

ABSTRAK

Peternakan merupakan segala urusan yang berkaitan dengan sumber daya fisik, bibit, pakan, alat dan mesin peternakan, budi daya ternak, pengolahan, pemasaran, dan pengusahaannya. Individu atau organisasi yang terlibat pada peternakan disebut dengan pelaku peternakan yang terdiri dari industri ternak, peternak dan pengguna hasil ternak. Saat ini pelaku peternakan di Indonesia belum memiliki informasi yang sejajar. Pelaku peternakan membutuhkan informasi produk peternakan untuk memenuhi kebutuhan peternakannya. Untuk memenuhi hal itu, pelaku peternakan harus melakukan survei untuk mencari produk yang sesuai dengan kebutuhan mulai dari kualitas, kuantitas, dan harga. Hal tersebut dapat memakan waktu tidak sebentar. Oleh karena itu diperlukan sistem yang dapat memberikan informasi sekaligus menyediakan transaksi pembelian bagi pelaku peternakan. Sistem yang sesuai untuk memenuhi kebutuhan tersebut adalah *e-commerce*. *E-commerce* ini dinamakan Angon dan akan dirancang berbasis *marketplace*. *E-commerce* akan memiliki informasi mengenai produk dan peternakan dan menyediakan proses pembelian sehingga dapat meningkatkan efisiensi pembelian. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *iterative incremental*. Pada pengujian *e-commerce* Angon menggunakan *unit testing* dan *usability testing*. Hasil dari *usability testing* yang dilakukan pengguna dapat menerima fitur yang dikembangkan. Terdapat saran yang dapat dipertimbangkan untuk pengembangan berikutnya antara lain tampilan dan keamanan *e-commerce* Angon agar lebih baik.

Kata kunci : *e-commerce*, *marketplace*, peternakan