PEMASARAN GROSIR BATIK MENGGUNAKAN METODE MARKET BASED ANALYSIS (STUDI KASUS: BATIK BALQIS TULANG BAWANG)

Akbar Rudin Harahap[1)], Manasse Siahaan[2)]
[1)2)]Sistem Informasi
[1)]akbarrudinharahap@gmail.com, [2)]manassesiahaan129@gmail.com

Abstrak

Butik Batik Balqis merupakan salah satu perusahaan di bidang penjualan batik secara eceran maupun grosir yang mempunyai tujuan untuk memasarkan dan menjual batik. Perusahaan ini akan melayani informasi tentang harga batik yang dijual di wilayah Lampung dan sekitarnya. Berdasarkan uraian tersebut, maka yang menjadi rumusan permasalahan dalam penelitian ini adalah bagaimana mempermudah proses pencarian kebutuhan batik pada Butik batik balqis dan Bagaimana membuat sistem agar pelanggan dapat mengetahui batik apa saja yang ditawarkan oleh Butik batik balqis. Adanya sistem aplikasi ini yang dirancang dengan menggunakan metode pengembangan sistem *Prototype,* metode pengembangan sistem UML (*Unified Modeling Languge*) dan bahasa pemrograman yang digunakan adalah PHP serta database MySQL pencarian kebutuhan batik dapat dicari dengan menggunakan website sehingga memudahkan pelanggan dalam mencari batik yang ada di butik batik balqis kemudian pelanggan dapat mengetahui apa saja batik yang ditawarkan oleh butik batik balqis, sehingga pelanggan dapat mengetahui perbandingan harga yang diberikan oleh penyedia batik lain

Kata Kunci: Pemasaran, Batik, *PHP, MySQL, Website*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi digital telah membawa pengaruh di semua aspek kehidupan manusia yang selain memudahkan kehidupan manusia juga membawa dampak bagi penggunanya (Riskiono & Pasha, 2020), (Kardiansyah, 2021). Selain digunakan untuk melakukan pertukaran informasi dan berita, saat ini teknologi sudah digunakan untuk merambah dan memajukan dunia bisnis (Ayu et al., 2021), (Megawaty, 2020). Hal tersebut semakin menegaskan bahwa teknologi informasi dan komunikasi adalah hal penting (Ulum & Muchtar, 2018). Salah satu pemanfaatan teknologi yang sangat berpengaruh perkembangannya semakin pesat adalah teknologi internet, yang dapat membantu sebuah bisnis penjualan (Wantoro, 2020).

Butik batik balqis merupakan salah satu sebuah usaha bisnis yang bergerak di bidang penjualan batik secara eceran maupun grosir. Pada saat ini butik batik balqis kesulitan dalam memasarkan suatu produk mereka karena hanya masyarakat lokal saja yang tahu bawa mereka menjual batik secara eceran maupun grosir. Pemasaran batik balqis belum menggunakan situs web pemasaran yang bisa memamerkan semua produk yang terbaru

dan melakukan suatu pemasaran grosir batik secara *online*, sehingga omset pendapatan dan penjualan sering sekali tidak memenuhi target penjualan. Dengan adanya situs *online*, diharapkan batik balqis dapat mudah ditemukan dan dapat mengembangkan usaha penjualan produk batik tersebut (Megawati, 2017).

Market Basket Analysis merupakan salah satu metode yang biasa digunakan dan paling bermanfaat pada lingkungan marketing untuk keperluan strategi pemasaran, desain katalog serta proses pembuatan keputusan bisnis (Panjaitan et al., 2020), (Irawan & Neneng, 2020). Salah satu sumber data dari *market basket analysis* dapat diperoleh dari sebuah transaksi yang telah dilakukan. *Market basket analysis* umumnya dimanfaatkan sebagai titik awal pencarian pengetahuan dari suatu data transaksi ketika belum diketahui pola spesifik yang akan dicari (Anisyah, 2018). Metode ini digunakan untuk menentukan produk-produk manakah yang akan dibeli konsumen secara bersamaan dengan analisa terhadap daftar transaksi pelanggan (Qoniah & Priandika, 2020), (Ichsan et al., 2020).

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, maka diperlukan adanya suatu sistem pemasaran dengan lebih luas dan memanfaatkan media internet dengan adanya web tersebut diharapkan pelanggan bisa mendapatkan informasi yang lengkap mengenai produk yang ditawarkan. Maka dari itu, penulis mengangkat masalah tersebut kedalam proposal skripsi yang berjudul **"Pemasaran Grosir Batik Menggunakan *Metode Market Based Analysis*".**

KAJIAN PUSTAKA

Pemasaran

Pemasaran adalah proses social dana manajerial yang di lakukan oleh individu ataupun kelompok dalam memproleh kebutuhan atau ke inginan mereka, dengan cara membuat dan mempertukarkan produk dan nilai dengan pihak lain (Ruslaini et al., 2021), (Fernando et al., 2021).

Batik

Batik Batik merupakan hal yang tidak asing bagi masyarakat Indonesia saat ini (Handoko & Gumantan, 2021). Batik merupakan salah satu warisan nusantara yang unik (Rianto, 2021). Keunikannya ditunjukkan dengan barbagai macam motif yang memiliki makna tersendiri. berdasarkan etimologi dan terminologinya, batik merupakan rangkaian kata mbat dan tik (Mahfud & Fahrizqi, 2020). Mbat dalam bahasa Jawa dapat diartikan sebagai ngembat atau melempar berkali-kali, sedangkan tik berasal dari kata titik. Jadi, membatik

artinya melempar titik berkali-kali pada kain. Adapula yang mengatakan bahwa kata batik berasal dari kata amba yang berarti kain yang lebar dan kata titik. Sehingga dapat dikatakan batik merupakan titik-titik yang digambar pada media kain yang lebar sedemikian sehingga menghasilkan pola-pola yang indah. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, batik memiliki arti kain bergambar yang pembuatannya secara khusus dengan menuliskan atau menerakan malam pada kain itu, kemudian pengolahannya diproses dengan cara tertentu (Styawati et al., 2020).

Market Basket Analysis

Market Basket Analysis merupakan salah satu metode atau teknik yang sering digunakan dan paling bermanfaat untuk lingkungan marketing (Panjaitan et al., 2020), (Susanto & Ramadhan, 2017). Tujuan dari Market Basket Analysis ini adalah untuk menentukan produk manakah yang pelanggan beli dalam waktu bersamaan, di mana nama dari metode ini diambil dari kebiasaan pelanggan menaruh barang mereka ke keranjang atau ke dalam daftar belanja (market basket) (Anisyah, 2018), (Nisa & Samsugi, 2020). Dengan mengetahui produk manakah yang dibeli secara bersamaan akan dapat sangat membantu pedagang ataupun perusahaan lainnya. Sebuah toko juga dapat menggunakan informasi ini untuk menempatkan produk yang sering terjual secara bersamaan di dalam satu area atau kategori, sementara sebuah katalog ataupun situs e-commerce dapat menggunakannya untuk menentukan layout dari katalog mereka (Qoniah & Priandika, 2020), (Anggraini et al., 2020).

Evolutionary Prototype

Evolutionary prototype yaitu, *prototype* yang secara terus menerus di sempurnakan sampai memiliki seluruh fungsionalitas yang dibutuhkan pengguna dari sistem yang baru (Wantoro, 2018).

Unified Modeling Language (UML)

UML (*Unifed Modeling Language*) adalah salah satu standar yang banyak digunakan di dunia industri untuk mendefinisikan *requreiment*, membuat analisis dan desain, serta menggambarkan arsitektur dalam pemograman berorientasi objek (Saputra & Puspaningrum, 2021), (Gunawan & Fernando, 2021).

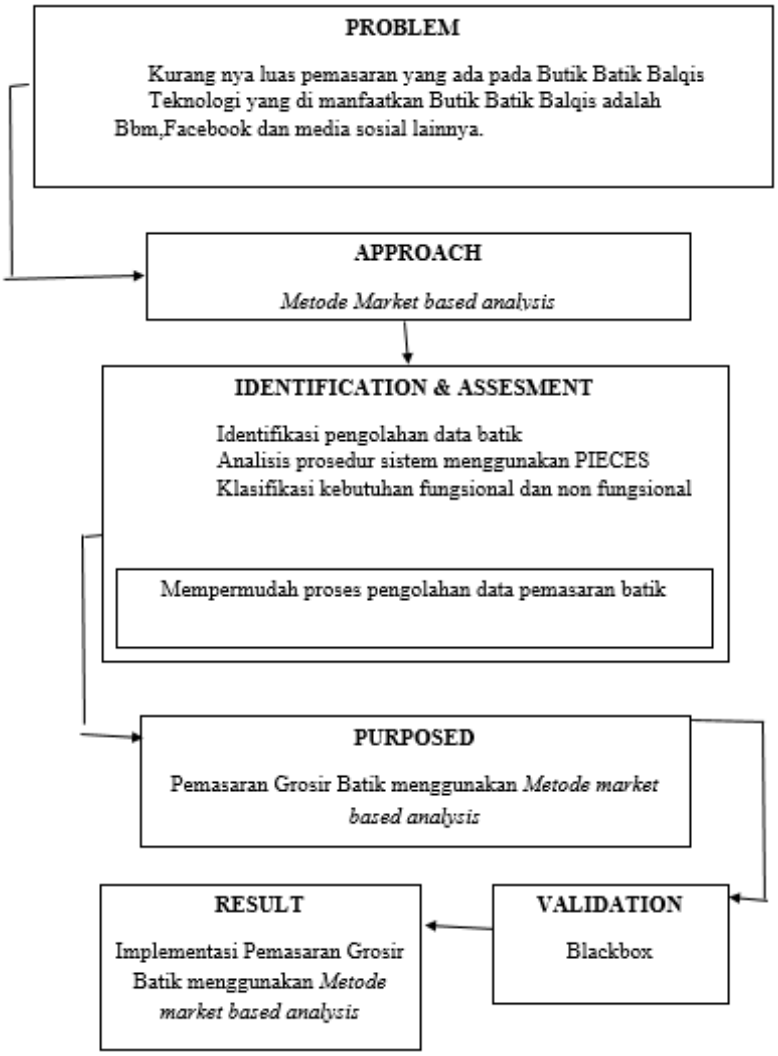
PHP

PHP: *Hypertext Preeprocessor* merupakan bahasa yang hanya dapat berjalan pada *server* dan hasilnya dapat ditampilkan pada *Client* (Raharjo, 2016). PHP adalah produk *Open Source* yang dapat digunakan secara gratis tanpa harus membayar untuk menggunakanya. *Interpereter* PHP dalam mengeksekusi kode PHP pada sisi server (disebut *server-side*), sedangkan tanpa adanya *interpereter* PHP, maka semua skrip dan aplikasi PHP yang dibuat tidak dapat dijalankan (Ramadhanu & Priandika, 2021).

METODE

Kerangka Penelitian

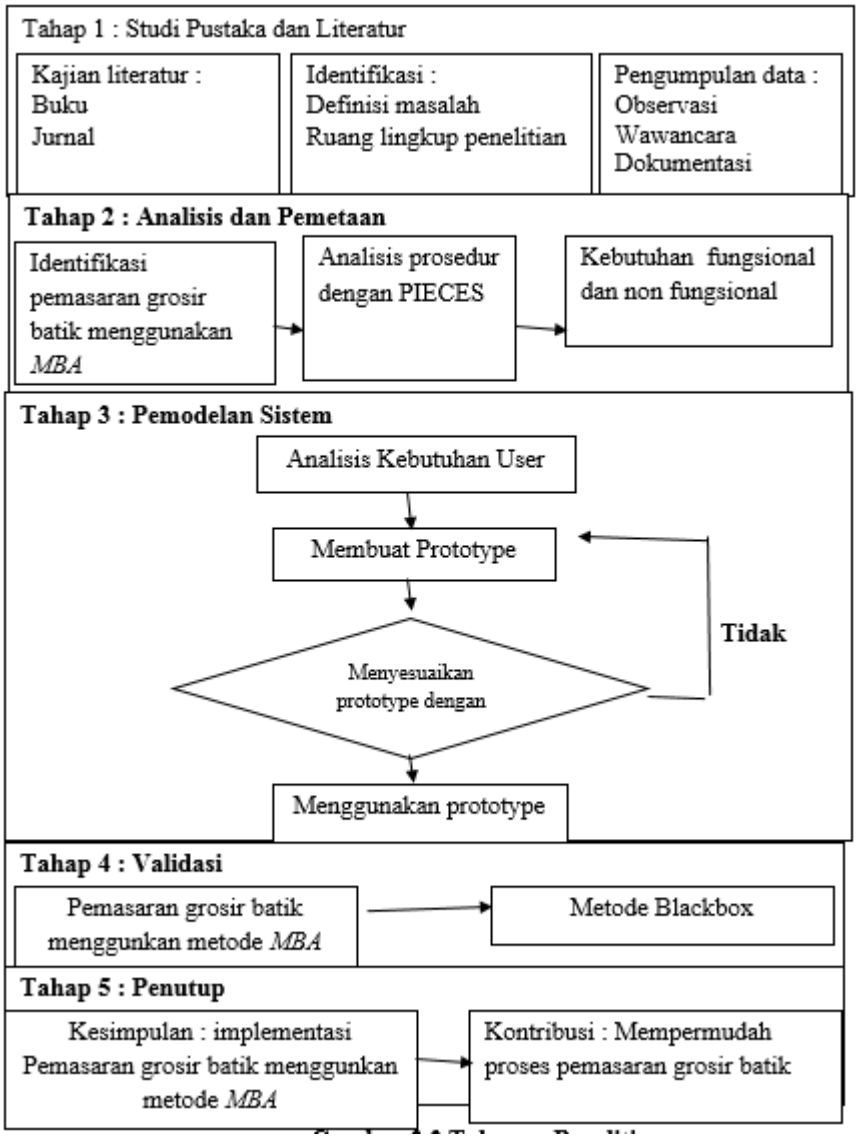
Kerangka penelitian merupakan kegiatan yang di lakukan secara terencana, teratur, sistematis untuk mencapai tujuan tertentu (Sulistiani et al., 2019). Kerangka penelitian dapat dilihat dibawah ini:



Gambar 1 Kerangka Penelitian

Tahap Penelitian

Tahapan penelitian merupakan kegiatan yang di lakukan secara terencana, teratur, sistematis untuk mencapai tujuan tertentu (Isnaini et al., 2017). Tahapan penelitian ini juga merupakan pengembangan dari kerangka penelitian dan terbagi lagi menjadi beberapa sub menu bagian (Putra, 2020).



Gambar 2 Tahap Penelitian

Metode Pengumpulan Data

Dalam melakukan penelitian ini, ada beberapa metode pengumpulan data yang dilakukan, yaitu:

1. Observasi

   Melakukan pengamatan secara langsung pada Butik batik balkis dengan cara mempelajari dokumen apa saja yang di gunakan dalam media informasi serta bagaimana sistem pemasaran batik yang sedang berjalan (Amarudin & Silviana, 2018).

2. Wawancara

   Wawancara adalah suatu metode pengumpulan data yang digunakan dengan cara mengadakan tanya jawab langsung dengan pihak yang berkepentingan dan memiliki akses yang berhubungan dengan masalah yang dibahas (Sulistiani, 2020). Penulis melakukan wawancara kepada Kepada owner, dan customer.

3. Dokumentasi

   Dokumentasi adalah metode pengumpulan data yang lakukan langsung kepada perusahaan, untuk mendapatkan data yang digunakan sebagai bahan penelitian (Anggraini et al., 2020).

4. Tinjauan Pustaka

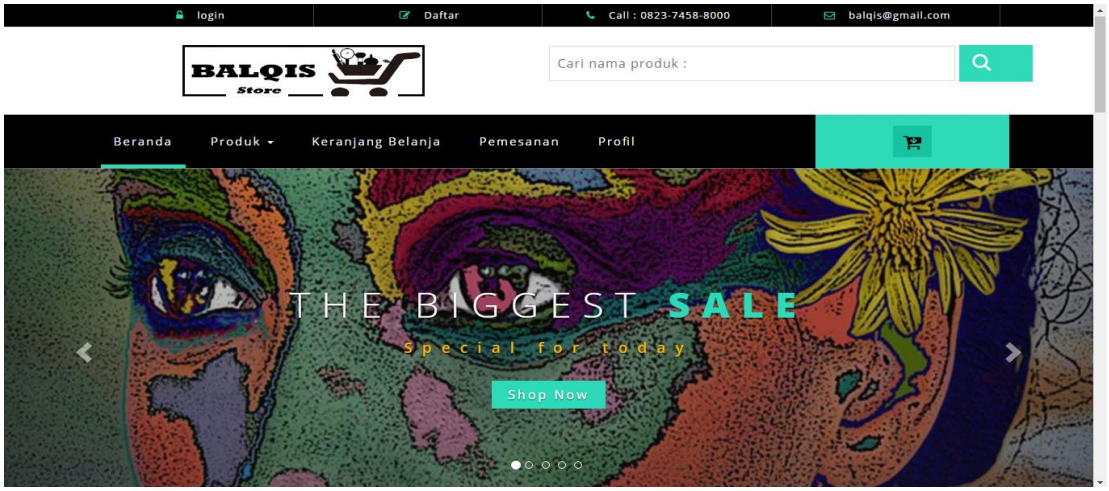
   Metode pengumpulan data yang dilakukan adalah dengan cara mempelajari dan membaca dokumen-dokumen serta buku-buku yang berhubungan dengan data yang diperlukan untuk mendukung dalam hal penelitian ini (Ade & Novri, 2019).

HASIL DAN PEMBAHASAN

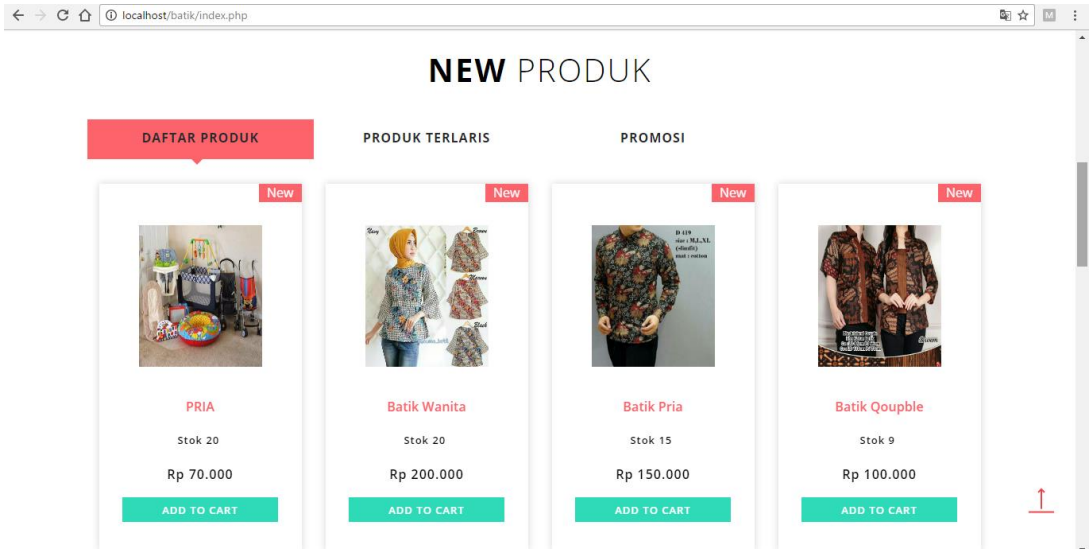
Implementasi

Setelah melakukan penelitian, analisa, perancangan dan pembuatan aplikasi yang sudah jadi akan di *implemetasi*-kan pada sejumlah penjualan pemasasaran batik yang ingin melakukan promosi pada penjualan grosir batik di Butik batik balqis untuk menguji layak atau tidaknya sistem. Selain dengan implementasi langsung terdapat juga pengujian *black box*. Kemudian peneliti melakukan pelatihan terhadap pelanggan yang akan menggunakan aplikasi dan pengetahuan yang cukup tentang penggunaan aplikasi yang dibuat, agar pelanggan memahami cara pengggunaan aplikasi tersebut, serta dapat mengurangi kesalahan yang akan timbul, sehingga tujuan pembangunan sistem mempermuda pelanggan untuk melihat promosi batik yang ada.

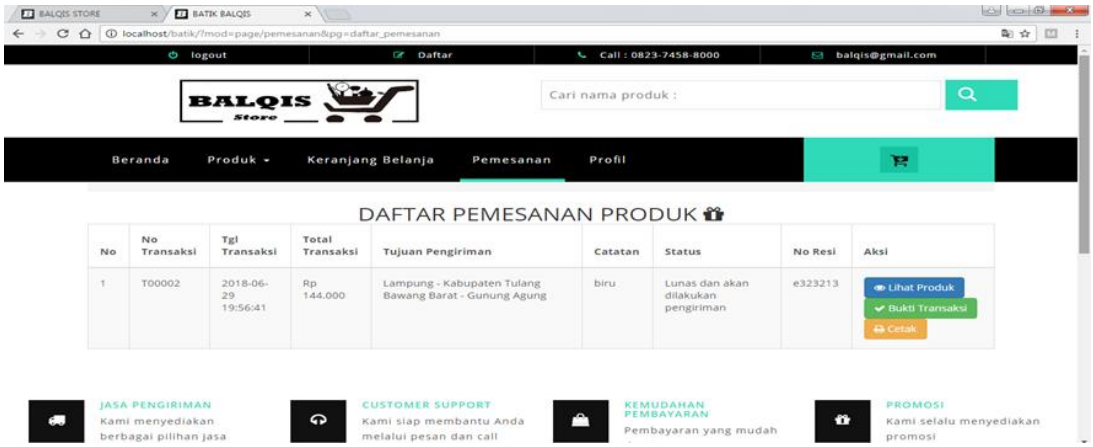
Desain *Interface*



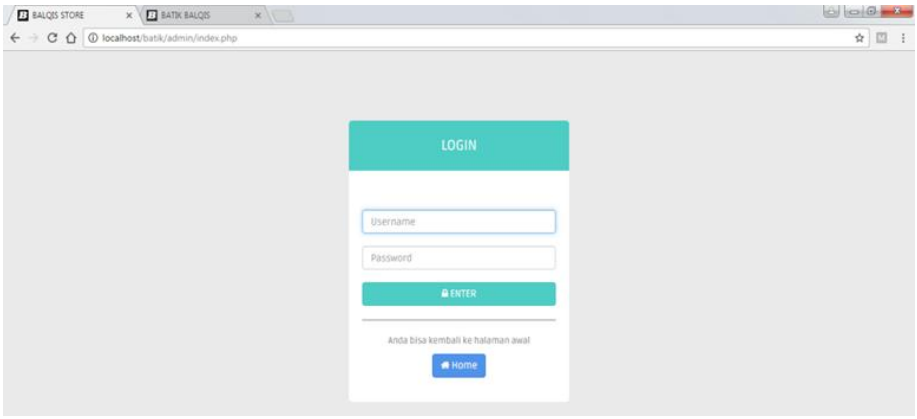
Gambar 3 Tampilan Awal



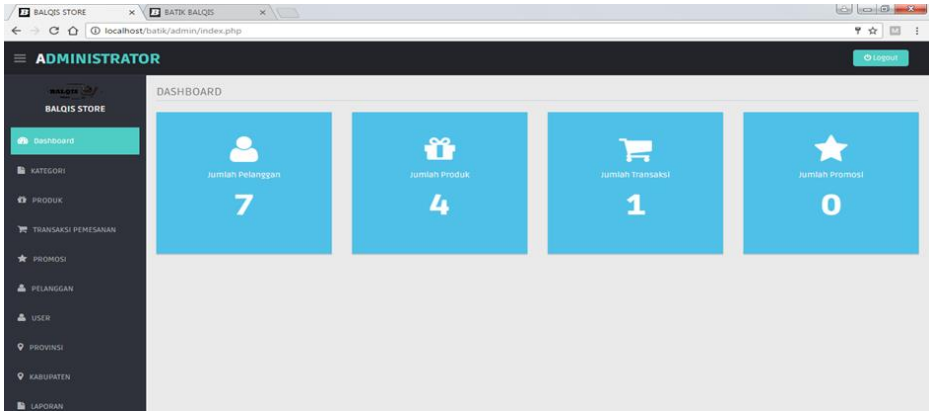
Gambar 4 Menu Utama



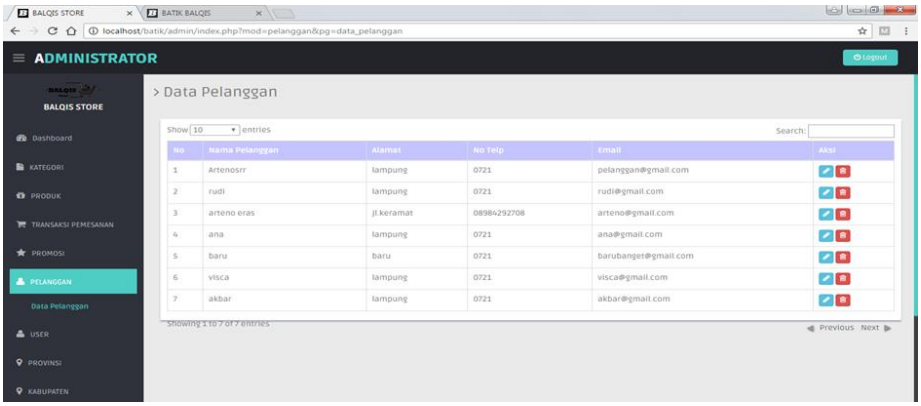
Gambar 5 Pemesanan Pelanggan



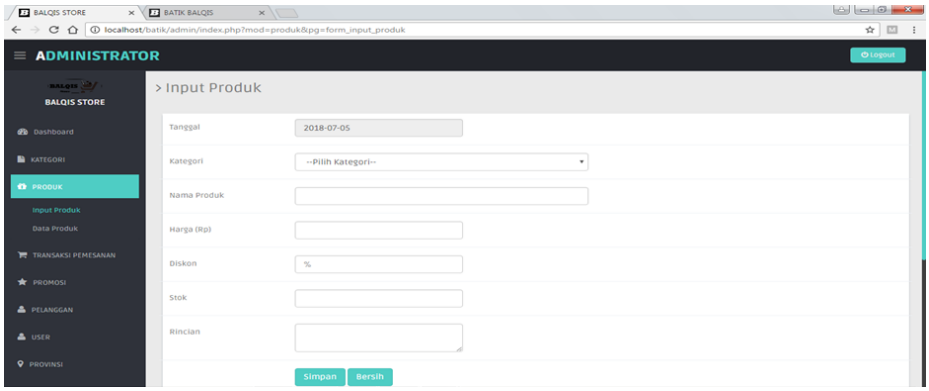
Gambar 6 Login Admin



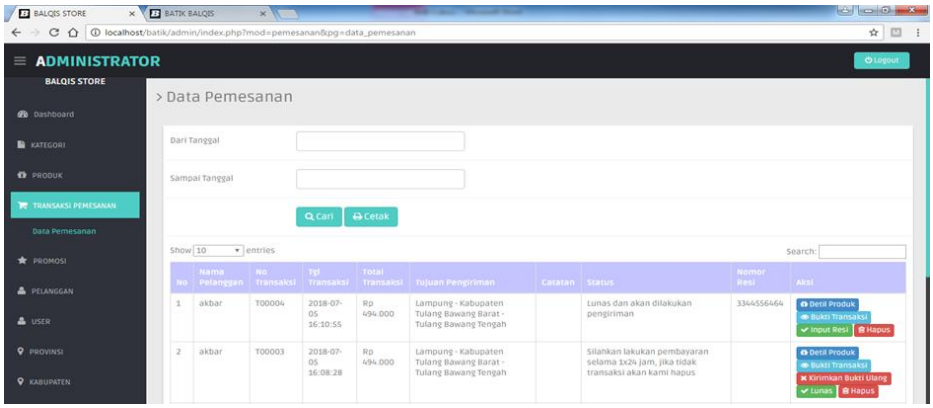
Gambar 7 Dashboard Admin



Gambar 8 Data Pelanggan



Gambar 9 Input Produk



Gambar 10 Data Pemesanan

Gambar 11 Data Laporan

Hasil Pengujian

blackbox (*blackbox testing*) adalah salah satu metode pengujian perangkat lunak yang berfokus pada sisi fungsionalitas, khususnya pada *input* dan *output* aplikasi (apakah sudah sesuai dengan apa yang diharapkan atau belum) (Andrian, 2021). Tahap pengujian atau *testing* merupakan salah satu tahap yang harus ada dalam sebuah siklus pengembangan perangkat lunak (selain tahap tampilan atau desain).

Implementasi dan pengujian yang dilakukan mendapatkan hasil sebagai berikut:

1. Sistem informasi pemasaran grosir batik pada Butik batik balqis dapat diimplementasikan
2. Hasil yang didapat dari pengujian *black box* mendapatkan hasil bahwa setiap menu yang telah di ujikan dapat ditampilkan.

SIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan dari penulisan laporan skripsi tentang pemasaran grosir batik menggunakan *metode market based analysis* pada Butik batik balqis dapat diambil kesimpulan yaitu:

1. Dengan Adanya sistem aplikasi ini pencarian kebutuhan batik dapat dicari dengan menggunakan website sehingga memudahkan pelanggan dalam mencari batik yang ada di Butik batik balqis.
2. Dengan menerapkan metode market based analisis pelanggan dapat mengetahui produk batik terlaris yang ada di butik batik balqis, hal tersebut tercantum dalam halaman produk terlaris.

Saran

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian yang telah diuraikan diatas, maka saran yang dapat diberikan untuk pemasaran grosir batik pada Butik batik balqis yaitu :

1. Gunakan penyimpanan data *Oracle* untuk penyimpanan data agar lebih besar karena semakin banyak pelanggan yang mengakses semakin banyak juga kebutuhan untuk penyimpan data.
2. Sebaiknya pembangunan sistem aplikasi ini dapat diimplementasikan dan direalisasiskan agar tidak digandakan.

REFERENSI

Ade, A. P., & Novri, N. H. (2019). Aplikasi Simpan Pinjam Pada Koperasi Pt. Telkom Palembang (KOPEGTEL) Menggunaandrian, D. (2021). Penerapan Metode Waterfall Dalam Perancangan Sistem Informasi Pengawasan Proyek Berbasis Web. Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA), 2(1), . *Jurnal Informanika*, *5*(2).

Amarudin, A., & Silviana, S. (2018). Sistem Informasi Pemasangan Listrik Baru Berbasis Web Pada PT Chaputra Buana Madani Bandar Jaya Lampung Tengah. *Jurnal Tekno Kompak*, *12*(1), 10–14.

Andrian, D. (2021). Penerapan Metode Waterfall Dalam Perancangan Sistem Informasi Pengawasan Proyek Berbasis Web. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)*, *2*(1), 85–93.

Anggraini, Y., Pasha, D., & Damayanti, D. (2020). Sistem Informasi Penjualan Sepeda Berbasis Web Menggunakan Framework Codeigniter. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, *1*(2), 64–70.

Anisyah, N. (2018). *Customer Relationship Management Menggunakan Metode Market Basket Analysis (Studi Kasus Irlanda Alumunium)*. Perpustakaan Universitas Teknokrat Indonesia.

Ayu, M., Sari, F. M., & Muhaqiqin, M. (2021). Pelatihan Guru dalam Penggunaan Website Grammar Sebagai Media Pembelajaran selama Pandemi. *Al-Mu'awanah: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *2*(1), 49–55.

Fernando, Y., Ahmad, I., Azmi, A., & Borman, R. I. (2021). Penerapan Teknologi Augmented Reality Katalog Perumahan Sebagai Media Pemasaran Pada PT. San Esha Arthamas. *J-SAKTI (Jurnal Sains Komputer Dan Informatika)*, *5*(1), 62–71.

Gunawan, I., & Fernando, Y. (2021). Sistem Pakar Diagnosa Penyakit Kulit Pada Kucing Menggunakan Metode Naive Bayes Berbasis Web. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, *2*(2).

Handoko, D., & Gumantan, A. (2021). Penerapan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Olahraga di SMAN 1 Baradatu. *Journal Of Physical Education*, *2*(1), 1–7.

Ichsan, A., Najib, M., & Ulum, F. (2020). Sistem Informasi Geografis Toko Distro Berdasarkan Rating Kota Bandar Lampung Berbasis Web. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, *1*(2), 71–79.

Irawan, A. A., & Neneng, N. (2020). Sistem Informasi Penerimaan Siswa Baru Berbasis Web (Studi Kasus Sma Fatahillah Sidoharjo Jati Agung Lampung Selatan). *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, *1*(2), 245–253.

Isnaini, F., Aisyah, F., Widiarti, D., & Pasha, D. (2017). Perancangan Sistem Informasi Akuntansi Penyusutan Aktiva Tetap Menggunakan Metode Garis Lurus pada Kopkar Bina Khatulistiwa. *Jurnal Tekno Kompak*, *11*(2), 50–54.

Kardiansyah, M. Y. (2021). Pelatihan Guru dalam Penggunaan Website Grammar Sebagai Media Pembelajaran selama Pandemi. *English Language and Literature International Conference (ELLiC) Proceedings*, *3*, 419–426.

Mahfud, I., & Fahrizqi, E. B. (2020). Pengembangan Model Latihan Keterampilan Motorik Melalui Olahraga Tradisional Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Sport Science and Education Journal*, *1*(1).

Megawati, D. A. (2017). Analisis Perbandingan Social Commerce Dari Sudut Pengguna Website. *Jurnal Teknoinfo*, *11*(1), 10–13.

Megawaty, D. A. (2020). Sistem Monitoring Kegiatan Akademik Siswa Menggunakan Website. *Jurnal Tekno Kompak*, *14*(2), 98–101.

Nisa, K., & Samsugi, S. (2020). Sistem Informasi Izin Persetujuan Penyitaan Barang Bukti Berbasis Web Pada Pengadilan Negeri Tanjung Karang Kelas IA. *Seminar Nasional Teknologi Komputer & Sains (SAINTEKS)*, *1*(1), 13–21.

Panjaitan, F., Surahman, A., & Rosmalasari, T. D. (2020). Analisis Market Basket Dengan Algoritma Hash-Based Pada Transaksi Penjualan (Studi Kasus: Tb. Menara). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, *1*(2), 111–119.

Putra, A. D. (2020). Rancang Bangun Aplikasi E-Commerce Untuk Usaha Penjualan Helm. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, *1*(1), 17–24.

Qoniah, I., & Priandika, A. T. (2020). Analisis Market Basket Untuk Menentukan Asossiasi Rule Dengan Algoritma Apriori (Studi Kasus: Tb. Menara). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, *1*(2), 26–33.

Raharjo, B. (2016). *Modul Pemrograman WEB (HTML, PHP, MySQL)* (3rd ed.).

Ramadhanu, P. B., & Priandika, A. T. (2021). RANCANG BANGUN WEB SERVICE API APLIKASI SENTRALISASI PRODUK UMKM PADA UPTD PLUT KUMKM PROVINSI LAMPUNG. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, *2*(1), 59–64.

Rianto, N. (2021). Pengenalan Alat Musik Tradisional Lampung Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, *2*(1), 64–72.

Riskiono, S. D., & Pasha, D. (2020). Analisis Metode Load Balancing Dalam Meningkatkan Kinerja Website E-Learning. *Jurnal TeknoInfo*, *14*(1), 22–26.

Ruslaini, R., Abizar, A., Ramadhani, N., & Ahmad, I. (2021). Peningkatan Manajemen Dan Teknologi Pemasaran Pada Umkm Ojesa (Ojek Sahabat Wanita) Dalam Mengatasi Less Contact Ekonomi Masa Covid-19. *Martabe: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *4*(1), 139–144.

Saputra, A., & Puspaningrum, A. S. (2021). Sistem Informasi Akuntansi Hutang Menggunakan Model Web Engineering (Studi Kasus: Haanhani Gallery). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, *2*(1), 1–7.

Styawati, S., Ariany, F., Alita, D., & Susanto, E. R. (2020). Pembelajaran Tradisional Menuju Milenial: Pengembangan Aplikasi Berbasis Web Sebagai Penunjang Pembelajaran E-Learning Pada Man 1 Pesawaran. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, *1*(2).

Sulistiani, H. (2020). Rancang Bangun Aplikasi Presensi SMS Gateway Berbasis Web Dengan Framework Codeigniter Pada SMKN 1 Trimurjo. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, *1*(1), 43–50.

Sulistiani, H., Wardani, F., & Sulistyawati, A. (2019). Application of Best First Search Method to Search Nearest Business Partner Location (Case Study: PT Coca Cola Amatil Indonesia, Bandar Lampung). *2019 International Conference on Computer Science, Information Technology, and Electrical Engineering (ICOMITEE)*, 102–106.

Susanto, E. R., & Ramadhan, F. (2017). Rancang Bangun Aplikasi Berbasis Web Perizinan Praktik Tenaga Kesehatan Menggunakan Framework Codeigniter Pada Dinas Kesehatan Kota Metro. *Jurnal Tekno Kompak*, *11*(2), 55–60.

Ulum, F., & Muchtar, R. (2018). Pengaruh E-Service Quality Terhadap E-Customer Satisfaction Website Start-Up Kaosyay. *Jurnal Tekno Kompak*, *12*(2), 68–72.

Wantoro, A. (2018). Prototype Aplikasi Berbasis Web Sebagai Media Informasi Kehilangan Barang. *Jurnal Teknoinfo*, *12*(1), 11–15.

Wantoro, A. (2020). Kombinasi Metode Analitical Hierarchy Process (Ahp) Dan Simple Addtive Weight (Saw) Untuk Menentukan Website E-Commerce Terbaik. *Sistemasi: Jurnal Sistem Informasi*, *9*(1), 131–142.