

# Pengembangan E-Commerce Tembe Nggoli (Sarung) Khas Bima Berbasis Web Responsive di Desa Nata

*By Evi Triandini*

3

## Pengembangan *E-Commerce* Tembe Nggoli (Sarung) Khas Bima Berbasis *Web Responsive* di Desa Nata

*(Development of E-Commerce Tembe Nggoli (Sarung) Specific Bima Based On Responsive Web Based In Nata Village)*

Halilurahman<sup>[1]\*</sup>, Evi Tandriani<sup>[2]</sup>, I Ketut Putu Suniantara<sup>[3]</sup>

<sup>[1],[2],[3]</sup> Sistem Informasi, ITB STIKOM BALI

E-mail: [halilurahmanabdurrahman@gmail.com](mailto:halilurahmanabdurrahman@gmail.com), [evi@stikom-bali.ac.id](mailto:evi@stikom-bali.ac.id), [suniantara@stikom-bali.ac.id](mailto:suniantara@stikom-bali.ac.id)

### KEYWORDS:

Website Responsive, E-Commerce, Model Waterfall, Tembe Nggoli

### ABSTRACT

*Tembe Nggoli is a typical Bima sarong made by weaving which is still preserved by the community in Nata Village, Palibelo District, Bima Regency. Tembe Nggoli is a hand-crafted art that has been passed down from generation to generation for the sake of preserving the weaving art. Currently, the selling process of Tembe Nggoli is still manual or conventional by selling directly to the public without marketing media so that it is only known by the surrounding community. This resulted in relatively lower income from the sale of Tembe Nggoli, so the process of returning capital was very slow. These problems can be solved by developing e-commerce in the sales process or introducing the craft. The purpose of this research is to build an e-commerce selling Tembe Nggoli based on a responsive website. The method used in building this application is the Software Development Life Cycle (SDLC) with the Waterfall Model. The results of this study have resulted in an e-commerce application selling the Tembe Nggoli Khas Bima sarong that is web-based responsive, so that the appearance of the application can adapt to various types of devices. With this application, it is expected to be able to provide convenience in the shopping process that can assist consumers in finding the desired product quickly and done anywhere and anytime. In addition, this application provides various kinds of information related to Tembe Nggoli products. Testing this system using blackbox testing which states that the system has been running in accordance with the functionality and procedures that are the purpose of developing the system. The functional suitability of the built system reaches 100%.*

### KATA KUNCI:

Website Responsive, E-Commerce, Model Waterfall, Penjualan, Tembe Nggoli

### ABSTRAK

*Tembe Nggoli merupakan sarung Khas Bima yang dibuat dengan cara di tenun yang masih dilestarikan oleh masyarakat di Desa Nata, Kecamatan Palibelo Kabupaten Bima. Tembe Nggoli merupakan seni kerajinan tangan turun-temurun yang diajarkan kepada anak cucu demi kelestarian seni tenun tersebut. Saat ini proses penjualan Tembe Nggoli masih secara manual atau konvensional dengan menjual langsung ke masyarakat tanpa media pemasaran sehingga hanya dikenal oleh masyarakat sekitar saja. Hal ini mengakibatkan pendapatan dari penjualan Tembe Nggoli tersebut relatif lebih rendah, sehingga proses pengembalian modal berlangsung sangat lambat. Permasalahan tersebut dapat diberikan solusi dengan mengembangkan e-commerce dalam proses penjualan maupun memperkenalkan kerajinan tersebut. Tujuan dari penelitian ini untuk membangun e-commerce penjualan Tembe Nggoli berbasis website responsive. Metode yang digunakan dalam membangun aplikasi ini yaitu Software Development Life Cycle (SDLC) dengan Model Waterfall. Hasil penelitian ini telah menghasilkan aplikasi e-commerce Penjualan Tembe Nggoli (sarung) Khas Bima yang berbasis web responsive, sehingga tampilan aplikasi dapat menyesuaikan dengan berbagai jenis perangkat. Dengan aplikasi ini mampu memberikan kemudahan dalam proses berbelanja yang dapat membantu konsumen dalam menemukan produk yang diinginkan dengan cepat dan dilakukan dimanapun dan kapan saja. Selain itu, aplikasi ini menyediakan berbagai macam informasi yang berkaitan dengan produk Tembe Nggoli. Pengujian sistem ini dengan menggunakan blackbox testing yang menyatakan bahwa sistem telah berjalan sesuai dengan fungsionalitas dan prosedur yang menjadi tujuan pengembangan sistem tersebut. Kesesuaian fungsional dari sistem yang dibangun mencapai 100%.*

## I. PENDAHULUAN

Nusa Tenggara Barat (NTB) merupakan salah satu provinsi yang terbentuk dari 2 pulau yaitu Pulau Lombok dan Pulau Sumbawa. Kedua pulau ini sangat kental dengan budayanya. Salah satu tradisi yang sejauh ini digaungkan sekaligus menjadi jalan untuk meneruskan hidup dan meningkatkan perkenomian adalah dengan melestarikan tenun sarung tradisional.

Di Pulau Sumbawa terdapat sebuah kabupaten yaitu Kabupaten Bima. Kabupaten Bima merupakan salah satu daerah yang terkenal dengan mata pencaharian disisi budayanya yaitu pengadaan Tembe Nggoli. Tembe Nggoli merupakan Sarung Khas Bima yang dibuat dengan cara di tenun. Menurut [1] menenun adalah seni kerajinan tekstil kuno dengan menempatkan dua set benang rajutan yang disebut lungsi dan pakan di alat tenun untuk diolah menjadi kain. Kain tenun mempunyai fungsi dalam beberapa aspek kehidupan masyarakat pembuatnya, baik aspek sosial, ekonomi, religi, dan estetika. Tembe Nggoli dikembangkan di beberapa daerah salah satunya di Desa Nata Kecamatan Malibelo Kabupaten Bima. Tembe Nggoli merupakan seni kerajinan tangan turun-temurun yang diajarkan kepada anak cucu demi kelestarian seni tenun tersebut.

Kondisi penjualan Tembe Nggoli saat ini khususnya di masyarakat Desa Nata hanya dilakukan dengan cara konvensional yaitu dengan menjual langsung ke masyarakat tanpa media pemasaran.

Akibatnya, proses pengembalian modal berlangsung sangat lambat. Kondisi seperti ini juga sangat mempengaruhi pendapatan dan biaya hidup masyarakat di Desa Nata. Permasalahan seperti ini juga telah dihadapi oleh daerah-daerah lain di Indonesia. Penelitian sebelumnya [2] menunjukkan bahwa penjualan tenun ikat saat ini khususnya di masyarakat NTT memberikan gambaran bahwa ketiadaannya media khusus untuk mempromosikan hasil kerajinan. Hal ini menimbulkan permasalahan bagi konsumen yaitu konsumen harus langsung datang ke toko apabila ingin mendapatkan informasi

kain tenun dan hendak memesan kain tenun. Penelitian lain dilakukan oleh [3], masalah yang dihadapi yaitu pemasaran barang yang masih terbatas, yaitu hanya melalui pamflet/brosur dan media sosial *facebook*.

Beberapa penelitian terkait, telah banyak dilakukan diantaranya oleh [4], dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa masih perlu dilakukan penyesuaian kebutuhan terhadap perancangan sistem sehingga diperlukan banyak data akan kebutuhan pembeli terhadap fasilitas sistem yang akan dibangun dan jenis produk yang dibutuhkan oleh pengunjung. Penelitian serupa telah dilakukan oleh [5], dimana hasil implementasi dan pengujian aplikasi *E-commerce* bahan bangunan pada CV. Mitra Brawijaya, diperoleh kesimpulan bahwa aplikasi *E-commerce* bahan bangunan pada CV. Mitra Brawijaya memberi kemudahan dalam proses berbelanja yang dapat membantu konsumen dalam menemukan produk yang diinginkan dengan cepat dan dapat dilakukan dimana dan kapan saja. Penelitian lainnya juga telah dilakukan oleh [6], menyatakan bahwa sistem tersebut akan mempermudah pemilik kerajinan tas dalam memasarkan produk tas dan harapannya dapat meningkatkan omzet dan pendapatan daerah tersebut.

Kemudian, penelitian dilakukan oleh [7] menunjukkan bahwa *web* yang baik dapat memuat informasi terkini sehingga dapat diakses oleh pelanggan kapan saja dan dimana saja.

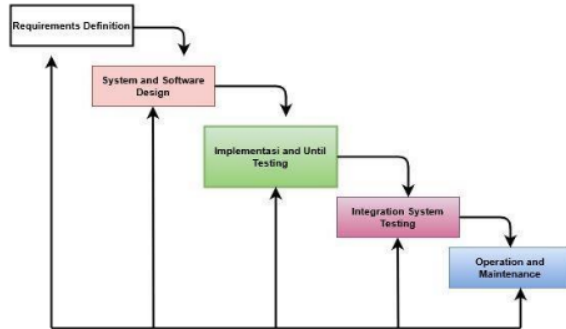
Berbagai macam penelitian dan konsep yang telah dipaparkan tersebut bertujuan untuk meningkatkan pemasaran dan penjualan, lebih khusus Tembe Nggoli. Dengan adanya sistem ini dapat mempermudah pelayanan dan transaksi berdagang yang efektif dan efisien serta mampu memberikan keamanan. Pembangunan sistem *e-commerce* penjualan Tembe Nggoli berbasis *Web Responsive* yang dinamis merupakan langkah untuk meningkatkan penjualan dan promosi Tembe Nggoli sehingga dapat memberikan keuntungan bagi konsumen dan pengrajin (penenun) serta distributor. Pada penyelesaian tugas akhir ini, *web responsive*

3  
dibangun menggunakan *Software Development Life Cycle* (SDLC) dengan *Model Waterfall*. Selain itu *framework* yang digunakan adalah *codeigniter*. *CodeIgniter* adalah aplikasi *open-source* yang berupa *framework* dengan model (*Model, View, Controller*) MVC untuk membangun *website* dinamis dengan menggunakan PHP.

## II. METODOLOGI

Penelitian dilakukan di Desa Nata, Kecamatan Palibelo, Kabupaten Bima, Nusa Tenggara Barat bidang Tembe Nggoli (sarung) Khas Bima.

Memb<sup>3</sup>gun *web* berbasis *responsive*, diperlukan metode *Software Development Life Cycle* (SDLC) [8]. Salah satu model SDLC yang sering digunakan adalah model *waterfall*. Model *waterfall* merupakan suatu pengembangan *software* dimana pengerjaannya harus dilakukan secara berurutan yang dimulai dari tahap perencanaan konsep, pemodelan (*design*), implementasi, pengujian dan pemeliharaan [9]. Berikut Metode *Waterfall*:



Gbr. 1 Metode Waterfall

### a. Tahap *Requirement Definition*

5  
Pada tahap perencanaan ini membahas studi tentang kebutuhan pengguna, serta kelayakan baik secara teknik maupun secara teknologi. Pada tahap ini pula dilakukan perencanaan tentang sistem yang akan dibangun. Dalam hal ini sistem pembuatan *web responsive* penjualan Tembe Nggoli di Desa Nata berbasis *web responsive*. Pada perencanaan pertama kali *web responsive* ini dibuat, ditunjukan untuk menjadi media yang dapat lebih berkembang maka

*web responsive* untuk memberikan layanan penjualan Tembe Nggoli secara *online*. Terdiri dari 2 (dua) sisi *web responsive* yaitu *admin site* dan *customer site*. Pada *dashboard admin site* terdapat halaman *gallery* dan kunjungan yang akan digunakan oleh *admin*. Lalu pada *customer site* terdapat halaman beranda, *menu*, item foto Tembe Nggoli yang ditawarkan skema pembayaran, halaman konfirmasi, info hari jadi dan *up-date* proses pekerjaan.

### b. Tahap *System and Software Design*

5  
Pada tahap perancangan di sistem dimana akan diberikannya solusi dari segala masalah yang ada setelah dilakukannya tahap analisis. Metode perancangan yang digunakan adalah *Unified Modeling Language* (UML). Model UML yang dipakai dalam pengembangan adalah model *Use Case Diagram* dan *Activity Diagram*. Selain itu dilakukan perancangan basis data dengan menggunakan ER Diagram. Berdasarkan analisis kebutuhan yang telah dilakukan, dapat dirancang sebuah solusi model pengembangan sistem yang memberikan gambaran tentang langkah-langkah dalam membangun sistem yang dibuat. Pada tahap ini digambarkan dengan menggunakan *Use Case Diagram*, *Activiti Diagram*, *Class Diagram*, Konseptual *Database* dan Desain Antarmuka.

### c. Tahap *Implementasi and Unit Testing*

Pada tahapan ini akan dilakukannya *implementasi* yang ada pada tahap perencanaan situasi nyata dengan pemilihan perangkat keras dan penyusunan *desain*. Dalam tahap penerapan sistem yang akan dilakukan jika sistem disetujui termasuk program yang telah dibuat pada tahap perancangan sistem agar siap untuk dioperasikan. (*Coding*) dilakukan untuk menerapkan *desain* beserta pembahasannya dengan melakukan *pemrograman* hasil rancangan yang telah dibuat dapat digunakan sesuai kebutuhan.

### d. Tahap *Integration system Testing*

Tahap pengujian adalah tahap yang memberikan menentukan apakah *desain* yang sudah dibuat telah sesuai dengan kebutuhan pengguna atau belum. Pada penelitian ini digunakan suatu metode untuk menguji serta mengevaluasi bagaimana *web responsive* ini bisa berjalan. Tujuan pengujian pada *web responsive* ini adalah untuk mengetahui apakah *web responsive* penjualan Tembe Nggoli (sarung) khas Bima di desa Nata telah memenuhi kebutuhan yang diperlukan oleh User sebagai media untuk menyampaikan informasi. Metode yang dipakai dalam pengembangan aplikasi ini adalah *black box testing*. *Black box testing* atau tes fungsional adalah pengujian yang dilakukan hanya dengan mengamati hasil eksekusi melalui data uji dan memeriksa fungsional dari aplikasi tersebut. Pengujian program dalam aplikasi *web* berbasis *responsive* ini dilakukan oleh pengembang dan *admin* yang terlibat untuk memberikan data yang akan di-*input*. Setelah itu pengunjung dapat melihat bagaimana *web* berbasis *responsive* tersebut berjalan untuk menyampaikan informasi mengenai profil Desa Nata (Informasi para penenun di Desa Nata) serta info terkini mengenai paket pemesanan Tembe Nggoli (sarung) khas Bima dan pelayanan *consultasi online* yang dapat diakses melalui internet. Hal-hal yang menjadi perhatian dalam pengujian adalah sebagai berikut:

1. *Web* berbasis *responsive* dapat memberi kenyamanan pada pengguna dan dapat memberikan kemudahan dalam melakukan pemesanan bagi pelanggan.
2. *Web* berbasis *responsive* penjualan Tembe Nggoli (sarung) khas Bima di desa Nata sebagai situs client dapat menyajikan info yang dibutuhkan pengunjung, berupa informasi tentang informasi para penenun di Desa Nata.
3. *Situs admin* dan situs Pembeli dapat terhubung dengan *database* yang berada di server

e. Tahap *Operation and Maintenance*

Tahap ini merupakan fase siklus hidup yang paling lama. Pemeliharaan mencakup koreksi dari berbagai *error* yang tidak ditemukan pada tahap

terdahulu. Perbaikan atas implementasi unit sistem dan pengembangan pelayanan sistem, sementara persyaratan – persyaratan baru ditambahkan.

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Tahap Requirement Definition

Analisis sistem ini merupakan tahapan menganalisis semua kebutuhan yang diperlukan dalam membangun sistem ini berdasarkan masalah yang telah dicantumkan dalam rumusan masalah dan ruang lingkup. Berikut hasil analisis dari Pengembangan *E-commerce* Tembe Nggoli (Sarung) Khas Bima Berbasis *Web Responsive*.

##### 1. Analisis User

Pengembangan *E-commerce* Tembe Nggoli (Sarung) Khas Bima Berbasis *Web Responsive* terdiri dari 2 *user*, yaitu :

###### a. Admin

*Admin* merupakan pengguna yang memiliki akses untuk mengelola data pembeli atau pengguna

###### b. Pembeli / Pengguna

Pembeli merupakan pengguna yang memiliki akses untuk melakukan pemesanan dan pembelian produk.

##### 2. Analisis Data

###### a. Data Produk

Data Produk merupakan data-data yang didalamnya terdapat produk- produk yang dijual. Dimana keseluruhan produk beserta dengan informasi mengenai produk tercantum.

###### b. Data Kategori Produk

Data Kategori Produk merupakan data-data yang didalamnya terdapat kategori dari suatu produk yang digunakan untuk mengelompokkan produk sesuai dengan jenisnya masing-masing.

###### c. Data User

Data *User* merupakan data-data yang didalamnya terdapat data mengenai informasi *user* baik itu pembeli maupun *admin*.

#### d. Data Transaksi

Data Transaksi merupakan data-data didalamnya terdapat data dari transaksi-transaksi yang terjadi didalam sistem.

#### e. Data Pembayaran

Data Pembayaran merupakan data-data yang didalamnya terdapat informasi pembayaran dari transaksi yang dikirimkan oleh pembeli.

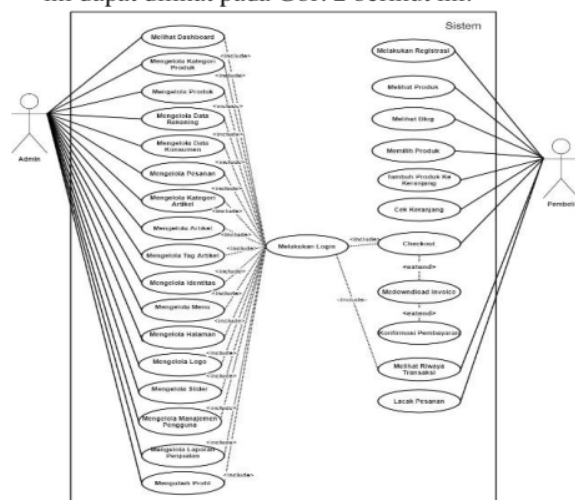
#### f. Data Pengiriman

Data Pengiriman merupakan data-data yang didalamnya terdapat informasi pengiriman dari pada transaksi yang telah dikonfirmasi kesesuaiannya.

### B. Tahap System and Software Design

#### 1. Use Case Diagram

Pada *use case diagram* ini terdapat dua actor yang dapat terhubung langsung ke dalam sistem, yaitu *admin* dan pembeli. Masing-masing actor dari diagram ini memiliki wewenang atau peranan yang telah ditentukan, yang dapat dilihat dari masing-masing *use case*. *Use case* dalam aplikasi ini dapat dilihat pada Gbr. 2 berikut ini:



Gbr. 2 Use Case Diagram

Pada Gambar 2, menjelaskan interaksi pengguna yang terdiri dari *admin* dan pembeli dengan sistem. Adapun *user (admin)* memiliki interaksi dengan sistem berupa melihat *dashboard*, mengelola kategori produk, mengelola produk, mengelola data rekening, mengelola data konsumen, mengelola pesanan, mengelola kategori artikel, mengelola artikel, mengelola identitas, mengelola *menu*, mengelola halaman, mengelola logo, mengelola slider, mengelola manajemen pengguna, mengelola laporan penjualan, mengubah *profil*.

Namun untuk melakukan interaksi tersebut, *user* terlebih dahulu melakukan *login* sebagai *admin* sebagai syarat. Sedangkan interaksi *user (pembeli)* dengan sistem terdiri dari dua kondisi yaitu dengan syarat *login* dan tanpa *login*. Interaksi *user (pembeli)* dengan sistem tanpa syarat *login* antara lain melihat produk, melihat *blog*, memilih produk, tambah produk ke keranjang, cek keranjang, lacak pesanan. Sedangkan interaksi *user (pembeli)* dengan sistem yang memiliki syarat *login* antara lain *checkout*, medonwload invoice, konfirmasi pembayaran.

#### 2. Konseptual database

Konseptual *database* menggambarkan suatu media penyimpanan yang digunakan untuk menyimpan data-data penunjang sebagai *input* sistem dan kemudian diolah menjadi data *output* sistem. Berdasarkan desain *class diagram* yang telah dibuat, selanjutnya akan dibuatkan konseptual *database* yang akan menghubungkan tabel satu dengan tabel lainnya.

Berikut adalah gambar konseptual *database* pada Gbr. 3.



Gbr. 3 Konseptual Database

3. Desain antarmuka

a. Desain Halaman Utama Admin

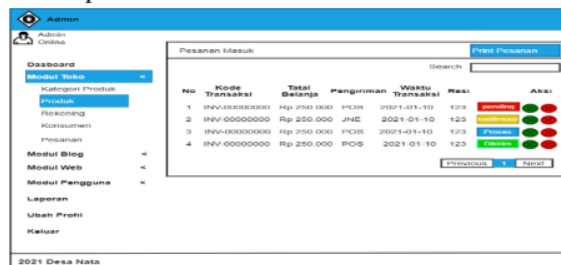
Desain halaman Utama *Admin admin* merupakan desain untuk halaman yang tampil setelah *admin* melakukan *login* dapat dilihat pada Gbr. 4.



Gbr. 4 Desain Halaman Utama Admin

b. Desain Halaman Pesanan Masuk

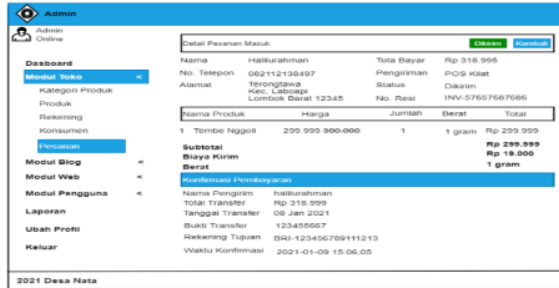
Desain halaman pesanan Masuk merupakan desain untuk halaman dimana *admin* dapat melihat data pesanan masuk dari pembeli produk, dapat dilihat pada Gbr. 5.



Gbr. 5 Desain Halaman Pesanan Masuk

c. Desain Halaman Kirim Pesanan

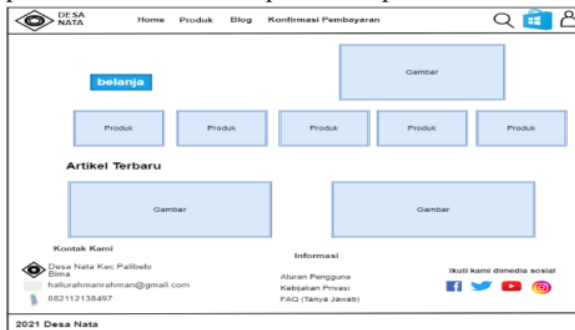
Desain halaman kirim pesanan merupakan desain untuk halaman dimana *admin* dapat melakukan proses kirim pesanan, dapat dilihat pada Gbr. 6.



Gbr. 6 Desain Halaman Kirim Pesanan.

d. Desain Halaman Utama Pembeli

Pada desain halaman utama pembeli merupakan desain halaman untuk halaman awal dimana *website* pertama kali diakses, dapat dilihat pada Gbr. 7.



Gbr. 7 Desain Halaman Utama Pembeli

e. Desain Halaman Pesan Produk (Pembeli)

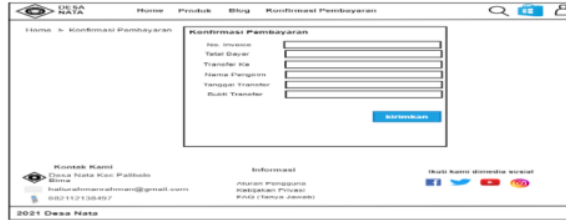
Desain halaman pesan produk (pembeli) merupakan desain halaman untuk halaman dimana pembeli dapat dilihat pada Gbr. 8.



Gbr. 8 Desain Halaman Order Produk (Pembeli)

f. Desain Halaman Konfirmasi Pembayaran (Pembeli)

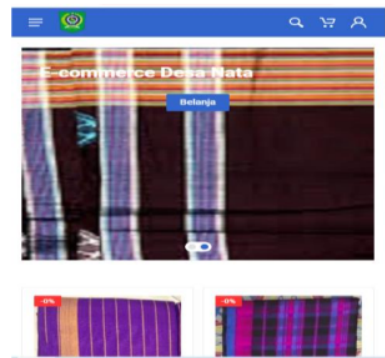
Desain halaman konfirmasi pembayaran (pembeli) merupakan desain halaman dimana pembeli mengirimkan bukti transfer yang telah dilakukan sebagai bukti pembayaran, terlihat pada Gbr. 9.



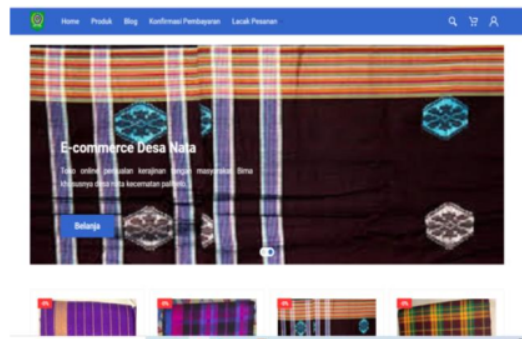
Gbr. 9 Halaman Konfirmasi Pembayaran (Pembeli)

C. Tahap Implementasi and Unit Testing.

Adapun hasil penerapan *Web Responsive* dalam penjualan Tembe Nggoli salah satunya dapat dilihat Gbr 10 dan Gbr. 11.



Gbr. 10 Tampilan Mobile



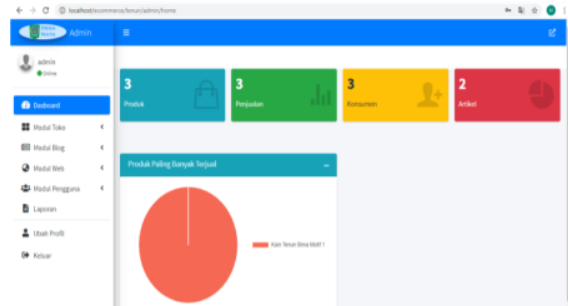
Gbr. 11 Tampilan Destop

Tampilan-tampilan tersebut dapat diterapkan pada bagian-bagian berikut ini:

a. Halaman Utama *Admin*



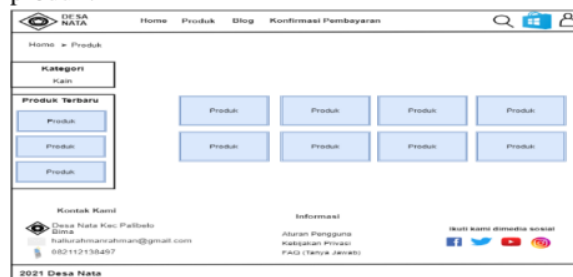
Halaman utama admin merupakan halaman yang muncul setelah admin melakukan login, dimana halaman ini menampilkan menu-menu khusus yang dapat diakses oleh admin serta terdapat tampilan beberapa produk apabila admin ingin melakukan pemesanan.



**Gbr. 12** Halaman Utama Admin

**b. Halaman Pesanan Masuk**

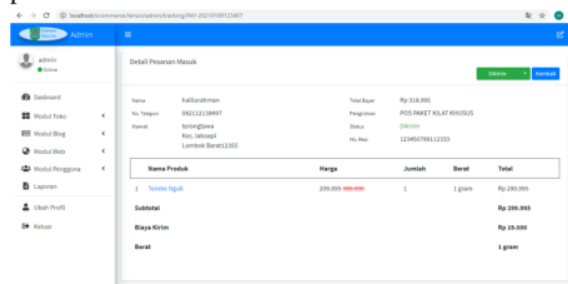
Halaman pesanan masuk merupakan halaman yang menampilkan data pesanan masuk dari pembeli produk.



**Gbr.13** Halaman Pesanan Masuk

**c. Halaman Kirim Pesanan**

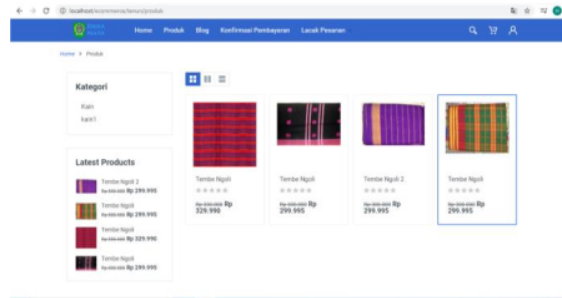
Halaman kirim pesanan merupakan halaman yang menampilkan data kirim pesanan dari pembeli produk.



**Gbr.14** Halaman Kirim Pesanan

**d. Halaman Utama Pembeli**

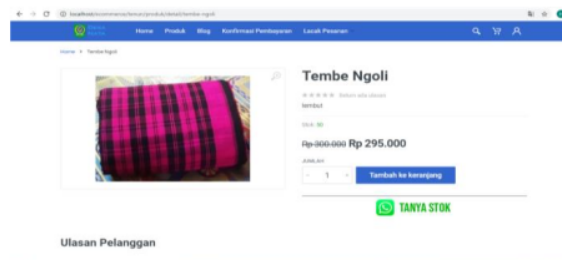
Halaman utama pembeli merupakan halaman yang tampil setelah pembeli melakukan login, halaman ini memuat produk-produk yang dapat dipesan oleh pembeli.



**Gbr.15** Halaman Utama Pembeli

**e. Halaman Pesan Produk (Pembeli)**

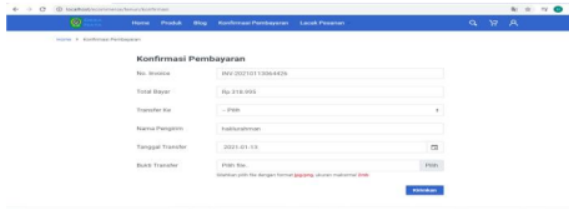
Halaman pesan produk pembeli halaman ini merupakan halaman dimana pembeli dapat melihat pesanan yang telah ditambahkan melalui halaman utama atau halaman produk, pada halaman ini pembeli juga dapat menambahkan pesanan dan apabila pesanan dirasa sudah sesuai pembeli dapat melakukan “simpan pesanan” untuk selanjutnya diberikan nota pesanan.



**Gbr. 16** Halaman Pesan Produk (Pembeli)

**f. Halaman Konfirmasi Pembayaran (Pembeli)**

Halaman konfirmasi pembayaran pembeli merupakan halaman dimana pembeli dapat mengisi formulir pengiriman bukti pembayaran yang merupakan proses yang pembeli lakukan setelah melakukan pembayaran pada rekening yang tertera pada nota Pesanan.



Gbr. 17 Halaman Konfirmasi Pembayaran (Pembeli)

#### g. Tahap *Integration system Testing*

Pengujian sistem merupakan suatu tahapan penting dalam pembangunan suatu sistem. Pengujian sistem dilakukan untuk menjamin sistem yang dibangun berkerja sesuai dengan semestinya. Pengujian perangkat lunak ini menggunakan metode pengujian *blackbok*. Pengujian *blackbok* merupakan pengujian yang berfokus pada fungsional dari sistem yang dibangun.

#### 1. Kasus dan hasil Pengujian Halaman Utama Admin

Pada tabel 1, menunjukkan kasus dan hasil dari pengujian dari tampilan sistem pada halaman utama admin.

TABEL I  
KASUS DAN HASIL PENGUJIAN HALAMAN UTAMA ADMIN

No	Input Data	Hasil yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
1	Memilih menu utama admin	Sistim akan menampilkan halaman utama admin	Sistem menampilkan halaman utama admin	Sesuai

#### 2. Kasus dan hasil Pengujian Halaman Pesanan Masuk.

Pade tabel 2, menunjukkan kasus dan hasil dari pengujian dari tampilan sistem pada halaman melihat data pesanan masuk.

TABEL II  
KASUS DAN HASIL PENGUJIAN HALAMAN DATA PESANAN

No	Input Data	Hasil yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
1	Memilih menu Pesanan Produk	Sistim akan menampilkan halaman Pesanan Produk	Sistem menampilkan halaman Pesanan Produk	Sesuai

#### 3. Kasus dan Hasil Pengujian Halaman Kirim Pesanan

Pada tabel 3, menunjukkan kasus dan hasil dari pengujian dari tampilan sistem pada halaman melihat data pengiriman.

TABEL III  
KASUS DAN HASIL PENGUJIAN HALAMAN DATA PENGIRIMAN

No	Input Data	Hasil yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
1	Memilih menu Pengiriman	Sistim akan menampilkan halaman Pengiriman	Sistem menampilkan halaman Pengiriman	Sesuai

#### 4. Kasus dan hasil Pengujian Halaman Utama Pembeli

Pada tabel 4, menunjukkan kasus dan hasil dari pengujian dari tampilan sistem pada halaman utama pembeli.

TABEL IV  
KASUS DAN HASIL PENGUJIAN HALAMAN UTAMA PEMBELI

No	Input Data	Hasil yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
1.	Memilih menu pembeli	Sistim akan menampilkan halaman utama pembeli	Sistem menampilkan halaman utama pembeli	Sesuai

#### 5. Kasus dan hasil Pengujian Halaman Pesan Produk (Pembeli)

Pada tabel 5, menunjukkan kasus dan hasil dari pengujian dari tampilan sistem pada halaman pesan produk.

TABEL V  
KASUS DAN HASIL PENGUJIAN HALAMAN PESAN PRODUK (PEMBELI)

No	Input Data	Hasil yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
1	Memilih menu pesan produk	Sistim akan menampilkan halaman pesan produk	Sistem menampilkan halaman Pesan produk	Sesuai

#### 6. Kasus dan hasil Pengujian Halaman Konfirmasi Pembayaran (Pembeli)

Pada tabel 6, menunjukkan kasus dan hasil dari pengujian dari tampilan sistem pada halaman register/pembayaran.

TABEL VI  
KASUS DAN HASIL PENGUJIAN HALAMAN MENGIRIMKAN BUKTI PEMBAYARAN

No	Input Data	Hasil yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
1	Memilih menu	Sistim akan menampilkan	Sistem menampilkan	Sesuai

No	Input Data	Hasil yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
	Konfirmasi Pembayaran	halaman Konfirmasi Pembayaran	kan halaman Konfirmasi Pembayaran	
2	Mengisi data Konfirmasi Pembayaran menekan tombol "Kirim"	Sistem akan menampilkan pemberitahuan data berhasil dikirim dan menampilkan table daftar pembayaran	Data Konfirmasi Pembayaran berhasil disimpan dan table daftar pembayaran berhasil ditampilkan	Sesuai

#### IV. KESIMPULAN

Berdasarkan uraian dari pembahasan dapat disimpulkan bahwa aplikasi penjualan Tembe Nggoli dibangun dengan berbasis *web responsive*, dengan tampilan aplikasi dapat menyesuaikan dengan berbagai jenis perangkat. Pengujian sistem aplikasi dengan *blackbox testing* menyatakan bahwa sistem telah berjalan sesuai dengan *fungsionalitas* dan prosedur yang menjadi tujuan pengembangan sistem tersebut. Kesesuaian fungsional dari sistem yang dibangun mencapai 100%. *Web Responsive* ini dirancang untuk mempermudah proses penggunaan dan pemasaran produk Tembe Nggoli. Selain itu, aplikasi ini menyediakan berbagai macam informasi yang berkaitan dengan produk Tembe Nggoli.

Sistem ini diharapkan dapat dikembangkan dengan teknologi berbasis *mobile* seperti *Android* atau *iOS*. Sistem ini dapat dikembangkan Kembali dengan penambahan fitur pembayaran yang lebih terkemuka agar sistem secara langsung mendeteksi pembayaran oleh pembeli.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada bapak pembimbing yang telah meluangkan waktunya memberi masukan dan saran dalam penelitian ini, begitu juga bapak/ibu penenun/pengerajin *Tembe Nggoli* di Desa Nata penulis mengucapkan banyak terima kasih atas informasinya dan masukannya.

#### REFERENSI

- [1] S. Mardiyah, "Kerajinan Tenun Songket Di Perusahaan Ud Bima Bersinar Penaraga Kota Bima Nusa Tenggara Barat," UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA, 2014.
- [2] Y. E. L. Hoely, "Penerapan E-commerce Penjualan Kain Tenun Berbasis Android," *J. Teknol. Terpadu*, vol. 3, no. 1, pp. 9–16, 2017.
- [3] N. Sani, Alexsius Endy Budianto, and Moh. Ahsan, "Implementasi Aplikasi Pemasaran Kain Tenun Ikat Khas Kamanasa Menggunakan Metode Customer Relationship Management Pada Kampung Tenun Kamanasa Berbasis web," in *Universitas Kanjuruhan Malang*, 2019, vol. 2, pp. 185–193.
- [4] N. L. Ratniasih, "Rancang Bangun Sistem Informasi Pemasaran Produk Kecantikan Berbasis Web," in *STMIK STIKOM Bali*, 2015, pp. 9–10.
- [5] Sutarman, "Membangun Aplikasi E-commerce Bahan Bangunan Pada CV.Mitra Brawijaya Menggunakan Teknik Responsive Web Design," *STMIKWidya Cipta Dharma*, 2019.
- [6] D. L. Fithri, "Rancang Bangun E-Commerce Kerajinan Tas Kabupaten Kudus Berbasis Web Responsive," *J. Speed – Sentra Penelit. Eng. dan Edukasi*, vol. 10, no. 2, pp. 89–93, 2018.
- [7] P. Sekarudya, P. Aruningtyas, P. Haribowo, J. A. Bisnis, and P. N. Semarang, "Rancang Bangun E-Commerce Berbasis Web Responsive Dan Mobile Android Pada Umkm Aikori Natural Leather Bag," *J. Bus. Stud.*, vol. 5, no. 1, pp. 73–86, 2019.
- [8] Y. Firmansyah and U. Udi, "Penerapan Metode SDLC Waterfall Dalam Pembuatan Sistem Informasi Akademik Berbasis Web Studi Kasus Pondok Pesantren Al-Habib Sholeh Kabupaten Kubu Raya, Kalimantan Barat," *J. Teknol. dan Manaj. Inform.*, vol. 4, no. 1, 2018.
- [9] A. Dennis, B. H. Wixom, and R. M. Roth, *Systems Analysis & Design*, 5th ed. United States of America: John Wiley & Sons, Inc, 2012.

# Pengembangan E-Commerce Tembe Nggoli (Sarung) Khas Bima Berbasis Web Responsive di Desa Nata

---

## ORIGINALITY REPORT

---

9%

SIMILARITY INDEX

---

### PRIMARY SOURCES

---

1	<a href="http://journal.nurulfikri.ac.id">journal.nurulfikri.ac.id</a> Internet	73 words — 2%
2	<a href="http://core.ac.uk">core.ac.uk</a> Internet	72 words — 2%
3	<a href="http://www.sciencegate.app">www.sciencegate.app</a> Internet	69 words — 2%
4	<a href="http://jurnal.polines.ac.id">jurnal.polines.ac.id</a> Internet	61 words — 2%
5	<a href="http://penelitian.uisu.ac.id">penelitian.uisu.ac.id</a> Internet	59 words — 2%

---

EXCLUDE QUOTES ON

EXCLUDE BIBLIOGRAPHY ON

EXCLUDE SOURCES < 2%

EXCLUDE MATCHES OFF