

Pengembangan Web untuk Pengenalan dan Pelestarian Budaya di Galeri Rihi Eti Tenun Ikat Sumba

Helmi Trispanto Umbu Runga Samapati^{1*}, Pamudi², Budi Santoso³
 Informatika, Universitas Dr. Soetomo, Surabaya, Indonesia
 *e-mail *Corresponding Author*: ursamapati@gmail.com

Abstract

Sumba Timur woven fabric is a cultural heritage with high aesthetic and philosophical value. However, modernization, along with limited documentation and promotion, threatens its existence. This study aims to develop a digital system to support the education and promotion of traditional Sumba Timur woven fabric, particularly at Galeri Rihi Eti. The development method used is the waterfall model, which includes requirement analysis, design, implementation, and testing. System evaluation is conducted using the black-box method to ensure that each feature functions according to the specified requirements. This system provides a digital catalog, historical and philosophical information about the fabric, and interactive educational content to enhance public understanding. Testing results show that the system functions effectively in introducing and preserving Sumba Timur woven fabric. The implementation of digital technology has proven to increase public appreciation of local cultural heritage and expand access to information across various audiences. The success of this system demonstrates that digitalization can be an effective strategy for cultural preservation and enhancing the competitiveness of local products.

Keywords: *Sumba Timur woven fabric; Cultural preservation; Website; Waterfall method; Black-box.*

Abstrak

Kain tenun Sumba Timur merupakan warisan budaya yang memiliki nilai estetika dan filosofis tinggi. Namun, modernisasi serta minimnya dokumentasi dan promosi menyebabkan eksistensinya semakin terancam. Penelitian ini bertujuan mengembangkan sistem digital untuk mendukung edukasi dan promosi kain tradisional Sumba Timur, khususnya di Galeri Rihi Eti. Metode yang digunakan adalah waterfall, yang mencakup analisis kebutuhan, perancangan, implementasi, dan pengujian. Evaluasi sistem dilakukan menggunakan metode *Black-box* untuk memastikan setiap fitur berfungsi sesuai spesifikasi yang telah ditetapkan. Sistem ini menyediakan katalog digital, informasi sejarah serta filosofi kain, dan konten edukatif interaktif guna meningkatkan pemahaman masyarakat. Hasil pengujian menunjukkan bahwa sistem berfungsi dengan baik dan efektif dalam memperkenalkan serta melestarikan kain tenun Sumba Timur. Implementasi teknologi digital terbukti mampu meningkatkan apresiasi masyarakat terhadap warisan budaya lokal serta memperluas akses informasi bagi berbagai kalangan. Keberhasilan sistem ini menunjukkan bahwa digitalisasi dapat menjadi strategi efektif dalam pelestarian budaya serta meningkatkan daya saing produk lokal.

Kata Kunci: *Kain tenun Sumba Timur; Pelestarian budaya; Website; Metode waterfall; Blackbox*

1. Pendahuluan

Kain tradisional Sumba Timur merupakan salah satu warisan budaya lokal yang sarat dengan nilai estetika dan makna filosofis. Selain berfungsi sebagai pakaian, kain ini juga melambangkan identitas serta status sosial masyarakat setempat melalui motif-motif yang mencerminkan kisah kehidupan, mitologi, dan kepercayaan yang diwariskan secara turun-temurun. Oleh karena itu, penelitian mengenai kain tradisional Sumba Timur sangat penting untuk mendokumentasikan keunikan budaya ini, serta mengoptimalkan potensinya sebagai daya tarik wisata budaya dan ekonomi kreatif berbasis kearifan lokal.

Meskipun memiliki potensi besar, kondisi riil di lapangan menunjukkan adanya gap antara kondisi ideal dengan realitas yang terjadi. Minimnya dokumentasi dan promosi digital menyebabkan nilai-nilai budaya yang terkandung dalam kain ini kurang dikenal, bahkan oleh masyarakat Indonesia sendiri. Promosi yang masih mengandalkan cara konvensional, ditambah keterbatasan akses internet dan rendahnya literasi digital di daerah terpencil, mengakibatkan kurang optimalnya regenerasi budaya, terutama di kalangan generasi muda yang lebih tertarik pada budaya modern dan mudah diakses melalui media sosial. Situasi inilah yang menimbulkan permasalahan serius dalam pelestarian dan pengembangan kain tradisional Sumba Timur.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, solusi yang ditawarkan adalah pengembangan platform digital, khususnya situs web interaktif, sebagai media dokumentasi, edukasi, dan promosi kain tradisional Sumba Timur. Berbagai studi telah menunjukkan bahwa digitalisasi budaya efektif meningkatkan kesadaran dan apresiasi masyarakat terhadap warisan budaya [1],[2] menyajikan informasi tentang sejarah, teknik pembuatan, dan filosofi di balik motif kain melalui visualisasi interaktif dan narasi digital yang menarik, situs web ini diyakini mampu menjembatani kesenjangan antara tradisi dan modernisasi serta membuka akses pasar global bagi produk-produk lokal.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengimplementasikan situs web interaktif sebagai wadah edukasi dan promosi kain tradisional Sumba Timur, guna mendukung pelestarian budaya serta pemberdayaan ekonomi kreatif bagi para pengrajin

2. Tinjauan Pustaka

Dalam upaya pelestarian warisan budaya melalui pemanfaatan teknologi informasi, sejumlah penelitian terdahulu telah mengkaji aspek-aspek kebudayaan dan pengembangan sistem informasi yang saling mendukung. Lika dan Supratno [3] melakukan kajian mengenai kearifan lokal dalam cerita rakyat Sumba Timur dengan pendekatan kualitatif untuk mengungkap nilai-nilai budaya yang tertanam dalam tradisi lisan. Nahak [4] meneliti upaya pelestarian budaya Indonesia di era globalisasi melalui analisis sosial budaya yang menyoroti pergeseran nilai dan adaptasi masyarakat terhadap perubahan zaman. Sementara itu, Hartatik dan Pratikno [5] mengungkap fenomena pudarnya eksistensi kesenian tradisional Ludruk akibat globalisasi, yang menggambarkan tantangan pelestarian identitas budaya.

Selain itu, beberapa penelitian mengintegrasikan aspek budaya dengan pengembangan sistem informasi sebagai media pendukung pelestarian. Nugraha et al. [1] menganalisis strategi pengembangan kain tenun ikat Sumba dengan melibatkan pelaku kriya dan komunitas, sedangkan Bula et al. [2] menyoroti peran kesetaraan gender dalam upaya pelestarian warisan budaya melalui tenun ikat. Wahan et al. [6] memanfaatkan media massa sebagai alat untuk mengedukasi dan mendekatkan masyarakat dengan tradisi tenun ikat, sedangkan Tanniewa dan Saal [7] mengembangkan etalase digital sebagai media promosi yang memanfaatkan teknologi informasi untuk menampilkan keunikan kain tenun secara interaktif.

Di sisi pengembangan sistem informasi, penelitian terdahulu juga banyak mengeksplorasi berbagai metode dan model pengembangan. Wahid [8] menguraikan penerapan metode *waterfall* dalam pengembangan sistem informasi, sedangkan Rahmawati dan Sumarsono [9] mendeskripsikan desain website berbasis arsitektur *Model View Controller* menggunakan *framework Laravel* yang mendukung modularitas dan kemudahan pemeliharaan. Zalukhu et al. [10] menyajikan perangkat lunak pembelajaran *flowchart* yang mengedepankan pendekatan edukatif, sementara Nistrina dan Sahidah [11] serta Kurniawan [12] menekankan pentingnya *Unified Modelling Language (UML)* dan *use case modeling* dalam perancangan sistem informasi yang terstruktur. Penerapan sistem informasi otomatisasi juga dikaji oleh Septiansyah et al. [13] dan Ridha serta Khofifah [14] melalui pengembangan aplikasi berbasis web yang mengintegrasikan fitur pelaporan dan manajemen data secara *real-time*.

Penelitian ini menghadirkan pendekatan *state-of-the-art* melalui integrasi inovatif antara pelestarian budaya dan pengembangan sistem informasi berbasis teknologi digital. Berbeda dengan penelitian terdahulu yang cenderung mengutamakan aspek pelestarian budaya atau pengembangan aplikasi secara parsial, penelitian ini menggabungkan metodologi iteratif yang memanfaatkan umpan balik pengguna dengan fitur-fitur fungsionalitas interaktif yang mendukung partisipasi aktif masyarakat. Pendekatan ini memungkinkan sistem untuk secara dinamis beradaptasi terhadap perubahan nilai budaya dan kebutuhan pengguna, sehingga menghasilkan solusi digital yang responsif dan adaptif. Inovasi ini tidak hanya mengoptimalkan keandalan teknis melalui iterasi berkelanjutan, tetapi juga mengedepankan keaslian nilai-nilai

budaya, menjembatani kesenjangan antara pelestarian tradisional dan kemajuan teknologi informasi di era globalisasi.

3. Metodologi

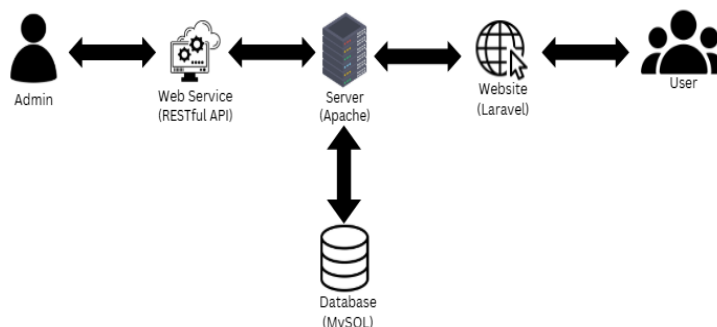
3.1 Analisis Kebutuhan

Proses analisa kebutuhan dari rancangan website ini bertujuan untuk memastikan bahwa sistem yang dikembangkan dapat memenuhi kebutuhan pengguna serta mendukung tujuan penelitian. Kebutuhan sistem dibagi menjadi dua bagian utama, yaitu kebutuhan fungsional dan kebutuhan non-fungsional. Kebutuhan fungsional mencakup berbagai aspek manajemen, seperti manajemen produk yang memungkinkan penambahan, pengeditan, dan penghapusan data produk, termasuk nama kain, motif, harga, ukuran, jenis kain, nama penenun, kategori motif, dan kontak. Selain itu, terdapat fitur manajemen galeri untuk mengunggah, mengganti, atau menghapus gambar kain, serta manajemen artikel budaya yang memungkinkan penulisan, pengeditan, dan penghapusan artikel terkait kain tenun ikat Sumba. *Website* juga menyediakan fitur manajemen media sosial yang memungkinkan pembagian konten ke platform sosial serta kemudahan bagi pengguna dalam berbagi informasi produk. Manajemen pengguna mencakup penambahan dan penghapusan akun admin, sementara fitur pencarian dan filter produk membantu pengguna menemukan kain berdasarkan kategori motif, harga, ukuran, atau jenis kain dengan menampilkan hasil yang relevan. Halaman kontak juga disediakan untuk memberikan informasi mengenai penenun atau galeri, serta memungkinkan pengguna menghubungi langsung untuk pemesanan.

Di sisi lain, kebutuhan non-fungsional berfokus pada kinerja optimal, di mana website harus memiliki waktu respons yang cepat serta mampu menangani banyak pengguna secara bersamaan. Selain itu, aspek kompatibilitas menjadi perhatian utama agar website dapat berjalan dengan baik di berbagai browser seperti *Chrome*, *Firefox*, *Safari*, dan *Edge*. Dengan memenuhi kedua aspek kebutuhan ini, website yang dirancang diharapkan dapat memberikan pengalaman pengguna yang optimal dan mendukung kelestarian serta promosi kain tenun ikat Sumba secara digital.

3.2 Perancangan Sistem

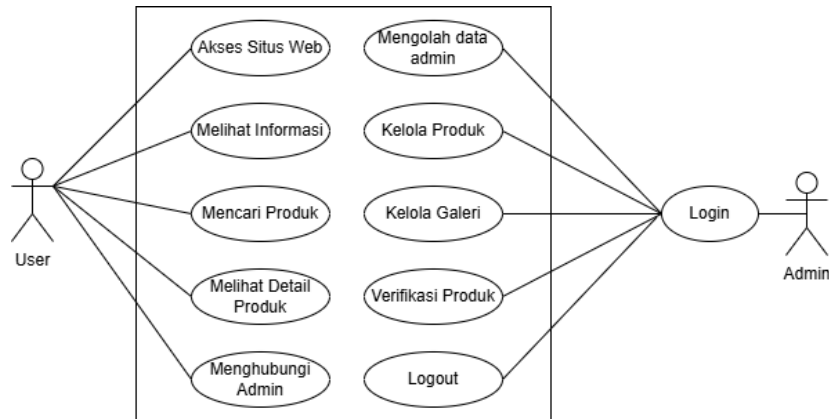
1) Arsitektur Sistem



Gambar 1. Arsitektur Sistem

2) UseCase Diagram

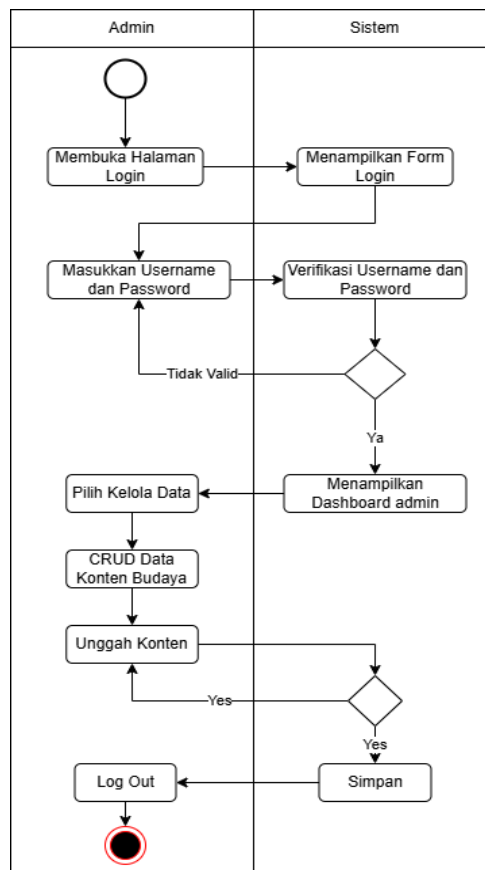
Pada *UseCase Diagram* menggambarkan User berperan sebagai pengunjung situs web yang dapat mengakses berbagai informasi tentang kain tradisional Sumba Timur, termasuk sejarah, filosofi motif, dan proses pembuatannya. Selain itu, user dapat menelusuri katalog produk, melihat detail kain yang tersedia, serta berinteraksi melalui fitur edukasi dan promosi yang disediakan. Admin bertanggung jawab dalam mengelola konten situs web, termasuk menambah, mengedit, atau menghapus informasi terkait kain tradisional serta memperbarui katalog produk. Selain itu, admin memastikan sistem berjalan optimal dengan melakukan pemeliharaan teknis serta menangani kendala yang muncul, sehingga pengalaman pengguna tetap lancar dan informatif. Berikut *Use Case Diagram* dapat dilihat pada gambar 2 berikut:



Gambar 2. UseCase Diagram

3) Activity Diagram

Activity diagram adalah jenis diagram yang digunakan untuk menggambarkan aliran kerja atau aktivitas dalam suatu sistem atau proses[17], [18]. Activity Diagram digunakan untuk menggambarkan alur atau urutan aktivitas yang terjadi dalam pengelolaan konten dan produk pada situs web tersebut. Diagram ini menunjukkan bagaimana sistem menangani berbagai proses yang dilakukan untuk mengelola data produk, konten budaya, dan visualisasi galeri produk tenun ikat Sumba. Alur diagram dapat dilihat pada gambar 3 berikut:

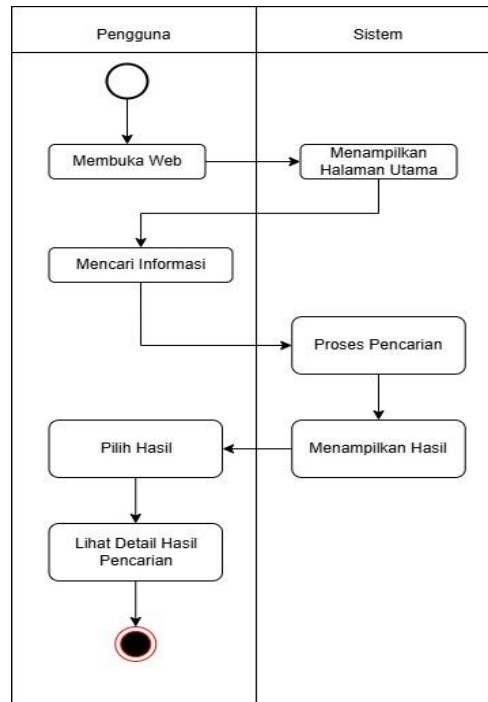


Gambar 3. Activity Diagram Admin dan Sistem

Pada Gambar 3 Activity Diagram Admin dan Sistem menggambarkan interaksi Admin dengan sistem pada website Galeri Rihi Eti Tenun Ikat Sumba. Admin memulai dengan login menggunakan *username* dan *password* yang valid. Setelah berhasil masuk, Admin dapat mengelola produk, galeri visual (gambar dan video), serta konten budaya yang ditampilkan di

website. Selain itu, Admin juga bisa menambah atau menghapus akun admin lain. Setelah selesai, Admin dapat keluar dan mengakhiri sesi.

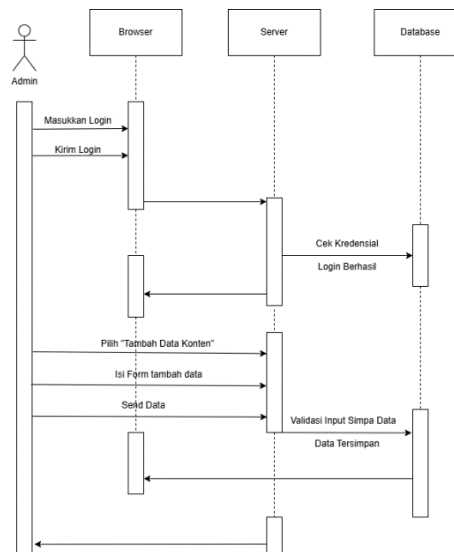
Pada Gambar 4 *Activity Diagram* User dan Sistem menunjukkan bagaimana User berinteraksi dengan sistem saat mengakses website. Sistem menampilkan daftar produk tenun ikat Sumba beserta foto atau video yang relevan. User dapat membaca artikel tentang budaya dan sejarah tenun ikat Sumba, serta melihat detail produk yang mencakup deskripsi, harga, dan gambar sebelum meninggalkan website. Adapun Gambar *Activity Diagram* User dan Sistem dapat dilihat pada gambar 4 dibawah ini :



Gambar 4. Activity Diagram User dan Sistem

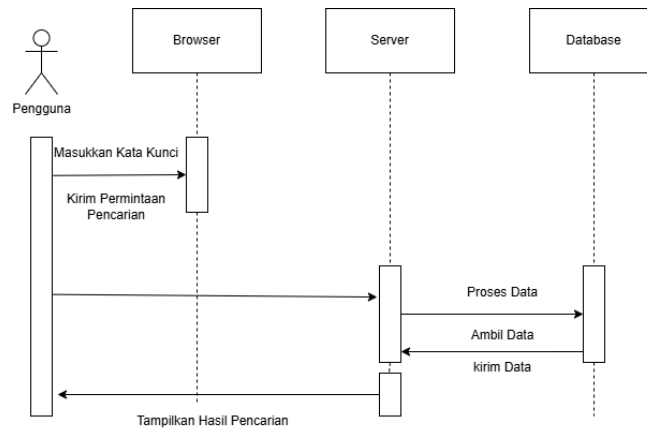
4) Sequence Diagram

Sequence diagram menggambarkan alur komunikasi antara aktor (Admin) dan sistem pada tugas-tugas tertentu, seperti mengelola informasi website. Adapun penjelasan dan sequence diagram untuk dua skenario utama dapat dilihat pada gambar 5 :



Gambar 5. Sequence Admin

Pada Gambar 5 admin mengakses sistem, halaman login ditampilkan untuk autentikasi. Setelah memasukkan *username* dan *password*, sistem memeriksa data di *database*. Jika valid, admin diarahkan ke beranda, jika tidak, muncul pesan kesalahan. Di dalam sistem, admin dapat mengelola data dengan fitur *CRUD*, yaitu menambah (*Create*), melihat (*Read*), mengubah (*Update*), dan menghapus (*Delete*) data, memastikan pengelolaan informasi yang efisien. Adapun sequence Diagram User/Pengguna dapat dilihat pada gambar 6:

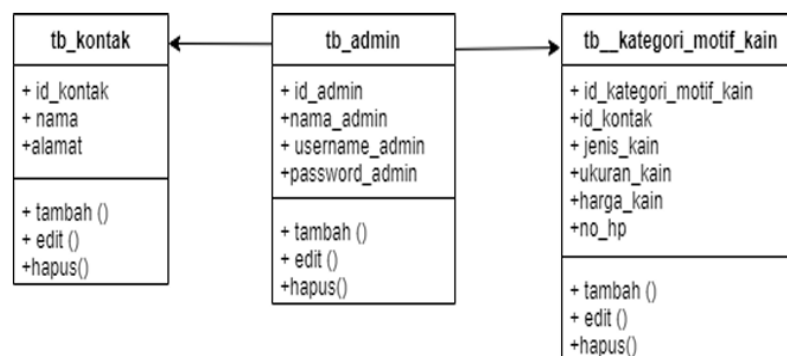


Gambar 6. Sequence Diagram User/Pengguna

Pada Gambar 6, proses dimulai ketika user/pengguna memasukkan kata kunci di browser untuk melakukan pencarian. Browser kemudian mengirimkan permintaan tersebut ke server. Setelah menerima permintaan, server memproses data dengan mengambil informasi yang sesuai dari database. Database mengembalikan data hasil pencarian ke server, yang kemudian mengolah dan mengirimkan kembali data tersebut ke browser. Setelah menerima data dari server, browser menampilkan hasil pencarian kepada pengguna. Proses ini memastikan bahwa informasi yang diminta dapat diakses dengan cepat dan akurat.

5) Class Diagram

Class Diagram adalah diagram dalam *Unified Modeling Language* (UML) yang menggambarkan struktur kelas dalam sebuah sistem, serta hubungan antar kelas tersebut [19][20]. *Class diagram* mencakup informasi mengenai atribut (data atau properti) dan metode (fungsi atau operasi) dari setiap kelas, serta hubungan antar kelas (seperti asosiasi, pewarisan, atau agregasi). Adapun gambar Class Diagram dapat dilihat pada gambar 7 dibawah ini :



Gambar 7. Class Diagram

Gambar 7 menggambarkan diagram kelas yang menunjukkan bahwa hubungan antar kelas disusun berdasarkan kebutuhan masing-masing. Tabel anak mewarisi perilaku serta struktur data dari tabel induk. Dalam hal ini, tabel admin berperan sebagai tabel induk, sementara tabel data kontak dan data kategori motif kain merupakan tabel anak yang terkait dengannya.

3.3 Pengujian

Menurut Septiansyah et al. [13], pengujian black box dilakukan dengan mengidentifikasi skenario uji dan membandingkan hasil aktual dengan hasil yang diharapkan. Dalam sistem ini, beberapa aspek yang diuji meliputi navigasi dan antarmuka pengguna, fungsi pencarian katalog kain tenun, proses transaksi dan pembayaran, serta responsivitas desain terhadap berbagai perangkat. Selain itu, Ridha dan Khofifah [14] menambahkan bahwa pengujian *Black box* juga mencakup uji validasi *input* dan *output* untuk memastikan integritas data yang dikelola sistem. Dengan menerapkan metode pengujian ini, situs web Galeri Rihi Eti diharapkan dapat berfungsi secara optimal sebagai platform digital yang mendukung pelestarian budaya tenun ikat Sumba Timur.

4. Hasil dan Pembahasan

4.1 Implementasi Sistem

Implementasi sistem dilakukan dengan merancang dan mengembangkan sebuah situs web yang berfungsi sebagai media promosi dan edukasi mengenai kain tradisional sumba timur. Pengembangan system ini menggunakan teknologi berbasis website dengan *framework Laravel* dan meliputi PHP, HTML, CSS, dan JS. Proses ini diperlukan untuk membuat sistem website Galeri Rihi Eti kain tenun sumba timur.

1) Halaman Login

Pada halaman ini menunjukkan halaman Login yang terdiri dari tiga elemen utama, yaitu field "Username", field "Password", dan tombol "Login". Field Username berfungsi untuk menampung data nama pengguna yang telah terdaftar, sedangkan *field Password* menampung kata sandi pengguna yang disamarkan demi keamanan. Setelah pengguna memasukkan keduanya, tombol Login ditekan untuk memulai proses autentikasi. Sistem kemudian memverifikasi kecocokan data di basis data. Jika valid, pengguna diarahkan ke halaman utama; jika tidak, sistem menampilkan pesan gagal.

Gambar 8. Halaman Login Admin

2) Halaman Dashboard Admin

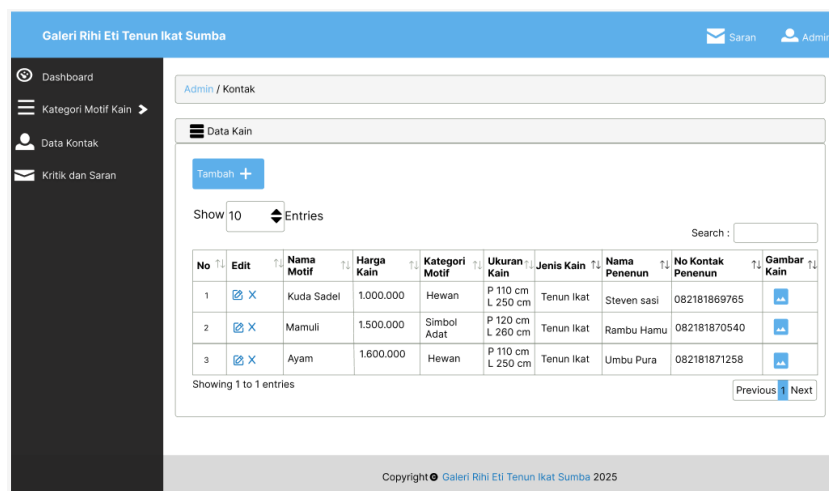
Menampilkan halaman Dashboard Admin yang menjadi pusat pengelolaan konten dan data aplikasi. Melalui halaman ini, admin dapat memantau ringkasan data (seperti jumlah motif kain, pengguna, atau entri kontak), menambah atau memperbarui informasi, serta mengakses menu navigasi khusus untuk tugas-tugas administrasi. Dengan antarmuka yang sederhana, proses pengaturan dan pemantauan data menjadi lebih efisien, memastikan keakuratan dan kelancaran operasi aplikasi.



Gambar 9. Halaman *Dashboard* Admin

3) Halaman Tambah dan Edit Data Kategori Motif Kain

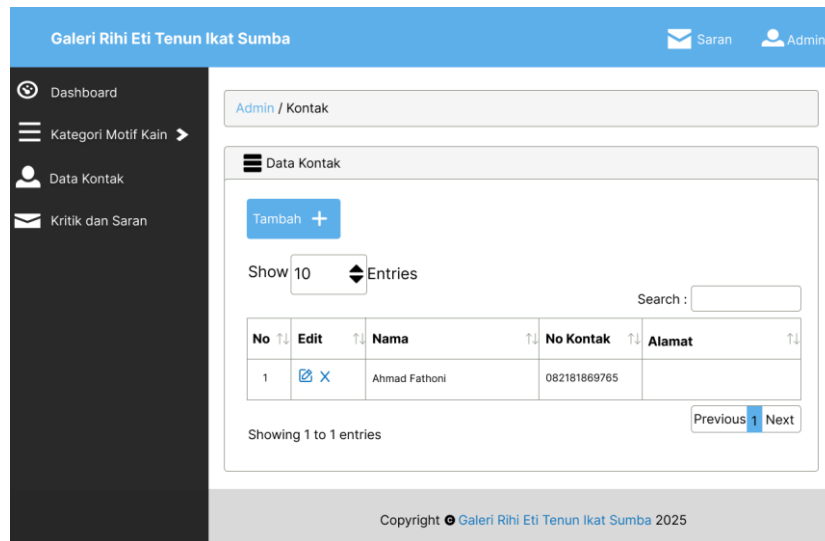
Menampilkan halaman untuk menambah dan mengedit kategori, yang memungkinkan admin untuk mengelola data kategori dengan mudah. Halaman ini terdiri dari form input untuk menambahkan nama kategori baru atau melakukan perubahan pada kategori yang sudah ada. Admin dapat mengetikkan informasi yang diperlukan dan menyimpannya untuk pembaruan. Pada bagian ini, admin dapat mengelola semua kategori motif kain yang ada dalam aplikasi, memastikan bahwa kategori-kategori tersebut selalu diperbarui dan terorganisir dengan baik bagi pengguna galeri.



Gambar 10. Halaman tambah dan edit kategori

4) Halaman Tambah Kontak data admin

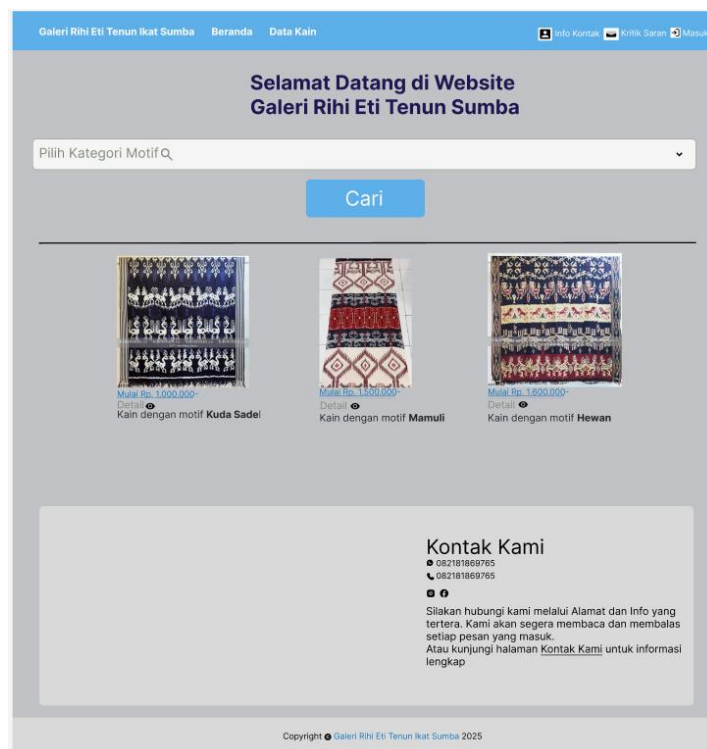
Menampilkan halaman Data Kontak Admin yang memudahkan pengelolaan informasi kontak. Terdapat tombol "Tambah" untuk menambahkan data baru, sedangkan tabel di bawahnya memuat daftar kontak beserta kolom Nama, Nomor Kontak, dan Alamat. Admin dapat melakukan pengeditan atau penghapusan data kontak melalui tombol aksi yang tersedia, sehingga informasi selalu terbaru dan tersimpan dengan rapi.



Gambar 11. Halaman Data Kontak Admin

5) Halaman Antar Muka Pengunjung

Menampilkan halaman antarmuka pengunjung yang menampilkan pilihan kategori motif kain melalui menu dropdown, diikuti tombol “Cari” untuk memudahkan pencarian. Bagian tengah halaman memuat daftar motif kain dalam bentuk galeri, dilengkapi keterangan singkat dan tautan detail. Pada bagian bawah, terdapat informasi “Kontak Kami” yang menjelaskan cara pengunjung dapat menghubungi pengelola situs untuk menanyakan lebih lanjut atau memberikan masukan. Melalui tata letak yang sederhana, pengguna dapat dengan mudah menelusuri dan mencari motif kain sesuai preferensi.



Gambar 12. Halaman antar muka pengunjung

4.2 Pengujian Sistem

Tabel 1. Hasil Pengujian *Black Box*

Nama Fungsi	Deskripsi	Hasil yang Diharapkan	Hasil
Halaman Login	Admin mengakses halaman login	Sistem menampilkan informasi halaman admin dan bisa diakses oleh admin	Sukses
Halaman Beranda	User mengakses menu beranda	Sistem menampilkan informasi yang ada pada beranda	Sukses
Halaman Data Kain	Pengguna mengakses menu data kain	Sistem menampilkan data kain	Sukses
Manajemen Produk	Admin mengelola data produk	Sistem memungkinkan admin menambah, mengedit, dan menghapus produk	Sukses
Manajemen Galeri	Admin mengelola galeri foto	Sistem memungkinkan admin menambah, mengedit, dan menghapus foto dalam galeri	Sukses
Manajemen Artikel Budaya	Admin mengelola artikel budaya	Sistem memungkinkan admin menulis, mengedit, dan menghapus artikel budaya	Sukses
Manajemen Media Sosial	Admin menghubungkan media sosial dengan web	Sistem memungkinkan integrasi tautan media sosial	Sukses
Manajemen Pengguna	Admin mengelola data pengguna	Sistem memungkinkan pendaftaran, penghapusan, dan pengeditan data pengguna	Sukses
Pencarian dan Filter Produk	Pengguna mencari dan memfilter produk	Sistem menampilkan hasil pencarian dan filter produk yang sesuai	Sukses
Halaman Kontak	Pengguna mengakses halaman kontak	Sistem menampilkan informasi kontak dan formulir pengiriman pesan	Sukses

4.3 Pembahasan

Penelitian ini berhasil mengidentifikasi dan mengimplementasikan fitur-fitur fungsionalitas yang secara signifikan menyelesaikan masalah yang dihadapi pada awal penelitian, khususnya dalam hal pengelolaan produk, galeri, dan artikel budaya secara digital. Fitur manajemen produk memungkinkan admin untuk menambah, mengedit, dan menghapus produk secara terorganisir, sedangkan manajemen galeri foto memberikan kemampuan untuk mengelola foto-foto yang dipajang dengan mudah. Selain itu, pencarian dan filter produk memberikan kemudahan bagi pengguna untuk menemukan kain sesuai dengan pilihan mereka. Secara keseluruhan, sistem ini mengatasi masalah pengelolaan informasi yang tersebar dan menyulitkan dalam proses pencarian, menjadikannya jauh lebih terstruktur dan efisien.

Dari segi relevansi dengan penelitian terdahulu, temuan dalam penelitian ini semakin menguatkan posisi sistem berbasis web dalam manajemen galeri, sebagaimana yang telah dibahas dalam berbagai penelitian sebelumnya. Sebagai contoh, penelitian oleh Tanniewa dan Saal [8] yang menyoroti pentingnya etalase digital sebagai sarana untuk mempromosikan produk budaya dan Wahon et al. [7] yang menekankan penggunaan teknologi untuk pelestarian tradisi, memberikan perspektif terkait pemanfaatan teknologi untuk mendukung terjadinya promosi dan pelestarian. Penelitian ini juga berhubungan dengan temuan Wahid [9] dan Rahmawati serta Sumarsono [10], yang membahas tentang implementasi metode waterfall dan MVC dalam pengembangan sistem berbasis web. Sistem dalam penelitian ini melanjutkan tren tersebut dengan menggunakan model pengembangan yang efisien, serta menambahkan fitur pencarian dan pengelolaan yang lebih baik. Dengan demikian, temuan dalam penelitian ini memperkaya pengintegrasian sistem informasi berbasis web dengan pelestarian budaya dan memberikan bukti empiris terkait efektivitasnya dalam mengelola galeri budaya secara efektif.

5. Simpulan

Pengembangan situs web Galeri Rihi Eti berhasil mendukung pelestarian dan promosi kain tradisional Sumba Timur. Sistem ini telah diuji menggunakan metode black-box, menunjukkan bahwa seluruh fitur berfungsi sesuai harapan. Hasil implementasi membuktikan bahwa teknologi digital dapat memperkenalkan budaya lokal secara lebih luas dan meningkatkan apresiasi terhadap kain tenun Sumba Timur. Keberhasilan ini menunjukkan potensi pengembangan lebih lanjut untuk mendukung pengrajin lokal dalam mempromosikan karya mereka secara digital.

Daftar Referensi

- [1] R. K. Nugraha, T. Novandi, W. A. Wardhana, G. B. Sembodho, dan S. Santoso, "Analisis Strategi Pengembangan Kain Tenun Ikat Sumba oleh Pelaku Kriya dan Komunitas.", *Jurnal Pengabdian Seni*, vol. 3, no. 1, pp. 73–82, 2023.
- [2] S. Bula et al., "Tenun Ikat Sumba Timur: Kesetaraan Gender dalam Pelestarian Warisan Budaya.", *Jurnal Kajian Gender dan Anak*, vol. 7, no. 2, pp. 82–96, 2023.
- [3] F. A. R. Lika dan H. Supratno, "Kearifan Lokal dalam Cerita Rakyat Sumba Timur.", *Jurnal Education And Development*, vol. 9 no.1, pp. 294-294, 2021
- [4] H. M. I. Nahak, "Upaya Melestarikan Budaya Indonesia di Era Globalisasi," *Jurnal Sosiologi Nusantara*, vol. 5, no. 1, pp. 65–76, 2019.
- [5] A. Hartatik dan A. S. Pratikno, "Pudarnya Eksistensi Kesenian Tradisional Ludruk Akibat Globalisasi Budaya.", *Jurnal Ilmiah CIVIS*, vol 12, no. 2, pp. 56-72, 2023.
- [6] E. R. I. D. Wahon, M. Kleden, dan S. P. A. Lawallu, "Pemanfaatan Media Massa dalam Melestarikan Tenun Ikat di Era Teknologi Modern di Desa Weranggere, Kabupaten Flores Timur," *Jurnal Nusantara Berbakti*, vol. 2, no. 3, pp. 16–24, 2024.
- [7] A. M. Tanniewa dan A. Saal, "Pengembangan Etalase Digital sebagai Media Promosi Kain Tenun Sekomandi," *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, vol. 14, no. 4, pp. 796–802, 2023.
- [8] A. A. Wahid, "Analisis Metode Waterfall untuk Pengembangan Sistem Informasi.", *J. Ilmu-ilmu Inform. dan Manaj. STMIK*, vol. 1, no. 1, pp. 1–5, 2020.
- [9] L. Rahmawati dan S. Sumarsono, "Desain Pengembangan Website dengan Arsitektur Model View Controller pada Framework Laravel," *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi Bisnis*, vol. 6, no. 4, pp. 785–790, 2024.
- [10] A. Zalukhu et al., "Perangkat Lunak Aplikasi Pembelajaran Flowchart," *Jurnal Teknologi Informasi dan Industri*, vol. 4, no. 1, pp. 61-70, 2023.
- [11] K. Nistrina dan L. Sahidah, "Unified Modelling Language (UML) untuk Perancangan Sistem Informasi Penerimaan Siswa Baru di SMK Marga Insan Kamil.", *Jurnal Sistem Informasi Karya Anak Bangsa*, , vol. 4, no. 1, pp. 17-23, 2022.
- [12] T. A. Kurniawan, "Pemodelan Use Case (UML): Evaluasi terhadap Beberapa Kesalahan dalam Praktik," *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 5, no. 1, pp. 77–86, 2018.
- [13] A. Septiansyah, S. Hasanah, V. N. Permatasari, dan A. Yuliawati, "Sistem Informasi Otomatisasi Pelaporan Data Penjualan Toko Buku Nazwa yang Masuk dan yang Keluar.", *Jurnal Komputer dan Informatika*, vol. 8, no. 1, pp. 279–292, 2024.
- [14] M. Ridha dan S. Khofifah, "Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web pada Toko Childs Aquatic.", *Buletin Ilmiah Ilmu Komputer dan Multimedia (BIKMA)*, vol. 1, no. 1, pp. 250–257, 2023.
- [15] A. Asy'hary, J. Arsyad, L. Sulisty, W. Rahayu, dan E. Fatmawati, "Upaya Peningkatan Literasi Digital Masyarakat melalui Program Pelatihan Komputer di Desa Terpencil," *Community Development Journal*, vol. 4, no. 1, pp. 654–661, 2022.