



SISTEM INFORMASI PROMOSI KAIN TENUN IKAT PADA KELOMPOK TENUN KAMELI MONUNG BERBASIS WEB

WEB-BASED INFORMATION SYSTEM FOR THE PROMOTION OF WOVEN IKAT FABRICS IN THE KAMELI MONUNG WEAVING GROUP

Ronald Wadu¹, Rambu Yetti Kalaway²

Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Kristen Wira Wacana
Sumba, Indonesia

Corresponding author: Rambu Yetti Kalaway

ABSTRACT

The internet provides the information needed to encourage increased promotion and income for business actors. Internet capabilities such as these are very helpful for all business actors who run businesses, one of which is the Kameli Monung Weaving Group. Weavers sometimes still lack market information for their products, especially as competition with similar products in the market is increasing. This is one of the serious problems that needs attention from various parties to find alternative solutions to solve the problem. The purpose of the research is to build a Web-based information system as a means of media information and promoting ikat woven fabrics in the Kameli Monung Weaving Group located in Kawangu Village. This system uses the Waterfall Method and system testing using BlackBox. Data collection in this study used observation and interview methods conducted to the head of the Kameli Monung Weaving Group. The result of this research is a Website-based promotional information system to promote the production of woven ikat fabrics from the Kameli Monung Weaving group. The conclusion is that a website-based promotional information system can provide information to the public about the weaving that is in the Kameli Monung Weaving group.

Keywords: *Kameli Monung Weaving Group, Waterfall Method, Website, Information System, BlackBox Testing.*

ABSTRAK

Internet menghasilkan informasi yang dibutuhkan untuk mendorong terciptanya peningkatan promosi dan pendapatan bagi pelaku usaha. Kemampuan internet seperti ini sangat membantu bagi semua pelaku usaha yang menjalankan usaha, salah satunya di Kelompok Tenun Kameli Monung. Para penenun terkadang masih minim informasi pasar untuk produk mereka, apalagi persaingan dengan produk serupa di pasaran semakin banyak. Hal ini menjadi salah satu persoalan serius yang perlu mendapat perhatian dari berbagai pihak untuk mencari alternatif solusi dalam menyelesaikan masalah tersebut. Tujuan penelitian adalah membangun sistem informasi berbasis *Web* sebagai sarana media informasi dan mempromosikan kain tenun ikat di Kelompo Tenun Kameli Monung yang bertempat di Kelurahan Kawangu. Sistem ini menggunakan Metode *Waterfall* dan pengujian sistem menggunakan *BlackBox*. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode observasi dan wawancara yang dilakukan kepada ketua Kolompok Tenun kameli Monung. Hasil dari penelitian ini adalah sistem informasi promosi berbasis *Website* untuk mempromosikan hasil produksi kain tenun ikat dari kelompok Tenun Kameli Monung. Kesimpulannya adalah sistem informasi promosi berbasis *website* dapat mmberikan informasi kepada masyarakat tentang tenun ikat yang berada di kelompok Tenun ikat Kameli Monung.

Kata kunci: *Kelompok Tenun Kameli Monung, Metode Waterfall, Website, Sistem Informasi, Pengujian BlackBox Testing.*

PENDAHULUAN

Kain tenun merupakan salah satu bagian dari warisan budaya dan pakaian bangsa Indonesia yang sudah dikenal dari zaman prasejarah yang diperoleh dari perkembangan pakaian penutup badan setelah rumput-rumputan dan kulit kayu. Tenun merupakan identitas budaya yang sudah populer di Nusantara hingga mancanegara, bahkan Indonesia adalah salah satu negara penghasil tenun terbesar terutama dalam hal keragaman corak hiasannya yang dapat dilihat dari segi warna, ragam hias, dan kualitas bahan serta benang yang digunakan (Nadek & Lutfiati, 2018).

Dalam kebudayaan Sumba terdapat warisan budaya yang sangat khas, salah satunya tenun ikat yang hasilnya berupa kain dan sarung, yang biasa disebut oleh penduduk lokal dengan sebutan *Hinggi* dan *lawu*, dibuat dengan cara ditenun menggunakan Alat Tenun tradisional. Teknik tenun yang digunakan dalam pembuatan kain Sumba adalah tenun ikat. Proses pembuatan kain Sumba dikerjakan secara manual dari menyiapkan bahan dasar hingga menjadi kain. Kegiatan menenun di Sumba telah menjadi sebuah tradisi yang ada dalam masyarakat Sumba, kain Sumba ditenun oleh para perempuan Sumba. Keahlian membuat kain Sumba telah mereka peroleh secara turun temurun dan menjadi sumber mata pencaharian bagi Sebagian masyarakat Sumba. Kain tenun ikat Sumba Timur merupakan Produk lokal yang menjadi kebanggaan ini memiliki makna tersendiri bagi masyarakat di Sumba Timur, baik secara adat maupun budaya. Berbagai motif yang terdapat pada tenun ikat memiliki daya Tarik yang kuat, baik bagi masyarakat Lokal maupun Wisatawan. Secara adat dan budaya, tenun ikat tradisional Sumba Timur memiliki banyak fungsi. Pada umumnya tenun ikat ini digunakan sebagai busana yang dipakai dalam tari-tarian pada pesta atau upacara adat dan sebagainya (Murniati & Takandjandji, 2016).

Internet merupakan alat yang cukup berpengaruh untuk bisnis karena memfasilitasi komunikasi antar individu seperti bertatap muka langsung menggunakan perangkatnya, penggunaan internet dalam hal ini media sosial juga memungkinkan bagi para pelaku usaha untuk mencapai konsumen dan membangun hubungan yang lebih personal (Chandra & Oktarina, 2019).

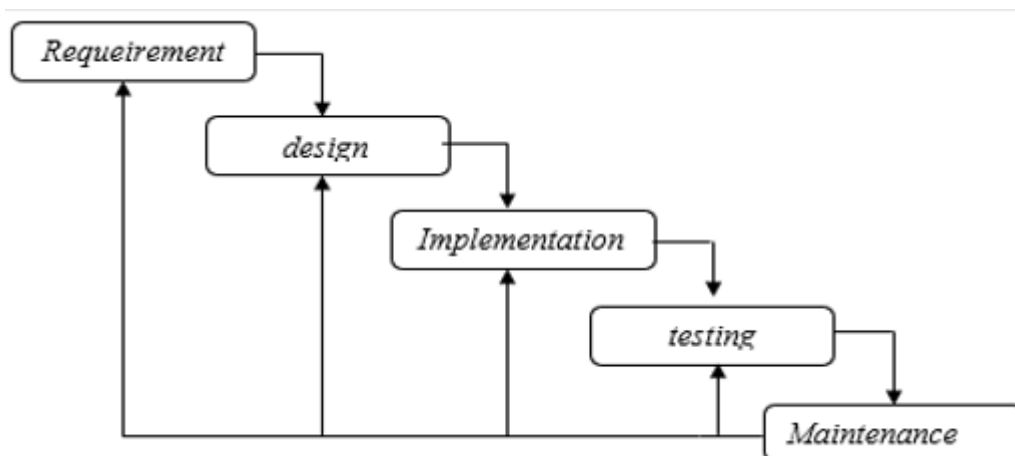
Kelompok pengrajin tenun ikat Kameli Monung yang bertempat di Kelurahan Kawangu merupakan salah satu kelompok yang memproduksi kain tenun ikat sebagai salah satu mata pencahariannya dan sudah berlangsung sudah sejak lama, Adapun kain yang di produksi kelompok tenun ikat Kameli Monung berupa kain *Kombu* dan kain *kawuru*. Pada kelompok kameli monung setiap anggota memproduksi kain di rumah masing-masing, Kelompok tenun Kameli Monung menggunakan pewarnaan alami dalam kain tenun ikat tersebut menggunakan akar kayu mengkudu sebagai warna merah dan daun nila sebagai warna biru. Proses penjualan kain dilakukan dengan datang langsung kerumah, serta dijual pasar-pasar terdekat dan sistem promosi yang gunakan oleh kelompok tenun ikat Kameli Monung menggunakan media sosial seperti *facebook* dan *whatsapp*, namun dengan cara promosi tersebut kurang efektif. Para penenun terkadang masih minim informasi pasar untuk produk mereka, apalagi persaingan dengan produk serupa di pasaran semakin banyak. Hal ini menjadi salah satu persoalan serius yang perlu mendapat perhatian dari berbagai pihak untuk mencari alternatif solusi dalam menyelesaikan masalah tersebut. Terdapat kendala yang dihadapi oleh Kelompok Tenun Kameli Monung tersebut belum banyak yang mengetahui kelompok tersebut dan kurangnya pembeli karena tidak adanya media untuk mempromosikan kain tenun ikat, maka dibuatlah sistem informasi dalam hal ini *website* untuk memudahkan para penenun untuk mempromosikan hasil produksi kain tenun ikat kepada masyarakat luas.

MATERI DAN METODE

Suatu sistem pada dasarnya adalah sekelompok elemen yang berkaitan erat untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Secara sederhana, sistem dapat diartikan sebagai kumpulan atau himpunan yang terorganisir, saling berinteraksi, saling bergantung, terintegrasi elemen, komponen, atau variabel.

Sistem informasi adalah Seperangkat komponen yang berhubungan yang saling bekerja sama mengumpulkan, memproses, menyimpan, dan mendistribusikan informasi yang relevan untuk mendukung proses pengambilan keputusan, koordinasi, dan pengendalian (Leba, *et al*, 2022). Kain tenun ikat adalah kain tenun yang pembuatan motifnya menggunakan teknik ikat. Teknik ikat dilakukan dengan bagian-bagian tertentu dari benang, dengan maksud agar bagian-bagian yang terikat itu tidak terwarnai ketika benang dimasukkan kedalam cairan pewarna. Menurut Apriliani (2019) perlu memaksimalkan teknologi sebagai salah satu sarana promosi, di jaman moderisasi saat ini dimana banyak orang sudah dapat memanfaatkan akses teknologi dengan cepat dan mudah seperti internet, sehingga perlu membangun sebuah sistem informasi untuk kegiatan promosi.

System Development Life Cycle (SDLC) adalah metode yang di gunakan membangun sistem informasi promosi. Fase SDLC terdiri dari perencanaan, analisis, desain, implementasi, uji coba, dan pengolahan. Model yang digunakan dalam penelitian menggunakan Metode Waterfall untuk membangun sistem informasi promosi. Berikut tahapan dari Metode Waterfall yang terdiri dari perencanaan (*Requirement*), analisis (*analyst*), desain (*design*), implementasi (*implementation*), uji coba (*testing*) dan pengelolaan (*maintenance*).



Gambar 1. Metode Waterfall

Tahapan *Requeirement* Identifikasi tujuan dan sasaran dari sistem informasi yang dibangun di Kelompok tenun Kameli Monung merupakan langkah awal dalam proses perencanaan. Identifikasi ini dilakukan dengan observasi untuk mencari tahu, untuk memahami kriteria sistem informasi promosi yang akan dirancang, tujuan yang ingin dicapai dan jangka waktu pelaksanaan.

Tahapan *Design* Pada desain sistem dilakukan dengan menggunakan metode *Unified Modeling System* (UML) berupa (*Use case Diagram, Sequence Diagram, Activity Diagram, Class Diagram*), Metode *Waterfall* (*Requeirement, Design, Implementation, Verification, Maintenance*) dan XAMPP, CSS, Joomla.

Tahapan *Implementation* Pada tahapan-tahapan diatas sudah terpenuhi, maka sistem sudah siap untuk implementasikan, sistem sudah di buat dalam dalam *website* yang akan diimplementasikan kedalam bentuk sistem informasi promosi berbasis *web*.

Tahapan *Verification* Metode yang digunakan untuk pengujian sistem informasi promosi berbasis *web* adalah *BlackBox Testing*, yaitu dengan memberikan masukan pada sistem dan melihat keluaran yang dihasilkan oleh sistem, dengan memperhatikan antarmuka sistem.

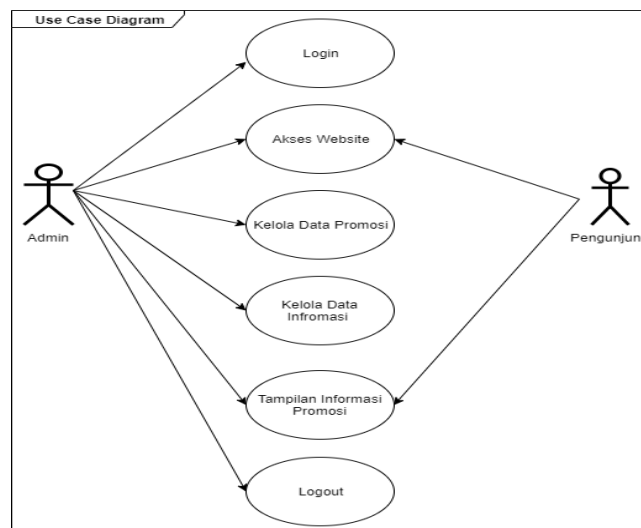
Tahapan *Maintenance* Ini adalah tahap akhir dari metode *waterfall*. Sistem informasi berbasis *website* yang sudah jadi dijalankan serta dilakukan pemeliharaan. Pemeliharaan termasuk dalam memperbaiki kesalahan yang tidak ditemukan pada langkah sebelumnya.

Unified Modeling Language (UML)

Unified Modeling Language (UML) adalah salah satu metode visual yang digunakan pada perancangan dan pembuatan sebuah *software* yang berorientasi pada. UML merupakan sebuah standar penulisan atau semacam *blueprint* dimana didalamnya termasuk sebuah bisnis proses, penulisan kelas-kelas dalam Bahasa yang spesifik (Prihandoyo, 2018). Terdapat beberapa diagram UML yang digunakan dalam pengembangan sebuah sistem:

Use Case Diagram

Digunakan untuk menjelaskan kegiatan yang dapat dilakukan oleh admin dan pengguna *website*. Sebuah *use case* hanya menjelaskan apa yang dilakukan oleh *actor* dan sistem.

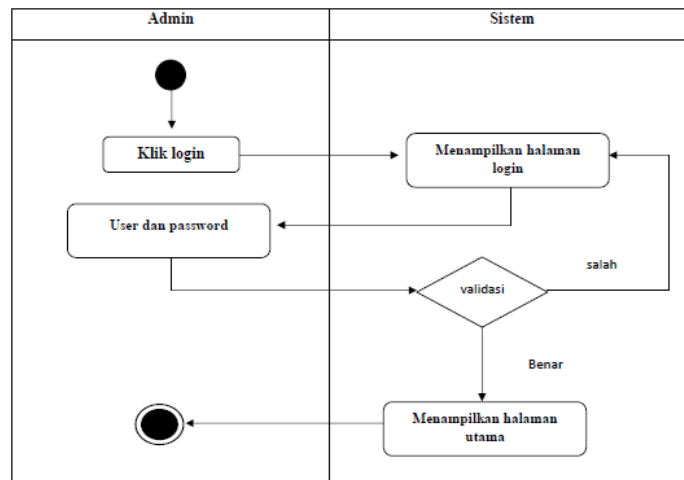


Gambar 2. User Case Diagram

Berdasar Gambar 2. Admin Kelompok tenun Kameli Monung akan *login* di sebuah sistem yang di bangun dengan memasukkan *username* dan *password* setelah berhasil maka *admin* akan masuk halaman *Dashboard* dan mengelolah data promosi, mengelolah informasi promosi (kain tenun ikat). Jika ada perubahan maka *admin* akan dapat mengelolah data dengan mengedit data dalam sistem tersebut.

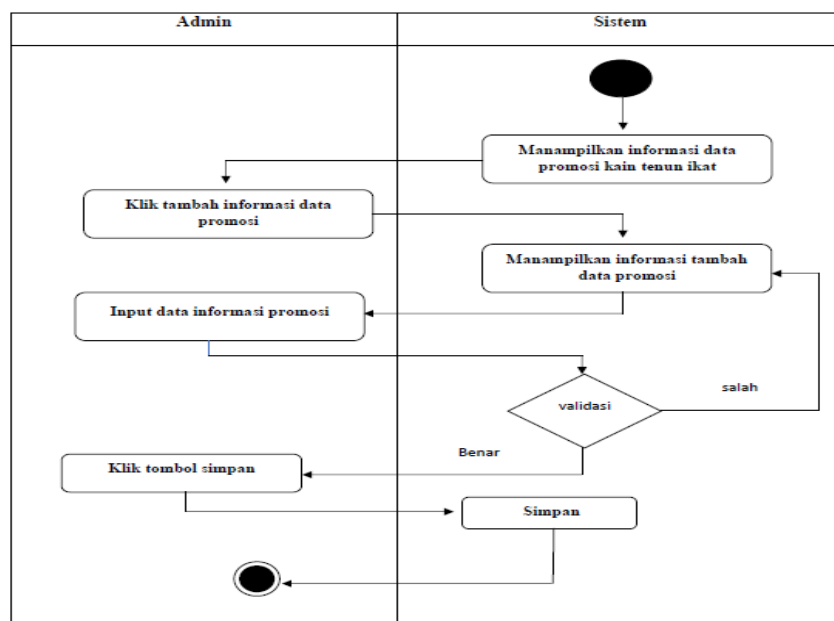
Activity Diagram

Activity Diagram adalah diagram yang digunakan untuk menggambarkan aktivitas yang terjadi di dalam sistem, diagram ini menampilkan langkah-langkah proses bekerjanya sistem yang dibuat. *Activity Diagram* memiliki struktur mirip dengan *flowchart*.



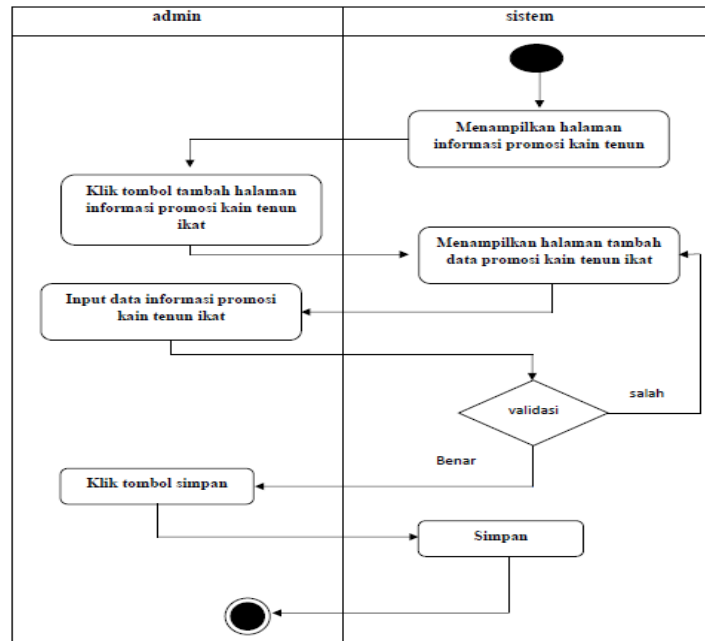
Gambar 3. Activity Diagram Login Admin

Berdasarkan Gambar 3. menunjukkan *Activity Diagram Login* dimana Admin akan mengklik tampilan *login* kemudian sistem akan menampilkan halaman *login*, selanjutnya admin akan menginput username dan sistem yang memvalidasi. Jika *password* dan *username* salah maka sistem akan Kembali ke halaman *login* dan jika berhasil sistem akan menampilkan halaman utama.



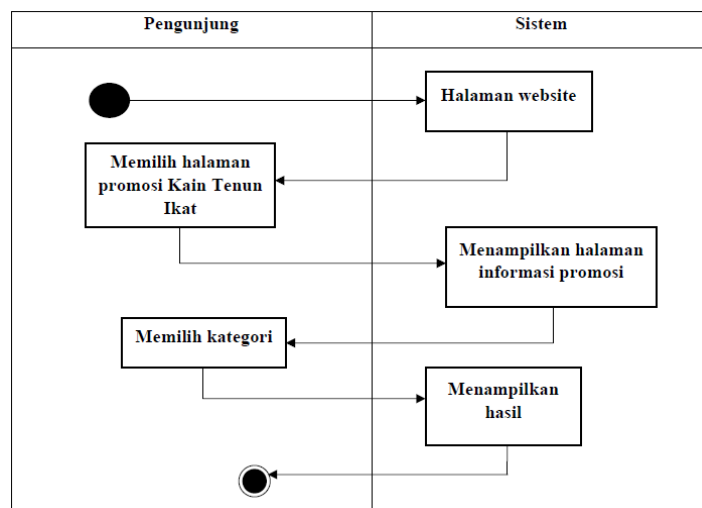
Gambar 4. Activity Diagram mengelola data promosi (Admin)

Berdasarkan gambar 4. sistem menampilkan halaman tambah data promosi dan admin yang mengklik tombol tambah data promosi kemudian sistem akan menampilkan halaman tambah data promosi. Setelah sistem menampilkan tambah data promosi maka *admin* dapat menginput data promosi, selanjutnya sistem akan memvalidasi jika input datanya berhasil maka perubahan akan disimpan tetapi jika tidak berhasil maka sistem akan kembali ke halaman tambah data promosi.



Gambar 5. Mengelolah data informasi (*Admin*)

Berdasarkan gambar 5. Sistem menampilkan data halaman informasi promosi kain tenun ikat dan admin mengklik tombol tambah data informasi promosi kain tenun ikat kemudian sistem akan menampilkan halaman tambah data informasi promosi kain tenun ikat. Setelah sistem menampilkan halaman tambah data informasi promosi kain tenun ikat maka admin dapat menginput data informasi promosi kain tenun ikat, selanjutnya sistem akan memvalidasi jika input data nya berhasil maka perubahan akan disimpan tetapi jika tidak berhasil maka sistem akan kembali ke halaman tambah data promosi.

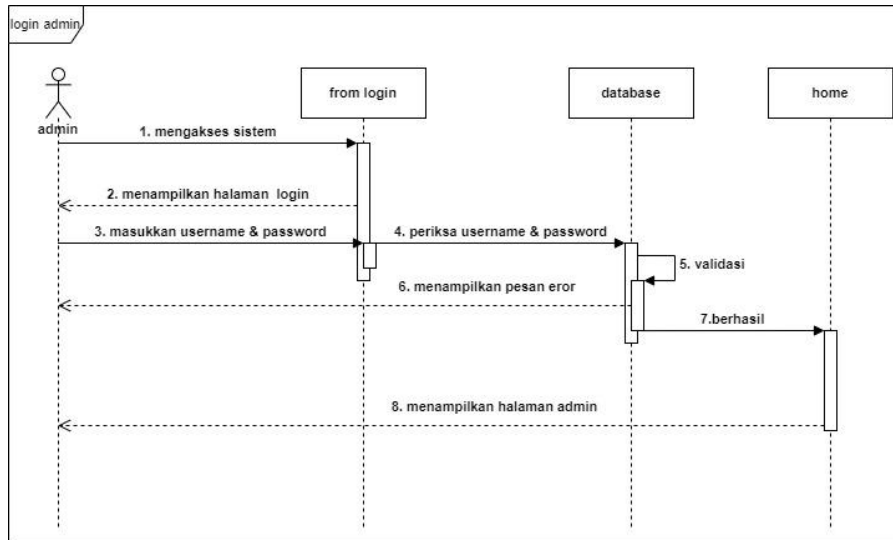


Gambar 7. Activity Diagram User

Berdasarkan Gambar 7 menjelaskan pengunjung akan masuk ke halaman *website*, sistem akan menampilkan halaman *website* selanjutnya pengunjung akan memilih halaman promosi, sistem akan menampilkan halaman informasi promosi selanjutnya pengunjung akan memilih kategori promosi dan sistem akan menampilkan.

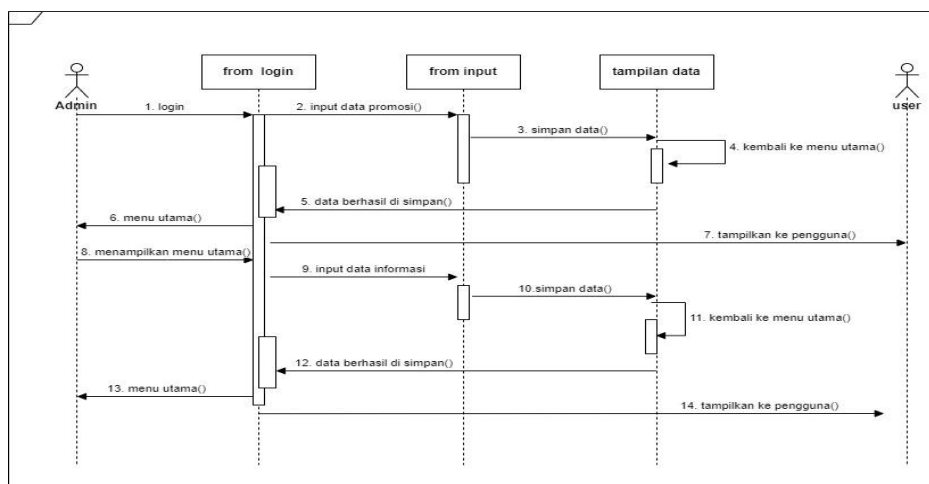
Sequence diagram

Sequence diagram atau diagram urutan adalah sebuah diagram yang digunakan untuk menjelaskan dan menampilkan interaksi antar objek-objek dalam sebuah sistem secara terperinci. Selain itu *sequence* diagram juga akan menampilkan pesan atau perintah yang dikirim, beserta waktu pelaksanaannya



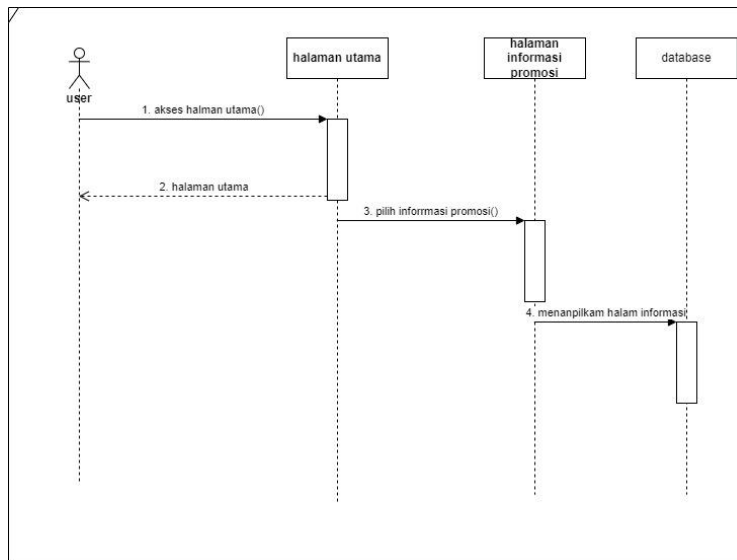
Gambar 8. Sequence diagram login Admin

Pada gambar 8 Admin mengakses sistem, sistem akan merespon dengan menampilkan halaman *login*. Kemudian admin memasukkan *username & password*, lalu data akan diperiksa di database. Apabila data ada maka akan berhasil masuk ke beranda.



Gambar 9. Sequence diagram admin dan user

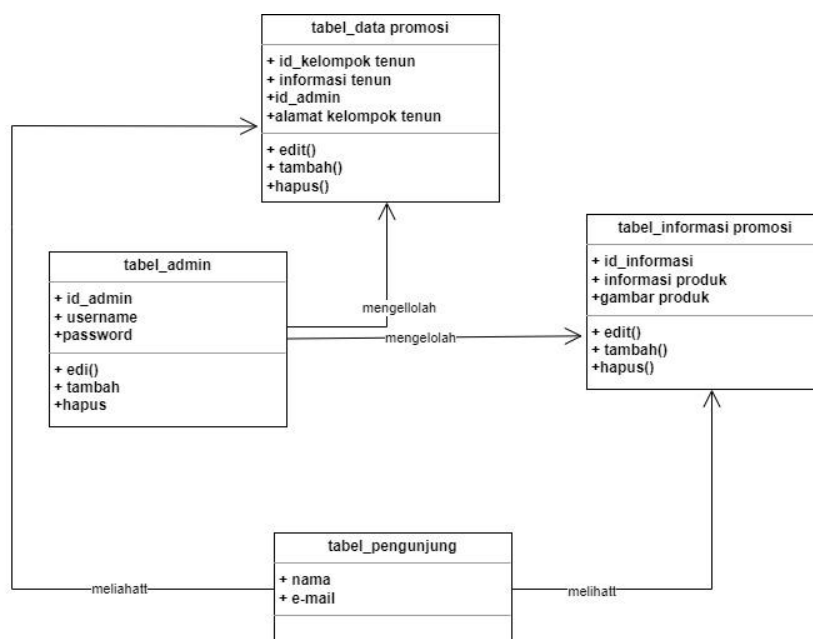
Berdasarkan Gambar 9. Alur dari sistem informasi promosi pada diatas gambar jika admin berhasil *login* maka admin akan masuk pada *from input data* maka sistem akan menampilkan input data, admin akan data promosi kain tenun ikat, sistem akan menampilkan ke user maka data berhasil di simpan, sistem akan Kembali ke menu utama untuk mengelolah data informasi promosi, admin akan input data informasi promosi kain tenun ikat dan di tampilkan di user, data berhasil di simpan.



Gambar 10. *Sequence diagram user*

Gambar 10 menjelaskan bahwa pengunjung mengakses halaman *website* maka sistem akan menampilkan halaman informasi pomosi kain tenun ikat pada Kelompok Kameli Monung untuk melihat informasi kain tenun yang di pomosikan oleh Kelompok Kameli Monung dengan cara mangakses halaman menu-menu yang terdapat pada *website*.

Class Diagram

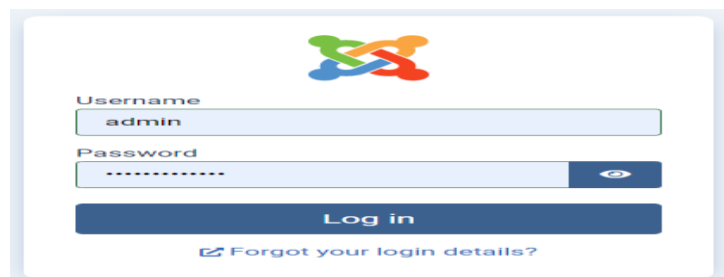


Gambar 11 *Class Diagram*

Pada gambar 11. Menjelaskan *Class Diagram* pada *website*. Pada gambar di atas Admin dapat mengelola dapat data promosi kain tenun ikat dan iformasi promosi kaian tenun ikat pada kelompok Kameli Monung dengan cara menambah, mengedit, dan menghapus pada data yang akan ditampilkan pada pengunjung *website* sedang pengunjung hanya dapat melihat informasi-informasi yang di tampilkan oleh admin Kelompok Tenun Kameli Monung.

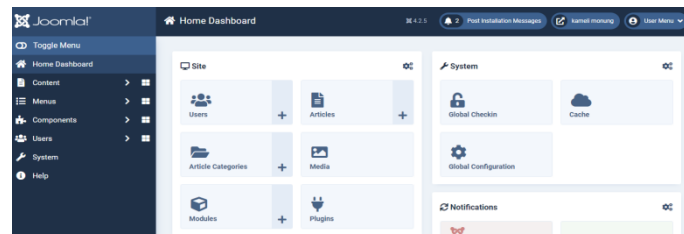
HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian merupakan suatu hasil yang diperoleh peneliti dari penelitian yang dilakukan sesuai dengan langkah-langkah dan tahapan penelitian yang sudah dibuat sehingga dapat menghasilkan *output* atau keluaran berupa sistem informasi promosi berbasis *Web* maupun hasil pengujian menggunakan *BlackBox Testing* dari sistem tersebut. Sistem Informasi menggunakan metode pengembangan metode *waterfall* sehingga melalui beberapa tahapan yaitu *Requirement, design, Implementation, Verification, dan Maintenance*. Setelah melakukan rancangan penelitian ini, penulis mencoba mengimplementasikan beberapa tampilan rancangan layar yang akan diadakan uji coba berdasarkan permintaan *user* yang akan digunakan pada Kelompok Tenun Kameli Monung. Gambar berikut menampilkan halaman login admin, Halaman *Dashboard Admin*, Halaman Menu *Content*, Halaman *Main Menu (Admin)*, Halaman *Home (Admin dan User)*, Halaman Menu *Kain Kombu & Kain Kawuru*, Halaman Menu *Our Gallery*, Halaman Menu *Blog*, dan Halaman Menu *Contact Us*.



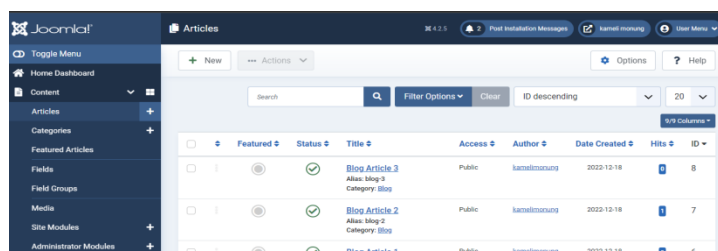
Gambar 12. *Login Admin*

Gambar 12. *Admin* akan memasukkan *username* dan *password* jika berhasil *admin* akan masuk pada halaman *dashboard* dan jika kalau gagal sistem akan menampilkan Kembali halaman isi halaman *username* dan *Password*.



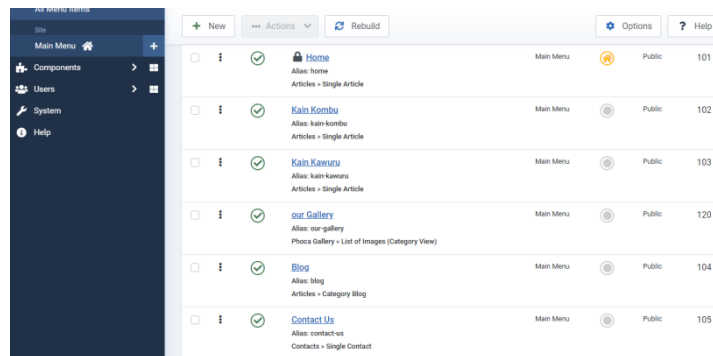
Gambar 13. Halaman *Dashboard Admin*

Gambar 13. Setelah *admin* berhasil *login* masuk sistem akan menampilkan halaman *dashboard*. Pada halaman *dashboard* terdapat menu-menu seperti menu *content, menu, components, users, system, dan help*.



Gambar 14. Halaman Menu *Content*

Gambar 14. menjelaskan sistem akan menampilkan halaman *content*, disini *admin* dapat mengelola blog artikel dan mengelola kategori promosi kain tenun ikat pada *website* dengan mengedit, menambah, dan menghapus.



Gambar 15. Halaman *Main Menu* (*Admin*)

Berdasar Gambar 4.4 menjelaskan *admin* akan masuk pada halaman *Main Menu* selanjutnya *admin* akan diarahkan pada menu-menu atau data promosi kain tenun ikat dan *Admin* dapat mengelolanya dengan cara mengedit, menambah, dan menghapus.



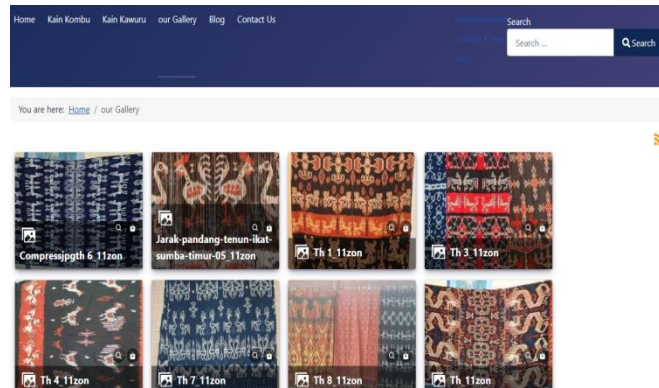
Gambar 16. Halaman *Home*

Berdasar Gambar 16. Tampilan *home*, disini pengunjung dapat melihat tampilan awal pada *website* selamat datang di Kelompok Kameli Monung dan pengunjung akan melihat informasi promosi dari Kelompok Tenun Kameli Monung yang terdapat pada menu-menu untuk melihat informasi promosi kain tenun ikat pada Kelompok Kameli Monung. pengunjung dapat melihat informasi kelompok tenun Kameli Monung yang mempromosikan hasil produksi berupa kain *kombu* dan kain *kawuru*. pengunjung akan melihat *menu Home*, menu *Kain Kombu & Kain kawuru*, menu *Our Gallery*, dan menu *Blog Article* menu *contact us*



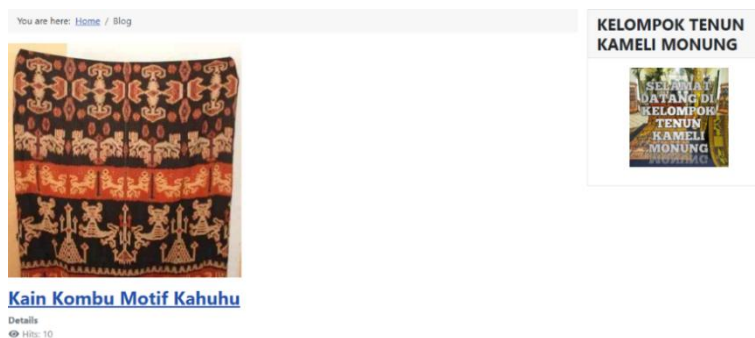
Gambar 17. Halaman *Manu Kain Kombu & Kain Kawuru*

Berdasarkan Gambar 17. Halaman menu *Kain Kombu & Kain kawuru* menampilkan penjelasan tentang kain *kombu* dan *kawuru*, pengertian dari kain *kombu* dan kain *kawuru* serta penjelasan tentang mulai dari cara pembuat kain *kombu* dan kain *kawuru* di kelompok Tenun Kameli Monung agar pengunjung mehami pengertian dari kain *kombu* dan kain *kawuru* dan juga dapat mengetahui cara pembuatan kain tersebut.



Gambar 18. Halaman Menu *Our Gallery*

Gambar 19. Halaman menu *Our Gallary* menampilkan gambar-gambar dari jenis-jenis kain *kombu* dan kain *kawuru* yang di produksi oleh kelompok tenun Kameli Monung agar pengunjung dapat mengetahui dan melihat kain yang berada di kelompok Tenun Kameli Monung, apa saja jenis-jenis kain *kombu* dan kain *kawuru* yang di produksi oleh kelompok tenun kameli monung



Gambar 20. Halaman *Blog*

Gambar 20. Halaman menu *blog* menampilkan hasil produksi kain tenun ikat dari kelompok Tenun Kameli Monung yaitu jenis-jenis motif dari kain *kombu* dan kain *kawuru* agar pengunjung dapat dapat melihat jenis-jenis motif dari kain *kombu* dan kain *kawuru* apa saja yang di produksi oleh kelompok tenun Kameli Monung

You are here: [Home](#) / [Contact Us](#)

Contact Form

Send an Email

* Required field

Name *

Please fill in this field

Email *

Please fill in this field

Subject *

Please fill in this field

Message *

Send Email

Gambar 21. Halaman *Contact Us*

Gambar 21. Halaman menu *Contact Us* menampilkan halaman-halaman untuk memberikan saran dan pendapat hasil hasil produk yang dipromosi kain tenun ikat dari Kelompok Tenun Kameli Monung agar pengunjung dapat memberikan saran dan pendapat dari hasil promosi kain tenun ikat yang di produksi oleh Kelompok Tenun Kameli Monung.

Pengujian *BlackBox Testing*

Blackbox testing merupakan pengujian kualitas perangkat lunak yang berfokus pada fungsionalitas perangkat lunak. Pengujian black box bertujuan untuk menemukan fungsi yang tidak benar, kesalahan antarmuka, kesalahan pada struktur data, kesalahan performansi, kesalahan inialisasi dan terminasi (Hanifah, *et al*, 2016).

Metode yang digunakan dalam pengujian sistem informasi promosi atau *blackbox testing* adalah dengan memberikan saran pada sistem dan mempertim bangkanaan tarmuka sistem untuk melihat hasil yang dihasilkan oleh sistem. Hasil yang diharapkan dari pengujian sistem adalah kemampuan sistem dalam memberikan *output* dan *input* proses. Dengan menggunakan metode ini, sistem dapat memeriksa apakah pengguna dapat menerima input data yang tidak diharapkan, dan akibatnya data yang disimpan menjadi kurang valid.

Nama Fungsi	Bentuk Pengujian	Hasil Yang diHarapkan	Hasil pengujian
Login	<ul style="list-style-type: none"> a. <i>Username</i> dan <i>Password Invalid.</i> b. <i>Username</i> dan <i>Password valid.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> a. Menampilkan pesan bahwa <i>Username</i> dan <i>Password</i> tidak sesuai. b. Sistem Menampilkan akses <i>login</i> dan menampilkan Halaman <i>dashboard.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> a. <i>Validasi</i> tidak sah, sistem menampilkan pesan bahwa <i>username</i> dan <i>password</i> tidak sesuai. b. <i>Validasi</i> sah, sistem menerima akses <i>login</i> dan menampilkan halaman <i>dashboard.</i>
Logout	Memilih menu <i>logout</i>	Sistem akan memutuskan hak akses <i>user.</i>	Sistem berhasil memutuskan hak akses <i>user</i>
Menu Home	Memilih menu <i>home</i>	Sistem akan	Sistem berhasil

		menampilkan halaman menu <i>home</i>	menampilkan halaman <i>home</i> .
Menu kain kombu & kain kawuru	Memilih menu kain <i>kombu & kain kawuru</i>	Sistem akan menampilkan halaman menu kain <i>kombu & kain kwuru</i>	Sistem berhasil menampilkan halaman dari menu kain <i>kombu & kain kawuru</i> .
Menu Our Gallery	Memilih menu <i>Our Gallery</i>	Sistem akan menampilkan menu <i>Our Gallery</i>	Sistem berhasil menampilkan halaman dari menu <i>Our Gallery</i> .
Menu Blog	Memilih menu <i>Blog</i>	Sistem menampilkan menu <i>Blog</i>	Sistem berhasil menampilkan halaman dari menu <i>Blog</i> .
Menu Contact Us	Memilih menu <i>Contact Us</i>	Sistem menampilkan menu <i>Contact Us</i>	Sistem berhasil menampilkan halaman dari menu <i>Contact Us</i> .

KESIMPULAN

Hasil dari penelitian ini dapat mempermudah proses promosi kain tenun ikat berupa kain *kombu* dan kain *kawuru* pada Kelompok Kameli Monung. Sistem informasi promosi ini menggunakan Metode *Waterfall* agar sistem informasi promosi berbasis *Website* dapat dibuat dengan terstruktur dan menggunakan pengujian *Blackbox* untuk menguji ketepatan sistem. Kesimpulannya adalah sistem ini dapat digunakan untuk memperlihatkan informasi dan mempromosikan segala jenis kain tenun ikat di Kelompok Tenun Kameli Monung untuk menambah dan menarik minat dari masyarakat luas dan masyarakat lokal dan sekaligus memperkenalkan Kelompok Tenun Kameli Monung ini dari berbagai sisi dengan tampilan yang menarik dalam sistem.

DAFTAR PUSTAKA

- Apriliansi, Siti. 2019. Analisis Strategi Promosi Untuk Meningkatkan Penjualan Perumahan Green Serpong Bintaro. *Jurnal Pemasaran Kompetitif*. 3(1): 69-78
- Chandra Winoto, & Oktarina Tri., Palembang, C. V. X. Y. Z. (2019). *PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PROMOSI PENJUALAN PADA*. *jurnal teknologi* 11(2), 163–168.
- Hanifah, U., Alit, R., & Sugiarto. (2016). Penggunaan Metode Black Box Pada Pengujian Sistem Informasi Surat Keluar Masuk. *SCAN - Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 11(2), 33–40. <http://ejournal.upnjatim.ac.id/index.php/scan/article/view/643>
- Leba Arsita, N., Talakua K, A. C., & Rada, Y. (2022). *Sistem Informasi Pariwisata dan Kebudayaan Sumba Timur berbasis Web di Sanggar Seni Ori Angu*. 01(01), 31–39.
- Murniati, & Takandjandji, M. (2016). ANALISIS USAHA TENUN IKAT BERBASIS PEWARNA ALAM DI KABUPATEN SUMBA TIMUR: Kasus di Kecamatan Kambera dan Umalulu PENDAHULUAN Masyarakat Sumba Timur telah sejak lama membuat , dan memperdagangkan kain tenun ikat yang dikenal dengan Kain atau Selimut Sumba. *Dinamika Kerajinan Dan Batik*, 33(June 2014), 67–84.
- Nadek Yersi Florida, & Lutfiati Dewi. (2018). Minat Konsumen Pada Tenun Ikat Ntt Di Sentra Tenun Ikat Ina Ndao Kota Kupang. *E-Journal*, 07(02), 100–105.
- Prihandoyo M Teguh. (2018). Unified Modeling Language (UML) Model Untuk Pengembangan Sistem Informasi Akademik Berbasis Web. *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT*, 3(1), 126–129