

# Sistem Informasi Penjualan Kain Tenun Ikat Sumba

## Studi Kasus: Galeri Umbu Jims

<sup>1</sup>Antonius Domu Ninggeding, <sup>2</sup>Rambu Yetti Kalaway, <sup>3</sup>Raynesta Mikaela Indri Malo

<sup>1,2,3</sup>Prodi Teknik Informatika Universitas Kristen Wira Wacana Sumba

[antoniusdomu25@gmail.com](mailto:antoniusdomu25@gmail.com) , [kalaway@unkriswina.ac.id](mailto:kalaway@unkriswina.ac.id) , [raynesta@unkriswina.ac.id](mailto:raynesta@unkriswina.ac.id)

Submit : 14 Jan 2025 | Diterima : 11 Feb 2025 | Terbit : 02 Mar 2025

### ABSTRAK

Penjualan kain tenun ikat Sumba menghadapi berbagai tantangan dalam memperluas jangkauan pasar dan meningkatkan pendapatan, terutama di Galeri Umbu Jims, yang masih mengandalkan metode penjualan konvensional. Keterbatasan ini berdampak pada efisiensi operasional, pengelolaan data transaksi, serta akses pasar yang masih terbatas secara global. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengimplementasikan sistem informasi penjualan berbasis web guna mengatasi kendala tersebut. Penelitian ini menggunakan metode Waterfall, yang terdiri dari tahapan perencanaan, analisis kebutuhan, perancangan sistem, implementasi, serta pengujian menggunakan metode black-box testing. Sistem yang dikembangkan bertujuan untuk mempermudah proses transaksi, memperluas jangkauan pasar, meningkatkan efisiensi dalam pengelolaan data penjualan, serta mendukung strategi pemasaran yang lebih optimal. Hasil analisis menunjukkan bahwa sistem informasi yang dikembangkan mampu meningkatkan aksesibilitas pelanggan, mempercepat proses penjualan, serta meningkatkan transparansi dalam pengelolaan data transaksi di Galeri Umbu Jims. Selain itu, sistem ini berkontribusi terhadap peningkatan kepuasan pelanggan dengan menyediakan kemudahan dalam bertransaksi dan memperoleh informasi produk secara real-time. Implikasi dari penelitian ini mencakup peningkatan efektivitas dalam manajemen penjualan dan potensi pendapatan yang lebih tinggi seiring dengan perluasan pasar yang lebih luas. Penelitian ini menyimpulkan bahwa penerapan sistem informasi berbasis web efektif dalam mendukung transformasi digital bagi usaha kecil. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar sistem ini dilengkapi dengan fitur analisis data, penerapan strategi pemasaran digital yang lebih komprehensif, serta pengembangan aplikasi mobile guna meningkatkan fleksibilitas dan jangkauan pengguna.

**Kata Kunci:** *Blackbox Testing*; Galeri Umbu Jims; Metode Waterfall; Kain Tenun Ikat; Sistem Informasi Penjualan

### PENDAHULUAN

Kain tenun ikat Sumba merupakan salah satu warisan budaya Indonesia yang memiliki nilai seni, estetika, dan filosofi tinggi. Produk ini tidak hanya merepresentasikan identitas budaya masyarakat Sumba, tetapi juga menjadi komoditas ekonomi yang potensial untuk dikembangkan di pasar lokal maupun global. Tenun ikat Sumba terkenal dengan motif-motif khas yang sarat makna simbolis, teknik pewarnaan alami, dan proses produksi yang memerlukan ketelatenan tinggi. Sayangnya, potensi besar ini belum diimbangi dengan strategi pemasaran dan sistem penjualan yang efektif, khususnya di Galeri Umbu Jims, salah satu pelaku usaha yang bergerak di bidang penjualan kain tenun ikat Sumba.

Galeri Umbu Jims masih mengandalkan metode penjualan konvensional, seperti promosi dari mulut ke mulut dan pemasaran di pameran lokal. Metode ini memiliki keterbatasan dalam menjangkau konsumen di luar wilayah Sumba, mengelola data transaksi secara efisien, dan meningkatkan volume penjualan secara signifikan. Di era digital seperti saat ini, di mana teknologi informasi berkembang pesat, pendekatan konvensional tersebut menjadi kurang relevan dan menghambat potensi pertumbuhan usaha. Oleh karena itu, diperlukan transformasi digital melalui

pengembangan sistem informasi penjualan berbasis web untuk meningkatkan daya saing produk tenun ikat Sumba di pasar yang lebih luas.

Penelitian ini menjadi penting karena mengintegrasikan aspek teknologi informasi dalam mendukung pelestarian budaya sekaligus mendorong pertumbuhan ekonomi lokal. Dengan adanya sistem informasi penjualan berbasis web, Galeri Umbu Jims diharapkan mampu mengatasi kendala geografis, memperluas jangkauan pasar hingga ke skala nasional maupun internasional, serta meningkatkan efisiensi operasional. Selain itu, sistem ini dapat memberikan kemudahan bagi konsumen untuk mengakses informasi produk, melakukan pemesanan secara online, dan berinteraksi langsung dengan penjual, sehingga meningkatkan pengalaman berbelanja yang lebih modern dan praktis.

Kesenjangan penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar studi terkait pengembangan sistem informasi penjualan lebih berfokus pada produk komersial berskala besar atau e-commerce global. Penelitian-penelitian tersebut umumnya mengabaikan konteks usaha kecil dan menengah (UKM) yang memiliki karakteristik, kebutuhan, dan tantangan berbeda, terutama dalam sektor kerajinan tradisional seperti tenun ikat. Selain itu, masih terbatasnya penelitian yang secara khusus membahas implementasi teknologi informasi untuk mendukung pelestarian budaya lokal menjadi celah yang perlu diisi. Penelitian ini berupaya menjembatani kesenjangan tersebut dengan mengkaji bagaimana sistem informasi penjualan dapat diadaptasi untuk mendukung kebutuhan spesifik Galeri Umbu Jims sebagai pelaku usaha di sektor budaya.

Perbedaan unik dari penelitian ini dibandingkan dengan penelitian serupa sebelumnya terletak pada pendekatan yang digunakan. Penelitian ini tidak hanya mengembangkan sistem informasi penjualan berbasis web secara teknis, tetapi juga mempertimbangkan konteks budaya dan karakteristik konsumen tenun ikat Sumba. Sistem yang dirancang berfokus pada kemudahan penggunaan (user-friendly), efisiensi manajemen data, serta strategi pemasaran digital yang sesuai dengan identitas produk budaya. Selain itu, penelitian ini melibatkan proses analisis kebutuhan yang mendalam, termasuk wawancara dengan pelaku usaha, observasi di lapangan, dan studi literatur tentang praktik pemasaran produk kerajinan tradisional. Hal ini bertujuan untuk memastikan bahwa solusi yang dikembangkan benar-benar relevan dengan kebutuhan dan tantangan yang dihadapi oleh Galeri Umbu Jims.

Tujuan penelitian ini adalah untuk merancang dan mengimplementasikan sistem informasi penjualan berbasis web yang mampu meningkatkan efisiensi operasional, memperluas jangkauan pasar, serta mendukung strategi pemasaran produk kain tenun ikat Sumba di Galeri Umbu Jims. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengevaluasi kinerja sistem melalui pengujian fungsional dan analisis pengalaman pengguna guna memastikan bahwa sistem dapat digunakan secara optimal oleh pelaku usaha dan konsumen.

Kontribusi penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik dari segi akademis maupun praktis. Dari sisi akademis, penelitian ini menambah khazanah pengetahuan tentang pengembangan sistem informasi penjualan dalam konteks usaha kecil berbasis budaya. Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang tertarik mengkaji integrasi teknologi informasi dan pelestarian budaya. Dari sisi praktis, sistem yang dikembangkan diharapkan dapat membantu Galeri Umbu Jims dalam meningkatkan efisiensi operasional, memperluas jangkauan pasar, serta meningkatkan pendapatan usaha. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi model bagi pelaku usaha sejenis di berbagai daerah yang menghadapi tantangan serupa dalam mengembangkan strategi pemasaran berbasis digital.

Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya berkontribusi pada pengembangan teknologi informasi, tetapi juga mendukung upaya pelestarian budaya lokal dan pemberdayaan ekonomi masyarakat melalui transformasi digital yang berkelanjutan.

## TINJAUAN PUSTAKA

### Sistem Informasi

Sistem informasi didefinisikan sebagai kombinasi dari teknologi, orang, dan proses untuk mengelola informasi secara efektif. Menurut Laudon & Laudon (2020), sistem informasi digunakan untuk mendukung operasi bisnis, pengambilan keputusan, dan keunggulan kompetitif. Dalam

konteks penelitian ini, sistem informasi berperan penting dalam meningkatkan efisiensi proses penjualan dan memperluas jangkauan pasar kain tenun ikat.

### **Metode Waterfall**

Model *Waterfall* adalah pendekatan pengembangan perangkat lunak yang bersifat linear dan terstruktur, di mana setiap tahapan (analisis, desain, implementasi, pengujian, dan pemeliharaan) diselesaikan secara berurutan. Pressman (2019) menyatakan bahwa metode waterfall cocok digunakan untuk proyek dengan kebutuhan sistem yang sudah terdefinisi sejak awal.

### **e-Commerce**

Teori *e-commerce* mendukung pemahaman bagaimana teknologi digital dapat digunakan untuk memfasilitasi transaksi bisnis secara elektronik. Chaffey & Ellis-Chadwick (2019) menekankan pentingnya sistem *e-commerce* yang responsif, aman, dan *user-friendly* untuk meningkatkan pengalaman pengguna dan efisiensi transaksi. Penelitian ini mengadopsi prinsip *e-commerce* untuk merancang sistem yang tidak hanya berfungsi sebagai media promosi, tetapi juga mendukung transaksi penjualan secara *online*.

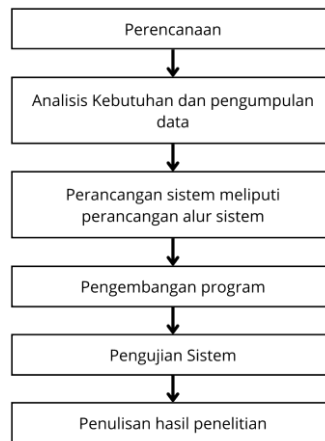
Penelitian mengenai sistem informasi berbasis web telah banyak dilakukan untuk mendukung efektivitas promosi dan penjualan di berbagai sektor. Studi-studi terdahulu memberikan gambaran tentang bagaimana implementasi teknologi informasi dapat meningkatkan jangkauan pasar, efisiensi operasional, dan kemudahan transaksi. Selain itu, teori-teori yang mendasari pengembangan sistem informasi ini menjadi landasan penting untuk merancang solusi yang tepat. Leba *et al.* (2022) mengembangkan sistem informasi berbasis web untuk Sanggar Seni Ori Angu di Sumba Timur. Penelitian ini menggunakan metode *Waterfall* untuk mengelola proses pengembangan sistem secara terstruktur. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sistem ini tidak hanya mempermudah promosi sanggar seni tetapi juga meningkatkan efisiensi dalam pengelolaan data, seperti data tari, kegiatan seni, dan anggota sanggar. Keunggulan sistem ini terletak pada kemampuannya dalam memperluas jangkauan informasi ke masyarakat luas. Meha *et al.* (2023) melakukan penelitian yang berfokus pada promosi kain tenun ikat di Desa Kaliuda, Kecamatan Pahunga Lodu. Penelitian ini juga menggunakan metode *Waterfall* untuk membangun sistem informasi promosi yang terintegrasi. Sistem ini memungkinkan masyarakat untuk lebih mudah mengakses informasi mengenai kain tenun, motif, serta kontak pengrajin. Selain meningkatkan eksposur produk, sistem ini juga mempermudah proses penginputan data terkait klasifikasi motif kain dan kontak yang relevan. Lebih lanjut Hanggawaly *et al.* (2024) merancang sebuah sistem informasi promosi berbasis web untuk Sekolah Tenun Kilometer 8 di Kota Waingapu. Metode *Waterfall* digunakan untuk memastikan proses pengembangan sistem berjalan sistematis mulai dari analisis kebutuhan hingga implementasi. Hasilnya menunjukkan bahwa sistem ini mampu mengatasi tantangan promosi dengan menjadi pusat informasi tentang produk tenun yang mudah diakses oleh masyarakat, sekaligus meningkatkan efisiensi dalam manajemen data promosi.

Meskipun ketiga penelitian di atas berhasil meningkatkan efektivitas promosi berbasis web, fokus mereka masih terbatas pada aspek promosi tanpa menyertakan fitur transaksi pembelian secara langsung. Penelitian ini bertujuan untuk mengatasi kesenjangan tersebut dengan mengembangkan sistem informasi yang tidak hanya berfungsi sebagai platform promosi tetapi juga mendukung transaksi pembelian dan pembayaran secara daring, memberikan nilai tambah bagi pengrajin lokal dalam memperluas pasar mereka secara global. Dengan integrasi teori sistem informasi, metode *Waterfall*, dan konsep *e-commerce*, penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi signifikan terhadap pengembangan sistem penjualan yang efektif dan efisien, khususnya untuk produk kain tenun ikat Sumba.

## **METODE PENELITIAN**

### **Alur Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan sistem berbasis *Waterfall*, yang terdiri dari beberapa tahapan sebagai berikut :



Gambar 1. Alur Penelitian

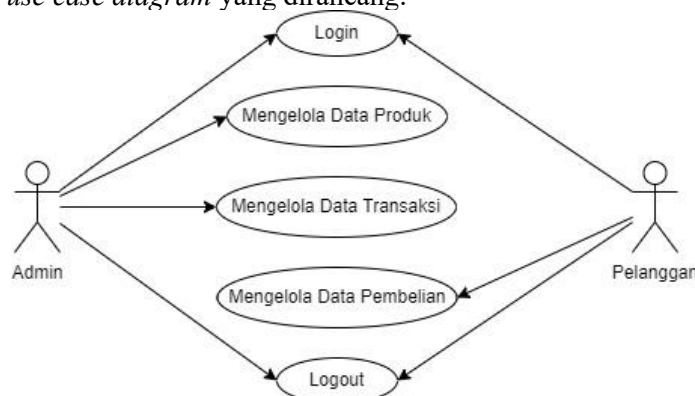
1. **Perencanaan** – Identifikasi kebutuhan sistem berdasarkan studi kasus di Galeri Umbu Jims.
2. **Analisis Kebutuhan** – Pengumpulan data dengan metode observasi dan wawancara. Panduan wawancara tersusun sebagai berikut:

Tabel 1. Panduan Wawancara

No	Panduan Wawancara
1	Profil Galeri Umbu Jims
2	Permasalahan apa saja yang dihadapi oleh Galeri Umbu Jims ?
3	Bagaimana proses penjualan yang biasa dilakukan di Galeri Umbu Jims?
4	Apa saja jenis kain dan harga yang dijual di Galeri Umbu Jims?
5	Bagaimana solusi yang sudah atau akan diterapkan untuk mengatasi permasalahan tersebut?

3. **Perancangan Sistem** – Pembuatan diagram *Use Case*, *Activity Diagram*, *Sequence Diagram*, dan *Class Diagram*.

Berikut adalah *use case diagram* yang dirancang:



Gambar 2. Use Case Diagram

Terdapat 2 aktor dalam sistem yang akan dibangun yaitu: Pelanggan dan penjual sebagai Admin. Admin dapat melakukan proses *login*, mengelola data produk, mengelola data transaksi dan *logout*. Sedangkan Pelanggan dapat melakukan lihat produk tanpa melakukan login maupun setelah melakukan login, mengelola data pembelian dan *logout*.

4. **Implementasi** – Pengembangan sistem menggunakan teknologi berbasis web.
5. **Pengujian** – Evaluasi sistem dengan metode *Black Box Testing*.

### Pengumpulan Data

Data diperoleh melalui metode berikut:

Observasi yaitu mengamati secara langsung sistem penjualan yang sedang berjalan di Galeri Umbu Jims. Selanjutnya proses wawancara kepada pemilik Galeri Umbu Jims terkait kebutuhan dan kendala yang dihadapi dalam bisnisnya. Selanjutnya Studi Literatur yang mengacu pada penelitian terdahulu mengenai sistem informasi penjualan berbasis web.

### Prosedur Penelitian

#### 1. Analisis Kebutuhan

- Mengidentifikasi kendala dalam sistem penjualan kain tenun di Galeri Umbu Jims.
- Mengumpulkan data terkait jumlah transaksi, pola pembelian pelanggan, dan tantangan dalam pemasaran.

#### 2. Perancangan Sistem

- Membuat diagram UML, termasuk *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, dan *Class Diagram* untuk menggambarkan alur sistem.
- Mendesain antarmuka pengguna agar lebih interaktif dan mudah digunakan.

#### 3. Pengembangan Sistem

- Implementasi sistem menggunakan bahasa pemrograman PHP, HTML, dan CSS.
- Database dikelola menggunakan MySQL untuk menyimpan data transaksi dan pelanggan.

#### 4. Pengujian dan Evaluasi

- Pengujian dilakukan menggunakan metode *Black Box Testing* untuk memastikan fungsionalitas sistem berjalan dengan baik.
- Evaluasi dilakukan dengan mengukur kecepatan akses, kemudahan penggunaan, serta keamanan sistem.

### Pengukuran dan Evaluasi Hasil

1. **Uji Fungsionalitas** – Menggunakan *Black Box Testing* untuk mengidentifikasi kesalahan pada sistem.
2. **Uji Kinerja** – Menganalisis kecepatan respon sistem dalam memproses transaksi.
3. **Uji Pengguna** – Menilai kepuasan pengguna melalui wawancara dan kuesioner.

Dengan metode penelitian ini, diharapkan sistem informasi yang dikembangkan dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi penjualan kain tenun di Galeri Umbu Jims

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini berfokus pada pengembangan sistem informasi penjualan kain tenun ikat Sumba di Galeri Umbu Jims. Tujuan utama penelitian adalah untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas dalam proses penjualan dan pengelolaan data produk.

### Implementasi Sistem

Sistem informasi yang dikembangkan mencakup beberapa halaman utama yang memfasilitasi pengguna, baik admin maupun pelanggan. Berikut hasil implementasi sistem:

Tabel 2. Hasil Implementasi Sistem

Halaman	Deskripsi
Halaman Utama	Menampilkan informasi umum dan navigasi ke bagian lain dari sistem.
Halaman Produk	Daftar produk kain tenun yang tersedia untuk dijual.
Halaman Detail Produk	Menyediakan informasi rinci tentang produk tertentu.
Halaman Buat Akun Pelanggan	Formulir untuk pendaftaran akun pelanggan baru.
Halaman Login Pelanggan	Form untuk login pelanggan yang sudah terdaftar.

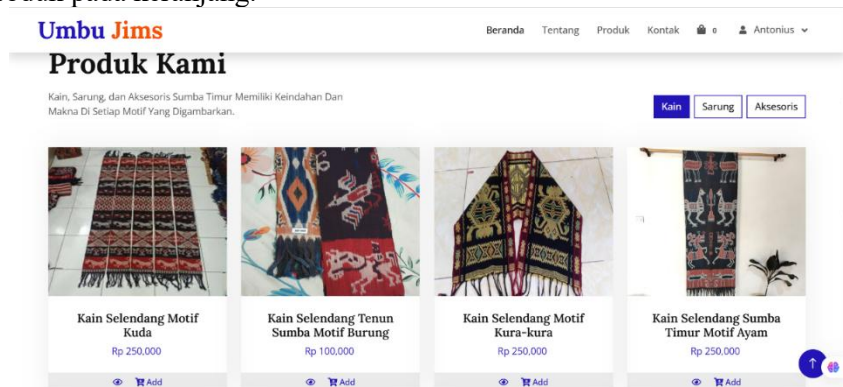
Halaman	Deskripsi
Halaman Pesanan	Menampilkan riwayat pesanan pelanggan.
Halaman Check Out	Proses penyelesaian transaksi pembelian.
Halaman Pembayaran	Metode pembayaran yang tersedia bagi pelanggan.
Halaman Login Admin	Form untuk login admin untuk mengelola sistem.
Halaman Dashboard	Menampilkan statistik penjualan dan laporan lainnya untuk admin.
Halaman Data Kain Tenun	Mengelola data kain tenun yang tersedia di galeri.
Halaman Laporan	Menyediakan laporan penjualan dan analisis data lainnya.

Berikut adalah implementasi sistem dalam bentuk halaman utama:



Gambar 3. Halaman Utama

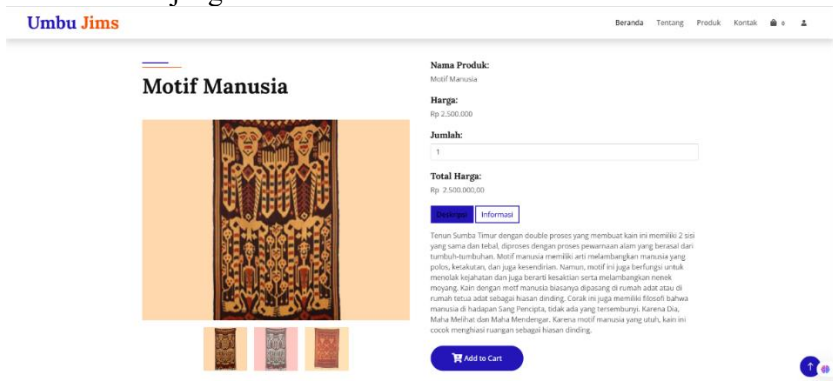
Gambar 3 merupakan tampilan awal saat pengguna pertama kali membuka sistem. Pada halaman ini menampilkan beranda, tentang, produk, kontak dan tombol login. Selanjutnya adalah halaman produk yang menampilkan produk-produk yang dijual. Pada produk terdapat gambar produk, nama produk, harga, tombol detail yang bergambar mata dan tombol keranjang untuk memasukan produk pada keranjang.



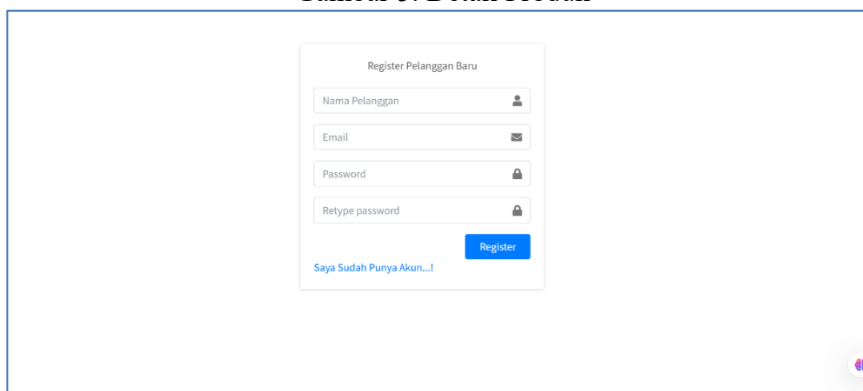
Gambar 4. Halaman Produk

Gambar 5 di bawah menampilkan halaman detail produk yang dijual. Pada halaman detail produk terdapat gambar produk, nama produk, harga, jumlah yang ingin dibeli, total harga,

deskripsi arti motif yang terdapat pada kain, informasi panjang dan lebar kain, serta tombol untuk menambah produk di keranjang.



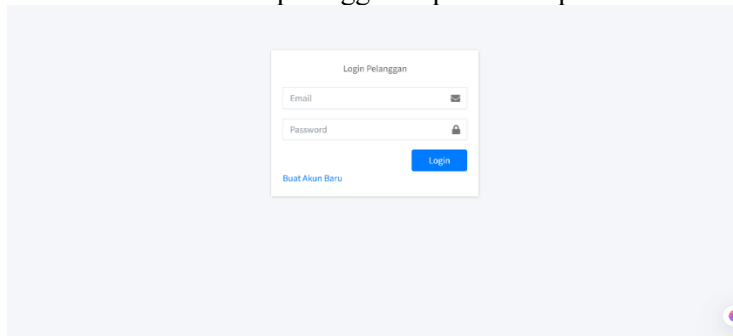
Gambar 5. Detail Produk



Gambar 6. Akun Pelanggan

Gambar 6 di atas merupakan halaman buat akun pelanggan. Pada halaman ini pelanggan dapat membuat akun jika belum memiliki akun, pelanggan baru harus membuat akun terlebih dahulu yang nantinya akan digunakan untuk *login* ke dalam sistem dan dapat memesan produk. Untuk membuatkan akun, pelanggan dapat memasukkan nama pelanggan, *email*, *password*, *retype password* atau memasukkan ulang password yang sama untuk konfirmasi dan menekan tombol *register* untuk mendaftarkan akun.

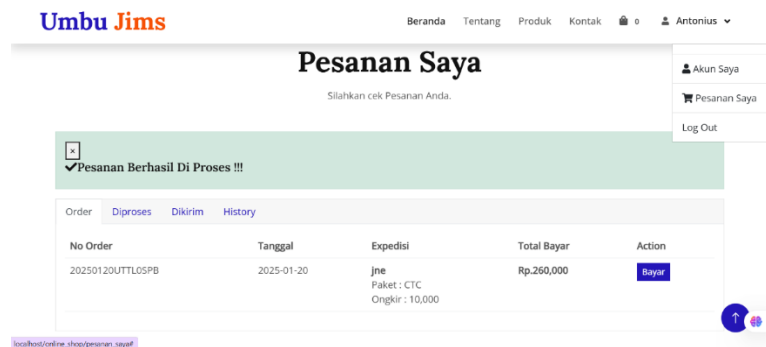
Tampilan dari halaman buat akun pelanggan dapat dilihat pada Gambar 7 di bawah ini.



Gambar 7 Halaman *Login* Pelanggan

tampilan halaman *login* pelanggan untuk melakukan proses login dengan memasukkan email dan *password* yang telah dibuat sebelumnya untuk masuk sebagai pelanggan dan dapat memesan produk.

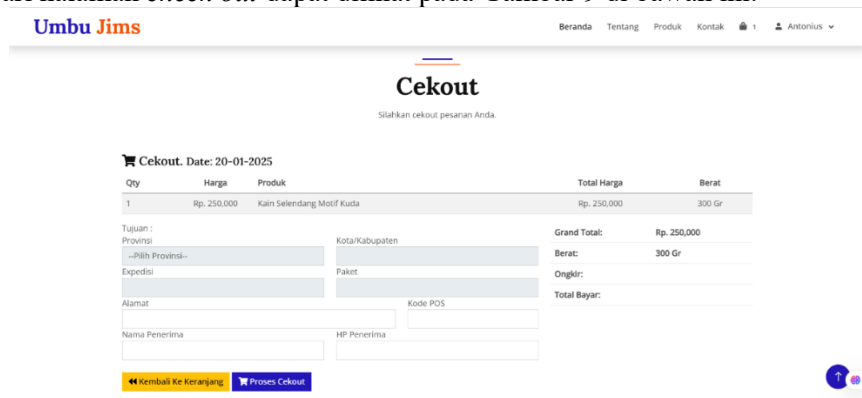
Tampilan dari halaman pesanan dapat dilihat pada Gambar 8 di bawah ini.



Gambar 8 Halaman Pesanan

Setelah pelanggan memasukkan produk di keranjang, pelanggan dapat melihat pesanan yang telah di buat dan dapat melakukan pembayaran. Pada halaman ini juga, pelanggan dapat melihat produk yang sedang dalam proses pengiriman, dikirim dan *history* produk yang telah berhasil di terima.

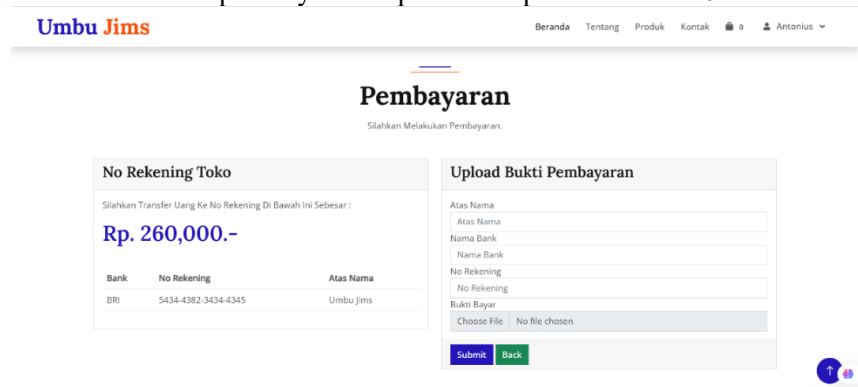
Tampilan dari halaman *check out* dapat dilihat pada Gambar 9 di bawah ini.



Gambar 9. Halaman *Check Out*

Sebelum melakukan pembayaran, pelanggan dapat melakukan *Check Out* dengan memasukkan informasi alamat tujuan seperti provinsi, kota/kabupaten, expedisi yang ingin digunakan, paket pengiriman, alamat, kode pos, nama penerima, nomor Hp penerima.

Tampilan dari halaman pembayaran dapat dilihat pada Gambar 10 di bawah ini.



Gambar 10. Halaman Pembayaran

Gambar 10 merupakan halaman pembayaran yang menampilkan informasi nomor rekening toko dan pelanggan dapat memasukkan nama pengirim, nama bank, nomor rekening dan *upload* bukti pembayaran. Setelah sudah memasukkan informasi pembayaran, pelanggan dapat menekan tombol *submit* untuk mengirim dan jika ingin kembali, pelanggan dapat menekan tombol *back*.

## Pengujian Sistem

Pengujian dilakukan menggunakan metode *Black Box Testing* untuk memastikan seluruh fitur berfungsi dengan baik.

Tabel 3. Pengujian Sistem

Fitur	Status	Keterangan
Registrasi Akun Pelanggan	Berhasil	Pengguna dapat mendaftar dengan data valid.
Login Pelanggan	Berhasil	Pengguna dapat login dengan akun yang terdaftar.
Proses Pemesanan	Berhasil	Pelanggan dapat melakukan pemesanan dengan lancar.
Pengelolaan Data Kain Tenun	Berhasil	Admin dapat menambah, mengedit, dan menghapus data kain tenun.

## Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan melalui wawancara dengan pemilik galeri dan calon pengguna sistem, yang menghasilkan spesifikasi fungsional dan non-fungsional yang jelas.

## Desain Sistem

Desain sistem menggunakan diagram UML untuk memvisualisasikan alur kerja dan interaksi antar komponen sistem:

**Use Case Diagram:** Menggambarkan interaksi antara pengguna (admin dan pelanggan) dengan sistem.

**Activity Diagram:** Menunjukkan langkah-langkah dalam proses pemesanan dan pembayaran.

**Class Diagram:** Mengidentifikasi struktur data yang digunakan dalam sistem.

## Implementasi

Implementasi dilakukan dengan menggunakan PHP untuk backend, MySQL untuk database, serta HTML dan CSS untuk tampilan frontend. Penggunaan framework MVC (Model-View-Controller) membantu dalam pengorganisasian kode yang lebih baik.

## Evaluasi

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa sistem telah memenuhi tujuan penelitian, yaitu meningkatkan efisiensi dalam proses penjualan kain tenun ikat Sumba di Galeri Umbu Jims.

## KESIMPULAN

Sistem informasi penjualan kain tenun ikat Sumba telah berhasil dikembangkan dan diimplementasikan dengan baik, sehingga memberikan kemudahan bagi pelanggan dalam melakukan transaksi serta mendukung admin dalam mengelola data produk secara lebih efisien. Agar sistem ini dapat dimanfaatkan secara optimal, disarankan kepada Galeri Umbu Jims untuk menyelenggarakan pelatihan bagi pengguna guna meningkatkan pemahaman terhadap seluruh fitur yang tersedia. Selain itu, pemeliharaan sistem secara berkala perlu dilakukan agar kinerja dan keandalannya tetap terjaga. Dengan demikian, penelitian ini memberikan gambaran komprehensif mengenai pengembangan, implementasi, serta evaluasi sistem informasi penjualan kain tenun ikat Sumba di Galeri Umbu Jims, yang diharapkan dapat meningkatkan efisiensi operasional dan memperluas jangkauan pasar secara digital.

---

### UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada tempat mengabdikan kami di **Universitas Kristen Wira Wacana Sumba** yang sudah memberikan motivasi terhadap kami dan terima kasih kepada keluarga kami yang paling kami sayangi.

### REFERENSI

- Anggreni, Y., Riwu, Y., & Kalaway, R. Y. (2023). Sustainable Agricultural Technology Innovation Perancangan Sistem Informasi Profil Rumah Tenun Katorak Kec. Rindi Umalulu Berbasis Web Menggunakan Metode Waterfall. *Universitas Kristen WiraWacana Sumba Fakultas Sains Dan Teknologi SATI*, 27–28.
- Chaffey, D., & Ellis-Chadwick, F. 2019. *Digital marketing: Strategy, implementation and practice* (7th ed.). Pearson Education Limited.
- Hanggawaly, B. A., Pekuwali, A. A., & Sitaniapessy, D. A. (2024). Perancangan Sistem Informasi Promosi Berbasis Website Menggunakan Metode Waterfall Studi Kasus Sekolah Tenun Kilometer 8 Kota Waingapu. *Jurnal Inovatif*. 3(1), 33-42.
- Leba, N. K., Arsita, Talakua, A. C., & Rada, Y. (2022). Sistem Informasi Pariwisata Dan Kebudayaan Kabupaten Sumba Timur Berbasis Web Di Sanggar Seni Ori Angu. *Jurnal Teknik Informatika Inovatif Wira Wacana*, 1(1), 31-39.
- Meha, R. L. J., Rada, Y., & Talakua, A. C. (2023). Sistem Informasi Promosi Kain Tenun Ikat Sumba Timur Berbasis WEB Studi Kasus Desa Kaliuda Kecamatan Pahunga Lodu. *Jurnal Inovatif Wira Wacana*, 2(1), 9–18.
- Noviana, R. (2022). Pembuatan Aplikasi Penjualan Berbasis Web Monja Store Menggunakan Php Dan Mysql. *Jurnal Teknik Dan Science*, 1(2), 112–124. <https://doi.org/10.56127/jts.v1i2.128>
- Wadu, R., & Kalaway, R. Y. (2023). Sistem Informasi Promosi Kain Tenun Ikat Pada Kelompok Tenun Kameli Monung Berbasis Web. *SEMINAR NASIONAL Sustainable*, 27–28