

MEMBANGUN MARKETPLACE UNTUK PENJUALAN PRODUK KREATIF MAHASISWA BERBASIS MOBILE MENGGUNAKAN METODE FDD

Ariiq Valerian Romero, Kusnadi, Rifqi Fahrudin

Teknik Informatika, Universitas Catur Insan Cendekia

Jl. Kesambi 202, Kota Cirebon, Jawa Barat, Indonesia

ariiqromero@gmail.com

ABSTRAK

Mahasiswa Teknik Informatika dan Desain Komunikasi Visual UCIC (Universitas Catur Insan Cendekia) sering menghasilkan karya kreatif sebagai tugas atau praktikum. Namun, karya-karya tersebut seringkali tidak terfasilitasi dan dimanfaatkan, hanya disimpan atau tidak digunakan kembali. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan *marketplace* berbasis *mobile* menggunakan *framework Flutter* dan *Supabase* sebagai *Backend as a Service (BaaS)* untuk menjual produk kreatif mahasiswa. Metode pengembangan perangkat lunak *FDD* digunakan untuk membantu dalam perancangan kebutuhan yang berorientasi pada fitur. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *marketplace* ini efektif memfasilitasi penjualan produk kreatif mahasiswa, mempermudah transaksi, dan memberikan wadah untuk mempromosikannya. Dengan adanya *marketplace*, mahasiswa dapat dengan lebih mudah menjual karya kreatifnya, meningkatkan kreativitas, dan mendapatkan keuntungan dari hasil karyanya.

Kata kunci: *Marketplace, Flutter, Supabase, FDD, Produk Kreatif.*

1. PENDAHULUAN

Marketplace saat ini sudah sangat merubah perilaku masyarakat terhadap aktivitas jual-beli yang umumnya dilakukan secara langsung baik itu berupa kebutuhan pokok seperti makanan, pakaian dan lainnya. Seiring dengan perkembangan teknologi, memungkinkan semua transaksi dapat dilakukan tanpa perlu bertemu secara langsung hanya melalui ponsel sehingga menghemat waktu dan biaya, bahkan kita dapat membandingkan harga produk dari beberapa toko atau merk dengan lebih mudah. Selain itu, permintaan konsumen akan produk kreatif semakin populer dan diminati oleh masyarakat.

Produk kreatif muncul dari kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu yang orisinal dan bermakna berupa gagasan atau karya nyata, bisa sebuah karya yang baru maupun kombinasi dari hal yang telah ada sebelumnya. Melalui kegiatan formal yang bersinggungan dengan teknologi, pada masa kini menciptakan produk kreatif menjadi sangat mudah dilakukan [1].

Universitas Catur Insan Cendekia (UCIC) sebagai institusi pendidikan juga memiliki potensi dalam mengembangkan produk kreatif yang berasal dari karya mahasiswa, sejalan dengan visi dan misinya untuk menjadikan mahasiswa memiliki jiwa *technopreneur*. Melalui *marketplace* sebagai lahan untuk menjual berbagai jenis produk di satu tempat, proses pemasarannya akan memiliki jangkauan pasar yang sangat luas karena memanfaatkan teknologi internet [2]. Dengan memiliki suatu sistem jual-beli sendiri dapat membantu proses jual-beli online dari produk tersebut [3], namun saat ini UCIC belum memiliki aplikasi *marketplace* untuk hal itu.

Dalam melakukan kegiatan perkuliahan, mahasiswa Teknik Informatika dan Desain Komunikasi Visual UCIC seringkali diberikan tugas

dan praktikum yang mengharuskannya untuk menghasilkan sebuah karya ataupun produk yang dibangun dari kreatifitas dan menghasilkan hal baru seperti *source code* atau kerajinan, namun tidak jarang karya yang memiliki potensi akan nilai dan daya jual tidak terfasilitasi dan dimanfaatkan, hanya disimpan tidak digunakan kembali atau dijual sebagai suatu produk yang mungkin dapat berguna bagi calon pembelinya. Bagi mahasiswa sendiri, diharapkan dengan adanya *marketplace* berbasis *mobile* yang diperuntukkan untuk menjual produk kreatif akan sangat membantu untuk mempromosikan karyanya juga mengimplementasikan ilmu yang didapat selama perkuliahan.

Merujuk pada penelitian sebelumnya, terkait pengembangan *marketplace* untuk mahasiswa berbasis *mobile* dipilih karena setiap hari, akses informasi di perangkat gadget *mobile* yang selalu terkoneksi dengan internet lebih disukai bahkan saat berada di lingkungan belajar sekalipun mereka tetap terhubung, juga agar produk yang akan dipasarkan dan promosikan lebih mudah tanpa mengeluarkan modal awal yang terlalu banyak [4]. *Flutter* yang merupakan *framework front-end* dipilih sebagai teknologi pengembangan karena memiliki keunggulan dalam pengembangan aplikasi *mobile cross-platform* yang cepat dan efisien [5].

Untuk mengembangkan aplikasi ini diperlukan sebuah *backend* untuk *database*-nya maka dipilihlah *Supabase* sebagai solusi *BaaS (Backend as a Service)* yang memungkinkan aplikasi seluler terhubung ke layanan *backend* berbasis *cloud* [6]. Dengan menggunakan platform *BaaS*, kebutuhan *API (Application Programming Interface)* pada penggunaan *database* diharapkan memudahkan integrasi dengan *flutter* di sisi *front-end* dan tampak lebih tepat untuk pengembangan pada kasus ini,

dengan mempertimbangkan hanya fitur esensial pada marketplace digital ini yang akan diimplementasikan.

Metode Feature Driven Development (FDD) merupakan proses yang didesain dan dilaksanakan untuk menyajikan hasil kerja secara berulang-ulang dalam waktu tertentu dan dapat diukur dalam pengembangan sebuah sistem

Oleh karena itu penulis akan membangun sebuah marketplace yang dapat memfasilitasi penjualan produk kreatif dari mahasiswa UCIC adalah suatu langkah yang tepat. Dengan adanya marketplace yang produknya berasal dari mahasiswa UCIC itu sendiri, akan menumbuhkan kepercayaan kepada calon pembeli terhadap kemampuan mahasiswa UCIC dalam berkarya dan menerapkan ilmu yang didapat selama perkuliahan. Karya yang dijual di marketplace juga bisa dijadikan portofolio mahasiswa dalam membuat sebuah produk kreatif.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Marketplace

Marketplace dalam istilah umum, adalah *platform* yang menawarkan produk dan layanan dari banyak penjual yang bisa dibeli oleh konsumen, terkadang istilah "*marketplace*" disalahartikan sebagai toko *online* yang menawarkan berbagai pilihan produk, namun *marketplace* juga dapat menawarkan layanan jasa untuk penjualan [7]. Sementara itu, *marketplace* menawarkan produk dan layanan dari banyak penjual, *e-commerce* adalah toko *virtual* dari satu merek yang memperluas saluran penjualan bisnis tunggal tertentu [8].

2.2. Produk Kreatif

Produk Kreatif memusatkan pada apa yang dihasilkan dari proses kreativitas berupa sesuatu yang baru, orisinal dan bermakna. Kreativitas sendiri merupakan kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru berupa konsep ataupun karya nyata, baik karya baru atau gabungan dari hal yang sudah ada [1].

2.3. Aplikasi Mobile

Aplikasi *mobile* berasal dari kata *Application* dan *mobile*. *Application* yang artinya penerapan, lamaran, penggunaan. Secara istilah aplikasi adalah program siap pakai yang direka untuk melaksanakan suatu fungsi bagi pengguna atau aplikasi yang lain dan dapat digunakan oleh sasaran yang dituju, sedangkan *mobile* dapat diartikan sebagai perpindahan dari suatu tempat ke tempat yang lain. Kata *mobile* mempunyai arti bergerak atau berpindah, sehingga aplikasi *mobile* adalah sebutan untuk aplikasi yang berjalan di *mobile device*. Dengan menggunakan aplikasi *mobile*, dapat dengan mudah melakukan berbagai macam aktifitas mulai dari hiburan, berjualan, belajar, mengerjakan pekerjaan kantor, *browsing* dan lain sebagainya [9].

2.4. Flutter

Google mendefinisikan *Flutter* sebagai *Portable UI Toolkit*, untuk membuat aplikasi seluler, *web* dan *desktop* yang di *compile* secara *native* hanya dari satu basis kode yang dapat didefinisikan juga sebagai "*A powerful general-purpose open UI toolkit*". Sebuah proyek *flutter* ditulis dalam bahasa pemrograman *Dart* dan bersifat *AOT (Ahead-of-Time)* sehingga dapat digunakan tanpa mengkompilasi nya terlebih dahulu ke arsitektur *platform native*-nya. *Flutter* menyediakan berbagai jenis *widget* untuk membuat antarmuka yang umum digunakan pada platform *iOS* dan *Android* secara fleksibel dan dapat dikustomisasi [10].

2.5. Supabase

Supabase adalah *BaaS (Backend as a Service)*, sebuah solusi alternatif *Firebase* yang *open source* untuk *backend developers* alih-alih mengandalkan *database NoSQL*, *Supabase* menyediakan *database relasional* yaitu *PostgreSQL*. Layanan penyimpanan, *database*, autentikasi dan *realtime* pun tersedia, yang diharapkan dapat menyederhanakan proses bagi para pengembang *front-end* untuk menerapkan fungsionalitas *backend* [6]. *Supabase* sebagai *BaaS* mencakup beberapa fitur yang dapat digunakan penggunaanya terdiri dari kombinasi berbagai teknologi berbasis *open source yang scalable* seperti *database PostgreSQL*, *GoTrue* untuk sistem autentikasi, *PostgREST* untuk menyediakan *REST API* dan *Kong sebagai API Gateway* [11].

2.6. Feature Driven Development (FDD)

Feature Driven Development merupakan tahapan yang dirancang untuk dapat dilaksanakan dalam sebuah proses pengembangan perangkat lunak untuk menghasilkan hasil kerja yang berulang dalam rentang waktu tertentu dan mudah diukur [12]. Metode *FDD* menitikberatkan pada proses pembuatan *feature-by-feature* yang sesuai dengan tujuan pengembangan aplikasi untuk fitur esensial pada *marketplace*. Kelebihan metode *FDD* terletak pada fleksibilitas dan kemampuan terhadap perubahan yang masih bisa dilakukan walaupun melalui proses iteratif yang panjang pada tahap ke 4 dan 5 yaitu *design-by-feature* dan *build-by-feature* karena suatu fitur dan desain kode harus dapat dinilai dan terukur bagi pengembang sistem [13].

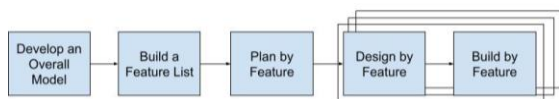
3. METODE PENELITIAN

3.1. Pengumpulan Data

Pada penelitian ini dilakukan proses pengumpulan data terkait kebutuhan sistem melalui observasi yang dilakukan pada lingkup Prodi Teknik Informatika dan Desain Komunikasi Visual Universitas Catur Insan Cendekia untuk melihat perilaku mahasiswa dalam penggunaan marketplace juga wawancara kepada Kepala Program Studi Teknik Informatika UCIC dan beberapa Mahasiswa.

3.2. Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan pada penelitian ini yaitu *Feature Driven Development (FDD)*, yang berfokus pada fitur (*feature*) yang akan dibangun dalam sistem. *FDD* memiliki 5 tahap utama seperti *Build an Overall Model* dimana akan digambarkan keseluruhan alur melalui *usecase*, *Build a Feature List* yaitu mendefinisikan fitur yang akan dibuat, *Plan by Features* untuk menjadwalkan pengembangan dengan *Gantt Chart* sehingga jelas waktu pengerjaannya, *Design by Features* dengan *sequence diagram* dari setiap fitur hingga *Build by Features* dengan *class diagram* untuk perancangan dari *database*, diperlihatkan pada gambar berikut :

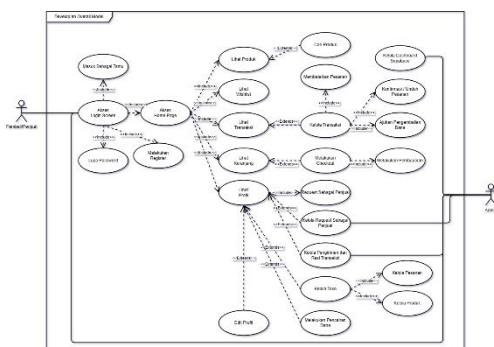


Gambar 1. Proses *fdd*

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Perancangan Sistem Dengan Feature Driven Development (FDD)

4.1.1. Develop an Overall Model



Gambar 2. *Usecase diagram marketplace*

Pada gambar 2, alur penggunaan marketplace secara garis besar seperti seorang pembeli/penjual dapat melihat produk tanpa melakukan autentikasi dan dapat melakukan berbagai proses terkait pesanan dan transaksi jika terautentikasi.

Penjual adalah pengguna yang terverifikasi oleh admin untuk dapat menjual produknya melalui proses request sebagai penjual, Admin sendiri dapat melakukan kegiatan yang sama seperti pengguna pada umumnya namun memiliki akses lebih kedalam Dashboard Supabase juga melakukan konfirmasi terhadap request pengguna sebagai penjual.

4.1.2. Build a Feature List

Tabel 1. Tabel Fitur

No.	Fitur	Objek / Aksi
1.	Autentikasi	Register
		Login
		Logout
		Masuk Sebagai Tamu
		Lupa Password

No.	Fitur	Objek / Aksi
2.	Homescreen	Lupa Password
		Lihat Produk
		Tambah Produk Ke Wishlist
		Tambah Produk Ke Keranjang
		Cari Produk
3.	Wishlist	Kelola Wishlist (Lihat & Hapus)
4.	Transaksi	Kelola Transaksi
		Batalkan Pesanan
		Ajukan Pengembalian Dana
		Konfirmasi / Unduh Pesanan
		Request Sebagai Penjual
5.	Profil	Kelola Request Sebagai Penjual
		Kelola Toko
		Kelola Pengiriman & Resi Transaksi
		Pencairan Dana
		Edit Profil
6.	Keranjang	Checkout

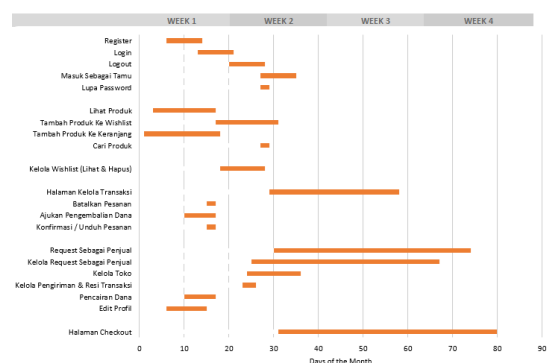
Setelah menentukan gambaran dari rangkaian sistem yang akan dikembangkan, akan diidentifikasi dan dikelompokkan fitur-fitur kedalam sebuah daftar seperti pada tabel 1 yang terdapat 6 fitur dengan beberapa aksi dari setiap fiturnya.

4.1.3. Plan by Feature

Pada tahap ini, perencanaan pengembangan fitur dijadwalkan dengan model *Gantt Chart* [14] seperti pada gambar 3 dan umumnya memakan waktu sekitar 2 minggu atau lebih untuk tiap modul fitur.

TASK NAME	START DATE	DAY OF MONTH*	END DATE	DURATION* (WORK DAYS)	DAYS COMPLETE*	DAYS REMAINING*	TEAM MEMBER	PERCENT COMPLETE
Autentikasi								
Register	3/6	6	3/13	8	8	0	Ariq	100%
Login	3/13	13	3/20	8	8	0	Ariq	100%
Logout	3/20	20	3/27	8	8	0	Ariq	100%
Masuk Sebagai Tamu	3/27	27	4/3	8	8	0	Ariq	100%
Lupa Password	7/27	27	7/28	2	2	0	Ariq	100%
Homescreen								
Lihat Produk	4/3	3	4/16	14	14	0	Ariq	100%
Tambah Produk Ke Wishlist	4/17	17	4/30	14	14	0	Ariq	100%
Tambah Produk Ke Keranjang	5/1	1	5/17	17	17	0	Ariq	100%
Cari Produk	7/27	27	7/28	2	2	0	Ariq	100%
Wishlist								
Kelola Wishlist (Lihat & Hapus)	5/18	18	5/27	10	10	0	Ariq	100%
Transaksi								
Halaman Kelola Transaksi	5/29	29	6/26	29	29	0	Ariq	100%
Batalkan Pesanan	7/15	15	7/16	2	2	0	Ariq	100%
Ajukan Pengembalian Dana	7/10	10	7/16	7	7	0	Ariq	100%
Konfirmasi / Unduh Pesanan	7/15	15	7/16	2	2	0	Ariq	100%
Profil								
Request Sebagai Penjual	5/30	30	7/12	44	44	0	Ariq	100%
Kelola Request Sebagai Penjual	5/25	25	7/5	42	42	0	Ariq	100%
Kelola Toko	5/24	24	6/4	12	12	0	Ariq	100%
Kelola Pengiriman & Resi Transaksi	7/23	23	7/25	3	3	0	Ariq	100%
Pencairan Dana	7/10	10	7/16	7	7	0	Ariq	100%
Edit Profil	7/6	6	7/14	9	9	0	Ariq	100%
Keranjang								
Halaman Checkout	5/31	31	7/18	49	49	0	Ariq	100%

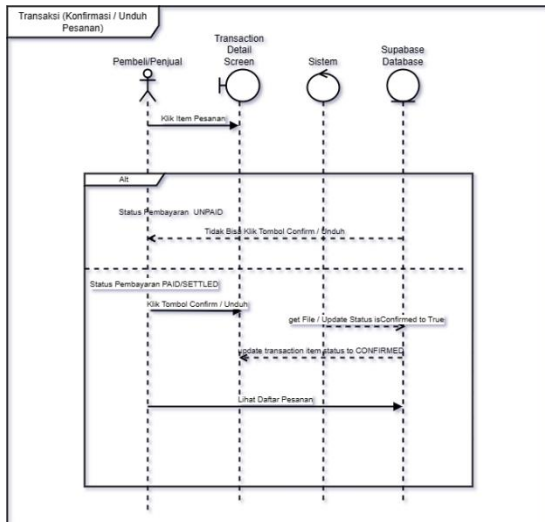
Gambar 3. *Gantt chart*



Gambar 4. *Gantt chart (lanjutan)*

4.1.4. Design by Feature

Pada tahap keempat dari proses penerapan *FDD*, dari setiap fitur yang telah dirumuskan di *Plan by Feature* akan dirancang dan dimodelkan alur penggunaannya dengan menggunakan *Sequence Diagram* sehingga membantu dalam proses implementasi kepada sistem. Berikut adalah salah satu dari fitur yang dikembangkan :

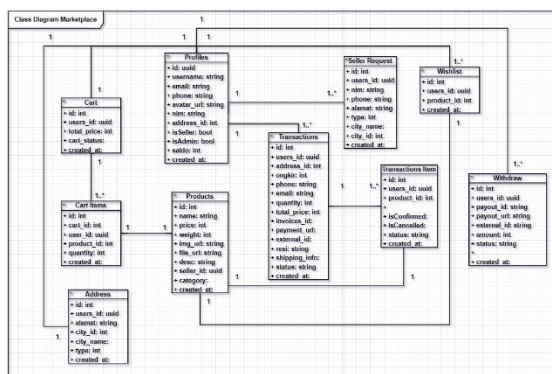


Gambar 5. Sequence diagram unduh pesanan

Pada fitur ini, item pesanan yang sudah dibayar dengan status (*Paid/Settled*) akan mengaktifkan tombol unduh/konfirmasi sesuai kategori produknya. Jika aktor melakukan unduh/konfirmasi maka akan mengubah status *isConfirmed* menjadi true dan akan meneruskan sejumlah harga pesanan ke saldo penjual.

4.1.5. Build by Feature

Pada tahap ke lima dimana fase ini merupakan tahap terakhir dari *FDD*, setelah urutan penggunaan dimodelkan dengan *Sequence Diagram* maka dilanjutkan dengan merancang sebuah *Class Diagram* sebagai fondasi dari struktur *Database* pada sebuah sistem yang akan diterapkan dan relasi antar *Class*-nya sehingga pengembangan dapat dilanjutkan.



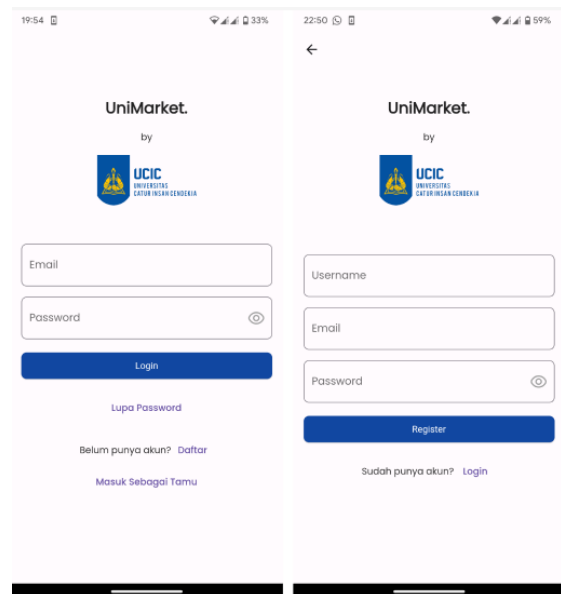
Gambar 6. Class diagram marketplace

Pada *Class Diagram* tersebut digambarkan sebuah relasi antara satu *class* dengan *class* lainnya

yang menggambarkan sebuah database pada aplikasi ini.

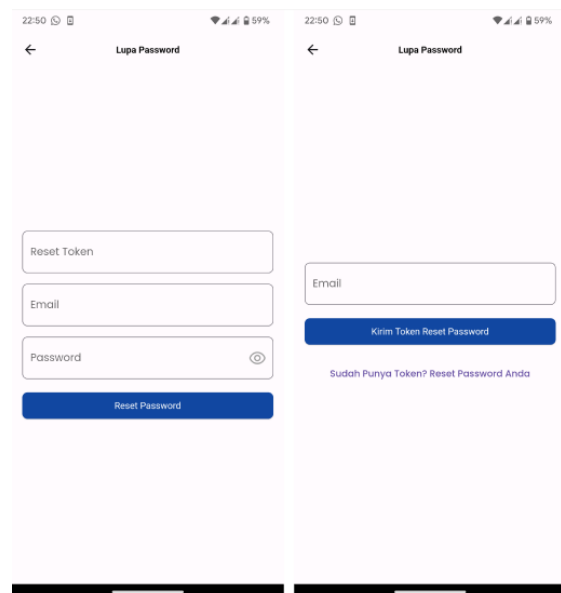
4.2. Tampilan Program

4.2.1. Tampilan Fitur Autentikasi



Gambar 7. Tampilan login & register

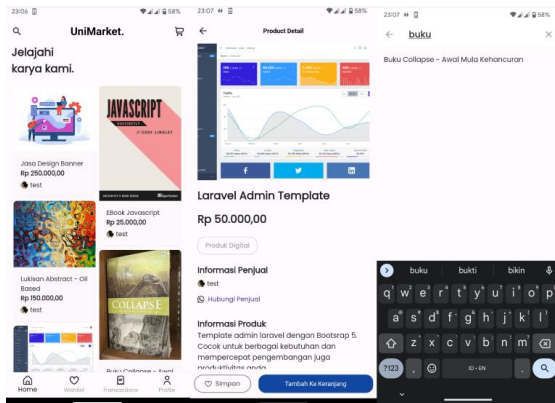
Pada gambar 7, terdapat sebuah *form login* dengan *email* dan *password* untuk autentikasi pengguna juga *form username* yang dibutuhkan saat ingin mendaftar (*register*) akun.



Gambar 8. Tampilan halaman lupa password

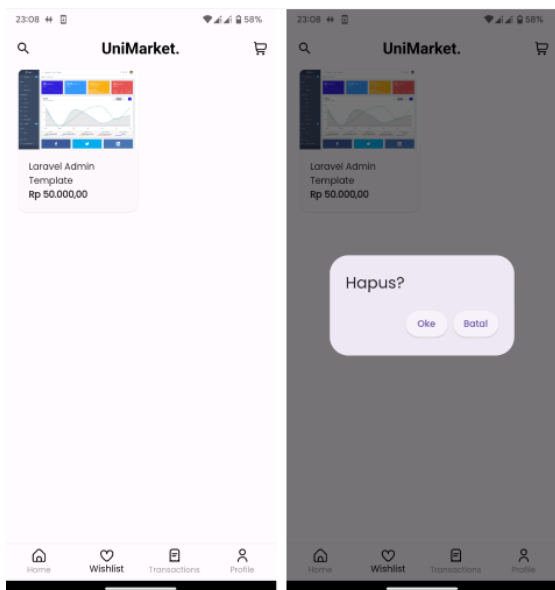
Pada gambar 8, memperlihatkan halaman lupa *password* untuk pengguna dapat mengubah *password*nya dengan mengirimkan *token* ke *email* mereka, kemudian *token* tersebut digunakan untuk mengubah *password*.

4.2.2. Tampilan Fitur *Homescreen*

Gambar 9. Tampilan *homescreen*

Pada gambar 9, memperlihatkan tampilan awal fitur *homescreen* dimana pengguna dapat melihat berbagai produk yang tersedia termasuk detail produknya. Pengguna juga dapat melakukan pencarian produk.

4.2.3. Tampilan Fitur *Wishlist*

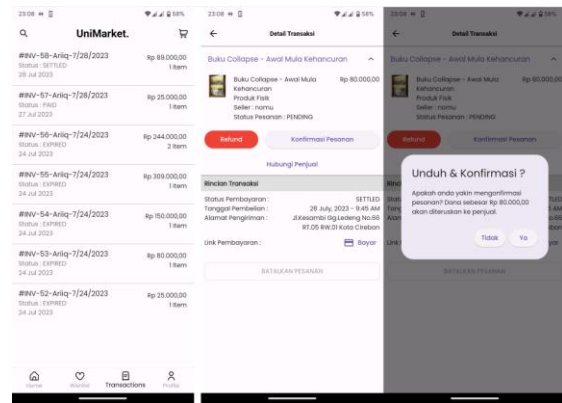
Gambar 10. Tampilan Fitur *Wishlist*

Pada gambar 10, memperlihatkan tampilan halaman *wishlist* yang berisikan produk yang mereka simpan, juga dapat menghapus produk dari *wishlist* dengan menekan dan tahan ikon produk yang akan menampilkan *alert dialog* untuk hapus.

4.2.4. Tampilan Fitur *Transaksi*

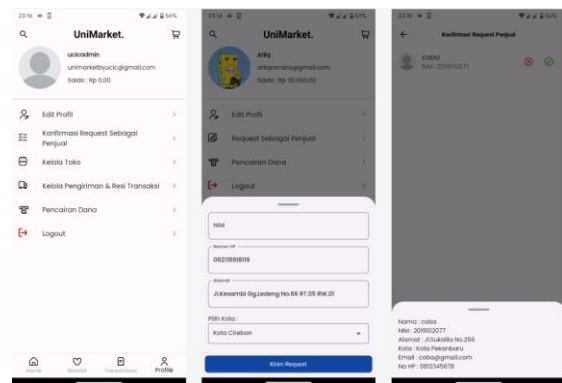
Pada gambar 11, memperlihatkan tampilan halaman transaksi dan detail transaksi yang dimiliki pengguna. Terdapat berbagai informasi seperti tanggal dibuatnya transaksi dan status pembayarannya. Didalam detail transaksi ada berbagai item yang dipesan dan dapat dilakukan unduh/konfirmasi sesuai

jenis produknya setelah pembayaran berhasil dilakukan.



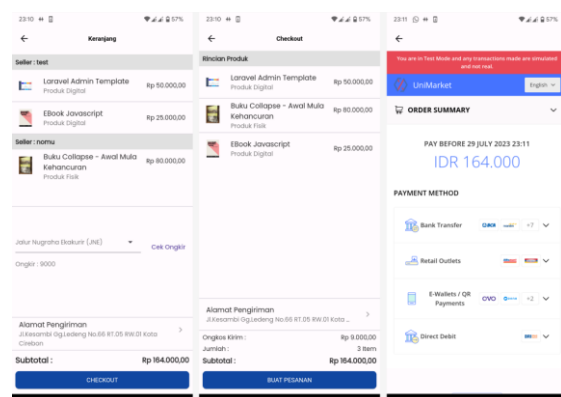
Gambar 11. Tampilan transaksi, dan unduh pesanan

4.2.5. Tampilan Fitur *Profil*

Gambar 12. Tampilan halaman profil, *request* dan konfirmasi sebagai penjual

Pada gambar 12, memperlihatkan tampilan halaman profil, dimana terdapat berbagai menu. Jika pengguna yang terautentikasi adalah *admin*, maka menu konfirmasi *request* sebagai penjual dapat diakses, selain itu menu *request* sebagai penjual ditampilkan yang berisi form untuk nantinya akan di cek oleh *admin*.

4.2.6. Tampilan Fitur *Keranjang*

Gambar 13. Tampilan *checkout*

Pada gambar 13, memperlihatkan tampilan dari keranjang (*cart*) yang berisi berbagai produk yang ingin dibeli dan dapat mengecek ongkir jika ada produk fisik, kemudian dapat dilakukan pembayaran melalui *payment gateway xendit* dengan berbagai metode pembayaran.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil dari pengujian sistem pada pengembangan aplikasi *marketplace* berbasis *mobile* untuk penjualan produk kreatif mahasiswa, dapat disimpulkan bahwa aplikasi ini berfungsi sesuai dengan kebutuhan. Pengujian menunjukkan aplikasi berjalan efektif dalam proses pengiriman, pembayaran, dan pengembalian dana, serta berfungsi sebagai wadah pemasaran bagi mahasiswa. Semua fitur yang diimplementasikan berjalan sesuai harapan. Untuk pengembangan masa depan, disarankan menambah fitur notifikasi transaksi, dibuat versi *iOS*, kode promo, potongan harga, dan daftar produk berdasarkan kategori.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Anggi Annisa Nur Utami, "Pengaruh Pembelajaran Produk Kreatif Dan Kewirausahaan Terhadap Minat Berwirausaha Siswa Di SMK Pasundan 2 Bandung (Studi Kasus Pada Kelas XI Program Keahlian Teknik Permesian Tahun Ajaran 2018/2019)," 2019.
- [2] M. Rifaldi dan R. Taufiq Subagio, "APLIKASI MARKETPLACE DENGAN SISTEM LELANG BERBASIS WEB MENGGUNAKAN METODE CONCURRENCY CONTROL (TIMESTAMP)," *Jurnal Digit*, vol. 9, no. 2, hlm. 156–166, Nov 2019.
- [3] Muhammad Reza Rizky Nazarudin, J. Samodra, dan J. A. Sudarmanto, "Perancangan Laman Beart.id sebagai E-commerce Produk Digital," *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, vol. 2, no. 6, hlm. 838–856, Jun 2022, doi: 10.17977/um064v2i62022p838-856.
- [4] A. Herayono dan M. Adri, "PENGEMBANGAN STUDENT MARKETPLACE BAGI MAHASISWA WIRAUSAHA UNP," *JAVIT: Jurnal Vokasi Informatika*, hlm. 38–46, Jun 2021, doi: 10.24036/javit.v1i2.23.
- [5] L. Dagne, "Flutter for cross-platform App and SDK development," 2019.
- [6] N. Ayuni Nor Sobri dkk., "Comparison between Headless CMS and Backend-as-a-Service Products for E-Suripreneur Backend," *Mathematical Statistician and Engineering Applications*, vol. 71, no. 3s2, hlm. 928–938, Jul 2022.
- [7] A. Kawa dan M. Wałęsiak, "Marketplace as a key actor in e-commerce value networks," *Logforum*, vol. 15, no. 4, hlm. 521–529, 2019, doi: 10.17270/J.LOG.2019.351.
- [8] N. Martins, D. Brandão, H. Alvelos, dan S. Silva, "E-marketplace as a tool for the revitalization of portuguese craft industry: The design process in the development of an online platform," *Future Internet*, vol. 12, no. 11, hlm. 1–23, Nov 2020, doi: 10.3390/fi12110195.
- [9] T. Henny Febriana Harumy dan Hanifah M.Z.N. Amrul, "Aplikasi Mobile Zagiyan (Zaringan Digital Nelayan) Dalam Menunjang Produktivitas Dan Keselamatan, Dan Kesehatan Nelayan (Studi Kasus Kelompok Nelayan Percut)," *IT Journal Research and Development*, vol. 2, no. 2, Mar 2018.
- [10] F. Dila Anastasia dan I. V Papatungan, "IMPLEMENTASI BLOC PATTERN PADA PENGEMBANGAN FRONT-END TOP UP LINKAJA UNTUK APLIKASI AGEN46," *Jurnal SNATI*, vol. 2, no. 1, hlm. 2807–5935, 2022.
- [11] I. K. Phan dan Y. Yuricha, "IMPLEMENTASI PENDEKATAN BACKENDLESS DALAM RAPID PROTOTYPING APLIKASI MANAJEMEN PENUGASAN KARYAWAN," *Jurnal Cahaya Mandalika*, vol. 4, no. 1, hlm. 111–118, 2023.
- [12] O. A. Santosa dan H. Setiaji, "Pengembangan Aplikasi Ecommerce Dengan Metode Feature Driven Development," *AUTOMATA*, vol. 1, no. 2, 2020.
- [13] Q. Nur dan K. Kunci, "Bulletin of Information Technology (BIT) Implementasi Konsep Business To Customers Nusa.Net Dengan Teknologi M-Commerce Menggunakan Metode Feature Driven Development," *Bulletin of Information Technology (BIT)*, vol. 2, no. 2, hlm. 45–50, 2021.
- [14] Y. Aryapratama, "Adopsi Metode Feature-Driven Development Dalam Rancang Bangun Sistem Auctentik," 2020.