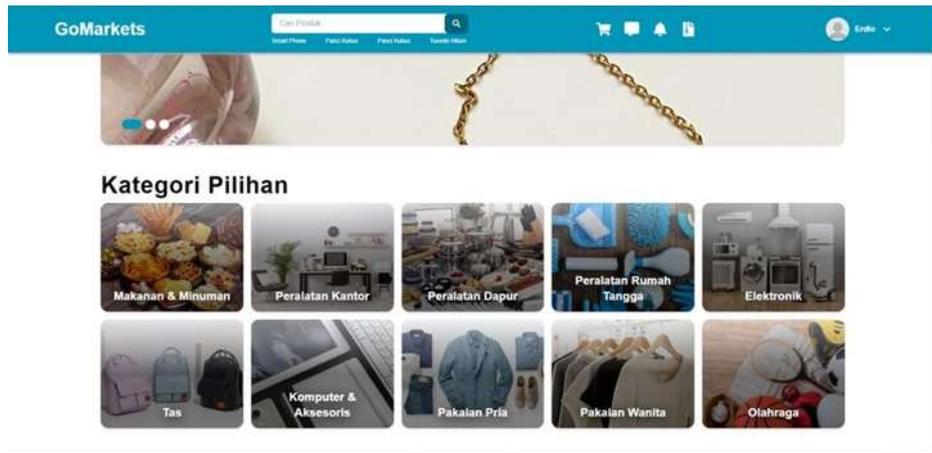
Pembuatan sistem *marketplace* dilakukan melalui beberapa tahap yang terstruktur. Proses ini mencakup analisis kebutuhan, desain sistem, pengembangan komponen, dan pengujian sistem. Pada tahap Analisis Kebutuhan, penulis melakukan identifikasi kebutuhan user dengan melakukan wawancara dan diskusi dengan UMKM calon pengguna serta pemangku kepentingan dari PT Pundi Mas Berjaya. Analisis ini menghasilkan spesifikasi fitur-fitur penting yang harus ada dalam sistem, seperti fitur login, registrasi, manajemen produk, keranjang belanja, dan sistem pembayaran.

Desain sistem mencakup pembuatan *Entity Relationship Diagram* untuk memahami struktur basis data dan alur interaksi pengguna dengan sistem. Diagram alir (*flowchart*) juga dibuat untuk menggambarkan langkah-langkah dalam proses transaksi dari awal hingga akhir. Hal ini bertujuan untuk memastikan bahwa semua aspek sistem telah direncanakan dengan baik. Pengembangan komponen dilakukan menggunakan framework Laravel, yang berbasis PHP dan mengikuti pola arsitektur *Model-View-Controller*. Penggunaan Laravel memudahkan dalam pengembangan sisi backend dan frontend aplikasi.

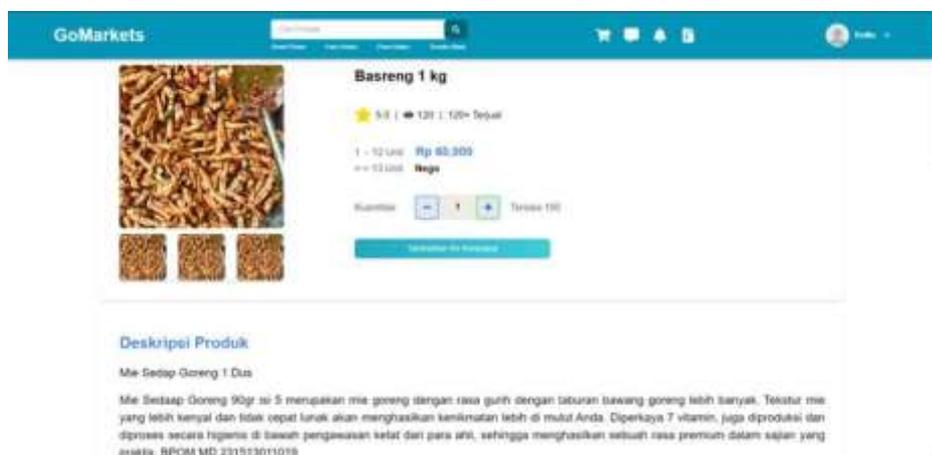
Beberapa komponen yang dikembangkan meliputi Dashboard Aplikasi, Dashboard Pengguna Administrator, Manajemen Produk dan Sistem Pembayaran. Dashboard Aplikasi untuk melakukan preview produk ataupun melakukan pembelian produk dari *marketplace* go market seperti pada Gambar 1-3.



**Gambar 1.** Dashboard Aplikasi Go Market



Gambar 2. Tampilan Kategori Produk



Gambar 3. Tampilan Detail Produk

Komponen lain yaitu Dashboard Pengguna (Admin) untuk menyediakan akses cepat ke produk, keranjang belanja, rincian akun dan statistik penjualan seperti pada Gambar 4.



Gambar 4. Dashboard Administrator Go Market



Email	Name	Address	Number	Action
Erdio@mail.com	Erdio	JL. A	08123456780	
Erdio@mail.com	Erdio	JL. B	08123456780	
Erdio@mail.com	Erdio	JL. C	08123456780	
Erdio@mail.com	Erdio	JL. D	08123456780	
Erdio@mail.com	Erdio	JL. E	08123456780	

**Gambar 5.** Dashboard Administrator Data Customer

NO.	Kategori	Aksi
1.	Pakaian Wanita	
2.	Pakaian Pria	
3.	Tas	
4.	Makanan & Minuman	
5.	Elektronik	
6.	Peralatan Kantor	
7.	Peralatan Dapur	
8.	Peralatan Ruman Tangga	
9.	Komputer & Aksesories	

**Gambar 6.** Dashboard Administrator Data Kategori Produk

Komponen lainnya yaitu Manajemen Produk yang memungkinkan penjual untuk menambahkan, mengubah, atau menghapus produk dan komponen Sistem Pembayaran dimana mengintegrasikan metode pembayaran yang aman dan efisien.

Setelah pengembangan selesai, pengujian sistem dilakukan untuk memastikan bahwa semua fitur berfungsi sesuai harapan. Hasil pengujian, yang dirangkum dalam Tabel 1,



menunjukkan bahwa berbagai fungsi—termasuk login, registrasi, dan transaksi pembayaran—telah berjalan dengan baik dan valid. Hal ini mengindikasikan bahwa sistem yang dibangun memenuhi standar fungsionalitas yang diharapkan dan siap digunakan.

**Tabel 1.** Hasil Pengujian Go Market

Jenis Pengujian	Kasus	Harapan	Hasil	Kesimpulan
Pengujian Aplikasi	<i>Login User</i>	Data yang dikirim dicek di <i>database</i> dan membuat token	Data dicek dan token dibuat	Valid
Pengujian Aplikasi	<i>Register User</i>	Data inputan akan disimpan	Data tersimpan	Valid
Pengujian Aplikasi	<i>Logout User</i>	User akan <i>logout</i> dan token akan terhapus	Token terhapus	Valid
Pengujian Aplikasi	<i>Login Admin</i>	Data yang dikirim dicek di <i>database</i> dan membuat token	Data dicek dan token dibuat	Valid
Pengujian Aplikasi	<i>Logout Admin</i>	User akan <i>logout</i> dan token akan terhapus	Token terhapus	Valid
Pengujian Transaksi	Menambahkan produk ke keranjang	Data yang dikirim disimpan di <i>database</i>	Data tersimpan	Valid
Pengujian Transaksi	Menambahkan produk yang diinginkan pada keranjang belanja	Data yang dikirim disimpan di <i>database</i>	Data tersimpan	Valid
Pengujian Transaksi	Membuat transaksi dengan produk yang dipilih	Data yang dikirim disimpan di <i>database</i> pada data page	Data tersimpan	Valid
Pengujian Diskon/Promo	Membuat data	Data yang diinput akan disimpan	Data tersimpan	Valid
Pengujian Diskon/Promo	Mengubah data Diskon	Data yang diinput akan merubah data yang sudah ada	Data lama diubah	Valid
Pengujian Diskon/Promo	Menghapus data Diskon	Data akan terhapus di <i>database</i>	Data terhapus	Valid
Pengujian Diskon/Promo	Melihat list Diskon	Menampilkan list diskon	Data tampil	Valid



Jenis Pengujian	Kasus	Harapan	Hasil	Kesimpulan
Pengujian Diskon/Promo	Melihat detail Diskon	Menampilkan detail diskon	Data tampil	Valid
Pengujian Diskon/Promo	Filter diskon berdasarkan tanggal aktif	Menampilkan data sesuai tanggal	Data tampil	Valid
Pengujian Diskon/Promo	Filter diskon berdasarkan tipe diskon	Menampilkan data sesuai dengan tipe	Data tampil	Valid
Pengujian Banner	Membuat data Banner	Data yang diinput akan disimpan di <i>database</i>	Data tersimpan	Valid
Pengujian Banner	Mengubah data Banner	Data yang diinput akan merubah data yang sudah ada	Data lama diubah	Valid
Pengujian Banner	Menghapus data Banner	Data akan terhapus di <i>database</i>	Data terhapus	Valid
Pengujian Banner	Melihat list Banner	Menampilkan list banner	Data tampil	Valid
Pengujian Akun Admin	Melihat list admin	Menampilkan list admin	Data tampil	Valid
Pengujian Akun Admin	Membuat data admin	Data yang diinput akan disimpan di <i>database</i>	Data tersimpan	Valid
Pengujian Akun Admin	Mengubah data admin	Data yang diinput akan merubah data yang sudah ada	Data lama diubah	Valid
Pengujian Akun Admin	Menghapus data admin	Data akan terhapus di <i>database</i>	Data terhapus	Valid
Pengujian Akun Admin	Melihat detail Admin	Menampilkan detail admin	Data tampil	Valid
Pengujian Pengaturan Level Kuasa	Melihat list level kuasa	Menampilkan list level kuasa	Data tampil	Valid
Pengujian Pengaturan Level	Membuat data level	Data yang diinput akan disimpan di	Data	Valid



Jenis Pengujian	Kasus	Harapan	Hasil	Kesimpulan
Kuasa	kuasa	<i>database</i>	tersimpan	
Pengujian Pengaturan Level Kuasa	Mengubah data level kuasa	Data yang diinput akan merubah data yang sudah ada	Data lama diubah	Valid
Pengujian Pengaturan Level Kuasa	Menghapus data level kuasa	Data akan terhapus di <i>database</i>	Data terhapus	Valid
Pengujian Pengaturan Level Kuasa	Melihat detail level kuasa	Menampilkan detail level kuasa	Data tampil	Valid
Pengujian Pengaturan Level Kuasa	Filter level kuasa berdasarkan nama	Menampilkan data sesuai nama	Data tampil	Valid
Pengujian Pengaturan Otorisasi	Melihat list otorisasi	Menampilkan list otorisasi	Data tampil	Valid
Pengujian Pengaturan Otorisasi	Mengaktifkan otoritas view	Otoritas view ditambahkan di <i>database</i>	Data tersimpan	Valid
Pengujian Pengaturan Otorisasi	Menonaktifkan otoritas view	Otoritas view dihapus dari <i>database</i>	Data terhapus	Valid
Pengujian Pengaturan Otorisasi	Mengaktifkan otoritas add	Otoritas add ditambahkan di <i>database</i>	Data tersimpan	Valid
Pengujian Pengaturan Otorisasi	Menonaktifkan otoritas add	Otoritas add dihapus dari <i>database</i>	Data terhapus	Valid
Pengujian Pengaturan Otorisasi	Mengaktifkan otoritas edit	Otoritas edit ditambahkan di <i>database</i>	Data tersimpan	Valid
Pengujian Pengaturan Otorisasi	Menonaktifkan otoritas edit	Otoritas edit dihapus dari <i>database</i>	Data terhapus	Valid
Pengujian Pengaturan	Mengaktifkan otoritas	Otoritas delete ditambahkan di	Data	Valid



Jenis Pengujian	Kasus	Harapan	Hasil	Kesimpulan
Otorisasi	delete	<i>database</i>	tersimpan	
Pengujian Pengaturan Otorisasi	Menonaktifkan otoritas delete	Otoritas delete dihapus dari <i>database</i>	Data terhapus	Valid
Pengujian Pengaturan Akun	Mengubah nama	Data nama akan berubah di <i>database</i>	Data berubah	Valid
Pengujian Pengaturan Akun	Mengubah email	Data email akan berubah di <i>database</i>	Data berubah	Valid
Pengujian Pengaturan Akun	Mengubah password	Data password akan berubah di <i>database</i>	Data berubah	Valid

Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini memiliki tingkat kesulitan yang bervariasi. Proses pengembangan aplikasi menuntut pemahaman teknis yang mendalam tentang pemrograman dan desain sistem. Meskipun demikian, dengan adanya pelatihan kepada pengguna tentang cara menggunakan aplikasi Go Market dapat dilakukan dengan pendekatan sederhana dan praktis. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman serta keterampilan pengguna dalam memanfaatkan teknologi untuk mendukung kegiatan UMKM dalam meningkatkan penjualannya. Ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Ana et al., pada tahun 2021 yang berjudul Pengaruh *Marketplace* Terhadap Tingkat Penjualan Produk UMKM di Sidoarjo dan penelitian Akhmad & Purnomo pada tahun 2021 di Surakarta.

## KESIMPULAN

Dalam pengabdian kepada masyarakat ini, tingkat ketercapaian target kegiatan terlihat dari keberhasilan pengembangan aplikasi Go Market yang berhasil memenuhi uji coba kebutuhan UMKM di Kota Batam. Metode yang diterapkan melalui lima tahap dalam pengembangan sistem terbukti sesuai dengan tantangan yang dihadapi oleh pelaku UMKM, yakni keterbatasan akses pasar. Dampak positif dari kegiatan ini adalah peningkatan keterampilan teknologi bagi pelaku UMKM dan kemudahan dalam melakukan transaksi penjualan melalui *platform marketplace*. Manfaat yang diperoleh mencakup perluasan jangkauan pasar dan peningkatan efisiensi dalam pemasaran produk. Untuk kegiatan PKM berikutnya, disarankan agar aplikasi Go Market dapat segera dipublikasikan dan dilakukan pelatihan yang lebih intensif kepada pengguna UMKM untuk memastikan aplikasi dimanfaatkan secara optimal dan memahami fitur-fitur yang tersedia.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih ini disampaikan kepada PT Pundi Mas Berjaya dan Universitas Internasional Batam, khususnya Kepala Program Studi Teknologi Informasi, atas dukungan dan kerjasama yang luar biasa dalam pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini. Terima kasih juga kami sampaikan kepada semua pihak yang telah berkontribusi, baik



secara langsung maupun tidak langsung, dalam proses pengembangan aplikasi Go Market. Bantuan dan dukungan yang diberikan, baik dalam bentuk dana maupun sumber daya lainnya, sangat berarti dan telah membantu kami mencapai tujuan untuk memberdayakan UMKM di Kota Batam. Semoga pengabdian kepada masyarakat ini dapat terus berlanjut dan memberikan manfaat yang lebih besar bagi UMKM di Kota Batam.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, S., Muharmansyah, A., Anshari, M., Ito, M., Sally, V., Rizkia, A., & Dwi, F. (2023). Pengabdian Masyarakat Pada UMKM Toko Baju Rizky Central Pasar Dalam Mengimplementasikan Teknologi *Marketplace* Facebook. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara (JPkMN)*, 3(2), 1643–1657.
- Akhmad, K. A., & Purnomo, S. (2021). Pengaruh Penerapan Teknologi Informasi Pada Usaha Mikro Kecil Dan Menengah Di Kota Surakarta. *Sebatik*, 25(1), 234–240. <https://doi.org/10.46984/sebatik.v25i1.1293>
- Ana, W., Sophan, T. D. F., Nisa, C., & Sanggarwati, D. A. (2021). Pengaruh Pemasaran Media Online Dan *Marketplace* Terhadap Tingkat Penjualan Produk UMKM CN Collection Di Sidoarjo. *Media Mahardhika*, 19(3), 517–522. <https://doi.org/10.29062/mahardhika.v19i3.274>
- Ardilla, S., & Hadinata, N. H. (2022). Sistem informasi *marketplace* produk usaha mikro kecil menengah (umkm). *Jurnal Digital Teknologi Informasi*, 5(2), 86. <https://doi.org/10.32502/digital.v5i2.4986>
- Arinal, V., Septiani, N., P, Y. P., & S, M. P. (2024). Implementasi Sistem *Marketplace* Berbasis Mobile. *Jurnal Multidisiplin Sainstek*, 2(2), 31–47. <https://ejournal.warunamaya.org/kohesi>
- Aulia Hakim, R., & Riofita, H. (2024). Pemanfaatan *marketplace* Facebook Sebagai Media Pemasaran Online. *Inovasi Ekonomi Dan Bisnis*, 06(2), 80–92. <https://journalpedia.com/1/index.php/ieb>
- Hidayat, A. N., Iskandar, D., & Nofiyati, N. (2021). Sistem Informasi *Marketplace* Penyewaan Barang Berbasis Web Dengan Framework Laravel. *Jurnal Ilmu Komputer Dan Informatika*, 1(2), 75–98. <https://doi.org/10.54082/jiki.9>
- Ma'rifah, I., W, B. R. I., Rizqi, E. I., & Kustiningsih, N. (2022). Pengaruh *Marketplace* Dalam Meningkatkan Daya Saing Ekonomi Kreatif Pada Umkm D'Elisir. *Jurnal Revenue : Jurnal Ilmiah Akuntansi*, 2(2), 349–356. <https://doi.org/10.46306/rev.v2i2.78>
- Patrick Lay, & Ary Budi Warsito. (2024). Rancang Bangun Aplikasi Penjualan PT. Sinar Kencana Jaya Abadi Berbasis Web. *Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, 4(1), 01–11. <https://doi.org/10.55606/teknik.v4i1.2840>
- Prasetya Nanda, A., Hartati, S., & Dian. (2022). Pemanfaatan Teknologi Informasi (*Marketplace*)/Sosial Media Untuk Perkembangan UMKM Di Desa Ambarawa Barat Dalam Masa Pandemi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Tapis Berseri (JPMTB)*, 1(1), 10–15. <https://doi.org/10.36448/jpmtb.v1i1.3>
- Putri, F. A., Muhatri, M., Doni, R., & Hulu, D. P. (2023). Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada Mebel Bos Khoiron Pageruyung. *Surya Informatika*, 13(1), 76–88. <https://doi.org/10.47233/jsit.v1i2.118>
- Rahmayanti, N. P. (2023). Pengaruh *Marketplace* dan Pembayaran Digital Terhadap Tingkat Penjualan UMKM Di Kota Banjarmasin. *Al-KALAM: JURNAL KOMUNIKASI, BISNIS DAN MANAJEMEN*, 10(1), 28. <https://doi.org/10.31602/al-kalam.v10i1.9095>
- Ridwan, M., Fitri, I., & Benrahman, B. (2021). Rancang Bangun *Marketplace* Berbasis Website menggunakan Metodologi Systems Development Life Cycle (SDLC) dengan Model Waterfall. *Jurnal JTik (Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi)*, 5(2), 173. <https://doi.org/10.35870/jtik.v5i2.209>
- Saputri, S. A., Berliana, I., & Nasrida, M. F. (2023). Peran *Marketplace* Dalam Meningkatkan Daya Saing UMKM Di Indonesia. *KNOWLEDGE: Jurnal Inovasi Hasil Penelitian Dan Pengembangan*, 3(1), 69–75. <https://doi.org/10.51878/knowledge.v3i1.2199>
- Sibarani, H. J. (2021). Digital Marketing Implementation on Development and Prospective Digital Business (Case Study on *Marketplace* in Indonesia). *Malaysian E Commerce Journal*, 5(2), 64–68. <https://doi.org/10.26480/mecj.02.2021.64.68>



Wijaya, R., Subijanto, P., Rahma, S. L., Maulana, A., Ully, A., Kom, S., & Kom, M. (2022). Inovasi Berbasis E-Commerce Guna Meningkatkan Perekonomian Masyarakat Dalam Rangka Penjualan Hasil Laut. *Kumpulan Karya Tulis Ilmiah Tingkat Nasional*, 243–254.



© 2023 Oleh authors. Lisensi Jurnal Tiyasadarma, LPPM-ITEBA, Jakarta. Artikel ini bersifat open access yang didistribusikan di bawah syarat dan ketentuan Creative Commons Attribution (CC BY) license. (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).