

Published online on the page : <https://ojs.uninus.ac.id/TEKNOLOGINUSANTARA/index>

Teknologi Nusantara

Jurnal Penelitian Fakultas Teknik UNINUS

| ISSN (Online) 2964-4577 |



Design and Construction of a Website-Based K-Pop Jastip Information System with Verification and Escrow Features Using the Prototype Method in the Indonesian K-Pop Jastip Community

Rancang Bangun Sistem Informasi Jastip K-Pop Berbasis Website Dengan Fitur Verifikasi Dan Escrow Menggunakan Metode Prototype Pada Komunitas Jastip K-Pop Indonesia

*Siti Nur¹, Suci Nela Rizki², Galih³, Yayan Mulyana⁴, Agi Agus Setiawan⁵, Dwi Novita⁶, Wenda Ifani Hamidah⁷, Agung Muhammad Toha⁸

Keywords

Digital platform
Transaction security
fan community

K-Pop jastip transactions in Indonesia remain manual via Google Forms and direct bank transfers, creating fraud vulnerability. This research aims to build a web platform with identity verification and temporary fund holding. The prototype method was applied, collecting data through observation, interviews, literature review, and questionnaires. The system was developed using Laravel 10, MySQL, and Bootstrap 5. Test results show the platform supports three user roles, seller validation, real-time tracking, escrow simulation, ratings, reviews, and blacklisting. All features function as specified. Future research should automate fund disbursement and strengthen security.

Keywords : Digital platform, Transaction security, fan community

Correspondence

E-mail:

*sitinurvendi@gmail.com¹
sucinelarizki@gmail.com²
galihsetiana@gmail.com³
namakuyan261181@gmail.com⁴
agiagussetiawansufyan@gmail.com⁵
dwinovitaekis@gmail.com⁶
wifanihamidah@gmail.com⁷
agungmuhamadtaha@gmail.com⁸

Kata Kunci

Keamanan transaksi
Platform digital
Komunitas penggemar

ABSTRAK

Transaksi jastip K-Pop di Indonesia masih manual melalui Google Forms dan transfer langsung ke rekening pribadi, sehingga rawan penipuan. Penelitian ini bertujuan membangun platform web dengan verifikasi identitas dan penahanan dana sementara. Metode prototipe digunakan dengan pengumpulan data melalui observasi, wawancara, studi literatur, dan kuesioner. Sistem dibangun dengan Laravel 10, MySQL, dan Bootstrap 5. Hasil pengujian menunjukkan platform mendukung tiga peran pengguna, validasi penjual, pelacakan real-time, simulasi escrow, rating, review, dan daftar hitam. Seluruh fitur berfungsi sesuai spesifikasi. Penelitian selanjutnya disarankan mengotomatisasi pencairan dana dan memperkuat keamanan.

Kata kunci : Keamanan transaksi, Platform digital, Komunitas penggemar

1. Pendahuluan

Budaya K-Pop di Indonesia menunjukkan pertumbuhan signifikan dalam sepuluh tahun terakhir, mendorong tingginya permintaan terhadap tiket konser dan merchandise resmi. Fenomena ini memicu munculnya layanan jasa titip (jastip) yang bertindak sebagai perantara antara penggemar dengan penyedia produk. Berdasarkan observasi pada tiga pelaku jastip aktif (Sugar Stix, Ham.Tour, Seaventix), proses transaksi saat ini masih manual: pemesanan melalui Google Form, komunikasi via WhatsApp, dan pembayaran langsung ke rekening pribadi. Sistem ini menimbulkan risiko penipuan, kesalahan komunikasi, duplikasi pesanan, serta sulitnya pembeli melacak status transaksi secara terpusat. Belum ada mekanisme keamanan yang menjamin dana pembeli tetap aman hingga produk atau tiket benar-benar diterima, sehingga tingkat kepercayaan pengguna menjadi rendah, terutama pada transaksi bernominal besar.

Penelitian terkait telah dilakukan oleh beberapa peneliti. [13] merancang website jastip "Jastipin Kuyyy" dengan metode prototyping yang menyediakan pemesanan dan pelacakan produk, namun belum memiliki verifikasi pengguna maupun escrow. [16] mengembangkan sistem pengolahan data barang untuk jastip Moodjastip Ende berbasis web, tetapi fokusnya hanya pada pencatatan barang masuk dan keluar, bukan keamanan transaksi. [21] menerapkan verifikasi pengguna berbasis face recognition pada sistem inventaris, namun belum diimplementasikan pada layanan transaksi jastip. Dari sisi internasional, penelitian tentang blockchain transparency oleh [2] membuktikan bahwa transparansi informasi mampu mengurangi ketidakpastian pembeli dalam transaksi peer-to-peer, namun konteksnya adalah barang mewah bekas, bukan jastip K-Pop.

Berdasarkan tinjauan tersebut, belum ada penelitian yang menggabungkan verifikasi identitas (melalui NIK, KTP, dan foto selfie), mekanisme escrow, pelacakan real-time, rating & review, serta blacklist dalam satu sistem terintegrasi khusus untuk jastip K-Pop. Kebaruan penelitian ini adalah integrasi kelima fitur tersebut dalam platform berbasis website menggunakan metode Prototype. Alasan penelitian ini dilakukan karena maraknya kasus penipuan jastip tiket konser di Indonesia yang merugikan penggemar hingga puluhan juta rupiah, serta belum adanya sistem terpusat yang melindungi transaksi antara pembeli dan penyedia jasa.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menjawab pertanyaan berikut: (1) Bagaimana merancang sistem informasi jastip K-Pop berbasis website dengan fitur verifikasi dan escrow? (2) Bagaimana menerapkan mekanisme escrow sederhana agar dana pembeli tidak langsung cair ke penyedia jasa? (3) Bagaimana merancang sistem yang mampu menampilkan status pemesanan secara real-time serta menyediakan fitur rating dan review?

Tabel 1. State Of The Art

No	Penulis (tahun)	Judul Penelitian	Metode	Isi yang berkaitan
1	Aryanti Nur Anisah et al. (2024), Vol 3 No 1, Hal 55-64, Doi: https://doi.org/10.55606/juprit.v3i1.3135 ISSN: 2963-7813	Perancangan website jasa titip sebagai fasilitator transaksi global. https://ejurnal.politeknikpratama.ac.id/index.php/IUPRIT/article/view/3135	throwaway prototyping	Website jastip dengan pemesanan dan pelacakan produk
2	Mutiara Fachriyya et al. (2024), Vol 9 No 2, Hal 317-321,	Rancang bangun sistem informasi pengolahan data barang pada jasa titip (jastip) Moodjastip Ende berbasis web.	Waterfall	Sistem pencatatan barang masuk/keluar dan laporan bulanan

	Doi: https://doi.org/10.51876/simtek.v9i2.803 ISSN: 2502-5899	https://ejournal.catursakti.ac.id/index.php/simtek/article/view/803		
3	Ade Sutedi et al., 2025 Vol 22, No 02, Hal 1481-1488, Doi: https://doi.org/10.33364/algorithm.v22-2.2672 ISSN: 2302-7339	ancang Bangun Sistem Pengelolaan Inventaris Barang Dengan Verifikasi Pengguna Berbasis e Recognition https://jurnal.itg.ac.id/index.php/algorithm/article/view/2672	tototype	Verifikasi pengguna dengan face recognition
4	Youn, S. Y., Hwang, J., & Ju, N. (2025) Vol 12, Article 10, Doi: https://doi.org/10.1186/s40691-025-00420-3 ISSN: 2198-0802	Blockchain transparency in reducing second-hand luxury shopping uncertainty and the role of price consciousness https://doi.org/10.1186/s40691-025-00420-3	Survei kuantitatif	Transparansi blockchain mengurangi ketidakpastian pembeli di C2C marketplace

Berdasarkan Tabel 1, penelitian Anisah et al. [13] dan Fachriyya et al. (2024) telah mengembangkan sistem berbasis web untuk jasa titip, namun keduanya belum memiliki fitur verifikasi pengguna maupun mekanisme escrow. Sutedi et al. (2025) telah berhasil menerapkan verifikasi pengguna, tetapi konteksnya terbatas pada sistem inventaris, bukan pada layanan transaksi jastip. Sementara itu, penelitian internasional oleh Youn et al. (2025) membuktikan bahwa transparansi informasi dapat mengurangi ketidakpastian pembeli dalam transaksi peer-to-peer, namun penelitian tersebut berfokus pada barang mewah bekas dan belum mengintegrasikan escrow. Dengan demikian, berdasarkan Tabel 1, dapat disimpulkan bahwa belum terdapat penelitian yang secara khusus mengintegrasikan kelima fitur tersebut (verifikasi identitas, escrow, pelacakan real-time, rating & review, serta blacklist) dalam satu platform berbasis web untuk layanan jastip K-Pop. Oleh karena itu, penelitian ini hadir untuk mengisi celah tersebut.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif dengan metode pengembangan perangkat lunak Prototype. Metode ini dipilih karena memungkinkan calon pengguna memberikan masukan langsung terhadap model awal sistem sebelum implementasi penuh [1]. Tahapan metode Prototype meliputi:

(1) pengumpulan kebutuhan, (2) pembuatan prototipe, (3) evaluasi prototipe, (4) perbaikan prototipe, dan (5) implementasi sistem [1].

2.1. Pengumpulan Kebutuhan

Data dikumpulkan melalui empat teknik. Pertama, observasi langsung terhadap proses transaksi tiga penyedia jasa titip aktif, yaitu Sugarstix, Ham.Tour, dan Seaventix. Kedua, wawancara semi-terstruktur dengan ketiga pemilik jasa titip tersebut serta lima orang pembeli (penggemar K-Pop). Ketiga, penyebaran kuesioner daring kepada 30 responden pengguna layanan jastip K-Pop di Indonesia. Keempat, studi literatur terhadap 22 sumber yang terdiri atas 10 jurnal internasional, 10 jurnal terakreditasi Sinta, 1 artikel Scopus, dan 1 buku teks [2]-[22].

2.2. Perancangan Prototype

Berdasarkan kebutuhan yang telah dikumpulkan, dirancang prototype antarmuka menggunakan Figma. Prototype mencakup 12 halaman utama: login, registrasi, verifikasi jastip, dashboard admin, dashboard jastip, dashboard pembeli, daftar produk, detail produk, pemesanan, pelacakan pesanan, rating & review, serta laporan. Desain dibuat responsif agar dapat diakses melalui perangkat desktop maupun telepon pintar.

2.3. Evaluasi dan Perbaikan Prototype

Prototype dievaluasi oleh 5 calon pengguna (2 penyedia jastip dan 3 pembeli) menggunakan kuesioner System Usability Scale (SUS). Aspek yang dinilai meliputi kemudahan navigasi, kejelasan alur transaksi, dan pemahaman terhadap mekanisme escrow. Hasil evaluasi menunjukkan skor SUS rata-rata 72, yang termasuk kategori "Baik". Berdasarkan masukan pengguna, dilakukan tiga kali perbaikan pada tata letak tombol, penambahan fitur pencarian produk, serta penyederhanaan tampilan status escrow.

2.4. Implementasi Sistem

Sistem diimplementasikan menggunakan Laravel 10 sebagai kerangka kerja backend, MySQL sebagai basis data, dan Bootstrap 5 untuk antarmuka pengguna. Sistem dibangun dengan tiga peran pengguna (admin, jastip, pembeli) yang masing-masing memiliki hak akses berbeda. Fitur escrow disimulasikan melalui tujuh status transaksi dalam basis data: menunggu pembayaran, verifikasi admin, dana ditahan, tiket diupload, konfirmasi pembeli, dana cair, dan sengketa. Verifikasi identitas jastip dilakukan melalui unggahan NIK, foto KTP, dan foto selfie yang diverifikasi oleh admin.

2.5. Pengujian Sistem

Pengujian dilakukan dengan metode Black Box Testing terhadap 15 fungsi utama sistem, meliputi registrasi, login, verifikasi jastip, penambahan produk, pemesanan, upload bukti transfer, upload bukti tiket, konfirmasi penerimaan, rating & review, pelaporan, dan blacklist. Setiap fungsi diuji dengan skenario normal dan skenario kesalahan (misalnya, upload file dengan format salah atau ukuran terlalu besar).

2.6. Analisis Data

Data dari kuesioner dianalisis secara deskriptif dengan menghitung persentase tingkat kepuasan pengguna terhadap setiap fitur. Data hasil wawancara dianalisis dengan metode reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Data pengujian black box dianalisis dengan menghitung persentase fungsi yang berhasil versus gagal.

3. Pembahasan

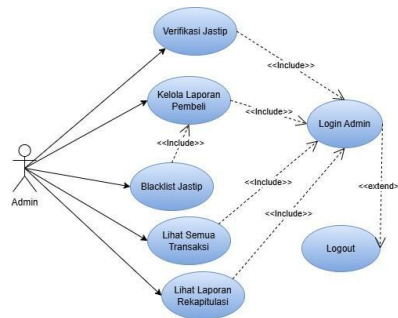
3.1. Hasil Perancangan Sistem

Berdasarkan kebutuhan yang telah dikumpulkan, sistem informasi jastip K-Pop dirancang dengan tiga peran pengguna: administrator, penyedia jasa titip, dan pembeli. Perancangan menghasilkan dokumentasi teknis berupa diagram UML (use case dan activity), entity relationship diagram (ERD), serta bagan alir sistem yang mendeskripsikan mekanisme transaksi.

3.1.1 Use case Diagram

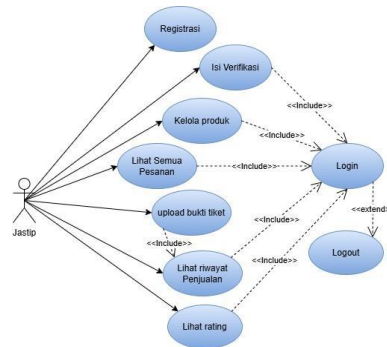
Diagram use case menggambarkan hak akses setiap peran. Administrator memiliki wewenang untuk memverifikasi akun jastip, menangani laporan, serta memasukkan penyedia jasa bermasalah ke dalam daftar hitam. Penyedia jastip dapat mengelola katalog produk, memproses pesanan masuk, dan mengunggah bukti tiket. Pembeli berhak mencari barang, melakukan pemesanan, memantau status escrow, memberikan ulasan, serta melaporkan pelanggaran [2][3].

Use Case Diagram Admin menggambarkan hak akses administrator. Admin dapat login, memverifikasi jastip, mengelola laporan, mem-blacklist jastip, lihat semua transaksi, melihat rekapitulasi, dan logout.



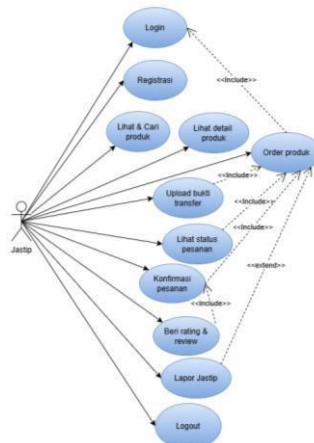
Gambar 1. Use Case Diagram Admin

Use Case Diagram Jastip menggambarkan hak akses penyedia jasa titip. Jastip dapat registrasi, login, mengisi verifikasi, mengelola produk, melihat pesanan, upload tiket, melihat riwayat, melihat rating, dan logout.



Gambar 2. Use Case Diagram Jastip

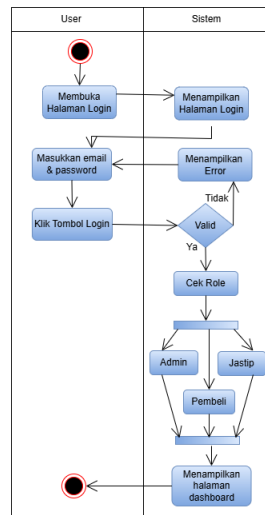
Use Case Diagram Pembeli menggambarkan hak akses pembeli. Pembeli dapat registrasi, login, melihat produk, mencari produk, memesan, upload bukti, tracking escrow, konfirmasi pesanan, memberi rating, melapor, dan logout.



Gambar 3. Use Case Diagram Pembeli

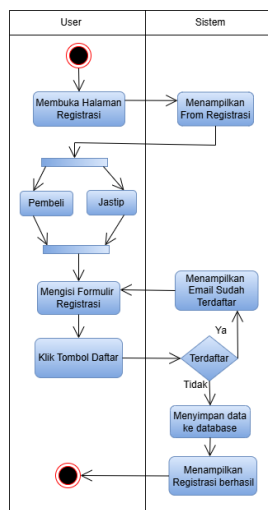
3.1.2 Activity Diagram

Activity Diagram Login menggambarkan alur autentikasi pengguna. Pengguna memasukkan email dan password, sistem memverifikasi, jika cocok maka masuk ke dashboard sesuai role, jika tidak maka muncul pesan error.



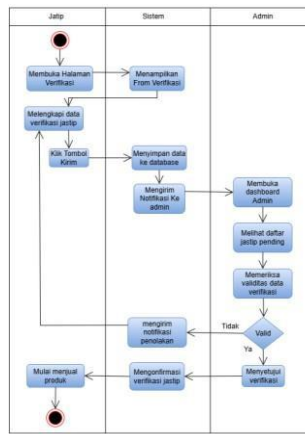
Gambar 4. Activity Login

Activity Diagram Registrasi menggambarkan alur pendaftaran akun baru. Pengguna mengisi data (nama, email, password, role), sistem cek email, jika belum terdaftar maka data disimpan, jika sudah maka muncul pesan error.



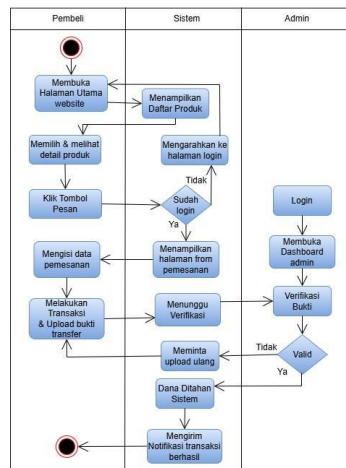
Gambar 5. Activity Registrasi

Activity Diagram Verifikasi Jastip menggambarkan alur validasi identitas penyedia jasa. Jastip upload NIK, KTP, dan selfie; admin memeriksa; jika sesuai maka status menjadi terverifikasi, jika tidak maka ditolak.



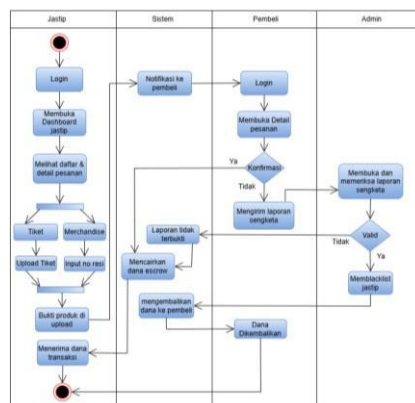
Gambar 6. Activity Verifikasi jastip

Activity Diagram Pemesanan menggambarkan alur pembeli melakukan order. Pembeli memilih produk, mengisi form, transfer ke rekening escrow, upload bukti, lalu status berubah menjadi menunggu verifikasi.



Gambar 7. Activity Diagram Pemesanan

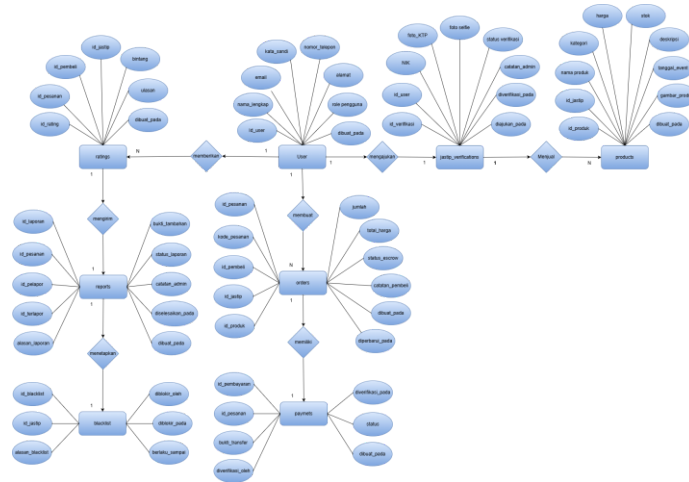
Activity Diagram Escrow menggambarkan alur tujuh status transaksi: menunggu pembayaran → verifikasi admin → dana ditahan → tiket diupload → konfirmasi pembeli → dana cair. Jika terjadi masalah, masuk ke jalur sengketa.



Gambar 8. Activity Diagram Escrow

3.1.3. Entity Relationship Diagram (ERD)

ERD menggunakan notasi crow's foot dengan delapan tabel: users, jastip_verifications, products, orders, escrow_logs, ratings, reports, dan blacklist. Relasi: satu user (jastip) memiliki banyak produk dan banyak pesanan; satu pesanan memiliki banyak riwayat escrow.



Gambar 9. Entity Relationship Diagram (ERD)

3.1.4. Flowchart Admin

Flowchart ini menggambarkan alur kerja administrator. Admin login, melihat daftar jastip pending verifikasi, menyetujui atau menolak berdasarkan kelengkapan data (NIK, KTP, selfie), mengelola laporan pembeli, serta mem-blacklist jastip terbukti menipu.



Gambar 10. Flowchart Admin

3.1.5 Flowchart Jastip

Flowchart ini menggambarkan alur kerja penyedia jasa titip pasca login. Jastip dapat melihat pesanan masuk, memprosesnya, lalu mengunggah bukti tiket atau informasi pengiriman. Bukti yang diunggah menjadi arsip digital bahwa pesanan telah dikerjakan.



Gambar 11. Flowchart Jastip

3.1.6 Flowchart Pembeli

Flowchart ini menggambarkan alur transaksi pembeli. Pembeli login, memilih produk, mengisi data pemesanan, lalu membayar melalui escrow. Setelah bukti bayar diverifikasi admin, pembeli dapat melihat bukti tiket dari jastip. Jika transaksi lancar, pembeli memberi rating dan ulasan. Jika bermasalah, pembeli dapat melapor ke admin.



Gambar 12. Flowchart Pembeli

3.2. *rancangan Antarmuka (UI/UX)

Antarmuka dirancang dengan Figma menghasilkan dua belas halaman mockup. Prinsip yang diterapkan meliputi: kesederhanaan tampilan, konsistensi navigasi antar halaman, desain responsif (untuk komputer dan gawai), serta notifikasi setiap tindakan pengguna.

Tabel 1. Hasil Perancangan Halaman Sistem

Halaman	Komponen Utama	Keterangan
Login	Form email, password, tombol login	Menerapkan session management
Registrasi	Form nama, email, password, pilihan role	Validasi input di frontend dan backend
Verifikasi jastip	Upload NIK, KTP, selfie	File disimpan dengan nama terenkripsi
Dashboard admin	Tabel daftar jastip pending, tabel laporan	Data ditampilkan real-time
Dashboard jastip	Statistik penjualan, daftar produk	Informasi ringkas tentang aktivitas
Dashboard pembeli	Daftar produk, daftar pesanan aktif	Personalisasi berdasarkan data pengguna
Produk	Grid produk, search bar, filter kategori	Pencarian berdasarkan idol group
Detail produk	Gambar, harga, deskripsi, tombol pesan	Informasi lengkap satu produk
Pemesanan	Form pemesanan, upload bukti transfer	Terintegrasi dengan escrow
Tracking pesanan	Timeline 7 status escrow, bukti tiket	Update status secara real-time
Rating & review	Form bintang 1-5, kolom review	Hanya setelah transaksi selesai
Laporan	Form alasan laporan, upload bukti	Terhubung ke dashboard admin
Halaman	Komponen Utama	Terhubung ke dashboard admin

3.3. Keunggulan Perancangan Dibanding Penelitian Sebelumnya

Berdasarkan perbandingan dengan penelitian Anisah et al. [2], Fachriyya et al. [3], dan Sutedi et al. [4], perancangan sistem ini memiliki beberapa keunggulan. Pertama, integrasi verifikasi identitas jastip melalui unggahan NIK, KTP, dan foto selfie yang tidak ditemukan pada penelitian [2][3]. Kedua, mekanisme escrow dengan tujuh status transaksi yang memberikan transparansi penuh kepada pembeli. Penelitian [2][3][4] tidak mengimplementasikan escrow sama sekali. Ketiga, sistem blacklist terpusat yang memungkinkan admin memblokir jastip bermasalah lintas kategori.

Temuan Youn et al. [5] menunjukkan bahwa transparansi informasi dalam transaksi peer-to-peer mengurangi ketidakpastian pembeli. Perancangan sistem ini mengadopsi prinsip tersebut melalui fitur pelacakan status escrow real-time yang belum ada pada penelitian sebelumnya.

3.4. Analisis Kebutuhan Non-Fungsional

Perancangan juga mempertimbangkan kebutuhan non-fungsional. Dari sisi keamanan, data password dienkripsi menggunakan bcrypt, sedangkan file KTP disimpan dengan nama acak. Dari sisi responsivitas, penggunaan Bootstrap 5 memastikan tampilan dapat diakses dari berbagai ukuran layar. Dari sisi kemudahan penggunaan, alur pemesanan dirancang maksimal 4 langkah: pilih produk → isi form → upload bukti → konfirmasi.

3.5. Keterbatasan Perancangan

Perancangan ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, mekanisme escrow masih berupa simulasi berbasis database, belum terintegrasi dengan payment gateway resmi. Kedua, verifikasi bukti transfer masih dilakukan manual oleh admin, belum otomatis. Ketiga, sistem belum diuji coba pada skala pengguna yang besar.

4. Simpulan

Penelitian ini berhasil merancang dan membangun sistem informasi jastip K-Pop berbasis website yang dilengkapi fitur verifikasi identitas dan mekanisme escrow menggunakan metode Prototype. Ketiga pertanyaan penelitian telah terjawab: pertama, sistem dirancang dengan tiga peran pengguna (admin, jastip, pembeli) yang masing-masing memiliki hak akses berbeda, serta dilengkapi use case diagram, activity diagram, ERD, flowchar. Kedua, mekanisme escrow sederhana diimplementasikan melalui tujuh status transaksi berbasis database yang menahan dana pembeli hingga tiket atau produk dinyatakan valid oleh pembeli. Ketiga, sistem mampu menampilkan status pemesanan secara real-time melalui halaman tracking escrow serta menyediakan fitur rating bintang 1-5, review teks, dan blacklist bagi jastip bermasalah. Implikasi dari penelitian ini adalah tersedianya platform terintegrasi yang dapat meningkatkan keamanan dan kepercayaan transaksi jastip K-Pop di Indonesia. Saran untuk penelitian selanjutnya adalah mengintegrasikan payment gateway otomatis seperti Midtrans atau Xendit agar verifikasi pembayaran tidak lagi manual, serta melakukan uji coba pada populasi pengguna yang lebih luas guna mengevaluasi kinerja dan ketahanan platform.

Referensi

Buku

- [1] R. S. Pressman and B. R. Maxim, *Software Engineering: A Practitioner's Approach*, 9th ed. New York: McGraw-Hill Education, 2020, pp. 40-70.

Artikel Scopus

- [2] S. Y. Youn, J. Hwang, and N. Ju, "Blockchain transparency in reducing second-hand luxury shopping uncertainty and the role of price consciousness," *Fashion and Textiles*, vol. 12, no. 1, Article 10, 2025. <https://link.springer.com/article/10.1186/s40691-025-00420-3>

Jurnal Internasional

- [3] Y. Jiang, G. Sun, and T. Feng, "Research on Data Transaction Security Based on Blockchain," *Information*, vol. 13, no. 11, Art. 532, 2022. <https://doi.org/10.3390/info13110532>
- [4] N. Hidayati and T. Suryanto, "The influence of import duty on K-pop album and photocard merchandise purchase decisions among young K-pop fans in Indonesia," *KNEPublishing*, pp. 1-12, 2024. [Online]. Available: <https://kneopen.com/kne-social/article/view/18938/>
- [5] PB. Prasetyo and D. Lestari, "A prototype-based development of a Django web application for optimizing teacher teaching journal management and instructional monitoring," *CODEX Journal*, vol. 3, no. 1, pp. 45-58, 2024. [Online]. Available: <https://ejournal.unuja.ac.id/index.php/CODEX/article/view/14452/pdf>
- [6] A. Rahmawati and D. Kurniawan, "The effects of sharia financial literacy and Korean pop culture on K-Pop merchandise purchase decisions," *Dinar: Jurnal Ekonomi dan Keuangan Islam*, vol. 11, no. 1, pp. 45-62, 2024. [Online]. Available: <https://journal.trunojoyo.ac.id/dinar/article/view/28417>
- [7] WH. Wijaya and S. Putri, "Consumption culture online: A virtual ethnography study of K-Pop group order

- community," *Komunika: Jurnal Komunikasi dan Media*, vol. 8, no. 2, pp. 123-140, 2024. [Online]. Available: <https://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/komunika/article/view/26953>
- [8] M. R. Fauzi and N. Hasanah, "Business actors' default in K-Pop merchandise purchase agreements on social media," *Delegalata: Jurnal Ilmu Hukum*, vol. 6, no. 1, pp. 88-105, 2024. [Online]. Available: <https://jurnal.umsu.ac.id/index.php/delegalata/article/view/27124>
- [9] A. Nugroho and D. P. Sari, "Examining trust in the context of K-Pop fans' purchase decision through group orders at Ceciz Go," in *Proc. ICEF Conference*, 2024, pp. 295-310. [Online]. Available: <https://proceedings.upi.edu/icebef/article/view/295>
- [10] B. Hartono and T. Wijaya, "Towards trust and reputation as a service in a blockchain-based decentralized marketplace," *arXiv preprint*, arXiv:2403.04779, 2024. [Online]. Available: <https://arxiv.org/abs/2403.04779>
- [11] R. Permatasari and A. Gunawan, "Why do K-Pop fans buy impulsively? A study on perceived scarcity, FOMO, and self-control," *Journal of Consumer Studies*, vol. 12, no. 3, pp. 210-228, 2024. [Online]. Available: <https://journal.ipb.ac.id/index.php/jcs/article/view/63236>
- [12] R. Pratama and S. Lestari, "Examining user verification schemes, safety and secrecy issues affecting m-banking: A systematic literature review," *SAGE Open*, vol. 13, no. 4, pp. 1-18, 2023. <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/21582440231152379>
- [13] A. N. Anisah et al., "Perancangan website jasa titip sebagai fasilitator transaksi global," *Jurnal Penelitian Rumpun Ilmu Teknik*, vol. 3, no. 1, pp. 55-64, 2024. [Online]. Available: <https://ejurnal.politeknikpratama.ac.id/index.php/JUPRIT/article/view/3135>
- [14] AM. V. A. Apriza, I. G. P. K. Juliharta, and I. G. A. P. D. Putri, "Perancangan sistem informasi persediaan barang berbasis website pada Gasflow Teknik menggunakan metode prototipe," *INFOTECH Journal*, vol. 12, no. 1, pp. 85-92, 2026. [Online]. Available: <https://ejournal.unma.ac.id/index.php/infotech/article/view/17530>
- [15] E. Lawolo, Y. Prihati, and S. A. Prakoso, "Implementasi metode prototype pada sistem informasi penjualan berbasis web," *Bulletin of Community Service and Research*, vol. 5, no. 5, pp. 1272-1282, 2025. [Online]. Available: <https://hostjournals.com/bulletincsr/article/view/714>
- [16] M. Fachriyya, M. A. Londa, and M. Radja, "Rancang bangun sistem informasi pengolahan data barang pada jasa titip (jastip) Moodjastip Ende berbasis web," *Simtek: Jurnal Sistem Informasi dan Teknik Komputer*, vol. 9, no. 2, pp. 317-321, 2024. [Online]. Available: <https://ejournal.catusakti.ac.id/index.php/simtek/article/view/803>
- [17] R. R. Ibrahim et al., "Penerapan metode prototype pada perancangan e-commerce jasa photography berbasis web pada Delapan Photography," *Jurnal Teknologi Komputer*, vol. 1, no. 1, pp. 1-9, 2024. [Online]. Available: <https://jurnal.nolsatu.co.id/jutekom/article/view/1>
- [18] N. Ningsih et al., "Perancangan sistem informasi e-marketplace event online untuk meningkatkan pemasaran digital berbasis mobile," *JINTEKS: Jurnal Informatika Teknologi dan Sains*, vol. 5, no. 1, pp. 7-12, 2023. [Online]. Available: <https://www.jurnal.uts.ac.id/index.php/JINTEKS/article/view/2247>
- [19] A. A. P. Yudha, M. Munir, and A. Anisyah, "Perancangan sistem rekomendasi akomodasi pada event konser dengan metode hybrid filtering," *JUKTISI: Jurnal Komputer Teknologi Informasi dan Sistem Informasi*, vol. 4, no. 2, pp. 631-641, 2025. [Online]. Available: <https://ejurnal.lkparyaprima.id/index.php/juktisi/article/view/493>

- [20] R. Firmansyah et al., "Perancangan sistem pemesanan produk pada Toko Merchandise.Id berbasis website menggunakan metode prototype," Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi, vol. 2, no. 1, pp. 1-13, 2024. [Online]. Available: <https://jurnal.astinamandiri.com/index.php/jitu/article/view/161>
- [21] A. Sutedi et al., "Rancang bangun sistem pengelolaan inventaris barang dengan verifikasi pengguna berbasis face recognition," Jurnal Algoritma, vol. 22, no. 2, pp. 1481-1488, 2025. <https://jurnal.itg.ac.id/index.php/algoritma/article/view/2672>
- [22] P. A. A. Saputra et al., "Rancang bangun website e-commerce untuk usaha ukiran dengan fitur pemesanan custom menggunakan metode prototype," INFOTECH Journal, vol. 11, no. 2, pp. 338-349, 2025. [Online]. Available: <https://ejournal.unma.ac.id/index.php/infotech/article/view/15912>