

# IMPLEMENTASI REACT JS PADA MARKETPLACE DESA KALIKATIR MOJOKERTO

Ronny Makhfuddin Akbar<sup>1\*</sup>, Soffa Zahara<sup>2</sup>, Yanuarini Nur Sukmaningtyas<sup>3</sup>, Ahmad Syaifuddin<sup>4</sup>, Hafizh Fianto Putra<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup>Universitas Islam Majapahit Mojokerto; Jl. Raya Jabon Km 07 Mojokerto, Jawa Timur; Telp (0321) 399474

## Keywords:

Marketplace;  
Website;  
Desa;  
React JS.

## Correspondent Email:

ronnyma.ft@unim.ac.id

**Abstrak.** Model tradisional pengembangan website e-commerce sering kali mengandalkan Content Management System (CMS) seperti WordPress atau Drupal karena kemudahan penggunaan, tema siap pakai, serta ekosistem plugin yang luas. Model tradisional pengembangan website e-commerce sering kali mengandalkan Content Management System (CMS) karena mudah dan cepat, namun terkendala fleksibilitas, kustomisasi, performa, serta skalabilitas aplikasi. Tujuan dari penelitian ini yaitu implementasi React JS dalam pembangunan dan pengembangan marketplace Desa Kalikatur menggunakan metode Waterfall tahapan-tahapan dimulai dari kebutuhan, desain, implementasi, pengujian, dan pemeliharaan. Model ini dinilai sesuai karena kebutuhan sistem marketplace desa yang membutuhkan platform pembangunan yang jelas, stabil dalam perubahan serta kebutuhan dokumentasi lengkap agar dapat dikelola BUMDes atau perangkat desa di masa mendatang. Hasil pengujian fungsionalitas dan performa berhasil dilakukan dan menunjukkan bahwa website Pasar Kalikatur memiliki kualitas teknis yang baik, terutama pada perangkat desktop dengan skor tinggi pada aspek Aksesibilitas, Praktik Terbaik, dan SEO.



Copyright © [JITET](http://www.jitet.org) (Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan). This article is an open access article distributed under terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY NC)

**Abstract.** Traditional e-commerce website development models often rely on Content Management Systems (CMS) such as WordPress or Drupal due to their ease of use, availability of ready-made themes, and extensive plugin ecosystems. However, although CMS-based development enables rapid implementation, it faces limitations in terms of flexibility, customization, performance, and scalability, particularly for applications that require complex functionality and high user experience. This study aims to implement React JS in the development of the Kalikatur Village marketplace website using the Waterfall method, which consists of sequential stages including requirements analysis, system design, implementation, testing, and maintenance. The Waterfall model is considered appropriate because the village marketplace system requires clearly defined and stable requirements, as well as comprehensive documentation to ensure long-term manageability by BUMDes or village officials. The results of functional and performance testing indicate that the Pasar Kalikatur website demonstrates good technical quality, especially on desktop devices, with high scores in Accessibility, Best Practices, and SEO aspects.

## 1. PENDAHULUAN

Desa sebagai unit terkecil pemerintahan memiliki potensi sumber daya yang beragam,

mulai dari produk pertanian, kerajinan, hingga kuliner lokal yang memiliki nilai ekonomi tinggi. Namun, sebagian besar pelaku usaha di

sebagian besar desa menghadapi beberapa keterbatasan diantaranya pemasaran digital yang menghambat akses ke pasar yang lebih luas, serta kemampuan menampilkan produk secara profesional di platform daring. Intervensi teknologi digital terutama pada teknik marketing terutama marketplace atau e-commerce telah terbukti meningkatkan volume penjualan [1],[2] dan daya saing [3] [4], serta perluasan jangkauan pasar[5]. Desa Kalikatr Kabupaten Mojokerto memiliki potensi produk lokal seperti olahan pangan, kerajinan bambu, dan produk UMKM lainnya, namun belum memiliki platform marketplace yang modern, responsif, dan terintegrasi. Selama ini proses pemasaran produk di Desa Kalikatr masih berfokus pada media sosial, penjualan langsung, dan kegiatan promosi offline yang belum optimal menjangkau konsumen luar desa. Minimnya platform digital membuat pelaku UMKM mengalami hambatan dalam manajemen katalog produk, sistem pemesanan, hingga proses transaksi.

Marketplace digital menjadi salah satu solusi untuk memperluas akses pasar bagi produk lokal desa dan meningkatkan inklusi ekonomi pelaku usaha mikro dan kecil. Model tradisional pengembangan website e-commerce sering kali mengandalkan Content Management System (CMS) seperti WordPress atau Drupal karena kemudahan penggunaan, tema siap pakai, serta ekosistem plugin yang luas [6]. Namun, arsitektur monolitik dari CMS tradisional tersebut membatasi fleksibilitas, kustomisasi, performa, serta skalabilitas aplikasi yang kompleks, terutama ketika fungsionalitas yang dibutuhkan melampaui sekadar manajemen konten dan memerlukan user experience yang tinggi dan lintas platform [7], [8]. Di sisi lain, perkembangan teknologi front-end modern seperti React JS memungkinkan pembangunan aplikasi marketplace desa yang lebih cepat, modular, interaktif, serta mudah dikelola dan dikembangkan [9], [10]. Selain itu React JS juga mendukung pengalaman pengguna (user experience) yang lebih baik melalui konsep component-based dan virtual DOM, sehingga mampu meningkatkan responsivitas aplikasi [11], [12].

Tujuan dari penelitian ini yaitu implementasi React JS dalam pembangunan dan pengembangan marketplace Desa Kalikatr

menggunakan metode Waterfall tahapan-tahapan dimulai dari kebutuhan, desain, implementasi, pengujian, dan pemeliharaan. Model ini dinilai sesuai karena kebutuhan sistem marketplace desa yang membutuhkan platform pembangunan yang jelas, stabil dalam perubahan serta kebutuhan dokumentasi lengkap agar dapat dikelola BUMDes atau perangkat desa di masa mendatang. Dengan demikian, pengembangan marketplace berbasis React JS di Desa Kalikatr diharapkan menjadi solusi untuk meningkatkan daya saing produk lokal, memperluas jangkauan pemasaran, serta mendukung digitalisasi desa secara berkelanjutan.

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

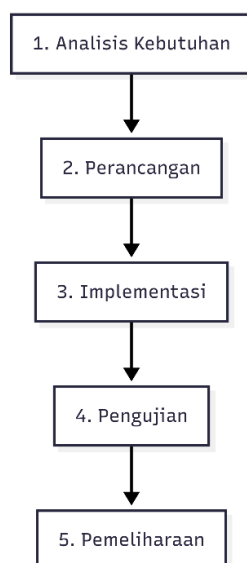
Marketplace berbasis digital merupakan pasar virtual yang menghubungkan berbagai pihak sebagai penjual dan pembeli dalam lingkungan online/daring, sehingga memungkinkan pertukaran produk, jasa, serta informasi secara efisien dan terkoordinasi [13] [14]. Marketplace bukan hanya sekadar tempat jual-beli digital, namun bisa disebut ekosistem dan lingkungan bisnis yang berfokus pada penciptaan nilai bersama bagi pemangku kepentingan yang luas, termasuk aspek keberlanjutan. Salah satu kelebihan adanya marketplace yaitu meningkatkan efisiensi transaksi dan memperkuat hubungan antara pembeli dan penjual melalui fitur teknologi yang stabil, mudah digunakan, serta mampu menjamin keamanan dan transparansi informasi.

React JS yaitu library JavaScript open-source yang dirancang khusus untuk pembangunan antarmuka pengguna (User Interface/UI) dalam pengembangan aplikasi web modern memanfaatkan komponen-komponen yang dapat digunakan ulang (reusable components) [15], sehingga membantu pengembang dalam merancang UI yang dinamis dan responsif dengan efisiensi tinggi terhadap perubahan data tanpa perlu memuat ulang seluruh halaman [16]. Sedangkan Next JS merupakan framework pengembangan website yang dibangun di atas lingkungan React dimana berfungsi memperluas kemampuan React dalam sisi server-side rendering (SSR) dan static site generation (SSG). Next JS mengintegrasikan perenderan di sisi server yang memungkinkan

HTML dikirim terlebih dahulu dari server sebelum JavaScript berjalan di browser sehingga lebih unggul dari React yang melakukan perenderan di sisi klien (client-side rendering) [17]. Dengan kemampuan dukungan integrasi dengan berbagai layanan backend, database, dan API pembayaran, sehingga sangat sesuai untuk marketplace berskala menengah hingga besar yang membutuhkan performa tinggi serta pengalaman pengguna yang mulus. Next JS yang dibangun diatas React JS mampu memenuhi kebutuhan bisnis digital yang kompleks sekaligus mendukung pertumbuhan pelanggan secara lebih efektif[18].

### 3. METODE PENELITIAN

Proses pembangunan aplikasi marketplace Desa Kalikatur Mojokerto menggunakan metode pengembangan perangkat lunak Waterfall. Model Waterfall dipilih karena kebutuhan sistem marketplace desa cenderung stabil, jelas, dan terdefinisi dengan baik sejak awal, serta membutuhkan dokumentasi yang lengkap agar sistem dapat dikelola secara berkelanjutan oleh BUMDes atau perangkat desa di masa mendatang. Selain itu pemilihan Waterfall sebagai metode pengembangan juga mempertimbangkan aspek-aspek diantaranya linear [19], sistematis [20] dan terstruktur yang memberikan kemudahan pada tahapan evaluasi dan pelaporan [21]. Gambar 1 menjelaskan urutan tahapan yang dilakukan dalam pembangunan aplikasi marketplace Desa Kalikatur.



Gambar 1. Metode Pembangunan Aplikasi Marketplace Desa Kalikatur

#### 3.1. Analisa Kebutuhan

Tahapan Analisis mempunyai tujuan identifikasi permasalahan dan kebutuhan pengguna yang mendasari terhambatnya proses pemasaran produk lokal Desa Kalikatur. Beberapa kegiatan yang dilakukan pada tahap ini diantaranya observasi serta wawancara beberapa pelaku UMKM mengenai proses penjualan produk lokal termasuk kesiapan dan literasi teknologi yang dimiliki. Selain itu, kegiatan observasi juga dilakukan ke unit terkait dalam pemasaran produk lokal desa yaitu BUMDES. Hasil dari tahap ini adalah spesifikasi kebutuhan sistem yang mencakup kebutuhan fungsional, seperti pengelolaan data produk, sistem pemesanan, manajemen transaksi, dan laporan penjualan, serta kebutuhan non-fungsional, seperti kemudahan penggunaan, keamanan sistem, dan performa aplikasi.

#### 3.2. Perancangan

Pada tahap perancangan sistem, spesifikasi kebutuhan yang telah diperoleh dari hasil observasi kepada mitra UMKM dan BUMDES diterjemahkan ke dalam desain teknis sistem. Perancangan meliputi desain arsitektur sistem yang memisahkan antara sisi frontend dan backend, di mana frontend dibangun menggunakan React JS dan backend menyediakan layanan melalui Next JS Application Programming Interface (API). Hasil dari tahapan ini yaitu dokumen perancangan sistem diantaranya Diagram Use Case, Diagram Activity, Diagram Sequence, serta Diagram ERD (Entity Relationship Diagram).

#### 3.3. Implementasi

Tahap implementasi merupakan tahap penerapan desain sistem ke dalam bentuk aplikasi yang dapat dijalankan. Pada tahap ini, pengembangan frontend dilakukan menggunakan React JS dengan memanfaatkan konsep reusable component dan state management untuk meningkatkan efisiensi dan konsistensi tampilan antarmuka. Selanjutnya implementasi fitur sistem marketplace meliputi halaman katalog produk, detail produk, keranjang belanja, proses pemesanan, autentikasi pengguna, serta dashboard admin untuk pengelolaan data produk dan transaksi. Frontend React JS diintegrasikan dengan backend melalui RESTful API untuk

mendukung pertukaran data secara dinamis dan real-time.

### 3.4. Pengujian

Pengujian sistem dilakukan untuk memastikan bahwa seluruh fungsi marketplace berjalan sesuai dengan kebutuhan yang telah ditetapkan. Metode pengujian yang digunakan adalah pengujian black box, yang berfokus pada pengujian fungsi-fungsi utama. Kegiatan pengujian yang dilakukan yaitu Unit Testing pada komponen React, dilanjutkan Integration Testing antara frontend dan backend, serta Black Box Testing untuk menguji fungsionalitas sistem. Selain pengujian fungsionalitas, pengujian performa juga dilakukan dengan tujuan mengetahui kualitas teknis sebuah website secara objektif dan terukur.

### 3.5. Pemeliharaan

Pemeliharaan sistem ini bertujuan untuk menjaga keberlanjutan penggunaan marketplace desa sehingga dapat mendukung aktivitas ekonomi masyarakat Desa Kalikatur secara berkelanjutan.

## 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 4.1. Hasil

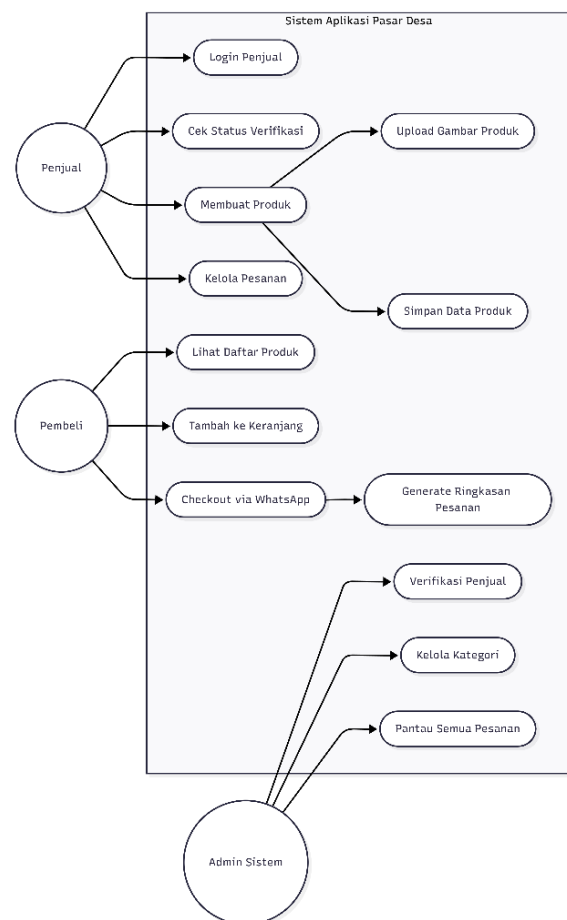
Tabel 1 menjelaskan kumpulan teknologi (framework, bahasa, library, dan layanan pendukung) yang digunakan secara terpadu untuk membangun, menjalankan, dan mendistribusikan aplikasi marketplace Desa Kalikatur. Framework yang digunakan dalam pembangunan aplikasi ini yaitu Next JS agar meningkatkan performa aplikasi, optimasi SEO, serta efisiensi pengembangan.

Tabel 1. Arsitektur Pembangun Sistem Marketplace

Komponen	Keterangan
Framework	Next.js 15
Bahasa Pemrograman	TypeScript
Pembuatan Antarmuka CSS	Tailwind CSS
UI/UX	shadcn/ui
Layanan Backend	Firebase
Platform Pembangunan Aplikasi	Vercel
Icon	Lucide React

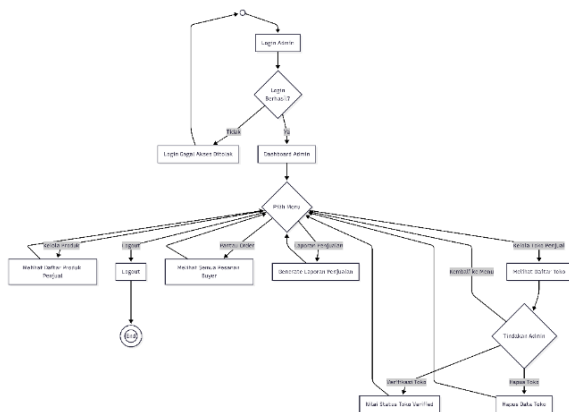
Gambar 2 menjelaskan Diagram Use Case yang digunakan dalam aplikasi. Terdapat 3

aktor yaitu Penjual, Pembeli dan Admin Sistem dengan tugas masing-masing sesuai dengan peran dalam aplikasi marketplace. Penjual merupakan pelaku usaha lokal/UMKM Desa Kalikatur yang melakukan login untuk mengakses sistem, mengecek status verifikasi akun, menambahkan dan mengelola produk beserta gambar, serta memproses pesanan yang masuk. Pembeli dapat melihat daftar produk tanpa autentikasi yang kompleks, menambahkan produk ke keranjang, dan melakukan checkout melalui WhatsApp, di mana sistem secara otomatis menghasilkan ringkasan pesanan sebagai dasar transaksi. Sementara itu, Admin Sistem berperan sebagai pengelola dan pengawas yang memiliki kewenangan untuk memverifikasi akun penjual guna memastikan keamanan, keabsahan, dan kepercayaan dalam pelaksanaan transaksi pada marketplace desa.



Gambar 2. Arsitektur Pembangun Sistem Marketplace

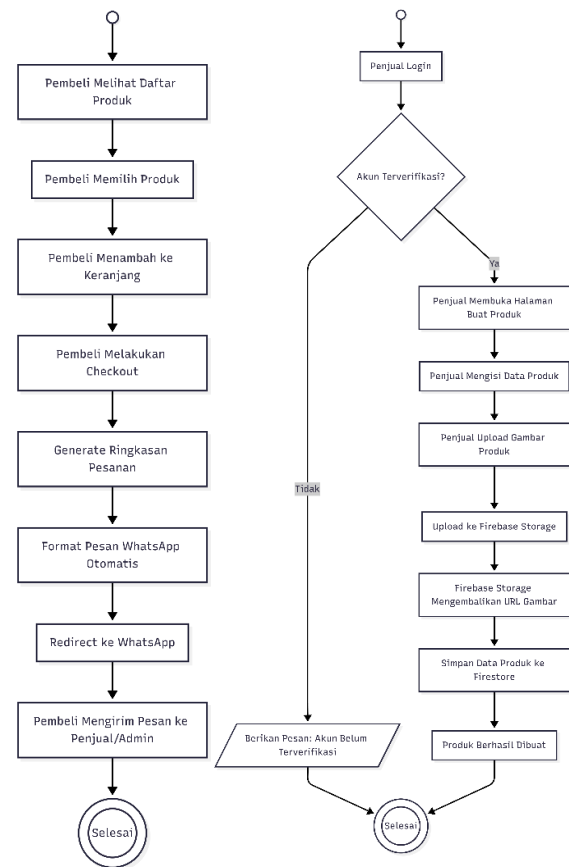
Gambar 3, menunjukkan proses pengelolaan sistem marketplace desa yang diawali dengan login admin sebagai mekanisme autentikasi. Jika login berhasil, admin diarahkan ke dashboard untuk memilih menu pengelolaan, meliputi pemantauan pesanan, pengelolaan produk dan toko penjual, verifikasi toko, serta pembuatan laporan penjualan. Admin juga memiliki kewenangan untuk melakukan tindakan administratif seperti menghapus data toko apabila diperlukan. Setelah seluruh aktivitas selesai, admin dapat melakukan logout untuk mengakhiri sesi penggunaan sistem secara aman dan terkontrol.



Gambar 3. Flowchart Aktor Admin Marketplace Desa Kalikatr

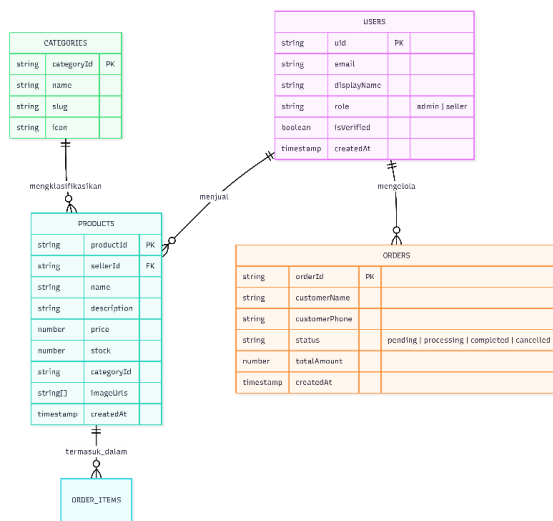
Gambar 4 menjelaskan alur Pembeli dimulai dari melihat daftar produk yang tersedia, kemudian memilih produk dan menambahkannya ke keranjang belanja. Setelah itu, pembeli melakukan proses checkout, di mana sistem secara otomatis menghasilkan ringkasan pesanan dan memformat pesan WhatsApp. Pembeli kemudian diarahkan (redirect) ke WhatsApp untuk mengirimkan pesan pesanan kepada penjual atau admin sebagai bentuk konfirmasi transaksi hingga proses dinyatakan selesai. Sedangkan, alur Penjual diawali dengan proses login dan pengecekan status verifikasi akun. Apabila akun telah terverifikasi, penjual dapat membuka halaman pembuatan produk, mengisi data produk, serta mengunggah gambar produk. Gambar yang diunggah akan disimpan ke Firebase Storage dan sistem akan menerima URL gambar tersebut untuk selanjutnya menyimpan seluruh data produk ke Firestore. Jika proses berhasil, sistem menampilkan notifikasi bahwa produk berhasil dibuat,

sedangkan jika akun belum terverifikasi, sistem akan menampilkan pesan bahwa akun belum dapat digunakan untuk menambahkan produk.



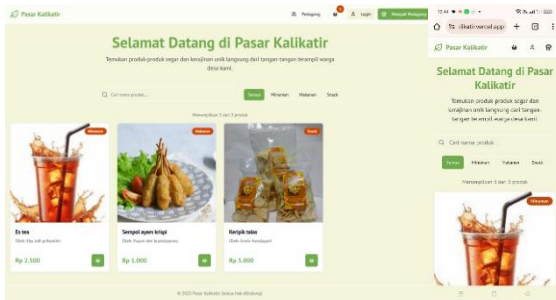
Gambar 4. Flowchart Aktor Pembeli dan Penjual Marketplace Desa Kalikatr

Sedangkan Gambar 5 menunjukkan Entity Relationship Diagram (ERD) sistem marketplace berbasis web. Sistem marketplace terdiri dari beberapa entitas utama, yaitu Users, Categories, Products, Orders, dan Order\_Items. Entitas Users berperan sebagai admin atau seller yang mengelola produk. Categories digunakan untuk mengelompokkan produk berdasarkan jenis tertentu. Products menyimpan informasi barang yang dijual, seperti nama, harga, stok, dan kategori. Orders merepresentasikan transaksi pembelian oleh pelanggan dengan status pesanan tertentu, sedangkan Order\_Items berfungsi sebagai penghubung antara pesanan dan produk yang dibeli. Relasi antar entitas menggambarkan alur pengelolaan produk, proses penjualan, serta pencatatan transaksi dalam sistem marketplace.



Gambar 5. Entity Relationship Diagram (ERD) Aplikasi Marketplace

Tampilan website marketplace Desa Kalikatur yang berisi produk unggulan UMKM desa secara desktop dan mobile ditunjukkan oleh Gambar 6.



Gambar 6. Tampilan Website Desktop dan Mobile

#### 4.2. Pembahasan

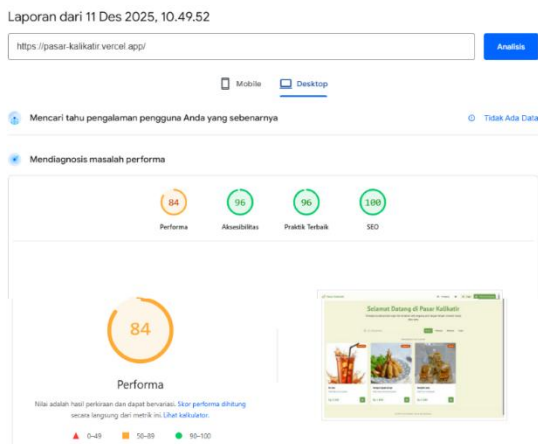
Tabel 2 menunjukkan hasil uji fungsionalitas yang dilakukan menggunakan metode Black Box Testing dengan fokus pada pengujian fungsionalitas utama aplikasi. Pengujian mencakup aktor pembeli, penjual, dan admin untuk memastikan seluruh fitur berjalan sesuai dengan kebutuhan sistem. Hasil pengujian menunjukkan bahwa seluruh fungsi utama, mulai dari proses transaksi pembeli, pengelolaan produk oleh penjual, hingga pengawasan sistem oleh admin, dapat berjalan dengan baik dan menghasilkan keluaran sesuai dengan yang diharapkan.

Tabel 2. Hasil Uji Blackbox Fungsionalitas Sistem

Aktor	Fitur	Skenario Uji	Output Diharapkan	Hasil
Pembeli	Lihat Produk	Membuka halaman produk	Daftar produk tampil	Valid
	Keranjang	Menambah produk	Produk masuk keranjang	Valid
	Checkout	Proses checkout	Ringkasan pesanan terbentuk	Valid
	WhatsApp	Kirim pesan	Redirect & pesan terkirim	Valid
	Login	Kredensial valid	Login berhasil	Valid
Penjual	Verifikasi	Akun belum diverifikasi	Pesan penolakan tampil	Valid
	Buat Produk	Akun terverifikasi	Halaman input produk	Valid
	Upload & Simpan	Input & upload produk	Produk tersimpan	Valid
	Logout	Logout	Logout berhasil	Valid
Admin	Login	Data valid	Dashboard admin	Valid
	Verifikasi Penjual	Setujui akun	Status verified	Valid
	Monitoring	Lihat pesanan	Data pesanan tampil	Valid
	Laporan	Generate laporan	Laporan terbentuk	Valid

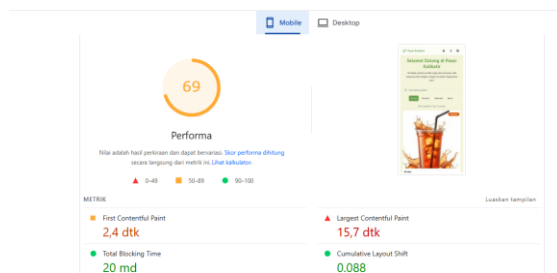
Hasil pengujian website Pasar Kalikatur menggunakan Google PageSpeed Insights pada tanggal 11 Desember 2025 menunjukkan kualitas kinerja yang baik pada perangkat desktop. Website memperoleh skor Performa 84, Aksesibilitas 96, Praktik Terbaik 96, dan SEO 100. Nilai First Contentful Paint (FCP) tercatat sebesar 0,7 detik, yang menunjukkan waktu yang dibutuhkan hingga konten pertama (teks atau gambar) muncul di layar pengguna, sehingga menandakan respons awal halaman yang cepat. Speed Index sebesar 1,0 detik menunjukkan kecepatan halaman dalam menampilkan konten secara visual hingga hampir sepenuhnya terlihat oleh pengguna. Stabilitas tampilan website tergolong sangat baik dengan nilai Cumulative Layout Shift (CLS) sebesar 0,004, yang berarti hampir tidak terjadi pergeseran tata letak elemen selama proses pemuatan halaman. Namun, nilai Largest Contentful Paint (LCP) sebesar 2,9 detik menunjukkan bahwa waktu yang dibutuhkan untuk menampilkan elemen konten terbesar pada halaman masih dapat dioptimalkan agar pengalaman pengguna menjadi lebih baik. Secara keseluruhan, website telah memenuhi standar teknis yang baik, terutama pada aspek SEO, namun masih memiliki potensi peningkatan pada performa pemuatan konten utama, bisa dilihat pada Gambar 7.





Gambar 7. Hasil Pengujian Performa Aplikasi Marketplace versi Desktop

Sedangkan pada pengujian perangkat mobile yang ditunjukkan oleh Gambar 8, hasil yang diperoleh yaitu skor performa 69, yang menunjukkan bahwa kecepatan halaman masih perlu ditingkatkan. Nilai Largest Contentful Paint (LCP) sebesar 15,7 detik menandakan elemen konten terbesar (seperti gambar atau banner utama) muncul cukup lambat, sehingga pengguna harus menunggu lama hingga halaman terasa “siap”. Total Blocking Time (TBT) sebesar 20 ms sebenarnya sudah tergolong baik karena waktu ketika browser terhambat menjalankan interaksi pengguna relatif singkat. Sementara itu, Cumulative Layout Shift (CLS) sebesar 0,088 menunjukkan stabilitas tata letak yang baik, artinya elemen halaman tidak banyak bergeser saat proses loading. Secara keseluruhan, meskipun aspek Aksesibilitas (93), Praktik Terbaik (96), dan SEO (100) sudah sangat baik, peningkatan performa loading—terutama pada LCP—perlu menjadi fokus utama agar pengalaman pengguna semakin optimal.



Gambar 8. Hasil Pengujian Performa Aplikasi Marketplace versi Mobile

## 5. KESIMPULAN

- Implementasi React JS pada Marketplace Desa Kalikatur Mojokerto menggunakan framework Next JS telah berhasil dilakukan dan berdasarkan hasil pengujian fungsionalitas dan performa, website Pasar Kalikatur menunjukkan bahwa website Pasar Kalikatur memiliki kualitas teknis yang baik, terutama pada perangkat desktop dengan skor tinggi pada aspek Aksesibilitas, Praktik Terbaik, dan SEO.
- Respons awal halaman serta stabilitas tata letak tergolong sangat baik, meskipun waktu pemuatan konten utama (LCP) masih dapat dioptimalkan.
- Pada perangkat mobile, meskipun aspek non-performa sudah sangat baik, nilai performa masih relatif rendah akibat lambatnya pemuatan elemen konten utama, sehingga berpotensi memengaruhi pengalaman pengguna.
- Disarankan dilakukan optimasi performa khususnya pada perangkat mobile dengan fokus pada peningkatan LCP, melalui optimasi gambar, penerapan lazy loading, caching, serta pengurangan beban JavaScript. Langkah tersebut diharapkan dapat meningkatkan kecepatan akses dan pengalaman pengguna secara keseluruhan.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak terkait yang telah memberi dukungan terhadap penelitian ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- N. Haeruddin, A. Wahida, and R. Maming, “Peran Media Sosial dan E-Commerce bagi UMKM dalam Meningkatkan Volume Penjualan,” *Jesya*, vol. 6, no. 1, pp. 625–637, Jan. 2023, doi: 10.36778/jesya.v6i1.962.
- Retnosari, “PEMANFAATAN INSTAGRAM DAN SHOPEE PADA UMKM NANDIYA PROJECT,” Surabaya, Jan. 2023.
- P. Sari, M. Birusman, and Nuryadin, “STRATEGI PEMASARAN UMKM DI PLATFORM E-COMMERCE: STUDI KASUS DI KOTA SAMARINDA,” *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, vol. 7, no. 4, 2024.
- N. Meliyah, N. Nurhasanah, H. Rayhan, and O. I. Khair, “Pemanfaatan E-Commerce oleh UMKM Dalam Meningkatkan Daya Saing

- Produk Lokal,” *Jurnal Sains, Ekonomi, Manajemen, Akuntansi dan Hukum*, vol. 2, no. 3, pp. 223–230, Jun. 2025, doi: 10.60126/sainmikum.v2i3.1052.
- [5] A. P. Pangestu, “Pasar Tradisional Dalam Genggaman Digital: Minat Konsumen di Era Marketplace,” *Jurnal Sosial dan Teknologi (SOSTECH)*, vol. 5, no. 9, pp. 3366–3372, Sep. 2025.
- [6] M. Iqbal, N. M. S. R. Talpu, A. Manzoor, and M. M. Abid, “AN EMPIRICAL STUDY OF POPULAR CONTENT MANAGEMENT SYSTEM - WORDPRESS VS DRUPAL VS JOOMLA,” *ICTACT Journal on Management Studies*, vol. 6, no. 2, pp. 1214–1219, May 2020, doi: 10.21917/ijms.2020.0168.
- [7] A. Kumar, A. Narayan, V. Sharma, A. A. Prasad, M. Sami, and H. Jamnadas, “Decoding the Web CMS Landscape: A Comparative Study of Popular Web Content Management Systems,” 2024.
- [8] M. R. Adhitya and I. M. Suartana, “Pengaruh Implementasi Headless Content Management System Terhadap Performa dan Kinerja E-Learning,” *Journal of Informatics and Computer Science*, vol. 07, 2025.
- [9] A. Zarkasih and M. A. Gustalika, “Rancang Bangun E-Commerce Berbasis Single Page Application (SPA) Menggunakan ReactJS,” *Jurnal PETIK*, vol. 8, no. 2, pp. 107–117, Sep. 2022.
- [10] S. K. Murti, J. Informatika, T. Industri, A. Sujarwo Badan, and S. Informasi, “Membangun Antarmuka Pengguna Menggunakan ReactJs untuk Modul Manajemen Pengguna.”
- [11] R. B. Nugroho, N. Santoso, and D. S. Rusdianto, “Pengembangan Sistem Informasi Koperasi Penjualan dan Simpan Pinjam berbasis Website pada Primer Koperasi Angkatan Laut Akademi Angkatan Laut (Primkopal AAL) Surabaya,” 2022. [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- [12] D. Alfarizi, A. Calam, F. Sagala, and S. Amal Bakti, “Responsive Website Design In E-Commerce UD. Excellent Using React JS,” vol. 4, pp. 389–395, 2025, [Online]. Available: <https://ojs.trigunadharma.ac.id/index.php/jsi>
- [13] D. Apriadi, A. Y. Saputra, S. Informasi, S. Bina, and N. Jaya, “E-Commerce Berbasis Marketplace Dalam Upaya Mempersingkat Distribusi Penjualan Hasil Pertanian,” vol. 1, no. 2, pp. 131–136, 2017, [Online]. Available: <http://jurnal.iaii.or.id>
- [14] J. A. Cano, A. A. Londoño-Pineda, E. A. Campo, and S. A. Fernández, “Sustainable business models of e-marketplaces: An analysis from the consumer perspective,” *Journal of Open Innovation: Technology, Market, and Complexity*, vol. 9, no. 3, p. 100121, 2023, doi: <https://doi.org/10.1016/j.joitmc.2023.100121>.
- [15] A. Shabihah, H. B. Nugraha, and A. Ma’sum, “PENGEMBANGAN SISTEM RESERVASI RUANG RAPAT MENGGUNAKAN REACT.JS DENGAN FITUR INSTANT BOOKING DI PT XYZ,” *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*, vol. 13, no. 3, Jul. 2025, doi: 10.23960/jitet.v13i3.7206.
- [16] B. V. S. Indla and Y. Puranik, “Review on React JS,” *International Journal of Trend in Scientific Research and Development (IJTSRD)*, vol. 5, Jun. 2021.
- [17] H. A. Jartarghar, G. Rao Salanke, A. A. Kumar, and S. Dalali, “React Apps with Server-Side Rendering: Next.js,” *Journal of Telecommunication, Electronic and Computer Engineering*, vol. 14, no. 4, pp. 25–29, Feb. 2022.
- [18] Ms. S. Prabakar, “E-COMMERCE WEBSITE USING NEXT.JS,” *INTERNATIONAL JOURNAL OF SCIENTIFIC RESEARCH IN ENGINEERING AND MANAGEMENT*, vol. 09, pp. 1–9, Apr. 2025, doi: 10.55041/IJSREM46353.
- [19] I. Mualim, A. Sivi, R. Ayuni, and R. Hartono, “Rancang Bangun Sistem Penggajian Dosen Penguji Seminar Proposal dan Ujian Skripsi Berbasis Web Pada Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Nahdlatul Ulama Lampung,” *Jurnal Keilmuan dan Aplikasi Teknik Informatika (EXPLORE-IT)*, vol. 15, no. 1, pp. 22–9, Jun. 2023, doi: 10.35891/explorit.
- [20] D. G. Sumudra, R. Mayasari, and R. I. Adam, “RANCANG BANGUN WEBSITE TERPADU MENGGUNAKAN FRAMEWORK REACTJS UNTUK MENINGKATKAN TAMPILAN YANG MENARIK DAN RESPONSIF PADA MASJID JAMI’ AT-TAQWA,” *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*, vol. 13, no. 3S1, pp. 192–200, Oct. 2025, doi: 10.23960/jitet.v13i3S1.7561.
- [21] S. N. Bakri and M. I. P. Nasution, “Penerapan Metodologi Rekayasa Perangkat Lunak untuk Efisiensi Pengembangan Sistem,” *JSITIK: Jurnal Sistem Informasi dan Teknologi Informasi Komputer*, vol. 3, no. 1, pp. 53–66, Dec. 2024, doi: 10.53624/jsitik.v3i1.542.