

Rancang Bangun Aplikasi Media Pemasaran Ulos Berbasis Web Pada Rumah Bordir Janiar Medan

Adilla Safira Harahap¹, Ramli², Dody Hidayat³

^{1,2,3} Program Studi Manajemen Informatika, Fakultas Teknik dan Komputer, Universitas Harapan Medan

Email: adillasafiraharahap@gmail.com¹, ramli.brt@gmail.com², hidayatdody91@gmail.com³

Abstract

Ulos or often called ulos cloth is one of the typical Indonesian clothing, ulos is generally developed by the Batak tribal community, North Sumatra. At first, ulos cloth was used on scarves and sarongs, but now it is widely found in various products. Marketing is an overall system of business activities aimed at planning, pricing, promoting, and distributing goods and services that satisfy the needs of both existing and potential buyers. need.

Keywords: "Ulos, Marketing".

Abstrak

Ulos atau sering disebut juga kain ulos merupakan salah satu busana khas indonesia, ulos secara umum dikembangkan oleh masyarakat suku batak, sumatera utara. Pada awalnya kain ulos digunakan pada selendang maupun sarung, Akan tetapi sekarang sudah banyak dijumpai di berbagai produk. Pemasaran adalah suatu sistem keseluruhan dari kegiatan kegiatan bisnis yang ditujukan untuk merencanakan, menentukan harga, mempromosikan, dan mendistribusikan barang dan jasa yang memuaskan kebutuhan baik kepada pembeli yang ada maupun pembeli potensial Dengan adanya pemasaran sangatlah membantu konsumen dalam menentukan produk yang sesuai dengan apa yang mereka butuhkan.

Kata kunci : "Ulos, Pemasaran".

1. PENDAHULUAN

Perkembangan dan pertumbuhan teknologi informasi yang sangat pesat memberikan dampak positif bagi perusahaan yang bergerak dalam bidang industri, penjualan dan jasa. Keberadaan teknologi informasi membawa perubahan yang cukup signifikan terjadinya proses transformasi bisnis kearah digitisasi, mobilitas modal dan liberalisasi (Kosasi, 2014).

Pemasaran adalah suatu sistem keseluruhan dari kegiatan kegiatan bisnis yang ditujukan untuk merencanakan, menentukan harga, mempromosikan, dan mendistribusikan barang dan jasa yang memuaskan kebutuhan baik kepada pembeli yang ada maupun pembeli potensial (Suprajang, 2015). Dengan adanya pemasaran sangatlah membantu konsumen dalam menentukan produk yang sesuai dengan apa yang mereka butuhkan.

Web dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang menampilkan informasi data teks, data gambar, data animasi, suara, video dan gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait, dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman (hyperlink) (Destiningrum & Adrian, 2017).

Rumah Bordir Janiar Medan sebagai perusahaan yang sedang berkembang yang memproduksi ulos, telah berinisiatif untuk menjadikan aplikasi web sebagai media pemasaran produknya. Aplikasi pemasaran web adalah Aplikasi yang dapat membantu perusahaan dan Rumah Bordir Janiar Medan untuk meningkatkan pemasaran. Aplikasi ini juga dapat membantu perusahaan lokal dan usaha kecil menengah agar dapat bersaing ditengah derasnya perkembangan teknologi.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disebutkan, maka identifikasi masalah yang dikaji yaitu:

1. Pemasaran dilakukan dengan cara menyalurkan ketoko-toko dikota medan.
2. Media pemasaran yang digunakan berupa brosur, face to face, katalog.
3. Pendataan produk dilakukan dengan cara mencatat dibuku.
4. Pendataan konsumen dilakukan dengan cara mencatat dibuku.

1.3 Rumusan Masalah

Agar penelitian dalam rencana tugas akhir ini lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan, maka rumusan masalah, yaitu

1. Bagaimana pemasaran ulos selama ini dilakukan Rumah Bordir Janiar Medan?
2. Bagaimana membuat sistem pemasaran ulos pada Rumah Bordir Janiar Medan?

1.4 Batasan Masalah

Batasan permasalahan dari tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Website yang dibuat meliputi data produk, data order dan data konsumen.
2. Program yang digunakan untuk perancangan website adalah php dan MySql.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah.

1. Membuat Aplikasi Media Pemasaran Ulos Berbasis Web Pada Rumah Bordir Janiar Medan.
2. Membantu dan memperluas pemasaran produk dan meningkatkan omset pemasaran.
3. Sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan studi Diploma III Manajemen Informatika Universitas Harapan Medan.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian tugas akhir ini adalah.

1. Menambah pengetahuan penulis dalam pembuatan aplikasi pemasaran dengan berbasis Web dengan menggunakan aplikasi php dan MySql.
2. Mengetahui teknik pembuatan pemasaran dengan Menggunakan Website.
3. Membantu konsumen untuk memesan produk Ulos setiap waktu.
4. Mempermudah Rumah Bordir Janiar Medan memasarkan hasil produknya

2. METODE PENELITIAN

2.1 Aplikasi

Aplikasi berasal dari kata *application* yang artinya penerapan, lamaran, penggunaan. Pengertian aplikasi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, “Aplikasi adalah penerapan dari rancang sistem untuk mengolah data yang menggunakan aturan atau ketentuan bahasa pemrograman tertentu (Andi Juansyah, 2015). Menurut Ali Zaki dan Smitdev Community, pengertian aplikasi adalah suatu komponen yang bermanfaat sebagai media untuk mengoperasikan pengolahan data atau kegiatan lainnya, misalnya; membuat dan mengolah file atau dokumen (Pane et al., 2020). Dalam pengembangannya aplikasi dapat dikategorikan dalam 3 kelompok, yaitu sebagai berikut :

1. Aplikasi desktop yaitu aplikasi yang hanya dapat dijalankan pada perangkat Komputer atau laptop
2. Aplikasi web yaitu aplikasi yang dijalankan menggunakan komputer atau laptop yang terkoneksi jaringan internet.
3. Aplikasi mobile yaitu aplikasi yang dijalankan di perangkat mobile di mana untuk kategori ini penggunaannya sudah banyak sekali.

2.2 Pemasaran

Pemasaran atau marketing adalah kegiatan yang dilakukan oleh perusahaan untuk mempromosikan suatu produk atau layanan yang mereka punya. Pemasaran ini mencakup pengiklan, penjualan, dan pengiriman produk ke konsumen atau perusahaan lain (Sejahtera, 2020).

Menurut Boyd “Pemasaran ialah suatu proses yang melibatkan berbagai macam kegiatan penting yang memungkinkan perusahaan dan individu mendapatkan apa yang mereka butuhkan dan inginkan melalui pertukaran dengan pihak lain” (ID, 2020) .

Dalam perusahaan, tujuan utama pemasaran adalah untuk memaksimalkan keuntungan dengan membuat strategi penjualan. Diperusahaan atau bisnis, marketing executives harus mampu melihat banyak aspek dalam beriklan, termasuk juga memprediksi lifespan sebuah produk.

2.3 Web

Website adalah: “Web dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang menampilkan informasi data teks, data gambar, data animasi, suara, video dan gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait, dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman (hyperlink)” (Destiningrum & Adrian, 2017) .

Web atau website atau situs web ditemukan oleh Sir Timothy John “Tim” Berners - Lee (TimBL atau TBL) pada tahun 1991. Tujuan Sir Timothy John ketika merancang situs web yaitu untuk memudahkan tukar menukar dan memperbaiki informasi pada sesama peneliti di tempat ia bekerja. Pada tanggal 30 April 1993, CERN (Conseil Européene pour la Recherche Nucléaire) mengumumkan bahwa WWW (World Wide Web) dapat digunakan secara gratis oleh publik..

Situs web adalah sekumpulan halaman web yang saling berhubungan yang umumnya berada pada server yang sama berisikan kumpulan informasi yang disediakan secara perorangan, kelompok, atau organisasi. Situs web biasanya ditempatkan setidaknya pada sebuah server web yang dapat diakses melalui jaringan seperti internet, ataupun jaringan area lokal (Local Area Network) melalui alamat internet yang dikenali sebagai URL.

2.3.1 HTML

Hypertext Markup Language (HTML) adalah sebuah bahasa pemrograman yang digunakan untuk membuat sebuah halaman *web*, menampilkan berbagai informasi di dalam sebuah penjelajah web Internet dan pemformatan *hiperteks* sederhana yang ditulis dalam berkas format ASCII agar dapat menghasilkan tampilan wujud yang terintegrasi (Destiningrum & Adrian, 2017).

Hypertext Markup Language (HTML) ditemukan oleh Tim Berners-Lee pada tahun 1980. Sebagai cara sederhana namun efektif untuk mengkodekan dokumen elektronik. *HTML* merupakan suatu metode untuk mengimplementasikan konsep hypertext dalam suatu naskah atau dokumen. Pada *html* telah mengalami perkembangan yang sangat pesat pada versinya. Antara lain versi *HTML* sampai saat ini yaitu *HTML 5.0*. *HTML* versi 5.0 merupakan sebuah prosedur dalam pembuatan tampilan website yang menggabung antara *CSS* dan *HTML*.

Adapun kelebihan *HTML* versi 5.0 sebagai berikut:

1. Cleaner code
2. Greater consistency
3. Improve semantics
4. Improved accessibility
5. Client-side database
6. Geolocation
7. Offline application cache
8. Smarter forms
9. Sharper focus on web application requirements

2.3.2 PHP

PHP (HypertextPreprocessor) adalah bahasa pemrograman Open Source yang digunakan untuk membuat sebuah aplikasi *web*. *PHP (HypertextPreprocessor)* merupakan pemrograman server side, yaitu bahasa yang berjalan di sisi server. Kode program *PHP* akan dieksekusi oleh server dan hasil eksekusi tersebut akan di tampilkan kepada *client* (Siregar & Melani, 2019).

PHP merupakan bahasa *scripting server – side*, dimana pemrosesan datanya dilakukan pada sisi server. Sederhananya, serverlah yang akan menerjemahkan skrip program, kemudian hasilnya akan dikirim kepada *client* yang melakukan permintaan.

Sistem kerja dari *PHP* diawali dengan permintaan yang berasal dari halaman website oleh browser. Berdasarkan *URL* atau alamat website dalam jaringan internet, browser akan menemukan sebuah alamat dari *webserver*, menyampaikan segala informasi yang dibutuhkan oleh *webserver*. Selanjutnya *webserver* akan mencari berkas yang diminta dan

menampilkan isinya di browser. Browser yang mendapatkan isinya segera menerjemahkan kode *HTML* dan menampilkannya

2.4 Alat Bantu Perancangan

Dalam perancangan suatu sistem informasi dibutuhkan suatu alat bantu perancangan sistem agar penelitian dan dalam analisa bisa mendapatkan hasil yang ingin dicapai. Adapun alat bantu yang digunakan dalam perancangan sistem adalah diagram konteks, Data Flow Diagram.

2.4.1 Diagram Konteks

Diagram konteks adalah diagram yang terdiri dari suatu proses dan menggambarkan ruang lingkup suatu sistem. Diagram konteks merupakan level tertinggi dari DFD yang menggambarkan seluruh *input* ke sistem atau *output* dari sistem. Diagram konteks dimulai dengan penggambaran terminator, aliran data, aliran kontrol penyimpanan, dan proses tunggal yang menunjukkan keseluruhan sistem (Muslihudin, 2016)

2.4.2 Data Flow Diagram

Menurut sukamto “*Data Flow Diagram (DFD)* merupakan suatu representasi grafik yang menggambarkan aliran informasi dan transformasi yang diaplikasikan sebagai data yang mengalir dari masukan (*Input*) dan keluaran (*Output*)” (Tita, 2016).

Adapun fungsi data *flow diagram* sebagai berikut:

1. *DataFlowDiagram (DFD)* merupakan suatu alat untuk membuat model yang memungkinkan suatu profesional sistem untuk bisa menggambarkan suatu sistemnya menjadi sebuah jaringan proses fungsional. Dimana hal tersebut dapat dihubungkan dari satu dan lainnya dengan alur data, bisa dengan cara yang manual dan juga dengan komputerisasi.
2. *DataFlowDiagram* juga merupakan suatu alat untuk membuat model yang sangat sering digunakan oleh orang-orang, terkhusus ketika fungsi-fungsi sistem tersebut adalah bagian yang sangat penting dan juga kompleks dibandingkan dengan data yang sudah di manipulasikan oleh suatu sistem.
3. *DataFlowDiagram* juga adalah salah satu alat yang dapat merancang suatu sistem yang berorientasi pada suatu alur data dengan konsep dekomposisi yang bisa digunakan untuk dapat menggambarkan analisa dan juga rancangan sistem yang lebih mudah untuk dapat dikomunikasikan oleh suatu profesional sistem ke pengguna maupun kepada si pembuat program tersebut.

2.5 NOTEPAD

Menurut Angga Reza Palevi dan Krisnawati (2013), Notepad++ adalah sebuah aplikasi text editor yang bersifat gratis. Notepad++ menitik beratkan kegunaan aplikasi untuk merubah suatu teks dalam waktu yang cepat dan praktis. Notepad++ mendukung banyak format bahasa pemrograman seperti PHP, HTML, Java Script dan CSS). Notepad++ dirilis pada tanggal 24 November 2003 oleh Don Ho dengan memiliki license dari GNU General Public License dengan ukuran program yang kecil yaitu 5.5MB. Bahasa pemrograman yang didukung oleh notepad++ adalah bahasa C++ karena fungsi-fungsinya

yang dimasukkan kedalam daftar fungsi dan kata-katanya akan berubah sesuai dengan makna kata C++. Adapun bahasa pemrograman yang didukung oleh notepad ++ sebagai berikut: ActionScript, Ada, ASP, Assembler, autoIt, Batch, C, C++, C#, Caml, Cmake, COBOL, CSS, D, Diff, Pascal, Perl, PHP, Postscript, PowerShell, Properties file, Python dan lain sebagainya

2.6 MySQL

Menurut Kustiyahningsih MySQL adalah sebuah basis data yang mengandung satu atau jumlah tabel. Tabel terdiri atas sejumlah baris dan setiap baris mengandung satu atau sejumlah tabel. Tabel terdiri atas sejumlah baris dan setiap baris mengandung satu atau sejumlah tabel (Firman, Hans, Wowor, & Najoran, 2016).

Tipe data *MySQL*, menurut Kustiyahningsih Tipe data MySQL adalah data yang terdapat dalam sebuah tabel berupa *field – field* yang berisi nilai dari data tersebut. Nilai data dalam *field* memiliki tipe sendiri – sendiri. Adapun kelebihan pada Mysql sebagai berikut:

1. MySQL dapat berjalan stabil pada berbagai sistem operasi seperti *Windows, Linux, FreeBSD, Mac Os X Server, Solaris, Amiga*, dan sebagainya.
2. *Open Source*. MySQL didistribusikan secara *open source*, dibawah lisensi *General Public License (GPL)* sehingga dapat digunakan secara gratis
3. MySQL dapat digunakan oleh beberapa *user* dalam waktu yang bersamaan tanpa mengalami masalah atau konflik.
4. MySQL memiliki kecepatan yang menakjubkan dalam menangani *query* sederhana, dengan kata lain dapat memproses lebih banyak SQL per satuan waktu
5. MySQL memiliki tipe kolom yang sangat kompleks, seperti *signed* atau *unsigned integer, float, double, char, text, date, timestamp*, dan sebagainya.
6. MySQL memiliki operator dan fungsi secara penuh yang mendukung perintah *Select* dan *Where* dalam perintah (*query*)
7. Keamanan. MySQL memiliki beberapa lapisan sekuritas seperti level subnetmask, nama host, dan izin akses user dengan sistem perizinan yang mendetail serta sandi terenkripsi
8. Skalabilitas dan Pembatasan. MySQL mampu menangani basis data dalam skala besar, dengan jumlah rekaman (*records*) lebih dari 50 juta dan 60 ribu tabel serta 5 milyar baris. Selain itu batas indeks yang dapat ditampung mencapai 32 indeks pada tiap tabelnya.
9. Dapat melakukan koneksi dengan klien menggunakan protokol TCP/IP, Unix socket (UNIX), atau *Named Pipes (NT)*.
10. MySQL dapat mendeteksi pesan kesalahan pada klien dengan menggunakan lebih dari dua puluh bahasa.
11. MySQL memiliki *interface* (antar muka) terhadap berbagai aplikasi dan bahasa pemrograman dengan menggunakan fungsi *Application Programming Interface (API)*
12. MySQL memiliki struktur tabel yang lebih fleksibel dalam menangani *alter table* , dibandingkan basis data lainnya seperti *PostgreSQL* ataupun *Oracle*.

III. GAMBARAN UMUM TOKO

3.1 Sejarah Singkat Perusahaan

Rumah Ulos Janiar Medan merupakan bentuk perusahaan yang bergerak dalam bidang pemasaran khususnya dalam bidang pemasaran ulos. Rumah Ulos Janiar Medan beralamat di

Jalan Pancasila nomor 32 Medan, yang berdiri pada awal tahun 2000. Pemilik usaha ini bernama ibu Janiar, seorang wirausahawan yang memproduksi jenis ulos kain dan ulos selendang, yang dilakukan dengan cara memasok/menyalurkan ulosnya ketoko-toko yang ada dikota medan saja. Rumah Bordir Janiar Medan tidak melayani pembelian persatuan minimal konsumen membeli 1 lusinan.

Namun seiring dengan perkembangan kebutuhan masyarakat yang semakin meningkat dan beragam, maka ibu Janiar melakukan perubahan kebutuhan itu dengan menambah pekerja dalam pembuatan ulos, Maka pada tahun 2002, ibu Janiar mendirikan sebuah usaha grosir yang diberi nama Rumah Ulos Janiar Medan khususnya dalam pemasaran ulos.

Rumah Bordir Janiar Medan memproduksi berbagai jenis kain ulos antara lain yaitu:

1. Ulos Maringin.
2. Ulos Ragi Hotang.

3.2 Visi Dan Misi Perusahaan

Adapun visi dan misi pada Rumah Bordir Janiar Medan sebagai berikut :

3.2.1 Visi Perusahaan

Adapun visi pada Rumah Bordir Janiar Medan sebagai berikut:

1. Menciptakan kondisi terbaik bagi karyawan sebagai kebanggaan untuk berkarya.
2. Menjadi produsen ulos yang efisien dan mempunyai daya saing yang tumbuh.

3.2.2 Misi Perusahaan

Adapun visi dan misi pada rumah border janiar medan sebagai berikut

1. Memastikan keselamatan dan keamanan sebagai prioritas utama.
2. Menyediakan infrastruktur dan layanan kelas dunia untuk mendukung perkembangan ekonomi Indonesia melalui konektivitas antar daerah maupun Negara.
3. Mengembangkan kemitraan untuk melengkapi kemampuan dan memperluas penawaran perusahaan

IV. HASIL DA PEMBAHASAN

4.1 Sistem Yang Sedang Digunakan

Proses analisa sistem merupakan tahap selanjutnya untuk menganalisa permasalahan dalam sistem dan solusi untuk memecahkan permasalahan suatu sistem. Rumah Bordir janiar Medan merupakan sebuah usaha yang bergerak pada bidang pemasaran dalam pembuatan ulos. Rumah Bordir Janiar Medan yang beralamat dijalan Pancasila no 32 Medan dipimpin langsung oleh pemilik usaha yang bernama ibu Janiar, Seorang wirausahawan yang memproduksi jenis ulos kain dan ulos selendang, yang dilakukan dengan cara memasok / menyalurkan ulosnya ke toko-toko yang ada dikota medan saja. Rumah Bordir Janiar Medan tidak melayani pembelian persatuan minimal 1 lusinan.

Sistem yang sedang digunakan pada Rumah Bordir Janiar Medan dari hasil produksi/bordir menghasilkan 2 jenis produk maka di lakukan pemasaran dengan cara distribusi ke toko-toko lewat brosur, pamflet-pamflet, sehingga konsumen dapat mengetahui pemasaran produknya tanpa harus datang ke tokonya langsung.

4.2 Perancangan Sistem

Perancangan sistem dapat membantu dan membangun suatu sistem yang akan dibangun dalam perancangan website pemasaran pada Rumah Bordir Janiar Medan dalam membantu suatu proses alur kerja sistem yang dihasilkan.

Adapun data-data perancangan pemasaran pada Rumah Bordir Janiar medan sebagai berikut:

- a. Data produk, pada data produk berisikan id. produk, kategori produk, nama produk dan harga produk.
- b. Data order, data order berisikan kode konsumen, kode order, tanggal order, kode produk dan jumlah harga.
- c. Data konsumen, data konsumen berisikan kode konsumen, nama konsumen, email, telepon dan alamat.
- d. Data bayar, berisikan tanggal bayar, kode order, jumlah bayar, bukti dan kode konsumen.

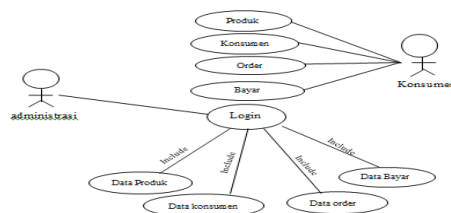
Data-data diatas disimpan didalam komputer, dengan adanya aplikasi pemasaran ulos berbasis web pada rumah bordir janiar medan maka aplikasi ini dapat melakukan penyimpanan data, pencarian dan pencetakan laporan penjualan ulos. Data-data tersebut disimpan didalam database dengan ketentuan sebagai berikut:

- a. Data produk disimpan pada tabel barang
- b. Data order disimpan pada tabel daftar order
- c. Data konsumen disimpan pada tabel pembeli.
- d. Data pembayaran disimpan pada tabel konfirmasi.

Data yang diproses akan menghasilkan output, dimana percetakan output tersebut dilakukan oleh komputer yang telah di program. Sistem informasi website pemasaran Rumah Bordir Janiar Medan menghasilkan output:

1. Daftar Produk
2. Daftar Order
3. Daftar Konsumen
4. Laporan Pembayaran

Adapun Diagram Use Case dapat dilihat pada gambar 4.2 dibawah:



Gambar 1 Perancangan Use Case

4.3 Perancangan Database

Untuk membuat laporan yang diinginkan dan mendapat inhalamanasi yang diinginkan pimpinan, maka dibutuhkan *file-file* yang merupakan kumpulan-kumpulan inhalamanasi yang

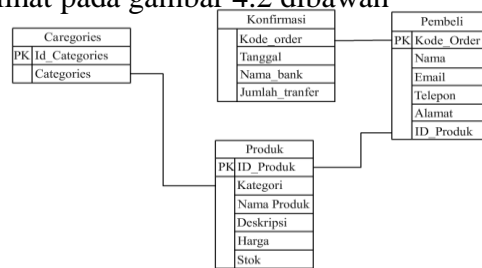
dapat diketahui bila mana sewaktu-waktu dibutuhkan kembali. Adapun database yang akan di rancang diberinama yaitu toko_online.

4.3.1 Diagram Entity Relationship

Struktur *field* merupakan tempat penyimpanan inhalamanasi dari aliran data yang digunakan dalam sebuah sistem. Dalam perancangan program aplikasi media pemasaran ulos berbasis web terdiri dari beberapa table.

4.3.2 Relasi Database

Relasi tabel atau relasi tabel merupakan relasi atau hubungan antara tabel yang satu dengan yang lain pada database. Adapun relasi tabel yang diusulkan pada Rumah Bordir Janiar Medan dapat dilihat pada gambar 4.2 dibawah



Gambar 2 Relasi Database

4.4 Pembahasan

4.4.1 Implementasi

Implementasi adalah suatu tindakan atau pelaksanaan dari sebuah rencana yang sudah disusun secara matang dan terperinci. Implementasi biasanya dilakukan setelah perencanaan sudah dianggap selesai

4.5 Hasil

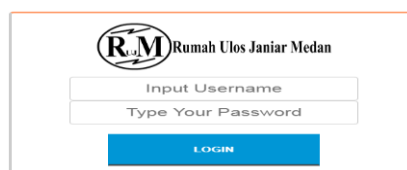
Setelah melakukan perancangan yang diusulkan selesai, maka hal selanjutnya yang dilakukan yaitu melakukan perancangan interface atau tampilan sistem. Adapun tampilan perancangan aplikasi media pemasaran ulos pada rumah bordir janiar medan sebagai berikut:

1. Tampilan sistem admin

Pada tampilan sistem admin terdapat 7 tampilan sistem yang telah dirancang, adapun tampilan pada sistem admin yaitu sebagai berikut

a. Tampilan Halaman Login

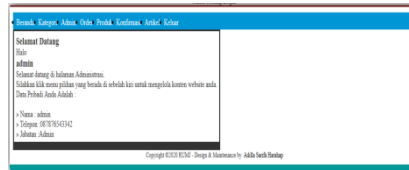
adapun tampilan halaman login yang telah dirancang dapat dilihat pada gambar 4.3 dibawah



Gambar 3 Tampilan Halaman Login

b. Tampilan Halaman Utama

adapun tampilan halaman yang telah dirancang dapat dilihat pada gambar 4.4 dibawah



Gambar 4 Tampilan Halaman Utama

c. Tampilan Halaman Tambah Kategori

adapun tampilan halaman yang telah dirancang dapat dilihat pada gambar 4.18 dibawah.



Gambar 5 Tampilan Halaman Tambah Kategori

d. Tampilan Halaman Tambah Produk

adapun tampilan halaman yang telah dirancang dapat dilihat pada gambar 4.6 dibawah



Gambar 6 Tampilan Halaman Tambah Produk

e. Tampilan Halaman Order

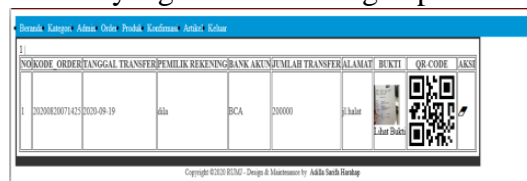
adapun tampilan halaman yang telah dirancang dapat dilihat pada gambar 4.7 dibawah :



Gambar 7 Tampilan Halaman Order

f. Tampilan Halaman Konfirmas

adapun tampilan halaman yang telah dirancang dapat dilihat pada gambar 4.8 dibawah:



Gambar 8 Tampilan Halaman Konfirmasi

5. Kesimpulan Dan Saran

5.1. Kesimpulan

Dari penelitian yang dilakukan di Rumah Bordir Janiar Medan, maka dihasilkan kesimpulan sebagai berikut:

- a. Sistem pemasaran menggunakan website pada Rumah Bordir Janiar Medan sudah tepat dalam menarik calon konsumen untuk membeli produk ulos.
- b. Dengan adanya aplikasi media pemasaran ulos yang terkoneksi pada jaringan internet dapat memperluas area untuk mempromosikan ulos yang diproduksi oleh Rumah Bordir Janiar Medan.

5.2 Saran

Dalam aplikasi pemasaran ulos yang telah dirancang ini masih terdapat kekurangan. Adapun kelemahan system ini:

- a. Dalam pengembangan aplikasi pemasaran ulos yang telah dirancang, sebaiknya ditambahkan suatu laporan yang digunakan untuk mengetahui jumlah yang telah terjual, baik laporan penjualan perhari, perbulan maupun pertahun.
- b. Aplikasi pemasaran ulos yang telah dirancang sebaiknya dilakukan maintenance secara rutin demi keamanan aplikasi pemasaran tersebut.
- c. Aplikasi medan pemasaran ulos pada rumah bordir janiar medan dapat dikembangkan menggunakan bahasa pemrograman lain, contohnya yaitu bahasa pemrograman java.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Andi Juansyah. (2015). Pembangunan aplikasi child tracker berbasis assisted – global positioning system (A-GPS) dengan platform android. *Jurnal ilmiah komputer dan informatika (Komputa)*, 1(1), 1–8.
- [2] Angga Reza Palevi dan Krisnawati (2013) Perancangan aplikasi komik hadist berbasis multimedia.
- [3] Candra Agustina (2016) Makna dan fungsi ulos dalam adat masyarakat batak toba didesa talang mandi kecamatan mandau kabupaten bengkalis
- [4] Destiningrum, M., & Adrian, Q. J. (2017). Sistem informasi penjadwalan dokter berbasis web dengan menggunakan framework codeigniter (Studi kasus: rumah sakit Yukum medical centre). *Jurnal teknoinfo*, 11(2), 30
- [5] Efendi, J., & Ibrahim, J. (2018). *metode penelitian hukum* (2nd ed.). Prenada media group
- [6] Efendi, Hans, Wowor, & Najooan (2016) Sistem informasi perputakaan online berbasis web
- [7] ID, I. E. (2020). *Pengertian pemasaran menurut para ahli*. Kosasi, S. (2014). Pembuatan sistem informasi penjualan berbasis *web* untuk memperluas pangsa pasar sandy.

Pembuatan sistem informasi penjualan berbasis web untuk memperluas pangsa pasar, 225–232.

- [8] Muslihudin, M. O. (2016). Analisa dan perancangan sistem informasi menggunakan model terstruktur dan *UML* (A. pramesta (ed.); I). CV. ANDI OFFSET.