

Pengembangan Aplikasi Katalog *Online* Berbasis Web sebagai Tambahan Kanal Pemasaran bagi Usaha Mikro Tenant ESKAPE Kuliner PLUT Kabupaten Pacitan Menggunakan Metode SDLC

Agus Prianggono ^{1,*}, Anwar Fu'adi ¹, Berlian Juliartha Martin Putra ²

¹ Teknik Informatika; Akademi Komunitas Negeri Pacitan; Jalan Walanda Maramis No 04A
Kec./Kab. Pacitan, 62-357-881657;

e-mail: ¹ agus@aknpacitan.ac.id, ² anwar@aknpacitan.ac.id, ³ berlian@aknpacitan.ac.id

* Korespondensi: e-mail: anwar@aknpacitan.ac.id

Diterima: 29 November 2024 ; Review: 03 Mei 2025; Disetujui: 16 Juni 2025

Cara sitasi: Prianggono A, Fu'adi A, Putra BJM. 2025. Pengembangan Aplikasi Katalog *Online* Berbasis Web sebagai Tambahan Kanal Pemasaran bagi Usaha Mikro Tenant ESKAPE Kuliner PLUT Kabupaten Pacitan Menggunakan Metode SDLC. Information System for Educators and Professionals. Vol 10(1): 35-48.

Abstrak: Banyak mikro tenant di Pacitan yang belum sepenuhnya memahami bagaimana memanfaatkan platform digital untuk pemasaran dan penjualan. Minimnya pendanaan untuk investasi dalam teknologi dan alat digital menambah kesulitan bagi tenant eskape untuk bersaing dengan bisnis yang lebih besar dan mapan. Aplikasi e-Katalog ESKAPE KULINER dianggap sebagai solusi yang tepat untuk meningkatkan daya saing mikro tenant yang berfungsi untuk mempromosikan produk-produknya secara efektif dan efisien melalui platform online. Metodologi yang digunakan dalam pengembangan aplikasi ini adalah SDLC (System Development Life Cycle), yang meliputi tahapan perencanaan, analisis, desain, pengembangan, pengujian, implementasi, dan pemeliharaan. Proses dimulai dengan analisis kebutuhan, diikuti dengan desain sistem, pengembangan perangkat lunak menggunakan framework Laravel, dan pengujian untuk memastikan sistem bebas dari bug. Aplikasi yang dikembangkan mempermudah pembeli dalam memesan makanan di tenant Eskape Kuliner, membantu pemilik tenant dalam mempromosikan produk, dilengkapi dengan fitur pengelolaan menu dan pemesanan menu melalui WhatsApp. Dengan fitur-fitur yang inovatif, aplikasi ini dapat membantu menjangkau lebih banyak pelanggan.

Kata kunci: kuliner, tenant, aplikasi, e-Katalog, Laravel

Abstract: Many micro tenants in Pacitan do not fully understand how to utilize digital platforms for marketing and sales. The lack of funding for investment in technology and digital tools adds to the difficulty for escape tenants to compete with larger and more established businesses. The ESKAPE CULINARY e-Catalog application is considered the right solution to increase the competitiveness of micro tenants which functions to promote their products effectively and efficiently through online platforms. The methodology used in developing this application is SDLC (System Development Life Cycle), which includes the stages of planning, analysis, design, development, testing, implementation and maintenance. The process starts with requirements analysis, followed by system design, software development using the Laravel framework, and testing to ensure the system is free from bugs. The application developed makes it easier for buyers to order food at Eskape Kuliner tenants, helps tenant owners in promoting products, is equipped with menu management features and ordering menus via WhatsApp. With innovative features, this application can help reach more customers

Keywords: culinary, tenant, application, e-Catalog, Laravel

1. Pendahuluan

Pertumbuhan teknologi informasi dan digitalisasi telah berdampak signifikan pada lanskap bisnis, terutama bagi UKM sebagai pilar ekonomi lokal. Di Pacitan, Dinas Koperasi, Usaha Mikro dan Perindustrian (DIKUPERIN) berperan strategis dalam mendukung pertumbuhan UKM, meskipun masih menghadapi tantangan dalam visibilitas dan konektivitas. Banyak UKM belum memanfaatkan platform digital untuk pemasaran dan penjualan karena kurangnya pelatihan dan infrastruktur teknologi.

Usaha mikro tenant Eskape Kuliner PLUT di Pacitan juga menghadapi tantangan serupa. Sebagai bagian dari sektor kuliner, tenant-tenant ini perlu meningkatkan daya saing mereka dengan memanfaatkan teknologi digital. Namun, keterbatasan dalam pemahaman digital dan pendanaan untuk investasi teknologi menghambat upaya mereka untuk berkembang dan bersaing dengan bisnis yang lebih besar.

Eskape Kuliner adalah sebuah tempat yang berfokus pada pengembangan usaha kuliner di Pacitan. Tenant-tenant di Eskape Kuliner beragam, mulai dari usaha makanan tradisional hingga inovasi kuliner modern. Program ini bertujuan untuk memberdayakan pelaku usaha kuliner dengan menyediakan akses ke sumber daya dan fasilitas yang diperlukan untuk berkembang.

Salah satu masalah utama yang dihadapi adalah pemasaran melalui digitalisasi. Banyak tenant Eskape Kuliner belum sepenuhnya memahami cara menggunakan platform digital untuk mempromosikan produk mereka secara efektif. Kurangnya pengetahuan dan keterampilan dalam pemasaran digital, seperti penggunaan media sosial dan iklan online, membuat mereka sulit untuk menjangkau audiens yang lebih luas. Selain itu, keterbatasan infrastruktur teknologi di beberapa daerah semakin memperumit proses adopsi teknologi digital sehingga diperlukan aplikasi katalog online sebagai media pemasaran dan pemesanan.

Pada penelitian ini, dikembangkan Aplikasi e-Katalog untuk membantu UKM kuliner di Pacitan dengan menyediakan platform online untuk menampilkan produk mereka. Aplikasi ini dapat meningkatkan visibilitas, akses pasar, dan penjualan produk, serta efisiensi operasional. Metode yang digunakan adalah SDLC (System Development Life Cycle), yang meliputi tahapan perencanaan, analisis, desain, pengembangan, pengujian, implementasi, dan pemeliharaan. Dengan metode SDLC aplikasi yang dikembangkan akan tepat sasaran dan sesuai tujuan penelitian.

Sebelumnya penelitian tentang pengembangan aplikasi telah kami lakukan, diantaranya aplikasi katalog online ikan hias [1], sistem pemberi rekomendasi beasiswa [2] [3], aplikasi kepramukaan [4], sistem monitoring perkembangan anak usia dini [5], aplikasi reservasi salon [6], web pariwisata [7] [8], aplikasi makanan sehat [9] dll.

Fitri dkk. mengevaluasi program E-Katalog Lokal Pemerintah Kota Medan untuk pemulihan ekonomi pasca-Covid-19. Temuan menunjukkan bahwa UMKM, baik yang berpartisipasi maupun tidak dalam E-Katalog, mendapat manfaat dari program PMK Kasi, terutama melalui Koperasi UMKM Medan Marelani Berkah. [10]. Karina dkk. melakukan penelitian tentang mengganti katalog produk konvensional dengan e-katalog berbasis website di PT. Satria Pangan Sejati. Dengan metode waterfall dan teknologi web modern, e-katalog dinilai positif oleh responden, dengan 94% menyatakan informasi dan manfaat baik, 97% akses mudah, dan 100% menyatakan tampilan dan sistem keseluruhan baik [11]. Dina dkk. mengembangkan dan menguji e-katalog web untuk pemasaran kopi sapit menggunakan metode R&D. [12]. Regiolina dkk. merancang sistem komputer online dengan fitur pemesanan menggunakan barcode. Sistem ini mampu menampilkan informasi real-time, mempercepat transaksi, tepat dalam promosi, memberikan pelayanan maksimal, dan meningkatkan penjualan. [14]. Perbedaan dengan penelitian sebelumnya dalam beberapa aspek penting yaitu, penelitian ini berfokus pada pengembangan aplikasi e-Katalog ESKAPE KULINER di Pacitan, dengan tujuan meningkatkan daya saing mikro tenant melalui platform digital yang mempermudah promosi dan pemesanan produk. Penelitian ini menangani masalah keterbatasan pemanfaatan platform digital, infrastruktur teknologi, dan pendanaan yang menghambat transformasi digital mikro tenant di Plut Pacitan, serta menggunakan metodologi SDLC (System Development Life Cycle) untuk pengembangan aplikasi dengan fitur-fitur seperti edit menu, hapus menu, dan pemesanan melalui WhatsApp. Sebaliknya, penelitian sebelumnya berjudul "Analisis Implementasi E-Katalog Terhadap Perkembangan UMKM di Kota Medan dalam Mendukung Kemajuan Ekonomi Syariah" memfokuskan pada manfaat e-Katalog Lokal Medan dalam mendukung pemulihan ekonomi pasca-Covid-19, dengan perhatian pada

kurangnya pemanfaatan teknologi dan inovasi oleh UMKM di Medan. Penelitian sebelumnya menggunakan metodologi analisis interaksi kualitatif untuk mengevaluasi dampak e-Katalog dan memberikan rekomendasi pemanfaatan teknologi. Dengan demikian, perbedaan utama terletak pada area penelitian, masalah yang ditangani, metodologi yang digunakan, dan fitur serta tujuan aplikasi yang dikembangkan.

Pengembangan aplikasi menggunakan metode SDLC sebelumnya juga pernah dilakukan, diantaranya pada penelitian yoyok yang mengimplementasikan metode SDLC [15], pada penelitian bangga dkk. dalam pengembangan aplikasi belanja online [16] dll.

Penelitian ini mengajukan pendekatan baru yaitu pengembangan aplikasi katalog online sesuai kebutuhan ESKAPE KULINER di Pacitan dengan menggunakan metode SDLC. Dimana aplikasi yang dikembangkan tepat sasaran dan sesuai kebutuhan dengan memanfaatkan metode SDLC guna untuk mencapai tujuan tersebut. Penelitian ini melibatkan analisis kebutuhan hingga implementasi, dengan uji coba untuk memastikan pemanfaatan optimal oleh UKM. Implementasi aplikasi ini dapat memperkuat peran PLUT dan mendukung pertumbuhan berkelanjutan UKM di Pacitan.

2. Metode Penelitian

Untuk membantu kebutuhan Eskape Kuliner yang belum ada saat ini, dibuatlah proyek ini dengan konsep seperti Gambar 1. dengan penjelasan sebagai berikut:

a. Katalog

Website (frontend) ini merupakan tampilan umum yang berfungsi untuk menampilkan informasi mengenai data tenant dan produk yang telah dikelola oleh admin. Selain itu, pengguna dapat melakukan pemesanan langsung melalui WhatsApp. Pengembangan berbasis web ini juga bersifat responsif sehingga dapat diakses dengan nyaman baik dari perangkat mobile maupun browser desktop.

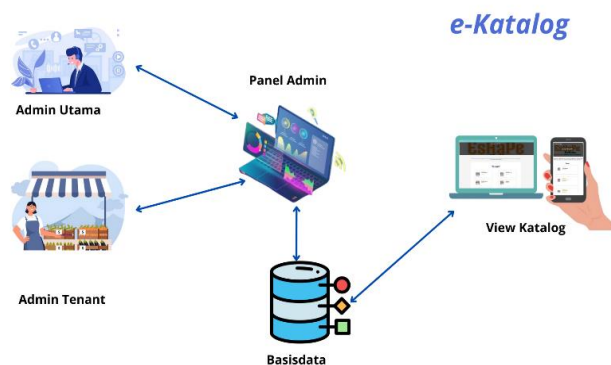
b. Basisdata

Basisdata merupakan penyimpanan informasi dalam bentuk yang terorganisir sehingga data diambil dan digunakan di aplikasi e-Katalog Eskaspe Kuliner dengan efisien.

c. Panel Admin e-Katalog

Merupakan panel admin (backend) yang digunakan untuk mengelola data dan informasi dari aplikasi e-katalog, ada dua jenis admin dalam panel admin e-katalog:

- Admin Utama, mampu merubah data dari tenant, menu produk sekaligus memberi akses pada tenant di Panel admin.
- Admin Tenant, hanya bisa mengelola menu produk mereka sendiri.



Sumber: Hasil Penelitian (Tahun 2024)

Gambar 1. Konsep e-Katalog

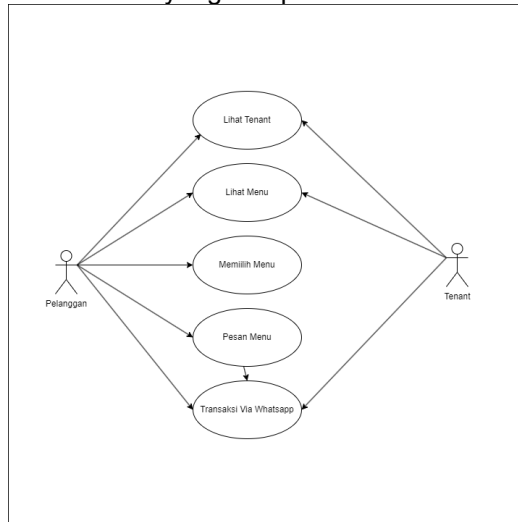
Pada penelitian ini menggunakan metode SDLC atau Software Development Life Cycle Tahapan-tahapan yang ada pada SDLC sebagai berikut :

- a. Perencanaan (planning)
- b. Analisis (analyst)

- c. Desain (design)
- d. Implementasi (implementation)
- e. Uji Coba (testing) dan pengelolaan (maintenance)[14].

Pada tahapan *planning* dilakukan identifikasi kebutuhan pengguna, tujuan proyek, dan persyaratan sistem yang diinginkan.

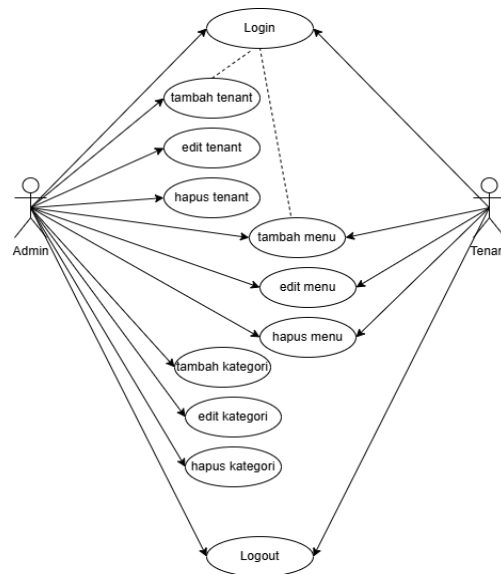
Pada tahapan analisis dibuat Use Case Diagram ini menggambarkan interaksi antara aktor (Pelanggan dan Tenant) dengan sistem aplikasi web e-katalog Eskape Kuliner. Berikut adalah penjelasan mengenai use case yang ada pada Gambar 2 tersebut:



Sumber: Hasil Penelitian (Tahun 2024)

Gambar 2. Use Case Diagram frontend

Pada Gambar 2 terlihat pengguna yang terlibat dalam aplikasi adalah pelanggan dan tenant. Pelanggan dan tenant berinteraksi dengan sistem sesuai pada Gambar 2.



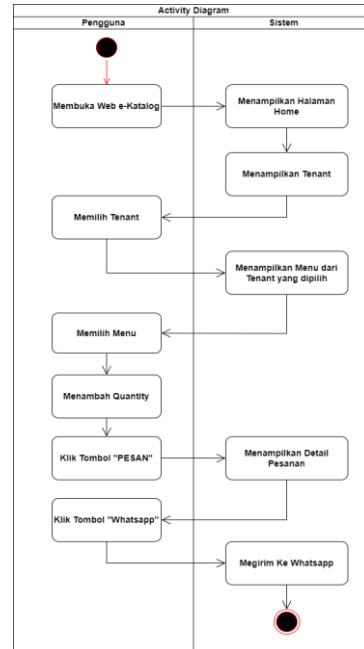
Sumber: Hasil Penelitian (Tahun 2024)

Gambar 3. Use Case Diagram Backend

Diagram ini menunjukkan berbagai fungsi manajemen tenant, menu, dan kategori yang dapat dilakukan oleh pengguna setelah melakukan login ke dalam sistem, serta kemampuan untuk

logout dari sistem. Diagram ini memberikan gambaran jelas tentang hak akses dan fungsi yang tersedia bagi pengguna dalam sistem tersebut.

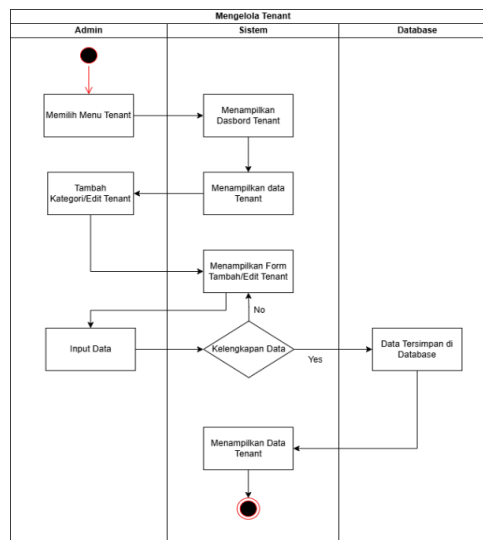
Activity diagram yang menggambarkan alur aktivitas pengguna (Pelanggan) dalam melakukan pemesanan melalui sistem aplikasi web e-katalog Eskape Kuliner. Berikut adalah penjelasan mengenai aktivitas yang terjadi pada Gambar 4 tersebut:



Sumber: Hasil Penelitian (Tahun 2024)

Gambar 4. Activity Diagram Frontend

Gambar 4 Activity diagram front end menggambarkan serangkaian proses aktifitas yang terjadi pada frontend

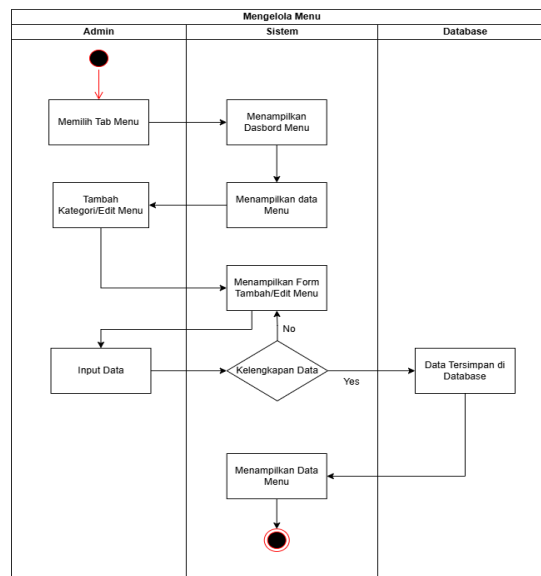


Sumber: Hasil Penelitian (Tahun 2024)

Gambar 5. Activity Diagram Frontend

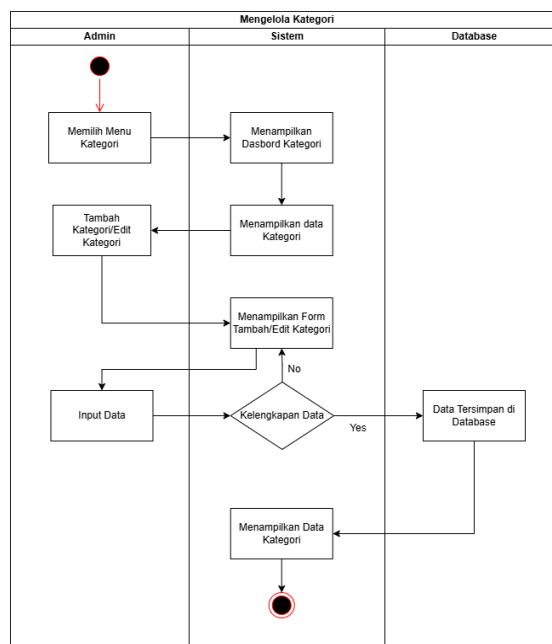
Gambar 5 Activity diagram front end untuk mengelola tenant menggambarkan serangkaian proses aktifitas yang terjadi pada frontend untuk mengelola tenant.

Diagram ini menggambarkan langkah-langkah yang dilakukan oleh admin untuk mengelola tenant dalam sistem, mulai dari memilih menu tenant, memasukkan atau mengedit data tenant, hingga data tersebut tersimpan di dalam basis data dan ditampilkan kembali oleh sistem. Diagram ini membantu dalam memahami alur kerja dan interaksi antara admin, sistem, dan basis data dalam pengelolaan tenant.



Sumber: Hasil Penelitian (Tahun 2024)

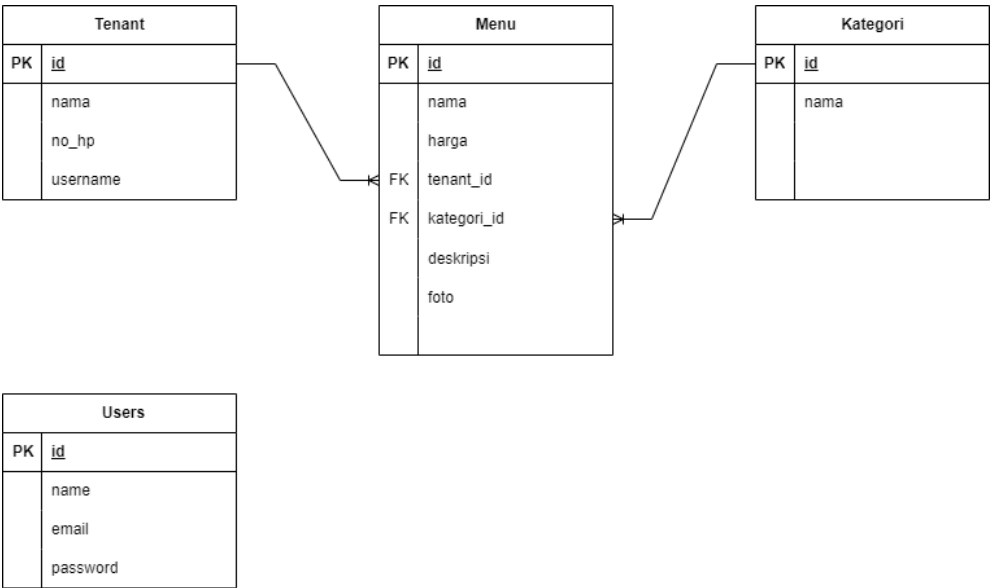
Gambar 6. *Activity Diagram Mengolah Menu*



Sumber: Hasil Penelitian (Tahun 2024)

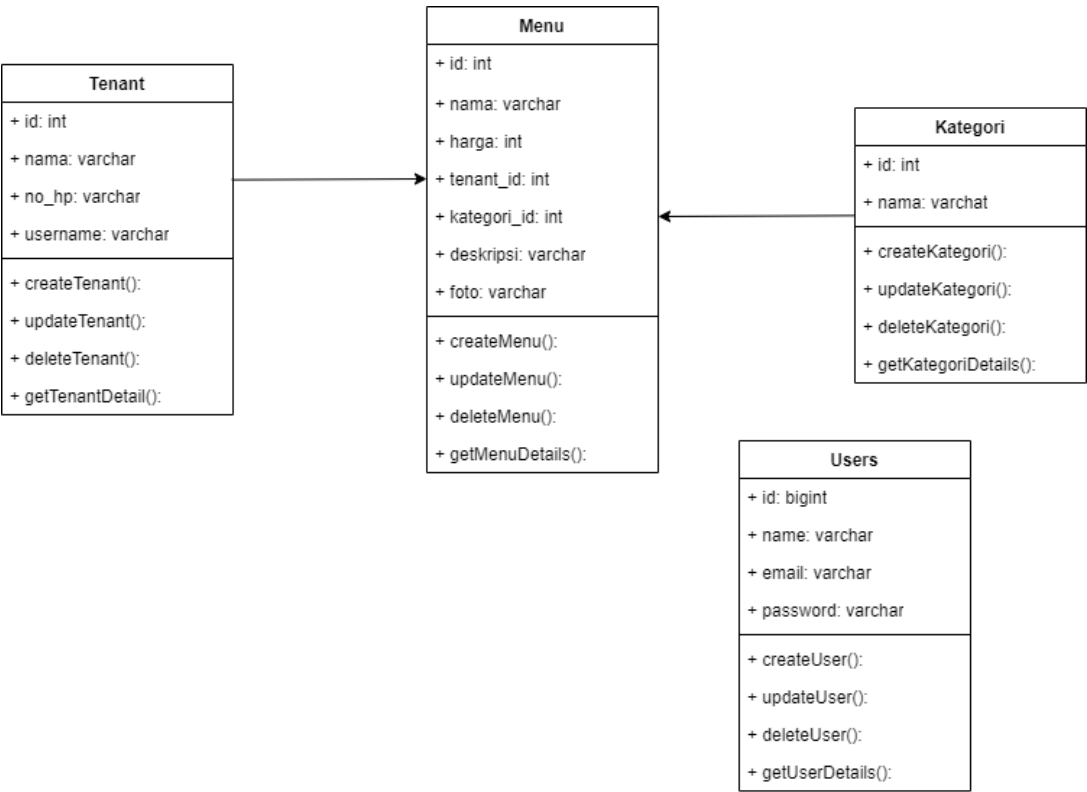
Gambar 7. *Activity Diagram Mengolah kategori*

Pada tahapan SDLC tahap desain dilakukan perancangan ERD dan *Class Diagram*. ERD (Entity Relationship Diagram) menggambarkan hubungan antara entitas Tenant, Menu, dan Kategori dalam aplikasi web e-katalog *Eskape Kuliner*. Berikut adalah penjelasan dari Gambar 8 adalah *ERD* aplikasi dan Gambar 9 *class diagram* aplikasi.



Sumber: Hasil Penelitian (Tahun 2024)

Gambar 8. ERD Aplikasi



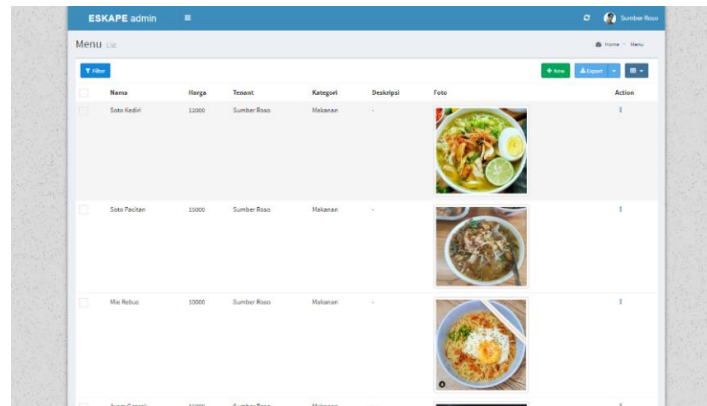
Sumber: Hasil Penelitian (Tahun 2024)

Gambar 8. Class Diagram Aplikasi

Pada tahapan SDLC di tahap pengembangan dilakukan pengembangan perangkat lunak menggunakan framework Laravel. Pada tahapan ini dilakukan implementasi program berdasarkan tahapan-tahapan sebelumnya.

3. Hasil dan Pembahasan

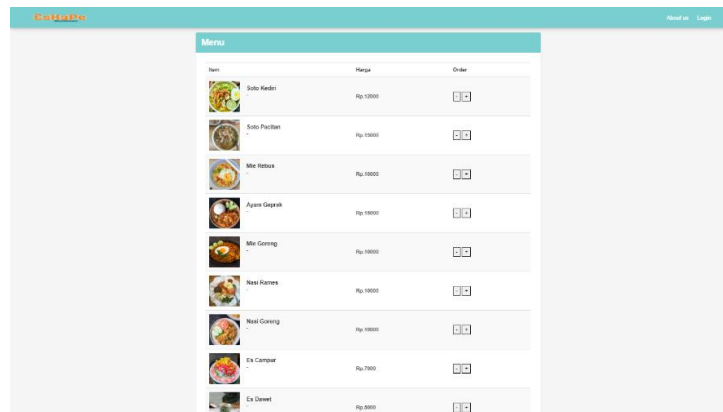
Backend menampung semua data dari tenant Eskape Kuliner yang dimana data nya dapat di tampilkan di frontend, seperti Gambar 9 data dari tenant sumber roso di backend dapat ditampilkan di frontend.



Menu	Harga	Tenant	Kategori	Deskripsi	Foto	Action
Soto Kudu	12000	Sumber Roso	Makanan			
Soto Pacitan	12000	Sumber Roso	Makanan			
Mie Kudu	12000	Sumber Roso	Makanan			

Sumber: Hasil Penelitian (Tahun 2024)

Gambar 9. Data Menu Makanan di *Back End*

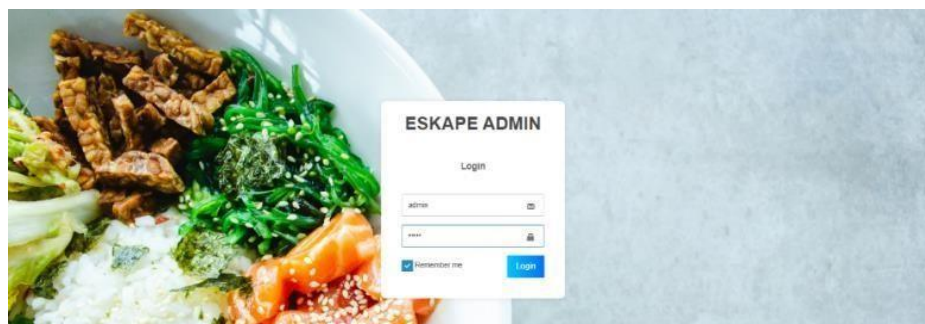


Item	Harga	Order
 Soto Kudu	Rp.12000	[+]
 Soto Pacitan	Rp.12000	[+]
 Mie Kudu	Rp.12000	[+]
 Ayam Geprek	Rp.12000	[+]
 Mie Goreng	Rp.12000	[+]
 Nasi Goreng	Rp.12000	[+]
 Nasi Goreng	Rp.12000	[+]
 Eka Campur	Rp.7000	[+]
 Cek Dandel	Rp.8000	[+]

Sumber: Hasil Penelitian (Tahun 2024)

Gambar 10. Data Menu Makanan di *Front End*

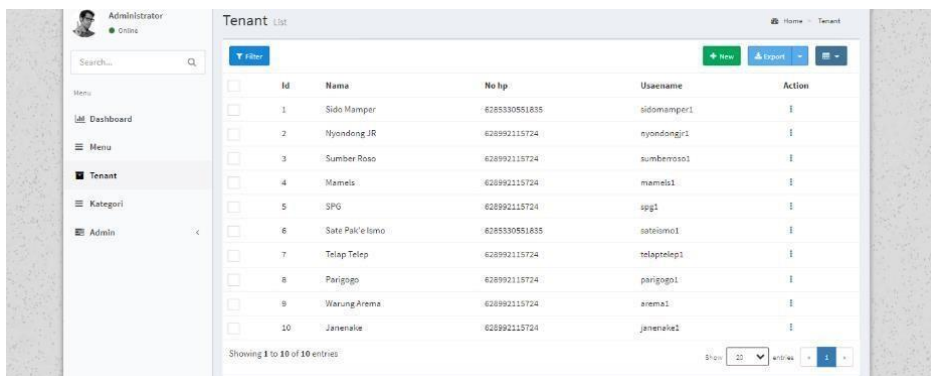
Sebelum masuk ke halaman administrator, admin harus *log in* terlebih dahulu. Halaman *log in* terlihat pada Gambar 11.



Sumber: Hasil Penelitian (Tahun 2024)

Gambar 11. Halaman *Log in Back End*

Halaman Tenant mengelola tenant-tenant yang berada pada Eskape Kuliner Pacitan. Disini dapat ditambahkan, edit dan hapus data tenant. Halaman menu tenant terlihat pada Gambar 12.



Sumber: Hasil Penelitian (Tahun 2024)

Gambar 12. Halaman Menu Tenant di *Back End*

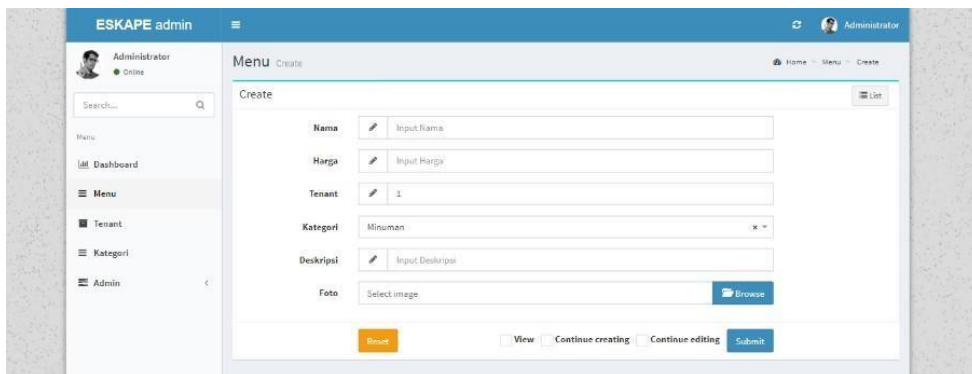


Sumber: Hasil Penelitian (Tahun 2024)

Gambar 13. Halaman Menu Kategori di *Back End*

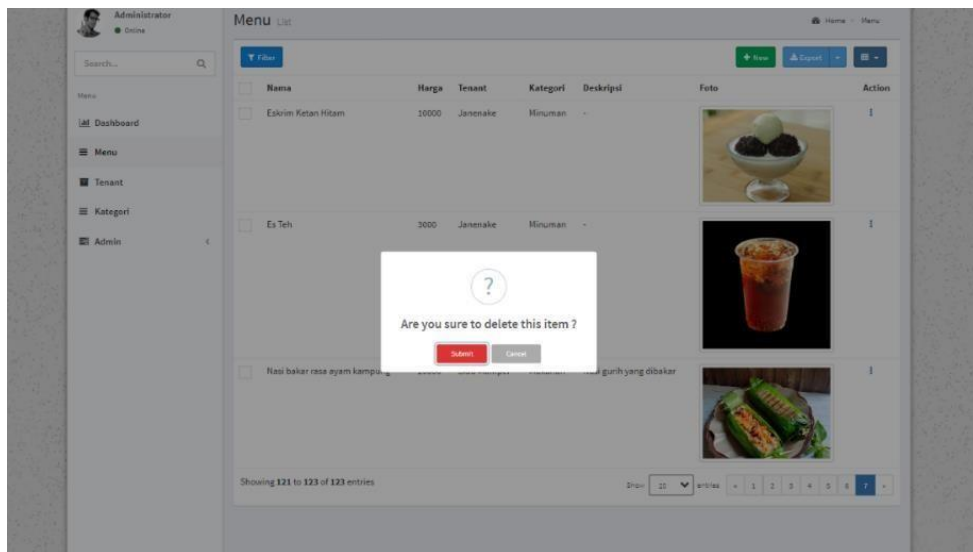
Halaman Kategori mengelola data kategori menu. Disini dapat ditambahkan, edit dan hapus data menu. Halaman menu tenant terlihat pada Gambar 13.

Halaman tambah menu makanan yang dapat dipesan oleh pelanggan. Halaman tambah menu makanan terlihat pada Gambar 14. Untuk menghapus menu makanan terlihat pada Gambar 15.



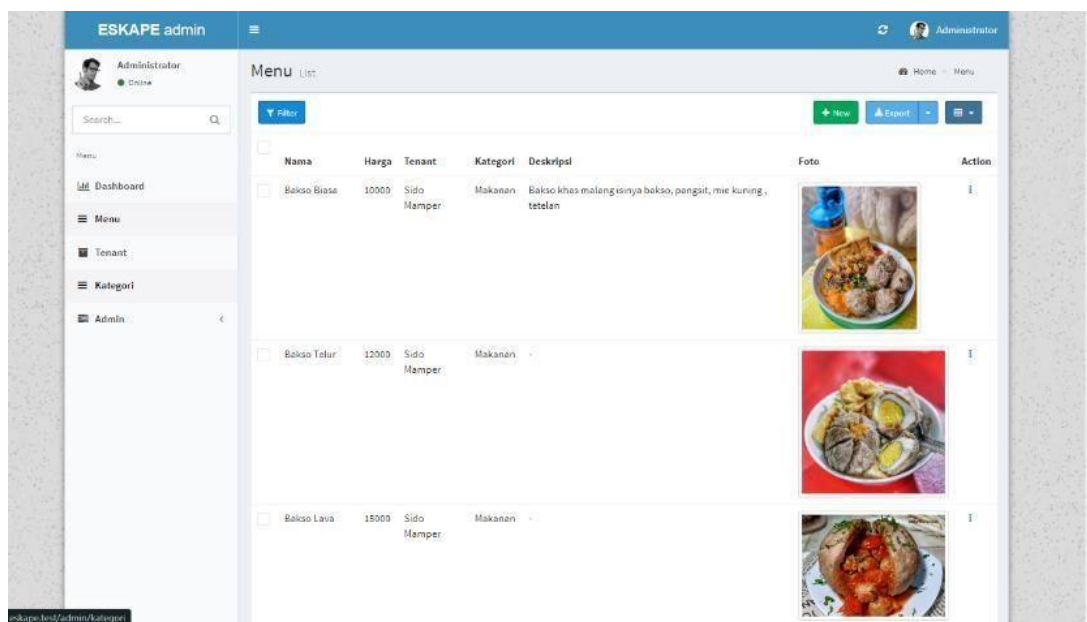
Sumber: Hasil Penelitian (Tahun 2024)

Gambar 14. Halaman Tambah Menu Makanan di *Back End*



Sumber: Hasil Penelitian (Tahun 2024)

Gambar 15. Halaman Hapus Menu Tenant di *Back End*



Sumber: Hasil Penelitian (Tahun 2024)

Gambar 16. Halaman Tampil Menu

Halaman pengelolaan menu makanan terlihat pada Gambar 16. Disini dapat dilakukan tambah, edit dan delete menu makanan.

3.1. Pengujian

Pada tahapan SDLC tahap pengujian, disini dilakukan pengujian menggunakan skenario testing. Tahap pengujian untuk memastikan sistem bebas dari bug.

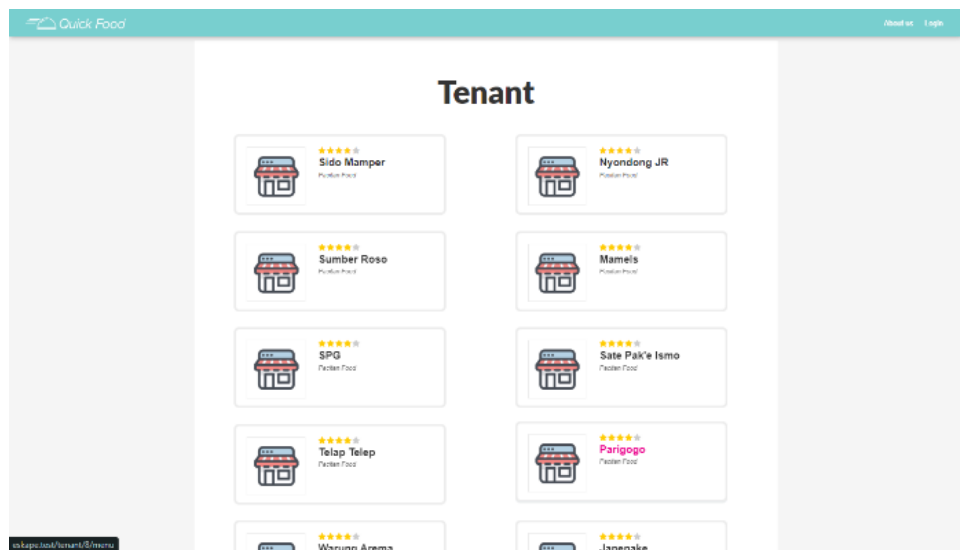
Tabel 1 Test Skenario *Frontend* (1)

Kasus	Tipe	Langkah-Langkah
Mendapatkan dan menampilkan data dari tenant	Positif	Buka aplikasi Web
Hal Yang Diharapkan	Hal Yang Terjadi	Hasil

Pengguna diarahkan ke halaman tenant

Pengguna diarahkan ke halaman tenant terlihat pada Gambar 17

Berhasil

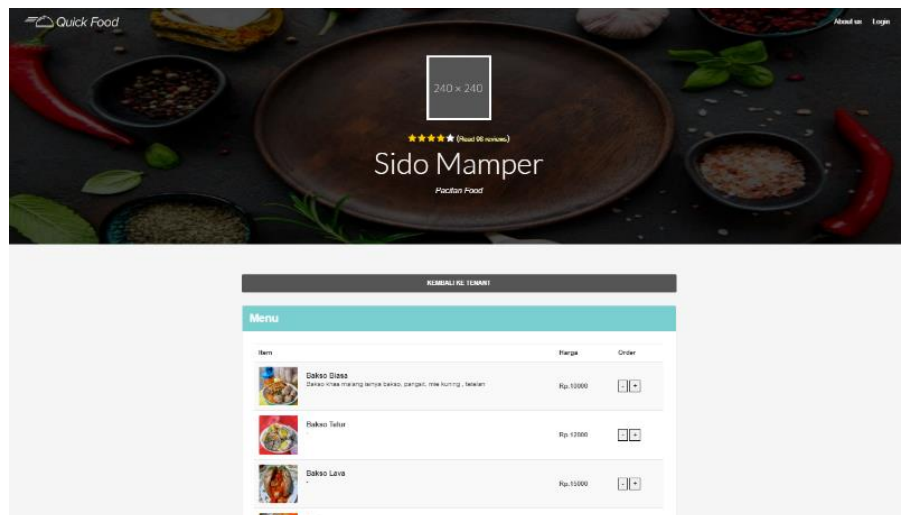


Sumber: Hasil Penelitian (Tahun 2024)

Gambar 17. Data Tenant Ditampilkan pada *Front End*

Tabel 2 Test Skenario *Frontend* (2)

Kasus	Tipe	Langkah-Langkah
Menampilkan menu dari setiap tenant	Positif	Pilih tenant manakah yang diinginkan. Lalu klik tenant tersebut
Hal Yang Diharapkan	Hal Yang Terjadi	Hasil
Tampil semua daftar menu yang telah kita pilih tenannya dan kita bisa memilih menu kuliner.	Tampil semua daftar menu yang telah kita pilih tenannya dan kita bisa memilih menu kuliner terlihat pada Gambar 18	Berhasil



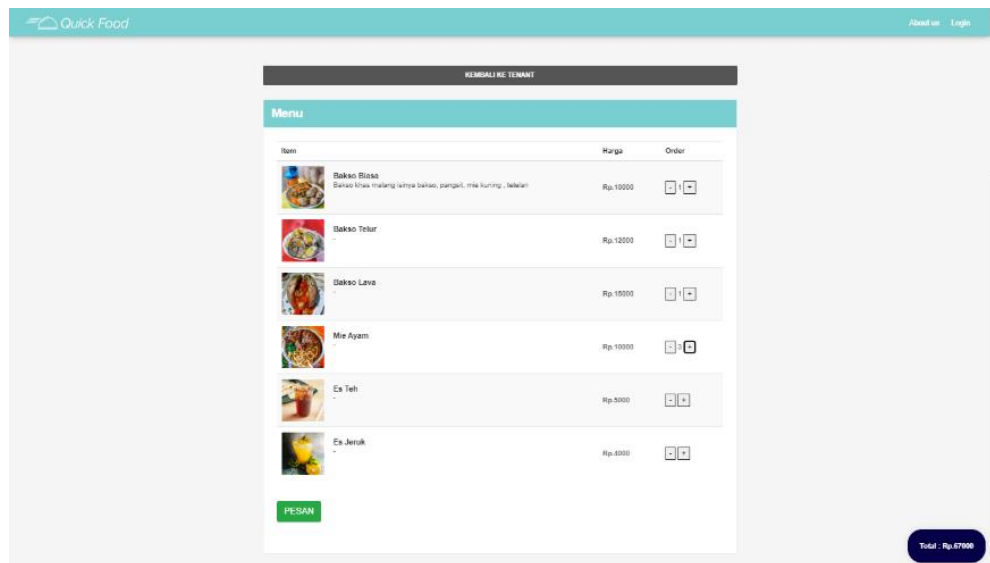
Sumber: Hasil Penelitian (Tahun 2024)

Gambar 18. Data Menu Ditampilkan

Tabel 3 Test Skenario *Frontend* (3)

Kasus	Tipe	Langkah-Langkah
Cara Pesan menu	Positif	Pilih menu yang akan dipesan, lalu klik tombol pesan

Hal Yang Diharapkan	Hal Yang Terjadi	Hasil
Dapat menambah quantity menu	Berhasil menambah quantity menu terlihat pada Gambar 19	Berhasil

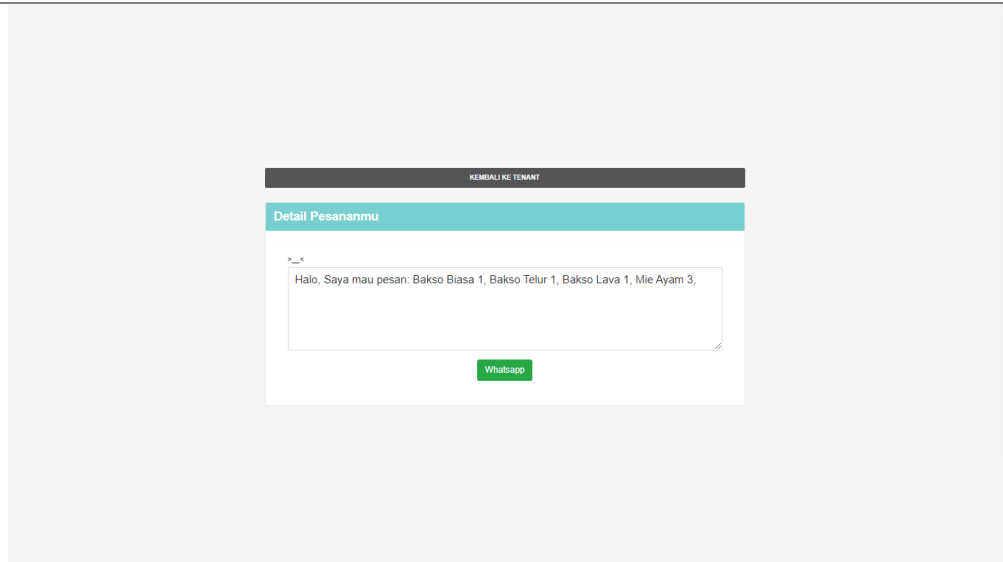


Sumber: Hasil Penelitian (Tahun 2024)

Gambar 19. Pesan Menu

Tabel 4 Test Skenario Frontend (4)

Kasus	Tipe	Langkah-Langkah
Detail pesanan yang telah dipesan/order	Positif	Setelah klik tombol pesan akan tampil detail menu yang telah dipesan
Hasil Yang Diharapkan	Hal Yang Terjadi	Hasil
Tampil Detail Pesanan yang telah di pesan	Tampil Detail Pesanan yang telah di pesan terlihat pada Gambar 20	Berhasil



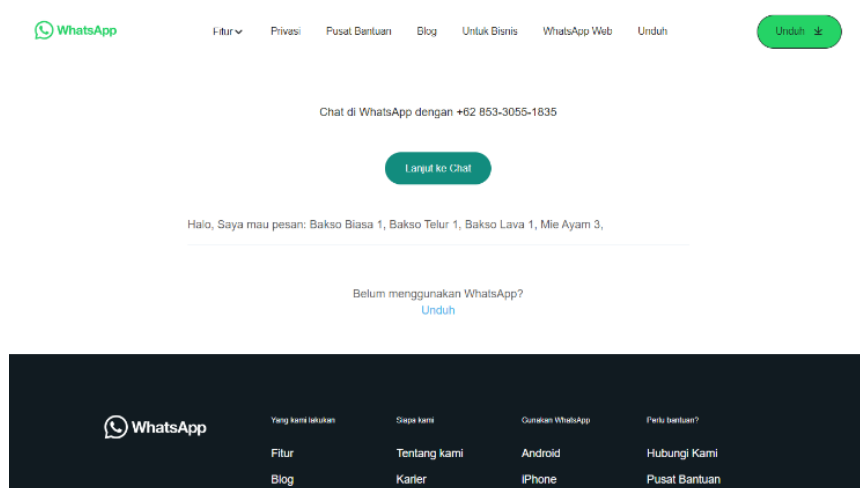
Sumber: Hasil Penelitian (Tahun 2024)

Gambar 20 Detail Pesanan

Tabel 5 Test Skenario Frontend (5)

Kasus	Tipe	Langkah-Langkah
Mengirim pesanan menu ke WhatsApp penjual	Positif	Lalu setelah kita pada tampilan detail pesananmu maka klik

		tombol WhatsApp untuk mengirim pesan tersebut
Hal Yang Diharapkan	Hasil Yang Terjadi	Hasil
Pesanan yang telah dipesan tersebut akan otomatis diarahkan ke kontak WhatsApp penjual	Pesanan yang telah dipesan tersebut akan otomatis diarahkan ke kontak WhatsApp penjual terlihat pada Gambar 21	Berhasil



Sumber: Hasil Penelitian (Tahun 2024)

Gambar 21. Detail Pesanan

4. Kesimpulan

Pengembangan aplikasi pada penelitian ini menggunakan metodologi SDLC (System Development Life Cycle), yang meliputi tahapan perencanaan, analisis, desain, pengembangan, pengujian, implementasi, dan pemeliharaan. Tahap perencanaan dan analisis menghasilkan kebutuhan pengguna dan diagram aktivitas serta diagram use case. Tahap desain menghasilkan Class Diagram dan ERD serta perancangan antarmuka sistem kemudian dilakukan pembuatan program dan pengujian. Aplikasi yang dikembangkan mempermudah pembeli dalam memesan makanan di tenant Eskape Kuliner, membantu pemilik tenant dalam mempromosikan produk, dilengkapi dengan fitur pengelolaan menu dan pemesanan menu melalui WhatsApp. Dari hasil pengujian terlihat bahwa fitur-fitur pada aplikasi telah berjalan sebagaimana yang diharapkan yaitu pengelolaan tenant dan penyediaan aplikasi katalog online serta pemesanan melalui *whatsapp*. Selanjutnya aplikasi ini dapat digunakan untuk tenant-tenant dalam menerapkan teknologi katalog online dan juga memudahkan pembeli dalam memesan menu yang ada di tenant-tenant Eskape Kuliner Pacitan. Pada tahapan selanjutnya, hasil penelitian akan diterapkan pada seluruh tenant eskape kuliner dan di pantau kegunaannya menggunakan *system usability testing*.

Ucapan Terima Kasih (Opsional)

Terimakasih kepada Akademi Komunitas Negeri Pacitan sebagai pemberi dana kegiatan penelitian ini.

Referensi

- [1] A. Fu'adi, D. A. F. Yuniarti, A. P. Prianggono and B. J. M. Putra, "Pembangunan Aplikasi Katalog Online Berbasis Mobile Sebagai Fasilitas Pemasaran Bagi Pembudidaya Ikan Hias," *Journal of Electrical, Electronic, Mechanical, Informatic and Social Applied Science*, vol. 1, no. 2, pp. 25-31, 2022.
- [2] B. J. M. Putra, D. A. F. Yuniarti and C. R. Prameswari, "Simple Additive Weight untuk Rekomendasi Penerima Beasiswa Berbasis Web," *JSI: Jurnal Sistem Informasi (E-Journal)*, vol. 13, no. 1, pp. 2192-2204, 2021.
- [3] D. Yuniarti and B. Putra, "SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN PEMILIHAN CALON

- PENERIMA BEASISWA MAHASISWA AKADEMI KOMUNITAS NEGERI PACITAN," *TRANSFORMASI*, vol. 16, no. 1, pp. 82-90, 2020.
- [4] R. S. Wicaksono, B. J. M. Putra and B. Hikmahwan, "Rancangan dan Implementasi Aplikasi Kepramukaan "Strong Scout" Berbasis Android," *Journal of Electrical, Electronic, Mechanical, Informatic and Social Applied Science*, vol. 1, no. 1, pp. 18-25, 2022.
 - [5] A. Fu'adi, R. N. Zubaidah and B. J. M. Putra, "Sistem Informasi Monitoring Perkembangan Anak Usia Dini Berbasis Web," *Journal of Electrical, Electronic, Mechanical, Informatic and Social Applied Science*, vol. 1, no. 2, pp. 17-24, 2022.
 - [6] B. J. M. Putra, A. Purwatama and P. O. D. A. Purnamasari, "Pengembangan Aplikasi Reservasi Salon Keshoo Berbasis Web," *Journal of Electrical, Electronic, Mechanical, Informatic and Social Applied Science*, vol. 2, no. 2, pp. 24-30, 2023.
 - [7] B. J. M. Putra, A. Fu'adi and D. A. F. Yuniarti, "SIPARI : Sistem Informasi Pariwisata Kabupaten Pacitan Berbasis Web Berdasarkan Analisis System Usability Scale," *Techno.COM*, vol. 23, no. 1, pp. 163-175, 2024.
 - [8] B. J. M. Putra, A. Fu'adi and D. A. F. Yuniarti, "Analisa dan Rancangan Sistem Informasi Pariwisata Pacitan dengan UML dan ERD," *Information System For Educators And Professionals: Journal of Information System*, vol. 7, no. 1, pp. 63-72, 2022.
 - [9] B. J. M. Putra, R. S. Bawani and B. Hikmahwan, "Aplikasi Makanan Sehat bagi Penderita Hipertensi Berbasis Android," *Jurnal Ilmu Komputer dan Multimedia*, vol. 1, no. 1, pp. 33-38, 2024.
 - [10] F. A. L. Fitri Diani, "Analisis Implementasi E-Katalog Terhadap Perkembangan UMKM di Kota Medan dalam Mendukung Kemajuan Ekonomi Syariah," *JIEI*, vol. 8, pp. 1970-1981, 2022.
 - [11] I. W. G. N. R. L. R. Karina Gita Krisnanda, "Penerapan E-Katalog Sebagai Media Promosi Pada PT.Satria Pangan Sejati," *MAVIB*, vol. III, pp. 2723-1992, 2023.
 - [12] B. D. D. A. Dina Yulistina, "E-Katalog Sebagai Sistem Informasi Pemasaran Kopi Sapiit Berbasis Web," *EDUMATIC*, vol. III, pp. 45-52, 2019.
 - [13] R. R. H. M. U. Hayami, "Rancang Bangun Aplikasi Katalog Online Dan Sistem Pemesanan Produk," *Fasilkom*, vol. IX, pp. 440-447, 2019.
 - [14] M. S. Deni Murdiani, "PERBANDINGAN METODOLOGI WATERFALL DAN RAD (RAPID APPLICATION DEVELOPMENT) DALAM PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI," *JINTEKS (Jurnal Informatika Teknologi dan Sains)*, vol. 4, p. 302 – 306, 2022.
 - [15] Y. S. Dwanoko, "IMPLEMENTASI SOFTWARE DEVELOPMENT LIFE CYCLE (SDLC) DALAM PENERAPAN PEMBANGUNAN APLIKASI PERANGKAT LUNAK," *Jurnal Teknologi Informasi*, vol. 7, no. 2.
 - [16] B. S. Nagara, D. Oetari, Z. Apriliani and T. Sutabri, "Penerapan Metode SDLC (System Development Life Cycle) Waterfall Pada Perancangan Aplikasi Belanja Online Berbasis Android Pada CV Widi Agro," *INTECOMS: Journal of Information Technology and Computer Science*, vol. 6, no. 2, 2023.