

Platform Brandingaja Sebagai Marketplace Layanan Digital Branding Dan Publikasi Media Berbasis Web Pada Bacaaja.co

Imam Suyuti^{*1}, Febrian Murti Dewanto^{*2}

¹Informatika, Universitas PGRI Semarang, Semarang, 23670074@upgris.ac.id

²Informatika, Universitas PGRI Semarang, Semarang, febrianmd@upgris.ac.id

Abstract.

The need for a web based information system capable of supporting more effective service and transaction management is driven by the rapid development of digital transformation. Bacaaja.co, a company engaged in digital branding and media publication, faces challenges in managing service transactions due to the still-manual nature of business processes, impacting transaction monitoring, service management, and coordination with partners. This research aims to develop Brandingaja, a web-based marketplace platform that integrates customers, partners, and administrators in a single, centralized system. The system was developed using the Prototype method, which consists of requirements gathering, rapid design, prototype construction, evaluation, and system refinement. The system was implemented using the Laravel Framework as the backend, Blade Template as the frontend, Tailwind CSS for interface development, and MySQL as the database. The research results are a marketplace platform that supports integrated management of digital branding and media publication services, including service management, ordering, transactions, order management, uploading work results, and partner balance management. The developed system is able to integrate the company's business processes into a single, structured, responsive, web-based platform that meets Bacaaja.co's operational needs.

Keywords: digital marketplace; digital branding; prototype method; Laravel framework; web based information system

Abstrak

Kebutuhan akan sistem informasi berbasis web yang mampu mendukung pengelolaan layanan dan transaksi secara lebih efektif didorong oleh perkembangan transformasi digital yang pesat. Bacaaja.co sebagai perusahaan yang bergerak di bidang digital branding dan publikasi media menghadapi kendala dalam pengelolaan transaksi layanan karena proses bisnis yang masih dilakukan secara manual, sehingga berdampak pada pemantauan transaksi, pengelolaan layanan, dan koordinasi dengan mitra. Penelitian ini bertujuan mengembangkan Brandingaja, yaitu platform marketplace berbasis web yang mengintegrasikan pelanggan, mitra, dan administrator dalam satu sistem terpusat. Pengembangan sistem dilakukan menggunakan metode Prototype yang terdiri atas tahap pengumpulan kebutuhan, perancangan cepat, pembangunan prototipe, evaluasi, dan penyempurnaan sistem. Implementasi sistem menggunakan Laravel Framework sebagai backend, Blade Template sebagai frontend, Tailwind CSS untuk pengembangan antarmuka, serta MySQL sebagai basis data. Hasil penelitian berupa platform marketplace yang mendukung pengelolaan layanan digital branding dan publikasi media secara terintegrasi, meliputi pengelolaan layanan, pemesanan, transaksi, pengelolaan pesanan, unggah hasil pekerjaan, serta manajemen saldo mitra. Sistem yang dikembangkan mampu mengintegrasikan proses bisnis perusahaan ke dalam satu platform berbasis web yang terstruktur, responsif, dan sesuai dengan kebutuhan operasional Bacaaja.co.

Kata Kunci: marketplace digital; digital branding; metode prototype; Laravel framework; sistem informasi berbasis web

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mendorong transformasi digital pada berbagai sektor bisnis, termasuk industri kreatif dan layanan digital. Pemanfaatan

teknologi berbasis web memungkinkan perusahaan untuk mengelola layanan, transaksi, serta interaksi dengan pelanggan secara lebih efektif dan efisien. Seiring dengan meningkatnya penggunaan internet, kebutuhan terhadap platform digital yang mampu mendukung proses bisnis secara terintegrasi juga semakin tinggi [1], [2].

Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi digital adalah marketplace berbasis web yang berfungsi sebagai media penghubung antara penyedia layanan dan pelanggan. Marketplace yang pada awalnya lebih banyak digunakan untuk transaksi produk fisik kini berkembang untuk mendukung berbagai layanan digital, seperti desain grafis, digital branding, pemasaran digital, publikasi media, dan pembuatan konten [3], [4]. Kehadiran marketplace layanan digital memberikan kemudahan dalam proses pencarian layanan, pemesanan, pengelolaan transaksi, hingga penyelesaian pekerjaan dalam satu platform yang terintegrasi.

Perkembangan industri kreatif digital turut meningkatkan kebutuhan terhadap platform yang mampu menghubungkan penyedia jasa dan pelanggan dalam satu sistem yang terintegrasi. Kehadiran marketplace layanan digital memberikan kemudahan dalam proses pencarian layanan, pemesanan, pembayaran, pemantauan pekerjaan, hingga penyelesaian transaksi secara daring. Selain memberikan kemudahan bagi pelanggan, platform tersebut juga mampu meningkatkan efisiensi pengelolaan layanan bagi penyedia jasa.

Berbagai penelitian telah dilakukan untuk mengembangkan sistem marketplace berbasis web menggunakan teknologi modern. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa implementasi Laravel Framework mampu menghasilkan aplikasi marketplace yang terstruktur, aman, mudah dikembangkan serta memiliki pengelolaan data yang baik [1], [5], [6]. Metode Prototype banyak digunakan dalam pengembangan sistem informasi karena memungkinkan pengguna terlibat secara langsung dalam proses pengembangan sehingga kebutuhan sistem dapat diidentifikasi secara lebih akurat [3], [7], [8]. Pendekatan ini dinilai efektif untuk menghasilkan sistem yang lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna dibandingkan pendekatan yang hanya berfokus pada spesifikasi awal.

Meskipun demikian, sebagian besar penelitian terdahulu masih berfokus pada pengembangan marketplace produk umum atau layanan yang hanya melibatkan dua aktor utama, yaitu pelanggan dan administrator. Pada layanan digital branding dan publikasi media, proses bisnis yang terjadi memiliki karakteristik yang berbeda karena melibatkan pelanggan, mitra penyedia layanan, dan administrator dalam satu ekosistem transaksi. Selain itu, diperlukan integrasi berbagai fungsi seperti pengelolaan layanan digital, pemesanan layanan, pengelolaan pesanan, pengunggahan hasil pekerjaan, pengelolaan portofolio mitra, dan manajemen pendapatan dalam satu sistem yang terpusat.

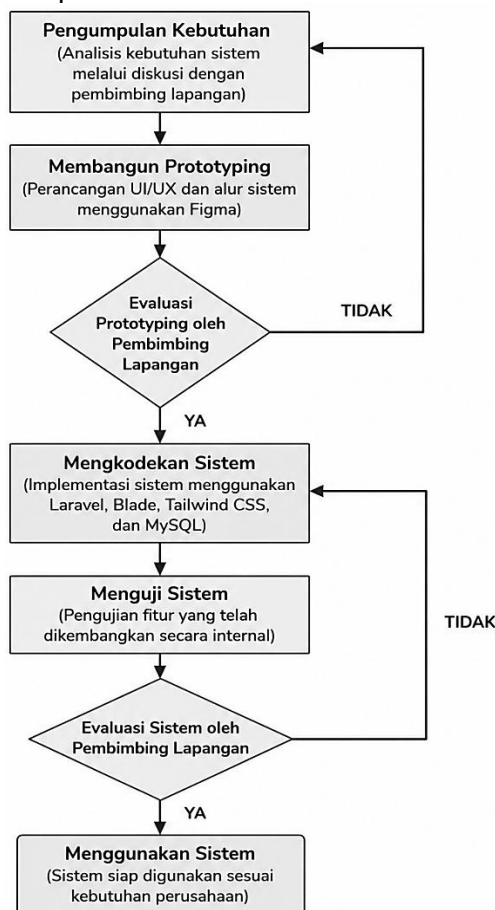
Bacaaja.co merupakan perusahaan yang bergerak di bidang digital branding dan publikasi media. Sebelum sistem dikembangkan, proses pengelolaan layanan dan transaksi masih dilakukan secara manual melalui berbagai media komunikasi yang terpisah. Kondisi tersebut menyebabkan proses pemantauan transaksi, pengelolaan pesanan, serta koordinasi antara pelanggan, mitra, dan administrator menjadi kurang efektif. Selain itu, penyimpanan data yang belum terintegrasi berpotensi menimbulkan kesalahan dalam pengelolaan informasi dan memperlambat proses operasional perusahaan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan mengembangkan platform Brandingaja sebagai marketplace layanan digital branding dan publikasi media berbasis web menggunakan metode Prototype. Platform yang dikembangkan diharapkan mampu mengintegrasikan aktivitas pelanggan, mitra, dan administrator dalam satu sistem yang terstruktur, responsif, dan sesuai dengan kebutuhan operasional perusahaan. Untuk mencapai tujuan tersebut, pengembangan sistem dilakukan melalui tahapan metode Prototype yang meliputi pengumpulan kebutuhan, perancangan prototipe, pembangunan sistem, evaluasi, dan penyempurnaan sistem secara iteratif.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan metode Prototype sebagai pendekatan pengembangan sistem. Metode ini dipilih karena memungkinkan terjadinya komunikasi yang berkelanjutan antara pengembang dan pengguna sehingga kebutuhan sistem dapat diidentifikasi dan

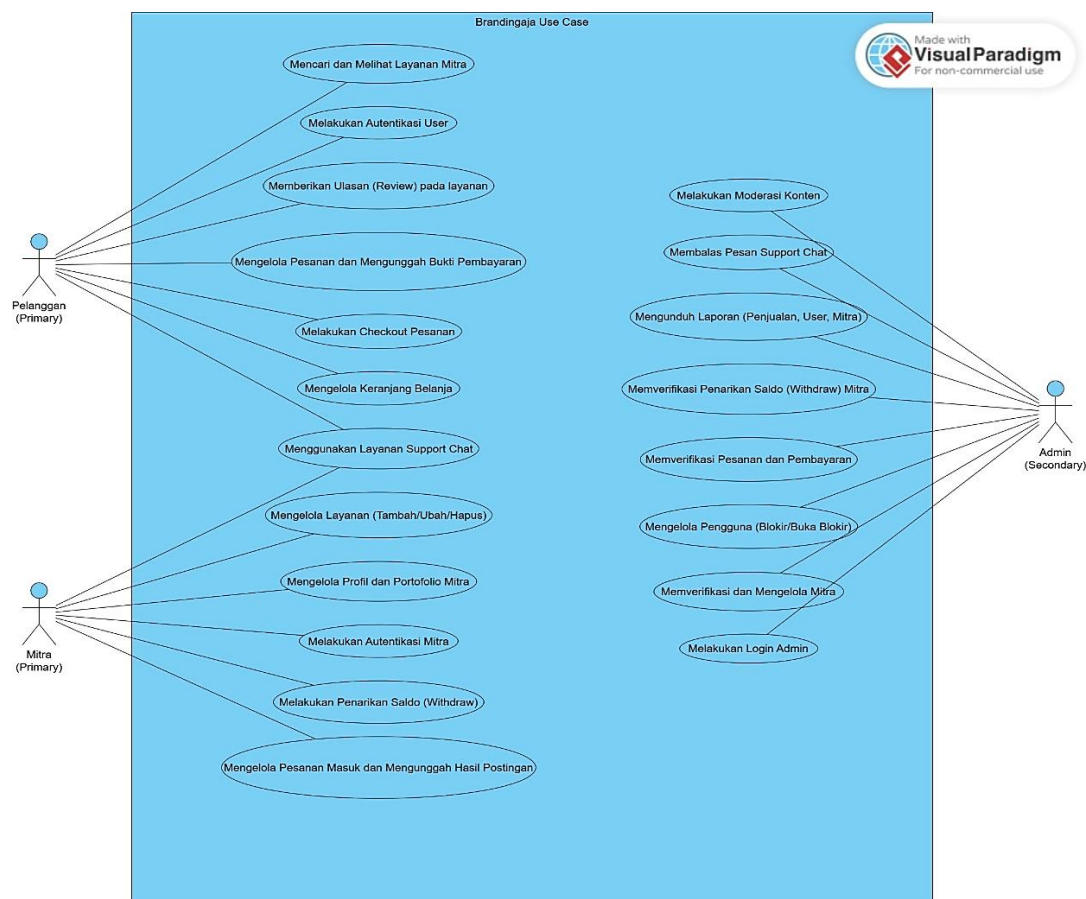
disempurnakan secara bertahap [9], [8]. Melalui pendekatan ini, pengguna dapat memberikan masukan pada setiap tahapan pengembangan sehingga sistem yang dihasilkan lebih sesuai dengan kebutuhan operasional perusahaan.



Gambar 1. Diagram Metode Prototype untuk pengembangan Branding aja.

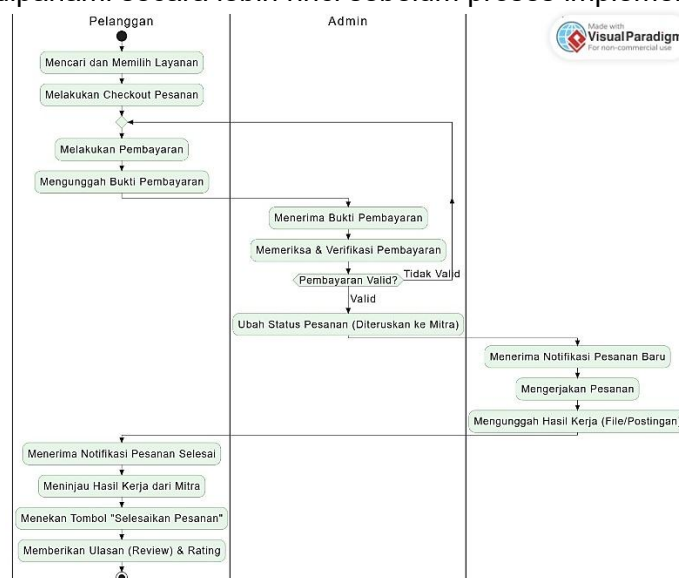
Tahap pertama yang dilakukan adalah pengumpulan kebutuhan (requirement gathering). Pada tahap ini dilakukan observasi terhadap proses bisnis yang berjalan di Bacaaja.co serta diskusi dengan pihak perusahaan untuk mengidentifikasi kebutuhan fungsional dan nonfungsional sistem. Hasil analisis menunjukkan bahwa sistem harus mampu mengakomodasi tiga aktor utama, yaitu pelanggan, mitra, dan administrator. Kebutuhan fungsional yang diperoleh meliputi autentikasi pengguna, pengelolaan layanan digital, pemesanan layanan, pembayaran, pengelolaan pesanan, unggah hasil pekerjaan, pemberian ulasan, pengelolaan saldo mitra, dan pelaporan administrasi.

Berdasarkan hasil identifikasi kebutuhan tersebut, dilakukan pemodelan sistem menggunakan Unified Modeling Language (UML) untuk menggambarkan kebutuhan dan rancangan sistem secara visual. Pemodelan diawali dengan penyusunan Use Case Diagram yang digunakan untuk menggambarkan interaksi antara aktor dengan sistem serta mendefinisikan fungsi-fungsi yang dapat diakses oleh masing-masing aktor. Pada diagram ini ditunjukkan hubungan pelanggan, mitra, dan administrator dengan fitur-fitur yang tersedia pada marketplace Brandingaja.



Gambar 2. Use Case Diagram Sistem Brandingaja.

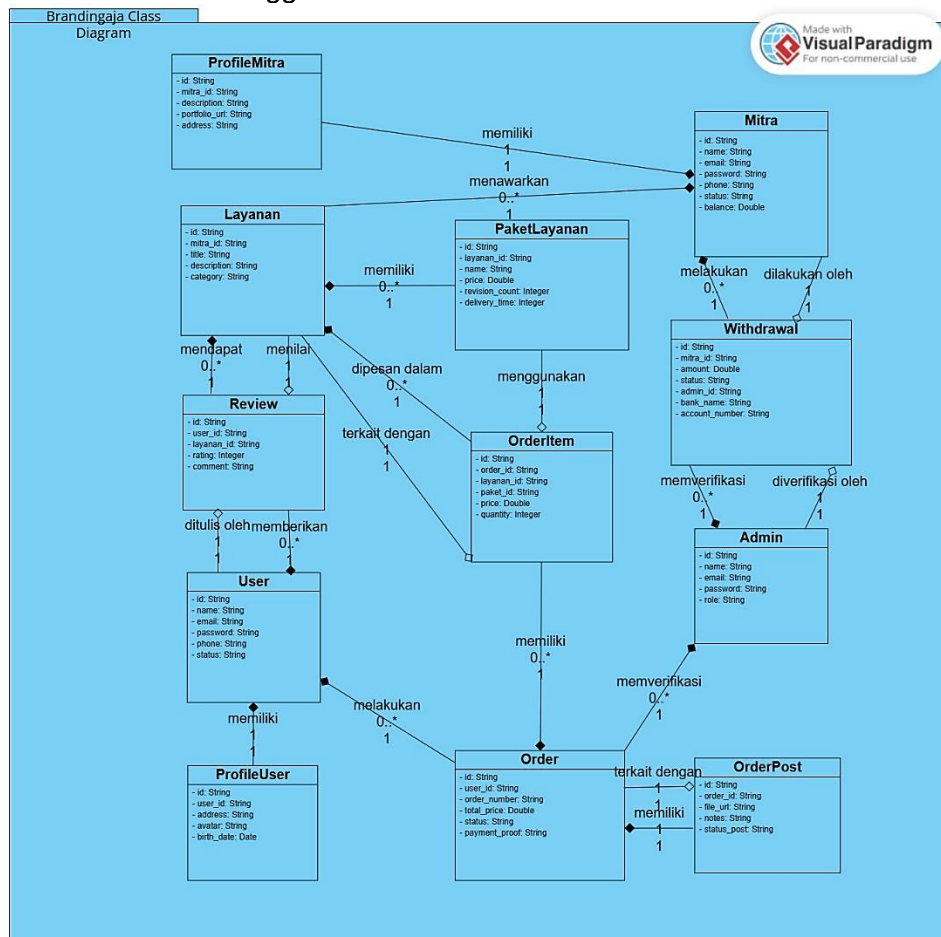
Selanjutnya dilakukan perancangan Activity Diagram untuk menggambarkan alur proses bisnis yang terjadi pada sistem. Diagram ini digunakan untuk menunjukkan urutan aktivitas yang dilakukan pengguna mulai dari proses autentikasi, pemesanan layanan, pembayaran, pengelolaan pesanan, hingga penyelesaian transaksi. Dengan adanya Activity Diagram, alur kerja sistem dapat dipahami secara lebih rinci sebelum proses implementasi dilakukan.



Gambar 3. Activity Diagram Sistem Brandingaja.

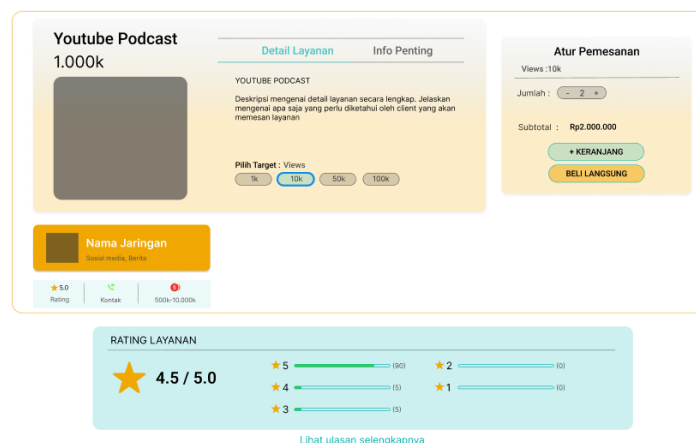
Tahap berikutnya adalah penyusunan Class Diagram yang digunakan untuk menggambarkan struktur data dan hubungan antarentitas pada sistem. Class Diagram menunjukkan kelas-kelas utama yang digunakan dalam pengembangan marketplace, seperti

pengguna (user), layanan (service), pesanan (order), pembayaran (payment), ulasan (review), dan transaksi saldo mitra. Diagram ini menjadi acuan dalam proses perancangan basis data dan implementasi sistem menggunakan Laravel Framework.



Gambar 4. Class Diagram Sistem Brandingaja.

Tahap berikutnya adalah perancangan prototipe (quick design). Pada tahap ini dilakukan perancangan antarmuka pengguna menggunakan Figma untuk menggambarkan tampilan dan alur penggunaan sistem. Perancangan mencakup halaman autentikasi, katalog layanan, detail layanan, keranjang belanja, checkout, dashboard pelanggan, dashboard mitra, dashboard administrator, dan halaman laporan. Rancangan yang telah dibuat kemudian dievaluasi bersama pihak perusahaan untuk memastikan kesesuaian dengan kebutuhan pengguna.



Gambar 4. Desain Figma halaman detail layanan.

Setelah rancangan disetujui, dilakukan pembangunan prototipe (build prototype). Implementasi sistem menggunakan Laravel Framework dengan arsitektur Model View Controller (MVC) untuk memisahkan logika aplikasi, tampilan, dan pengelolaan data [5], [6]. Blade Template digunakan sebagai teknologi frontend, Tailwind CSS digunakan untuk membangun antarmuka yang responsif, dan MySQL digunakan sebagai sistem manajemen basis data. Pengembangan dilakukan secara bertahap sesuai kebutuhan yang telah ditentukan pada tahap analisis.

Tahap selanjutnya adalah evaluasi prototipe (user evaluation). Pada tahap ini pengguna melakukan pengujian terhadap prototipe yang telah dibangun untuk mengidentifikasi kekurangan maupun kebutuhan tambahan yang belum terakomodasi. Hasil evaluasi digunakan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan dan penyempurnaan sistem [10].

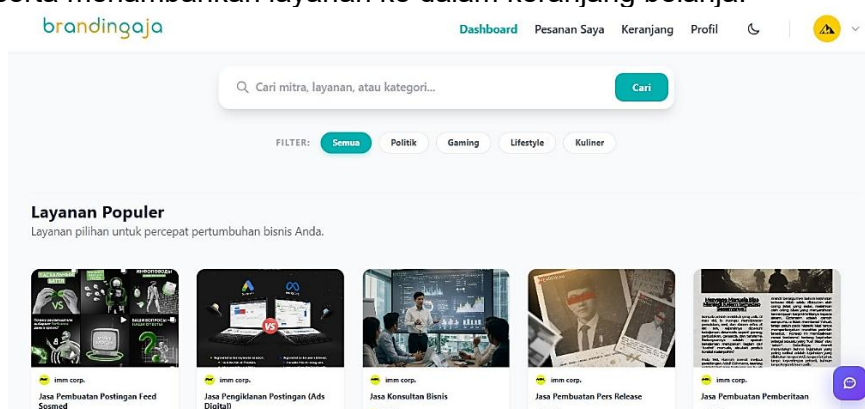
Tahap terakhir adalah penyempurnaan sistem (refinement prototype). Perbaikan dilakukan berdasarkan masukan pengguna hingga diperoleh sistem yang sesuai dengan kebutuhan operasional perusahaan [11]. Sistem akhir yang dihasilkan mencakup fitur autentikasi, manajemen layanan, keranjang belanja, checkout, pembayaran, pengelolaan pesanan, unggah hasil pekerjaan, ulasan pelanggan, withdrawal saldo mitra, dan dashboard administrasi.

3. Hasil dan Pembahasan

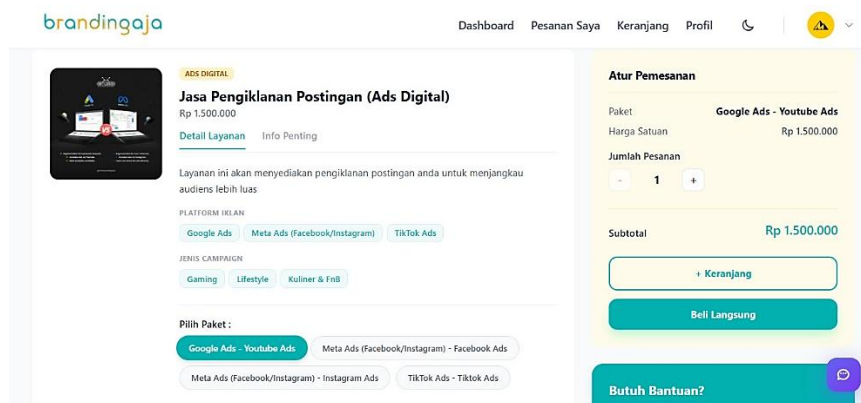
3.1. Penyajian Hasil

Hasil penelitian ini berupa platform Brandingaja yang dikembangkan sebagai marketplace layanan digital branding dan publikasi media berbasis web. Sistem dirancang untuk mengintegrasikan aktivitas pelanggan, mitra, dan administrator dalam satu platform yang mendukung seluruh proses bisnis layanan digital secara terpusat. Implementasi sistem dilakukan menggunakan Laravel Framework, Blade Template, Tailwind CSS, dan MySQL sehingga menghasilkan aplikasi yang responsif dan mudah diakses melalui berbagai perangkat.

Pada sisi pelanggan, sistem menyediakan fitur registrasi dan login sebagai mekanisme autentikasi pengguna sebelum mengakses layanan marketplace. Setelah berhasil masuk ke dalam sistem, pelanggan dapat melakukan pencarian layanan berdasarkan kategori yang tersedia, melihat detail layanan yang ditawarkan oleh mitra, memilih paket layanan sesuai kebutuhan, serta menambahkan layanan ke dalam keranjang belanja.

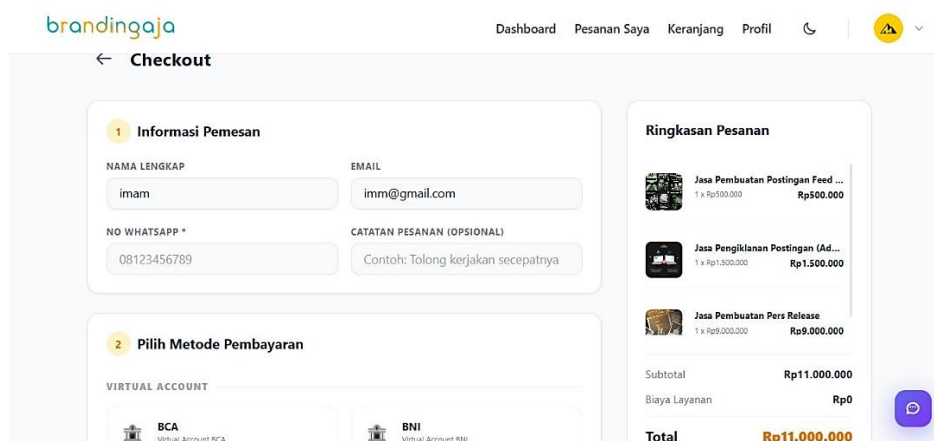


Gambar 5. Tampilan Halaman Beranda Brandingaja



Gambar 6. Tampilan Halaman Detail Layanan

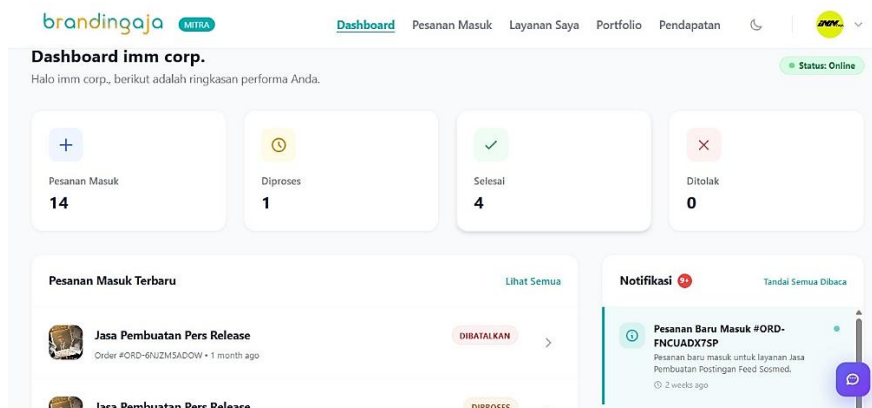
Setelah memilih layanan yang diinginkan, pelanggan dapat melanjutkan proses pemesanan melalui fitur keranjang dan checkout. Sistem menampilkan ringkasan pesanan beserta total pembayaran yang harus diselesaikan oleh pelanggan. Selanjutnya pelanggan dapat melakukan pembayaran dan mengunggah bukti pembayaran untuk diverifikasi oleh administrator.



Gambar 7. Tampilan Halaman Checkout dan Pembayaran

Selain melakukan transaksi, pelanggan juga dapat memantau perkembangan pesanan melalui halaman pesanan saya. Setelah pekerjaan selesai dikerjakan oleh mitra, pelanggan dapat melihat hasil pekerjaan yang diunggah ke sistem, memberikan konfirmasi penyelesaian pesanan, serta memberikan ulasan dan penilaian terhadap layanan yang diterima.

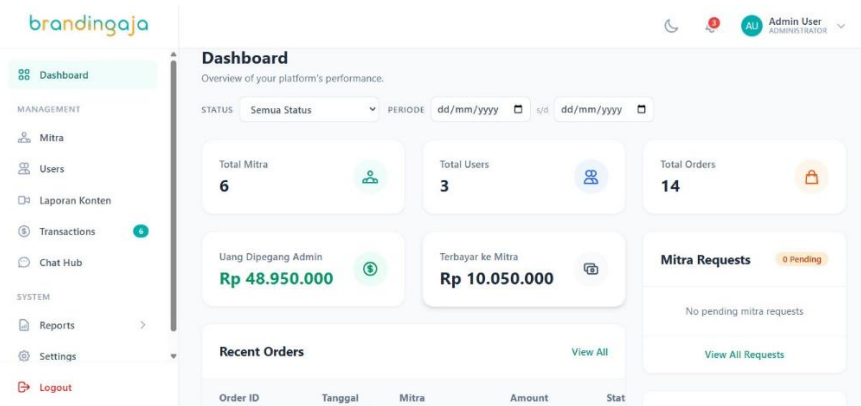
Pada sisi mitra, sistem menyediakan berbagai fitur yang mendukung pengelolaan layanan digital secara mandiri. Mitra dapat mengelola profil usaha dan portofolio, menambahkan layanan baru, memperbarui informasi layanan, maupun menghapus layanan yang sudah tidak digunakan. Selain itu, mitra dapat mengelola pesanan yang masuk, memperbarui status pengerjaan, serta mengunggah hasil pekerjaan yang telah selesai dikerjakan.



Gambar 8. Dashboard Mitra

Fitur lain yang tersedia pada sisi mitra adalah pengelolaan saldo pendapatan dan pengajuan penarikan saldo (withdrawal). Fitur ini memungkinkan mitra untuk memantau pendapatan yang diperoleh dari transaksi layanan dan mengajukan pencairan dana melalui sistem secara langsung.

Pada sisi administrator, sistem berfungsi sebagai pusat pengelolaan seluruh aktivitas marketplace. Administrator memiliki hak akses untuk mengelola data pelanggan dan mitra, melakukan verifikasi pendaftaran mitra, memverifikasi pembayaran pelanggan, mengelola transaksi penarikan saldo mitra, serta melakukan moderasi terhadap aktivitas yang terjadi dalam sistem.



Gambar 9. Dashboard Administrator

Selain itu, administrator juga dapat mengakses fitur pelaporan yang menampilkan data transaksi, data pengguna, data mitra, serta aktivitas marketplace lainnya dalam bentuk rekapitulasi. Informasi tersebut dapat digunakan sebagai dasar pemantauan operasional dan pengambilan keputusan perusahaan.

Secara keseluruhan, sistem yang dikembangkan telah berhasil mengintegrasikan proses pengelolaan layanan digital mulai dari pencarian layanan, pemesanan, pembayaran, pengerjaan layanan, pengunggahan hasil pekerjaan, pemberian ulasan, hingga pengelolaan pendapatan mitra dalam satu platform marketplace berbasis web yang terstruktur dan terpusat.

3.2. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode Prototype mampu mendukung proses pengembangan marketplace layanan digital branding secara efektif. Melalui pendekatan iteratif, kebutuhan sistem dapat diidentifikasi sejak tahap awal melalui komunikasi dan diskusi dengan pihak Bacaaja.co. Setiap rancangan yang dihasilkan kemudian dievaluasi dan disempurnakan berdasarkan masukan pengguna hingga diperoleh sistem yang sesuai dengan kebutuhan operasional perusahaan. Pendekatan ini memungkinkan proses pengembangan dilakukan secara lebih fleksibel dibandingkan metode yang mengharuskan seluruh kebutuhan

sistem ditentukan secara lengkap pada tahap awal. Temuan ini sejalan dengan penelitian Kartika et al. [9], dan Irawan et al. [7] yang menyatakan bahwa metode Prototype mampu meningkatkan kesesuaian sistem dengan kebutuhan pengguna melalui proses evaluasi dan perbaikan yang dilakukan secara berulang selama pengembangan.

Platform Brandingaja yang dikembangkan berhasil mengintegrasikan tiga aktor utama, yaitu pelanggan, mitra, dan administrator dalam satu sistem marketplace berbasis web. Pada sisi pelanggan, fitur registrasi, login, pencarian layanan, detail layanan, keranjang belanja, checkout, pembayaran, pemantauan pesanan, serta pemberian ulasan memungkinkan seluruh proses pemesanan layanan digital dilakukan secara terpusat. Sebelum sistem dikembangkan, aktivitas tersebut dilakukan melalui berbagai media komunikasi yang terpisah sehingga proses transaksi menjadi lebih sulit dipantau. Dengan adanya integrasi fitur tersebut, proses pemesanan layanan menjadi lebih terstruktur dan terdokumentasi dengan baik.

Pada sisi mitra, sistem menyediakan fitur pengelolaan layanan, pengelolaan portofolio, pengelolaan pesanan, unggah hasil pekerjaan, serta pengelolaan saldo pendapatan. Keberadaan fitur-fitur tersebut memungkinkan mitra untuk mengelola layanan yang ditawarkan secara mandiri tanpa bergantung pada administrator. Selain itu, fitur unggah hasil pekerjaan memberikan kemudahan dalam proses penyerahan hasil layanan kepada pelanggan melalui platform yang sama. Hasil ini menunjukkan bahwa sistem tidak hanya berfungsi sebagai media transaksi, tetapi juga sebagai sarana pengelolaan proses bisnis layanan digital secara menyeluruh.

Sementara itu, pada sisi administrator, sistem menyediakan fitur pengelolaan pengguna, verifikasi mitra, verifikasi pembayaran, pengelolaan transaksi, serta penyajian laporan operasional. Integrasi fungsi administrasi dalam satu dashboard memberikan kemudahan bagi perusahaan dalam melakukan pemantauan aktivitas marketplace dan pengelolaan data secara terpusat. Dengan demikian, proses operasional yang sebelumnya dilakukan secara manual dapat dikelola secara lebih efektif dan terorganisasi.

Implementasi Laravel Framework pada penelitian ini juga memberikan kemudahan dalam pengembangan sistem melalui penerapan arsitektur Model View Controller (MVC) [12], [13]. Struktur tersebut memungkinkan pemisahan logika bisnis, tampilan, dan pengelolaan data sehingga proses pengembangan dan pemeliharaan sistem menjadi lebih terstruktur [14], [35]. Hasil penelitian ini mendukung temuan Santoso et al. [5] serta Aipina dan Witriyono [6] yang menyatakan bahwa Laravel merupakan framework yang efektif untuk pengembangan aplikasi web karena memiliki struktur kode yang terorganisasi, mendukung pengembangan berkelanjutan, serta memudahkan pengelolaan fitur yang kompleks.

Dibandingkan dengan penelitian sebelumnya yang umumnya berfokus pada marketplace produk atau layanan umum [2], [6], [7], penelitian ini menghasilkan platform yang secara khusus dirancang untuk mendukung proses bisnis digital branding dan publikasi media. Sistem tidak hanya menyediakan fitur transaksi layanan, tetapi juga mengintegrasikan pengelolaan portofolio mitra, unggah hasil pekerjaan, pemantauan pesanan, pengelolaan pendapatan mitra, dan administrasi transaksi dalam satu platform. Integrasi tersebut menunjukkan bahwa marketplace yang dikembangkan mampu mengakomodasi kebutuhan operasional perusahaan secara lebih spesifik sesuai karakteristik layanan digital branding yang dijalankan oleh Bacaaja.co.

4. Kesimpulan

Penelitian ini berhasil mengembangkan platform Brandingaja sebagai marketplace layanan digital branding dan publikasi media berbasis web untuk mendukung kebutuhan operasional Bacaaja.co. Sistem yang dikembangkan mampu mengintegrasikan pelanggan, mitra, dan administrator dalam satu platform terpusat yang mendukung proses pengelolaan layanan, pemesanan, pembayaran, pengelolaan pesanan, unggah hasil pekerjaan, pengelolaan portofolio mitra, serta manajemen pendapatan mitra secara terstruktur.

Penerapan metode Prototype memungkinkan proses pengembangan sistem dilakukan secara iteratif melalui tahapan pengumpulan kebutuhan, perancangan, pembangunan prototipe, evaluasi, dan penyempurnaan sistem. Pendekatan tersebut memberikan fleksibilitas

dalam menyesuaikan kebutuhan pengguna selama proses pengembangan sehingga sistem yang dihasilkan lebih sesuai dengan kebutuhan operasional perusahaan.

Implementasi sistem menggunakan Laravel Framework, Blade Template, Tailwind CSS, dan MySQL menghasilkan aplikasi marketplace yang responsif, terorganisasi, dan mudah dikelola. Keberadaan platform Brandingaja mampu mengintegrasikan berbagai proses bisnis layanan digital branding dan publikasi media yang sebelumnya dilakukan secara manual ke dalam satu sistem berbasis web yang terpusat. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi berupa pengembangan marketplace layanan digital yang mendukung pengelolaan transaksi dan layanan secara lebih terstruktur sesuai dengan karakteristik bisnis digital branding yang dijalankan oleh Bacaaja.co.

Untuk penyempurnaan di masa depan disarankan untuk mengintegrasikan gateway notifikasi pesan instan otomatis berbasis API WhatsApp guna mempercepat koordinasi antara pelanggan dan mitra, serta menerapkan migrasi infrastruktur database ke cloud storage untuk mendukung penyimpanan berkas portofolio berukuran besar secara lebih andal.

5. Referensi

- [1] M. R. A. Haromainy, A. L. Nurlaili dan R. Purnomo, "Rancang Bangun Sistem Informasi Perencanaan Pengadaan Barang Menggunakan Framework Laravel (Studi Kasus Universitas XYZ)," *Journal of Advances in Information and Industrial Technology*, vol. 5, no. 2, pp. 71-78, 2023.
- [2] I. H. Santi dan F. R. Sucahyo, "Perancangan Sistem Marketplace Berbasis Web Menggunakan Framework Laravel," *Jurnal Penelitian Multidisiplin Ilmu*, vol. 1, no. 4, 2022.
- [3] B. D. P. Adiyono, A. R. E. Najaf dan R. Permatasari, "Information System Development for Web-Based Creative Services E-Commerce Using Rapid Application Development Method," *bit-Tech*, vol. 8, no. 1, 2024.
- [4] R. Angel, W. Agustina, N. Nurhasanah, A. C. Mauluddin dan R. N. Handayani, "Pengembangan Platform E-Commerce UMKM Berbasis Laravel dengan Blackbox Testing dan Metode Waterfall," *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Indonesia*, vol. 5, no. 2, pp. 521-546, 2025.
- [5] G. B. Santoso, T. M. Sinaga dan A. Zuhdi, "MVC Implementation in Laravel Framework for Development Web-Based E-Commerce Applications," *Intelmatiks*, vol. 1, no. 1, pp. 37-42, 2021.
- [6] D. Alpina dan H. Witriyono, "Pemanfaatan Framework Laravel Dan Framework Bootstrap Pada Pembangunan Aplikasi Penjualan Hijab Berbasis Web," *Jurnal Media Infotama*, vol. 18, no. 1, 2022.
- [7] I. Irawan, A. A. Harahap, D. Heksaputra dan T. Rochmadi, "Perancangan Sistem Informasi Pelayanan Servis Elektronik Berbasis Website pada Sahabat Phone Metode Prototype," *Jurnal SINTA: Sistem Informasi dan Teknologi Komputasi*, vol. 3, no. 1, 2025.
- [8] E. A. Wibowo, A. Muslim dan F. Husaini, "Analysis of Point of Sale Website Information System Using SDLC Prototype Method," *Journal of Information Systems and Business Technology*, vol. 1, no. 1, 2025.
- [9] A. D. P. Kartika, A. S. Fitri dan N. Sembilu, "Developing a Web-Based Printing Transaction System Using the Prototype Method: A Case Study at Amanah Advertising," *Jurnal Teknologi dan Open Source*, vol. 8, no. 2, 2025.
- [10] D. Kurozy, R. Pratama dan A. Muhammad, "Penerapan Metode Prototype Pada Perancangan Sistem Pendaftaran Mahasiswa Baru," *JPNM (Jurnal Pustaka Nusantara Multidisiplin)*, vol. 3, no. 1, 2025.
- [11] Priyono, N. Alam, A. Arfian, J. Bastari dan B. Lubis, "Penerapan Metode Prototype pada Pengembangan Sistem Informasi Penjualan Jasa Instalasi Internet," *Buletin Sistem Informasi dan Teknologi Islam (BUSITI)*, vol. 6, no. 4, 2025.

- [12] K. N. Feblia, R. M. H. Thamrin, S. M. Khaidir dan N. H. Hayati, “Studi Perbandingan Penerapan Pola Model-View-Controller (MVC) dalam Lima Framework Web Populer: Laravel, Django, Ruby on Rails, ASP.NET MVC, dan Spring MVC,” *Indonesian Journal of Computer Science and Engineering*, vol. 2, no. 1, pp. 16-22, 2025.
- [13] M. Y. Rangkuti, H. R. Ilhamsyah, R. Z. Mutaqin dan M. L. Khoirullah, “Analisis Penerapan Arsitektur Model–View–Controller (MVC) pada Pengembangan Aplikasi Web Berbasis Laravel,” *Kohesi: Jurnal Sains dan Teknologi*, vol. 2, no. 8, 2026.
- [14] N. Pelango, W. C. D. Weku, C. A. J. Soewoeh dan E. Ketaren, “Pengembangan Sistem Informasi untuk Administrasi Data Dosen FMIPA UNSRAT Bagian Akademik Berbasis Web Menggunakan Framework Laravel dengan Arsitektur MVC,” *Jurnal TIMES*, vol. 13, no. 2, 2024.
- [15] L. Rahmawati dan Sumarsono, “Desain Pengembangan Website dengan Arsitektur Model View Controller pada Framework Laravel,” *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi Bisnis*, vol. 6, no. 4, pp. 785-790, 2024.