

ABSTRAK

Peternakan merupakan pembudidayaan ternak dengan segala fasilitas penunjang bagi kehidupan ternak. Individu atau organisasi yang terlibat dalam aktivitas peternakan disebut pelaku peternakan. Pelaku peternakan terdiri dari peternak, industri ternak dan pengguna hasil ternak. Saat ini interaksi antar pelaku peternakan di Indonesia belum harmonis karena masih ada pihak yang bersifat dominan. Oleh karena itu, peneliti akan merancang *e-commerce* yang dapat memadukan interaksi antar pelaku peternakan. Tetapi pelaku peternakan memiliki masalah kepercayaan kepada *e-commerce* karena transaksi yang dilakukan secara *online* berbeda dengan transaksi *offline* yang dapat melihat produk peternakan secara langsung. Untuk mengatasi masalah tersebut maka peneliti merancang pembayaran dan keluhan pada *e-commerce* Angon untuk meningkatkan kepercayaan pengguna. Pembayaran pada *e-commerce* Angon menggunakan rekening bersama untuk meminimalisir terjadinya penipuan. Metodologi penelitian yang digunakan pada pengembangan *e-commerce* Angon adalah *iterative incremental*. Pada pengembangan *e-commerce* Angon juga telah dilakukan pengujian. Hasil pengujian yang dilakukan adalah positif, sehingga dapat disimpulkan bahwa *e-commerce* Angon yang dikembangkan dapat diterapkan. Terdapat saran yang dapat dipertimbangkan untuk pengembangan berikutnya antara lain perihal tampilan dan keamanan *e-commerce* Angon agar lebih baik.

Kata Kunci : *e-commerce*, *marketplace*, peternakan, PHP, *code igniter*