

E-COMMERCE TENUN SONGKET BALI DENGAN METODE SOFTWARE DEVELOPMENT LIFE CYCLE

Ni Made Yeni Dwi Rahayu¹, Ni Putu Dewi Eka Yanti²

Politeknik Negeri Bali, Badung^{1 2}

email: yenirahayu@pnb.ac.id

Abstract

Perkembangan teknologi informasi mendorong pemanfaatan e-commerce sebagai media pemasaran dan penjualan produk secara digital, termasuk produk kerajinan tradisional seperti tenun songket Bali. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan sistem e-commerce tenun songket Bali berbasis web yang dapat digunakan sebagai media informasi, pemasaran, dan pemesanan produk. Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah Software Development Life Cycle (SDLC) yang meliputi tahapan analisis kebutuhan (requirements analysis), perancangan sistem (system design), implementasi (implementation), pengujian (testing), penerapan (deployment), dan pemeliharaan (maintenance). Sistem yang dikembangkan menyediakan fitur utama berupa halaman Home, katalog produk, informasi detail produk, navigasi informasi, dan fasilitas pemesanan produk secara daring. Pengujian sistem dilakukan menggunakan metode Black Box Testing untuk mengetahui kesesuaian fungsi sistem dengan kebutuhan yang telah ditetapkan. Hasil pengujian menunjukkan bahwa seluruh skenario memperoleh status berhasil dengan tingkat keberhasilan fungsional sebesar 100%. Berdasarkan hasil tersebut, sistem e-commerce yang dikembangkan telah mampu menjalankan seluruh fungsi utama sesuai dengan rancangan dan dapat digunakan sebagai media digital untuk mendukung penyampaian informasi, pemasaran, serta pemesanan produk tenun songket Bali. Penerapan sistem ini diharapkan dapat membantu memperluas jangkauan pemasaran sekaligus mendukung pemanfaatan teknologi digital dalam memperkenalkan produk tenun songket Bali kepada masyarakat yang lebih luas.

Keywords: e-commerce, tenun songket bali, sdlc

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah memberikan perubahan yang signifikan terhadap berbagai aktivitas bisnis, khususnya dalam proses pemasaran dan penjualan produk. Pemanfaatan teknologi berbasis internet memungkinkan pelaku usaha memperluas jangkauan pasar, menyampaikan informasi produk secara lebih cepat, serta memberikan kemudahan kepada konsumen dalam memperoleh produk tanpa dibatasi oleh lokasi dan waktu [1]. Salah satu bentuk implementasi teknologi tersebut adalah electronic commerce (e-commerce), yaitu sistem perdagangan elektronik yang mendukung proses penyajian informasi produk, pemesanan, pengelolaan transaksi, dan pelayanan kepada pelanggan melalui media digital. Kehadiran e-commerce menjadi peluang bagi pelaku usaha, termasuk usaha kerajinan tradisional, untuk meningkatkan efektivitas pemasaran dan memperluas jangkauan konsumen [2].

Bali merupakan salah satu daerah di Indonesia yang memiliki kekayaan seni dan budaya yang tercermin dalam berbagai produk kerajinan tradisional. Salah satu produk budaya yang memiliki nilai seni dan ekonomi adalah tenun songket Bali. Tenun songket Bali merupakan kain tradisional yang dibuat melalui proses penenunan dengan teknik tertentu serta memiliki karakteristik berupa motif, warna, dan ornamen yang khas. Kain songket tidak hanya digunakan sebagai busana tradisional, tetapi juga memiliki keterkaitan dengan berbagai kegiatan adat dan keagamaan masyarakat Bali. Keunikan tersebut menjadikan tenun songket Bali memiliki potensi untuk dikembangkan sebagai produk ekonomi kreatif yang mampu menjangkau pasar yang lebih luas [3].

Meskipun memiliki nilai budaya dan potensi ekonomi yang tinggi, pemasaran produk tenun songket Bali masih menghadapi berbagai tantangan, terutama dalam pemanfaatan teknologi digital sebagai media pemasaran dan penjualan. Proses pemasaran yang masih mengandalkan penjualan secara langsung menyebabkan informasi mengenai produk, motif, harga, dan ketersediaan produk belum dapat dijangkau secara optimal oleh konsumen di luar wilayah pemasaran. Kondisi tersebut juga dapat menyebabkan keterbatasan dalam memperluas pangsa pasar serta meningkatkan daya saing produk di tengah berkembangnya pola konsumsi masyarakat yang semakin mengarah pada transaksi berbasis digital.

Selain permasalahan pemasaran, pengelolaan informasi dan data penjualan juga menjadi bagian penting dalam aktivitas perdagangan produk tenun songket. Pengelolaan data produk, kategori produk, pelanggan, pemesanan, transaksi, dan penjualan yang dilakukan secara terpisah dapat menyebabkan proses administrasi menjadi kurang efektif. Data yang tidak terintegrasi juga dapat menyulitkan proses pencarian informasi, pemantauan pemesanan, serta penyusunan informasi penjualan [4]. Oleh karena itu, diperlukan sebuah sistem yang mampu mengintegrasikan berbagai aktivitas tersebut dalam satu platform sehingga proses pemasaran dan pengelolaan penjualan dapat dilakukan secara lebih terstruktur.

Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah pengembangan sistem e-commerce berbasis web untuk produk tenun songket Bali. Sistem e-commerce dapat digunakan sebagai media digital untuk menyajikan katalog produk yang memuat informasi mengenai jenis tenun, motif, harga, deskripsi, dan ketersediaan produk. Melalui sistem tersebut, konsumen dapat mengakses informasi produk, memilih produk, serta melakukan pemesanan secara daring. Dari sisi pengelola, sistem dapat membantu pengelolaan data produk, pelanggan, pemesanan, transaksi, dan penjualan melalui basis data yang terintegrasi. Dengan demikian, penerapan e-commerce tidak hanya berfungsi sebagai media pemasaran, tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan efektivitas pengelolaan proses bisnis.

Pengembangan sistem e-commerce memerlukan pendekatan pengembangan perangkat lunak yang sistematis agar sistem yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Salah satu metode yang dapat digunakan adalah Software Development Life Cycle (SDLC) [5]. SDLC merupakan pendekatan pengembangan perangkat lunak yang dilakukan melalui serangkaian tahapan terstruktur, meliputi analisis kebutuhan (requirements analysis), perancangan sistem (system design), implementasi (implementation), pengujian (testing), penerapan (deployment), dan pemeliharaan (maintenance). Setiap tahapan

memiliki peranan penting dalam memastikan bahwa sistem yang dikembangkan dapat memenuhi kebutuhan fungsional dan memberikan kemudahan bagi pengguna [6].

Penerapan metode SDLC dalam pengembangan e-commerce tenun songket Bali memungkinkan proses pembangunan sistem dilakukan secara sistematis, mulai dari identifikasi kebutuhan pengguna hingga pengujian terhadap fungsi sistem. Pada tahap analisis dilakukan identifikasi terhadap kebutuhan sistem dan proses bisnis penjualan. Hasil analisis kemudian menjadi dasar dalam perancangan basis data, proses sistem, serta antarmuka pengguna. Selanjutnya, rancangan diimplementasikan menjadi aplikasi berbasis web dan dilakukan pengujian untuk memastikan seluruh fungsi berjalan sesuai dengan kebutuhan yang telah ditentukan. Pendekatan tersebut diharapkan dapat menghasilkan sistem yang terstruktur, mudah digunakan, dan mampu mendukung proses pemasaran serta penjualan produk secara efektif.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan sistem e-commerce tenun songket Bali berbasis web dengan menggunakan metode Software Development Life Cycle (SDLC). Sistem dirancang untuk mendukung pengelolaan informasi produk, kategori produk, pelanggan, pemesanan, transaksi, dan penjualan secara terintegrasi, tanpa mencakup proses pembayaran elektronik atau integrasi payment gateway. Sistem yang dikembangkan diharapkan dapat memperluas akses informasi produk, memberikan kemudahan dalam proses pemesanan, meningkatkan efektivitas pengelolaan data penjualan, serta mendukung transformasi digital pemasaran produk kerajinan tradisional. Selain itu, pemanfaatan e-commerce diharapkan dapat berkontribusi dalam memperkenalkan dan mempertahankan eksistensi tenun songket Bali sebagai salah satu produk budaya yang memiliki nilai seni dan ekonomi.

TINJAUAN PUSTAKA

Tenun Songket Bali

Tenun songket Bali merupakan salah satu kerajinan tekstil tradisional yang memiliki nilai seni, budaya, dan ekonomi bagi masyarakat Bali. Kain songket dibuat melalui teknik menenun dengan menyisipkan benang tambahan, seperti benang berwarna emas, perak, atau warna tertentu, untuk membentuk motif pada permukaan kain [7]. Motif yang digunakan umumnya memiliki karakteristik khas dan terinspirasi dari unsur alam, tumbuhan, hewan, bentuk geometris, serta berbagai simbol yang berkembang dalam kebudayaan Bali. Proses pembuatannya membutuhkan keterampilan, ketelitian, dan waktu yang relatif lama sehingga menghasilkan kain dengan nilai estetika dan nilai jual yang tinggi. Dalam kehidupan masyarakat Bali, kain songket banyak digunakan sebagai bagian dari busana adat, kegiatan keagamaan, upacara pernikahan, serta berbagai kegiatan sosial dan budaya [8].

Seiring dengan perkembangan zaman, tenun songket Bali tidak hanya berfungsi sebagai bagian dari kebutuhan adat dan budaya, tetapi juga berkembang menjadi salah satu produk unggulan dalam sektor kerajinan dan ekonomi kreatif. Keunikan motif, warna, teknik pengerjaan, serta nilai budaya yang terkandung di

dalamnya memberikan potensi bagi produk tenun songket untuk dipasarkan kepada masyarakat yang lebih luas. Perkembangan teknologi informasi dan perdagangan digital juga membuka peluang bagi perajin maupun pelaku usaha untuk memperkenalkan dan memasarkan produk songket melalui berbagai media digital. Pemanfaatan teknologi tersebut diharapkan dapat meningkatkan jangkauan pemasaran dan nilai ekonomi produk sekaligus mendukung upaya pelestarian tenun songket Bali sebagai bagian dari warisan budaya daerah [9].



Gambar 1. Kain Tenun Songket Bali

E-Commerce

E-commerce (electronic commerce) merupakan kegiatan perdagangan yang memanfaatkan teknologi internet sebagai media untuk melakukan proses pemasaran, penjualan, pembelian, dan penyampaian informasi produk atau jasa secara elektronik. Melalui e-commerce, pelaku usaha dapat menyediakan informasi produk berupa nama, deskripsi, harga, gambar, dan ketersediaan produk yang dapat diakses oleh konsumen secara daring. Konsumen dapat mencari informasi, memilih produk, dan melakukan pemesanan tanpa harus datang secara langsung ke lokasi penjual. Dengan demikian, e-commerce memberikan kemudahan dalam proses perdagangan karena dapat diakses tanpa dibatasi oleh waktu dan lokasi serta mampu memperluas jangkauan pemasaran suatu produk [10].

Penerapan e-commerce juga memberikan manfaat dalam meningkatkan efektivitas dan efisiensi pengelolaan aktivitas bisnis. Sistem dapat mengintegrasikan berbagai data, seperti data pengguna, kategori produk, produk, pelanggan, pemesanan, transaksi, dan penjualan dalam sebuah basis data sehingga informasi dapat dikelola secara lebih terstruktur. Bagi pelaku usaha, e-commerce dapat membantu memperluas pasar, meningkatkan kualitas penyajian informasi produk, serta mempermudah pengelolaan proses penjualan. Sementara bagi konsumen, e-commerce memberikan kemudahan dalam memperoleh informasi dan melakukan pemesanan produk. Oleh karena itu, penerapan e-commerce menjadi

salah satu strategi transformasi digital yang dapat digunakan untuk meningkatkan daya saing dan mendukung perkembangan usaha di era digital [11].

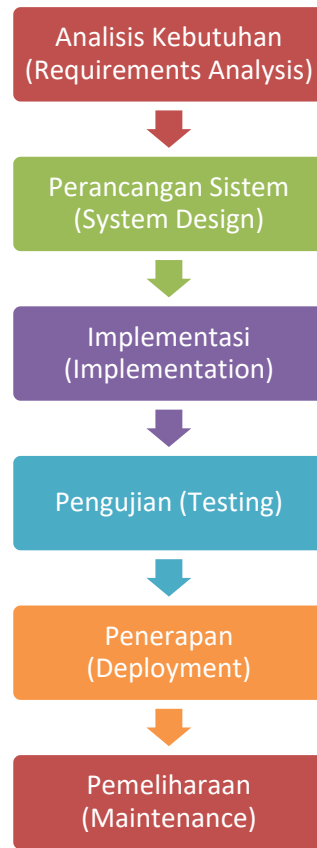
Software Development Life Cycle (SDLC)

Software Development Life Cycle (SDLC) merupakan suatu pendekatan sistematis yang digunakan dalam proses pengembangan perangkat lunak untuk menghasilkan sistem yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. SDLC mengatur proses pengembangan sistem melalui serangkaian tahapan yang terstruktur sehingga setiap aktivitas dapat dilakukan secara terencana dan terdokumentasi. Secara umum, tahapan SDLC meliputi analisis kebutuhan (requirements analysis), perancangan sistem (system design), implementasi (implementation), pengujian (testing), penerapan (deployment), dan pemeliharaan (maintenance). Setiap tahapan saling berkaitan dan memiliki tujuan untuk memastikan bahwa perangkat lunak yang dikembangkan mampu memenuhi kebutuhan fungsional maupun kebutuhan pengguna [12].

Penerapan SDLC memberikan kerangka kerja yang jelas bagi pengembang dalam mengelola proses pembangunan perangkat lunak mulai dari identifikasi kebutuhan hingga sistem digunakan dan dipelihara. Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan dan permasalahan pengguna, sedangkan tahap perancangan digunakan untuk menentukan arsitektur, basis data, proses, dan antarmuka sistem. Selanjutnya, rancangan diterjemahkan menjadi aplikasi pada tahap implementasi dan dilakukan pengujian untuk memastikan seluruh fungsi berjalan sesuai dengan kebutuhan. Setelah sistem dinyatakan layak, sistem diterapkan untuk digunakan oleh pengguna dan dilanjutkan dengan tahap pemeliharaan untuk melakukan perbaikan maupun pengembangan sesuai kebutuhan. Dengan tahapan tersebut, SDLC dapat membantu menghasilkan perangkat lunak yang lebih terstruktur, terkontrol, dan sesuai dengan tujuan pengembangan sistem [13].

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini merupakan metode pengembangan sistem dengan pendekatan Software Development Life Cycle (SDLC). Pendekatan ini digunakan untuk merancang dan mengembangkan sistem e-commerce tenun songket Bali berbasis web secara sistematis dan terstruktur. Proses penelitian dimulai dengan pengumpulan data dan identifikasi kebutuhan sistem, kemudian dilanjutkan dengan proses pengembangan perangkat lunak melalui tahapan SDLC. Data penelitian diperoleh melalui observasi terhadap proses pemasaran dan penjualan produk tenun songket, wawancara untuk memperoleh informasi mengenai kebutuhan pengguna, serta studi literatur yang berkaitan dengan tenun songket Bali, e-commerce, pengembangan aplikasi berbasis web, dan metode SDLC. Tahapan pengembangan sistem dalam penelitian ini terdiri atas analisis kebutuhan (requirements analysis), perancangan sistem (system design), implementasi (implementation), pengujian (testing), penerapan (deployment), dan pemeliharaan (maintenance).



Gambar 2. Tahapan Pengembangan Sistem dengan SDLC

Pada tahap analisis kebutuhan dilakukan identifikasi kebutuhan fungsional dan kebutuhan pengguna sistem. Tahap perancangan meliputi perancangan proses sistem, basis data, dan antarmuka pengguna. Selanjutnya, hasil perancangan diterjemahkan menjadi aplikasi e-commerce berbasis web pada tahap implementasi. Sistem yang telah dikembangkan kemudian diuji menggunakan metode Black Box Testing untuk memastikan setiap fitur dapat berfungsi sesuai dengan kebutuhan yang telah ditentukan. Setelah pengujian selesai, sistem diterapkan agar dapat digunakan oleh pengguna, sedangkan tahap pemeliharaan dilakukan untuk memperbaiki kesalahan dan melakukan penyesuaian apabila terdapat kebutuhan pengembangan sistem.

HASIL DAN PEMBAHASAN

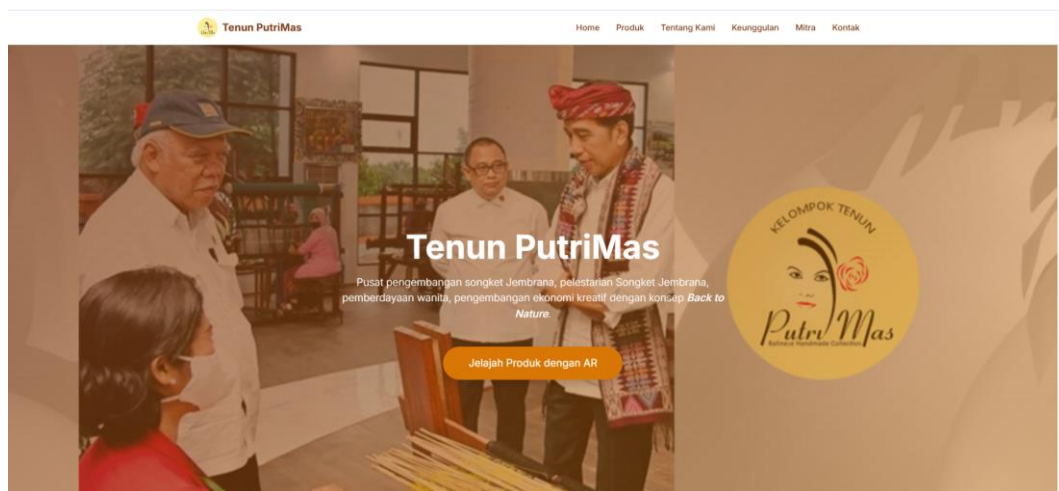
Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini merupakan implementasi dari tahapan pengembangan sistem menggunakan metode Software Development Life Cycle (SDLC) dalam merancang e-commerce tenun songket Bali berbasis web. Proses pengembangan dilakukan secara sistematis mulai dari analisis kebutuhan, perancangan sistem, implementasi, pengujian, hingga penerapan sistem. Berdasarkan proses tersebut, dihasilkan sebuah sistem e-commerce yang memiliki fitur utama untuk mendukung pengelolaan informasi produk tenun songket. Pada bagian ini dijelaskan hasil dari

setiap tahapan pengembangan sistem, meliputi hasil analisis kebutuhan, rancangan sistem, implementasi antarmuka dan fungsi aplikasi, serta hasil pengujian untuk mengetahui kesesuaian fungsi sistem dengan kebutuhan yang telah ditetapkan.

1. Halaman Home

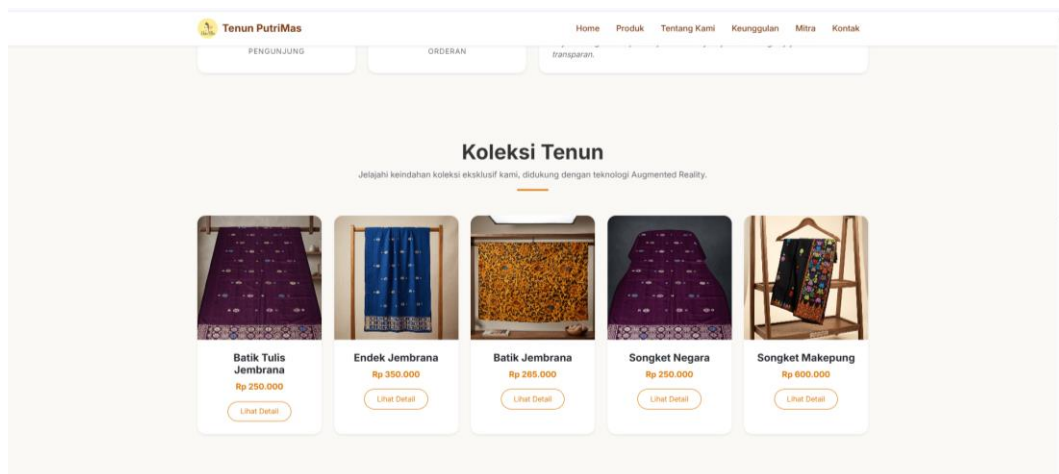
Halaman Home sebagai halaman utama pada sistem e-commerce tenun songket Bali. Halaman ini berfungsi sebagai tampilan awal yang memberikan informasi dan identitas utama kepada pengguna ketika mengakses sistem. Pada bagian atas terdapat navigation bar yang menyediakan beberapa menu utama, yaitu Home, Produk, Tentang Kami, Keunggulan, Mitra, dan Kontak, sehingga pengguna dapat mengakses setiap bagian website dengan lebih mudah.



Gambar 3. Halaman Home

2. Halaman Produk

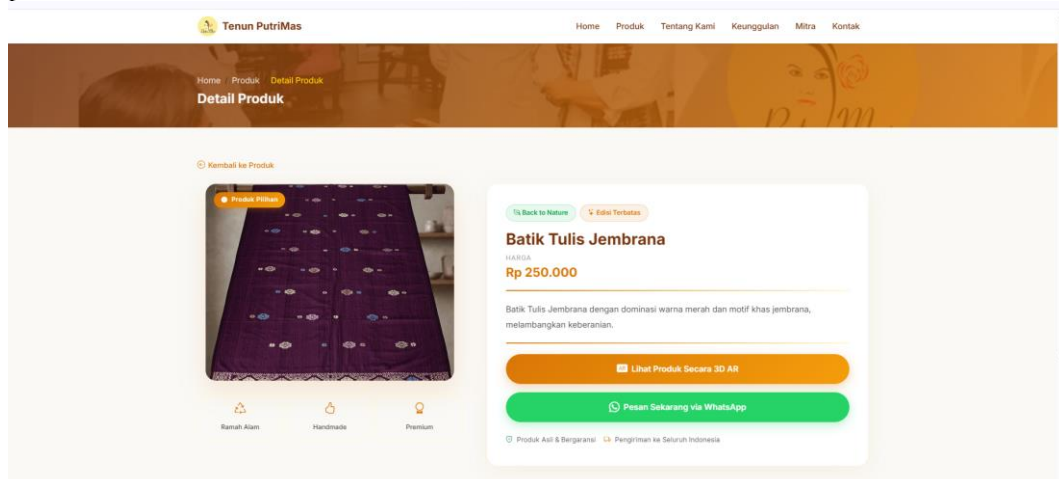
implementasi halaman Produk pada sistem e-commerce tenun songket Bali yang berfungsi untuk menampilkan koleksi produk yang tersedia kepada pengguna. Produk disajikan dalam bentuk card sehingga informasi dapat dilihat secara terstruktur dan mudah dipahami. Setiap card menampilkan gambar produk, nama produk, harga, serta tombol “Lihat Detail” yang dapat digunakan untuk memperoleh informasi lebih lengkap mengenai produk yang dipilih. Beberapa koleksi yang ditampilkan antara lain Batik Tulis Jembrana, Endek Jembrana, Batik Jembrana, Songket Negara, dan Songket Makepung. Penyajian gambar produk membantu pengguna mengenali motif, warna, dan karakteristik visual dari masing-masing produk sebelum menentukan produk yang akan dipilih.



Gambar 4. Halaman Produk

3. Halaman Detail Produk

Implementasi halaman Detail Produk pada sistem e-commerce tenun songket Bali yang berfungsi untuk memberikan informasi lebih lengkap mengenai produk yang dipilih oleh pengguna. Pada bagian kiri halaman ditampilkan gambar produk berukuran lebih besar sehingga pengguna dapat melihat tampilan dan motif produk dengan lebih jelas. Selain itu, terdapat informasi mengenai karakteristik produk, seperti ramah alam, handmade, dan premium, yang memberikan gambaran mengenai kualitas dan keunggulan produk. Pada bagian kanan ditampilkan informasi utama produk yang meliputi nama produk, harga, kategori atau karakteristik produk, serta deskripsi singkat yang menjelaskan ciri dan keunikan produk tersebut.



Gambar 5. Halaman Detail Produk

Halaman Detail Produk juga menyediakan fasilitas pemesanan melalui tombol “Pesan Sekarang via WhatsApp” yang memungkinkan pengguna berkomunikasi langsung dengan penjual untuk melanjutkan proses pemesanan. Selain itu, terdapat informasi tambahan mengenai keaslian produk serta ketersediaan pengiriman untuk memberikan informasi pendukung kepada calon

pembeli. Dengan penyajian informasi produk yang lengkap dan terstruktur, halaman ini membantu pengguna dalam memperoleh informasi yang dibutuhkan sebelum menentukan keputusan pembelian. Implementasi halaman Detail Produk tersebut mendukung fungsi e-commerce sebagai media pemasaran dan pemesanan produk tenun songket Bali secara digital.

Hasil Pengujian Black Box

Pengujian sistem dilakukan menggunakan metode Black Box Testing untuk mengetahui kesesuaian fungsi sistem e-commerce tenun songket Bali dengan kebutuhan yang telah ditentukan. Pengujian dilakukan dengan memberikan masukan dan menjalankan setiap fungsi utama sistem, kemudian membandingkan hasil yang diperoleh dengan hasil yang diharapkan. Pengujian difokuskan pada fungsi yang dapat digunakan oleh pengguna, seperti akses halaman utama, menampilkan daftar produk, melihat detail produk, navigasi antarhalaman, serta proses pemesanan. Hasil pengujian disajikan pada Tabel berikut.

Tabel 1. Hasil Pengujian dengan Black Box Testing

No	Fitur yang Diuji	Skenario Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Status
1	Halaman Home	Pengguna membuka halaman utama website	Sistem menampilkan halaman utama beserta menu navigasi dan informasi utama	Halaman utama berhasil ditampilkan sesuai rancangan	Berhasil
2	Menu Navigasi	Pengguna memilih salah satu menu navigasi	Sistem mengarahkan pengguna menuju halaman atau bagian yang dipilih	Navigasi berhasil mengarahkan pengguna sesuai menu yang dipilih	Berhasil
3	Halaman Produk	Pengguna membuka menu Produk	Sistem menampilkan daftar produk beserta gambar, nama, dan harga	Seluruh informasi produk berhasil ditampilkan	Berhasil
4	Detail Produk	Pengguna menekan tombol Lihat Detail pada salah satu produk	Sistem menampilkan informasi lengkap produk yang dipilih	Detail produk berhasil ditampilkan sesuai produk yang dipilih	Berhasil
5	Gambar Produk	Pengguna membuka halaman produk dan detail produk	Sistem menampilkan gambar sesuai dengan data produk	Gambar produk berhasil ditampilkan dengan benar	Berhasil

Berdasarkan hasil pengujian Black Box Testing, seluruh fungsi utama pada sistem e-commerce tenun songket Bali dapat berjalan sesuai dengan hasil yang diharapkan. Setiap menu dapat diakses dengan baik, informasi produk dapat ditampilkan sesuai data, halaman detail mampu memberikan informasi produk secara lengkap, dan fasilitas pemesanan dapat mengarahkan pengguna menuju media komunikasi yang telah ditentukan. Hasil tersebut menunjukkan bahwa secara fungsional sistem telah berjalan sesuai dengan kebutuhan dan rancangan yang ditetapkan serta dapat digunakan sebagai media informasi, pemasaran, dan pemesanan produk tenun songket Bali secara digital.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa sistem e-commerce tenun songket Bali berbasis web berhasil dirancang dan dikembangkan menggunakan metode Software Development Life Cycle (SDLC) melalui tahapan analisis kebutuhan, perancangan sistem, implementasi, pengujian, penerapan, dan pemeliharaan sehingga proses pengembangan dapat dilakukan secara sistematis dan terstruktur. Sistem yang dihasilkan mampu menyajikan informasi produk tenun secara digital melalui halaman Home, daftar produk, detail produk, serta fasilitas pemesanan yang memberikan kemudahan bagi pengguna dalam memperoleh informasi dan melakukan pemesanan produk. Berdasarkan hasil Black Box Testing seluruh fungsi sistem memperoleh status berhasil dengan tingkat keberhasilan fungsional sebesar 100%, yang menunjukkan bahwa sistem telah berjalan sesuai dengan kebutuhan dan rancangan yang ditetapkan. Dengan demikian, sistem e-commerce yang dikembangkan dapat digunakan sebagai media informasi, pemasaran, dan pemesanan produk tenun songket Bali secara digital serta diharapkan dapat membantu memperluas jangkauan pemasaran dan mendukung pemanfaatan teknologi digital dalam memperkenalkan produk tenun songket Bali kepada masyarakat yang lebih luas.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, pengembangan sistem e-commerce tenun songket Bali selanjutnya disarankan untuk menambahkan fitur yang lebih lengkap guna meningkatkan kualitas dan kemudahan penggunaan sistem. Pengembangan dapat dilakukan dengan menambahkan fitur pencarian dan penyaringan produk, pengelolaan stok secara otomatis, riwayat pemesanan, notifikasi status pesanan, serta dashboard laporan penjualan yang lebih informatif. Selain itu, penelitian selanjutnya dapat mengembangkan integrasi sistem pembayaran digital (payment gateway) dan layanan pengiriman sehingga proses transaksi dapat dilakukan secara lebih terintegrasi. Pengujian sistem juga dapat dikembangkan dengan melibatkan pengguna secara langsung melalui metode usability testing atau User Acceptance Testing (UAT) untuk mengetahui tingkat kemudahan penggunaan dan kepuasan pengguna terhadap sistem yang dikembangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] D. Setiawan, “Dampak Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi Terhadap Budaya,” *JURNAL SIMBOLIKA: Research and Learning in Communication Study*, vol. 4, no. 1, 2018, doi: 10.31289/simbollika.v4i1.1474.
- [2] H. Rajasa Manurung and N. Heryana, “PERANCANGAN WEBSITE E-COMMERCE MENGGUNAKAN METODE WATERFALL PADA PENJUALAN PAKAIAN IMPOR,” *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, vol. 7, no. 2, 2023, doi: 10.36040/jati.v7i2.6127.
- [3] Erikka Zuanneti1 dan Imami Arum Tri Rahayu2, “Songket Tenun Casual,” *Jurnal Penelitian Busana & Desain*, vol. 03, no. Maret, 2023.
- [4] T. Gumelar, R. Astuti, and A. T. Sunarni, “Sistem Penjualan Online Dengan Metode Extreme Programming,” *Jurnal Telematika*, vol. 9, no. 2, 2017.
- [5] M. D. Puspa and L. Wulandari, “Analisis dan Pembuatan Aplikasi E-commerce Terintegrasi Pada Sistem B2B Dengan Pendekatan System Development Life Cycle (SDLC) Untuk Penjualan Produk Transformator,” *JURNAL TEKNIK INFORMATIKA UNIS*, vol. 9, no. 1, 2021, doi: 10.33592/jutis.v9i1.1303.
- [6] M. I. H. -, “Software Development Life Cycle (SDLC) Methodologies for Information Systems Project Management,” *International Journal For Multidisciplinary Research*, vol. 5, no. 5, 2023, doi: 10.36948/ijfmr.2023.v05i05.6223.
- [7] L. M. Yulyantari and I. P. W. Adh, “Iptek Bagi Produk Eksporkerajinan Songket Motif Bali Di Kabupaten Karangasem Bali Tahun Ketiga,” *Majalah Aplikasi Ipteks NGAYAH*, vol. 10, no. 11, 2019.
- [8] Ni Kadek Dwipayani Lestari *et al.*, “Pendampingan Pemasaran Kain Tenun Songket Kelompok Tenun Songket Cagcag Jembrana,” *Paradharma (Jurnal Aplikasi IPTEK)*, vol. 7, no. 1, 2023, doi: 10.36002/jpd.v7i1.2517.
- [9] I. G. D. Darmawan and K. A. S. Pramudana, “PENGARUH IKLAN, CITRA MEREK, DAN KUALITAS MEREK TERHADAP KEPUTUSAN PEMBELIAN KAIN SONGKET BALI,” *E-Jurnal Manajemen Universitas Udayana*, vol. 11, no. 2, 2022, doi: 10.24843/ejmunud.2022.v11.i02.p03.
- [10] “An Overview of Electronic Commerce (e-Commerce),” *Journal of Contemporary Issues in Business and Government*, vol. 27, no. 3, 2021, doi: 10.47750/cibg.2021.27.03.090.
- [11] Muhamad Lutfi Ramdhani, Nurleli, and Andhika Anandya, “Pengaruh Literasi Keuangan dan Penerapan E-commerce terhadap Kinerja UMKM,” *Jurnal Riset Akuntansi*, 2022, doi: 10.29313/jra.v2i2.1331.
- [12] F. Siva, S. M. U. Assegaf, S. A. Pahlevi, and M. A. Yaqin, “Survei Metode-Metode Software Development Life Cycle dengan Metode Systematic

- Literature Review,” *ILKOMNIKA: Journal of Computer Science and Applied Informatics*, vol. 5, no. 2, 2023, doi: 10.28926/ilkomnika.v5i2.447.
- [13] S. M. Arif, “Pelatihan Teknik Kolaboratif dalam Penerapan SDLC pada DAC Education Center,” *Kapas: Kumpulan Artikel Pengabdian Masyarakat*, vol. 3, no. 1, 2024, doi: 10.30998/ks.v3i1.2724.