

---

# RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PROMOSI DAN PENJUALAN PADA TOKO RUMINANSIA BERBASIS WEB

**Harkamsyah Andrianof**

Universitas Putra Indonesia “YPTK” Padang

Harkamsyah.andrianof@upiypk.ac.id

---

## ABSTRAK

*Sahabat ternak merupakan sebuah toko penyedia pakan ternak yang menjual pakan ternak khusus ayam, namun sahabat ternak juga menjual berbagai macam vaksin, vitamin untuk ayam serta juga menjual bibit ayam. Selama ini kegiatan pemasahan atau promosi hanya berupa papan reklame yang hanya memungkinkan sekitar area Sahabat ternak berdiri saja yang mengetahuinya, Pencataan transaksi pun masih menggunakan Microsoft excel. Dengan Teknologi internet sebuah informasi bisa tersebar luas, dapat diakses oleh semua orang dan tidak terbatas oleh waktu dan tak tersekat oleh batas wilayah, hal ini akan mempermudah Sahabat ternak dalam menyampaikan informasi secara online. Dengan adanya media promosi dan penjualan berbasis website ini diharapkan dapat membantu melakukan promosi dan pemesanan secara online. Ada beberapa keuntungan jika perusahaan memiliki website, diantaranya pelanggan akan mudah melihat hasil produk-produk Sahabat ternak. Dari segi biaya website merupakan media promosi yang sangat murah, apabila ditinjau dari besarnya target pengunjung dan luasnya jangkauan dibandingkan dengan teknologi media lainnya. Website akan menjadikan keamanan, kecepatan penyampaian informasi serta keefektifan dalam mencari pelanggan baru. Dengan melihat perkembangan teknologi informasi dan teknologi internet, disini akan dirancang dan dibuat sebuah media promosi dan pemesanan produk, perancangan dan pembuatan tersebut dimaksudkan untuk memudahkan pegawai sahabat ternak dalam penjualan dan promosi, serta perluasan Informasi kepada masyarakat maupun pihak terkait.*

**Kata Kunci : Aplikasi Promosi dan Penjualan, Sahabat ternak**

---

## 1. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Sahabat ternak merupakan sebuah toko penyedia pakan ternak yang menjual pakan ternak khusus ayam, namun Sahabat ternak juga menjual berbagai macam vaksin, vitamin untuk ayam serta juga menjual bibit ayam. Selama ini kegiatan pemasahan atau promosi hanya berupa papan reklame yang hanya memungkinkan sekitar area Sahabat ternak berdiri saja yang mengetahuinya, Pencataan transaksi pun masih menggunakan Microsoft excel. Yoni Widhiarso dan Sukadi (2013). ISSN: 2302-1136, Internet dapat diartikan jaringan komputer luas yang menghubungkan pemakai komputer, dari satu komputer dengan komputer lainnya dan dapat berhubungan dengan komputer dari suatu Negara ke Negara di seluruh dunia, dimana di dalamnya terdapat berbagai aneka ragam informasi dan fasilitas-fasilitas layanan internet.

### 1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat dikemukakan permasalahan-permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana pegawai toko Sahabat ternak dapat mengolah data penjualan dengan cepat ?
2. Bagaimana toko Sahabat ternak dapat mengenalkan produknya kepada pelanggan dengan lebih baik?
3. Bagaimana sistem informasi berbasis website ini nantinya memudahkan pelanggan dalam pemesanan?

### 1.3 Hipotesa

Dengan permasalahan yang telah diuraikan di atas, maka dapat dikemukakan beberapa hipotesa sebagai jawaban sementara dari permasalahan yang ada, yaitu:

1. Dengan adanya sistem informasi berbasis web ini, maka diharapkan pihak toko lebih murah dalam mengolah data.
2. Dengan adanya sistem informasi berbasis web ini, maka diharapkan pelanggan dapat mengetahui produk apa saja yang di tawarkan di Sahabat ternak
3. Dengan adanya sistem informasi berbasis web ini nantinya pelanggan tinggal memasukan bukti pemesanan ke website tersebut, setelah di konfirmasi maka pesanan akan diantar.

#### **1.4 Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, agar permasalahan menjadi lebih terarah, maka penulis memberikan batasan masalah dalam tugas akhir ini sebagai berikut :

1. Website yang dibuat hanya berupa informasi promosi dan penjualan
2. Website ini diperuntukan untuk kemajuan perusahaan.
3. Peryusun membatasi pembahasan penelitian ini mengenai sistem pelayanan pemesanan melalui pembayaran secara tunai (khusus via transfer bank).
4. Website ini diperuntukan untuk pelanggan Sahabat ternak area Pekanbaru
5. Dan pengembangan sistem pelayanan promosi dan penjualan ini hanya di terapkan pada bidang promosi dan penjualan Sahabat ternak

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian ini adalah:

1. Merancang sistem informasi yang dapat membantu toko Sahabat ternak dalam mempromosikan pakan, vaksin maupun bibit ayam.
2. Menerapkan teknologi informasi pada toko Sahabat ternak sebagai pengolahan data.
3. Dapat mempermudah pelanggan dalam mendapatkan informasi produk yang di tawarkan Sahabat ternak.

#### **1.6 Metodologi Penelitian**

Penelitian yang baik tidak terlepas dari metode penelitian atau metode pengumpulan data sebagai berikut:

1. Penelitian Lapangan (*Field Research*) berupa Observasi  
Pengumpulan data melalui pengamatan dan pencatatan terhadap gejala atau peristiwa yang diselidiki pada objek penilaian secara langsung.
2. Penelitian Kepustakaan (*Library Research*)  
Pada penelitian ini, penulis melakukan studi kepustakaan sebagai suatu metode untuk memperoleh informasi yang relevan dengan penelitian yang dilakukan, yaitu dengan membaca teori-teori, konsep-konsep, buku-buku, jurnal-jurnal, generalisasi-generalisasi, dan literatur-literatur yang berhubungan dengan topik yang dibahas.
3. Penelitian Laboratorium (*Laboratory Research*)  
Penelitian ini merupakan untuk mempraktekan secara langsung aplikasi program komputer dalam pengembangan sistem informasi yang berguna untuk mempertemukan teori dan praktek serta menguji rancangan aplikasi/sistem sesuai dengan kebutuhan.

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1 Konsep Dasar Sistem Informasi**

Sistem informasi dapat didefinisikan sebagai suatu sistem dalam suatu organisasi yang merupakan kombinasi dari orang-orang, fasilitas, teknologi, media, prosedur-prosedur, dan pengendalian yang ditujukan untuk mendapatkan jalur komunikasi penting, memproses tipe transaksi rutin tertentu, memberi sinyal kepada manajemen dan yang lainnya terhadap kejadian-kejadian internal dan eksternal yang penting dan menyediakan suatu dasar informasi untuk pengambilan keputusan yang baik. Sistem informasi dapat dianalogikan sebagai sebuah permintaan (*demand*) dari masyarakat industri, ketika kebutuhan akan sarana pengolahan data dan komunikasi yang cepat dan murah (menembus ruang waktu). (Hamim Tohari, 2014:7)

### 2.1.1 Pengertian Sistem

Sistem adalah kumpulan atau himpunan dari unsur, komponen atau variabel yang terorganisir, saling berinteraksi, saling tergantung satu sama lain, dan terpadu. Sebuah sistem terdiri dari bagian-bagian atau komponen yang terpadu untuk satu tujuan. (Tata Sutabri, 2012 : 10)

Selain itu, sistem juga dapat didefinisikan sebagai kumpulan objek-objek yang saling berelasi dan berinteraksi, serta hubungan antara objek bisa dilihat sebagai satu kesatuan yang dirancang untuk mencapai satu tujuan yang telah ditetapkan (Hamim Tohari, 2014:2).

### 2.1.2 Karakteristik Sistem

Menurut Hamim Tohari ada beberapa karakteristik sistem diantaranya :

- 1) Komponen atau elemen (*Component*)  
Suatu sistem terdiri dari komponen-komponen yang saling berinteraksi, yang artinya saling bekerja sama membentuk satu kesatuan.
- 2) Batas Sistem (*boundary*)  
Batas sistem (*boundary*) merupakan daerah yang membatasi antara satu sistem dengan sistem yang lainnya atau dengan lingkungan luarnya. Batas sistem ini memungkinkan suatu sistem dipandang sebagai satu kesatuan. Dengan kata lain, batas sistem merupakan ruang lingkup atau scope dari sistem atau subsistem itu sendiri.
- 3) Lingkungan Luar Sistem (*environment*)  
Lingkungan luar sistem adalah segala sesuatu diluar batas sistem yang satu dengan yang mempengaruhi operasi suatu sistem. Lingkungan luar sistem dapat bersifat menguntungkan atau merugikan.
- 4) Penghubung Sistem (*interface*)  
Penghubung sistem merupakan suatu media (penghubung) antara satu subsistem dengan subsistem lainnya yang membentuk satu kesatuan, sehingga sumber-sumber daya mengalir dari subsistem yang satu ke yang lainnya.
- 5) Masukan (*input*)  
Input adalah sesuatu yang dimasukkan kedalam suatu sistem yang dapat berupa masukan.
- 6) Luaran (*output*)  
Merupakan hasil dari energi yang diolah dan diklasifikasikan menjadi luaran yang berguna, luaran juga merupakan tujuan akhir dari sistem.
- 7) Pengolah (*process*)  
Suatu sistem mempunyai bagian pengolah yang akan mengubah *input* menjadi *output*.
- 8) Sasaran (*objective*)  
Sasaran dari sistem sangat menentukan sekali masukan yang dibutuhkan sistem dan keluaran yang dihasilkan sistem. Sistem dikatakan berhasil bila mengenai sasaran atau tujuannya.

### 2.1.3 Pengertian Informasi

Sumber dari informasi adalah data. Data adalah fakta atau kenyataan yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian yang mempunyai arti tersendiri. Informasi adalah data yang telah diproses sedemikian rupa, sehingga memiliki arti yang lebih bermanfaat bagi penggunaannya. (Hamim Tohari, 2014:7)

Kualitas dari suatu informasi dilihat dari tiga hal:

- 1) Akurat  
Informasi harus bebas dari kesalahan-kesalahan. Akurat harus mencerminkan maksud dan penyampaiannya harus akurat, dari sumber sampai penerima informasi.
- 2) Tepat Waktu  
Informasi yang datang pada penerima tidak boleh terlambat. Informasi yang sudah tidak berlalu tidak akan mempunyai nilai lagi karena informasi merupakan landasan didalam pengambilan keputusan. Bila keputusan terlambat, maka akan berakibat fatal bagi organisasi atau perusahaan.
- 3) Relevan  
Informasi harus mempunyai manfaat bagi pemakainya. Relevansi informasi untuk tiap-tiap orang berbeda.

## 2.1.4 Pengertian Sistem Informasi

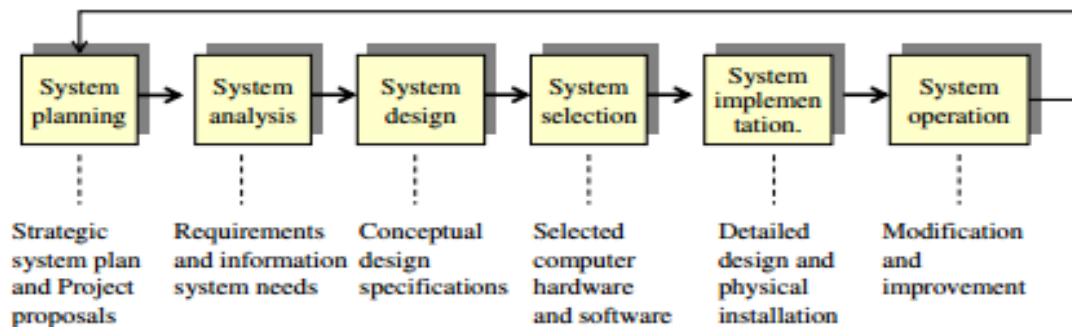
Menurut Tata Sutabri “Sistem informasi adalah suatu sistem didalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi operasi organisasi yang bersifat manajerial dengan kegiatan strategi dari suatu organisasi untuk dapat menyediakan kepada pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan.

## 2.1.5 Siklus Hidup Pengembangan Sistem

SDLC dimulai dari tahun 1960-an, untuk mengembangkan sistem skala usaha besar secara fungsional untuk para konglomerat pada jaman itu. Sistem-sistem yang dibangun mengelola informasi kegiatan dan rutinitas dari perusahaan-perusahaan yang berpotensi memiliki data yang besar dalam perkembangannya.

SDLC atau *Software Development Life Cycle* atau sering disebut juga *System Development Life Cycle* adalah proses mengembangkan atau mengubah suatu sistem perangkat lunak dengan menggunakan model-model dan metodologi yang digunakan orang untuk mengembangkan sistem-sistem perangkat lunak sebelumnya (berdasarkan best practice atau cara-cara yang sudah teruji baik). (Rosa A.S-M.Shalahuddin, 2013:26).

adapun langkah-langkah dari siklus hidup pengembangan sistem dapat dilihat pada Gambar 2.1:



**Gambar 2.1 Siklus Hidup Pengembangan Sistem**

(Sumber :Adi nugroho, 2010:4)

- 1) *System Planning*(Perencanaan)  
Meyangkut studi tentang kebutuhan pengguna (*user's spesification*), studi-studi kelayakan baik secara teknis maupun secara teknologi serta penjadwalan pengembangan suatu proyek sistem informasi atau perangkat lunak.
- 2) *System analysis*(Analisis)  
Tahap dimana kita berusaha mengenali segenap permasalahan yang muncul pada pengguna dengan mendekomposisi dan merealisasikan *use case* diagram lebih lanjut, mengenali komponen-komponen sistem/ perangkat lunak, objek-objek, hubungan antarobjek, dan sebagainya.
- 3) *System design*(Perancangan)  
Tahap dimana mencoba mencari solusi permasalahan yang didapat dari tahap analisis. Tahap perancangan menekankan pada *platform* apa hasil dari tahap analisis yang nantinya akan dilakukan pengujian serta melakukan modifikasi pada kelas-kelas yang akan lebih mengefisienkan sistem.
- 4) *System selection*(Pengujian)  
Tahap untuk menentukan apakah sistem yang dibuat sudah sesuai dengan pengguna. Jika belum sesuai maka akan kembali pada tahap sebelumnya.
- 5) *System implementation*(Implementasi)  
Tahap dimana sebuah sistem akan diimplementasikan menjadi nyata dengan menggunakan perangkat keras dan penyusunan perangkat lunak.
- 6) *System operation*(Pemeliharaan)

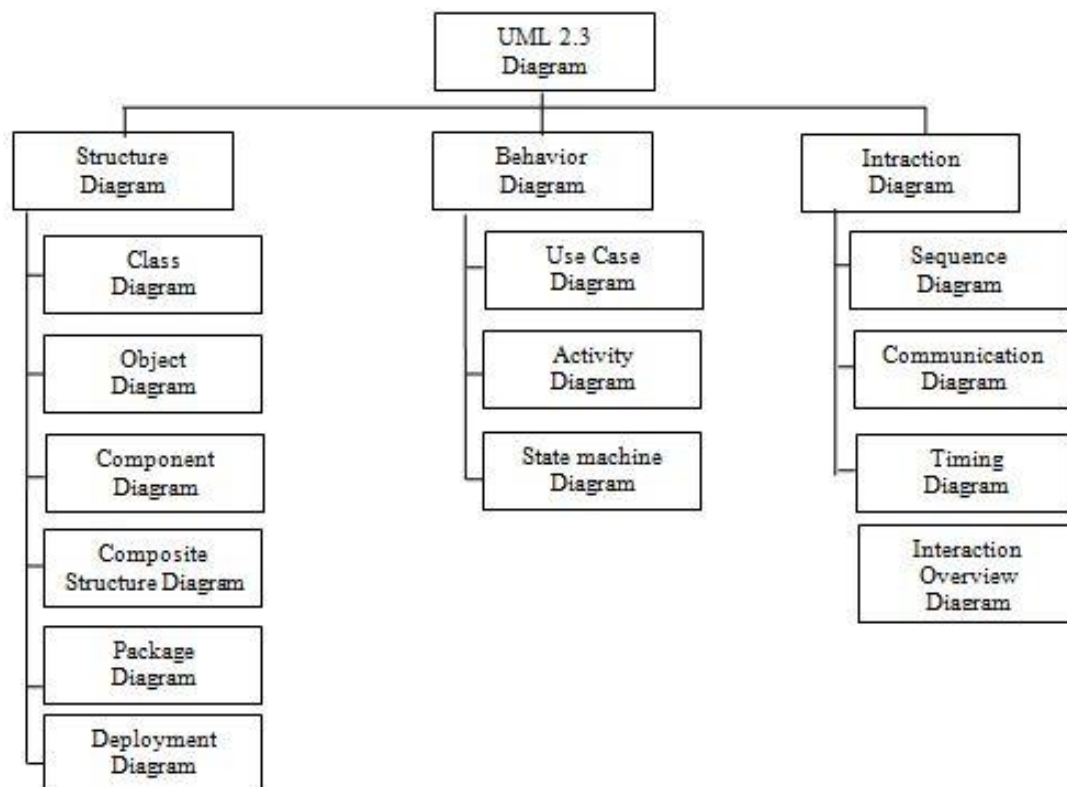
Tahap dimana mulai melakukan pengoperasian sistem dan jika diperlukan melakukan perbaikan kecil (*maintenance*) jika penggunaan sistem habis maka akan masuk lagi pada tahap perencanaan.

## 2.2 Alat Bantu Perancangan Sistem Informasi

Alat bantu perancangan sistem ditujukan untuk mempermudah pemahaman terhadap sistem yang ada atau sistem yang akan dibuat. Berikut ini adalah alat perancangan sistem yang akan dipakai dalam pengerjaan penelitian ini.

### 2.2.1 UML

Pada perkembangan teknik pemrograman berorientasi objek, muncullah sebuah standarisasi bahasa pemodelan untuk pembangunan perangkat lunak yang dibangun dengan menggunakan teknik pemrograman berorientasi objek, yaitu Unified Modeling Language (UML). UML muncul karena adanya kebutuhan pemodelan visual untuk menspesifikasikan, menggambarkan, membangun dan dokumentasi dari system perangkat lunak. UML merupakan bahasa visual untuk pemodelan dan komunikasi mengenai sebuah system dengan menggunakan diagram dan teks-teks pendukung. Kategori dan macam-macam diagram UML dapat dilihat pada Gambar 2.2 di bawah ini.



**Gambar 2.2 Diagram UML**

(Sumber : Rosa A.S - M.Shalahuddin,2013:140)

## 2.3 Alat Bantu Perancangan Sistem Informasi

Alat bantu perancangan sistem ditujukan untuk mempermudah pemahaman terhadap sistem yang ada atau sistem yang akan dibuat. Berikut ini adalah alat perancangan sistem yang akan dipakai dalam pengerjaan penelitian ini.

## 2.4 Website

Bunyamin, Linti Budi Wahyuni dan Rinda Cahyana (2016). ISSN: 2302-7339, Website atau situs dapat diartikan se-bagai kumpulan halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi

teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara atau gabungan dari semuanya. Dalam sebuah website terdapat satu halaman yang dikenal dengan sebutan home-page. Homepage adalah sebuah halaman yang pertama kali dilihat ketika seseorang mengunjungi sebuah website.

## 2.5 Basis Data

Didik Widiyanto dan Lies Yulianto (2015). ISSN: 2354-5700, Basis data adalah mekanisme yang digunakan untuk menyimpan informasi berbasis komputer. Basis data dibayangkan sebagai sebuah lemari arsip, tujuan adanya lemari arsip ini adalah untuk mencari dan mengambil kembali arsip dari lemari masing-masing dengan mudah dan cepat.

## 2.6 MySQL

*MySQL* tergolong sebagai DBMS (*Database Management System*). Perangkat lunak ini bermanfaat untuk mengelola data dengan cara yang sangat fleksibel dan cepat. Berikut adalah sejumlah aktifitas yang terkait dengan data yang didukung oleh perangkat lunak tersebut.

1. Menyimpan data ke dalam table,
2. Menghapus data dalam table
3. Mengubah data dalam table,
4. Mengambil data yang tersimpan dalam table,
5. Memungkinkan untuk memilih data tertentu yang diambil,
6. Memungkinkan untuk melakukan pengaturan hak akses terhadap data. (Abdul Kadir:2010:10)

## 2.6 Promosi

Guntur Wibisono dan Wahyu Eko Susanto (2015). ISSN: 2338-8161, Promosi dapat didefinisikan semua kegiatan dimasukkan untuk menyampaikan atau mengkomunikasikan suatu produk kepada pasar sasaran, untuk memberi informasi tentang keistimewaan, untuk mengubah sikap ataupun untuk mendorong orang untuk bertindak.

## 2.7 Penjualan

Bunjamin, Linti Budi Wahyuni dan Rinda Cahya (2016). ISSN: 2302-7339, Penjualan adalah ilmu dan seni mempengaruhi pribadi yang dilakukan oleh penjual, untuk mengajak orang lain bersedia membeli barang atau jasa yang ditawarkan.

## 2.8 E-Commerce

Lestari Yusuf, Mochamad Wahyudi dan Yuni Eka Achyani (2015). ISSN: 2098-8711, *E-commerce* adalah pertukaran yang dimediasi oleh teknologi antara beberapa kelompok (individual atau organisasi) secara elektronik berbasiskan aktivitas intraorganisasional atau interorganisasional yang memfasilitasi pertukaran tersebut.

## ANALISA SISTEM

Rancang Bangun Sistem Informasi Promosi dan Penjualan pada Toko Sahabat ternak Berbasis WEB ini bertujuan untuk media promosi serta penjualan yang berguna menyampaikan informasi seputar produk apa yang ditawarkan, dimulai dari perancangan basis data yang meliputi perancangan-perancangan tabel sesuai kebutuhan data dan penentuan hubungan antar-field (*entity relationship*) yang ada dalam tabel tersebut. Aplikasi sistem dibuat dengan bahasa pemrograman PHP, didukung dengan database MySQL menggunakan *localhost* sebagai server. Analisis terhadap sistem dilakukan sebelum proses perancangan sistem dilakukan. *Interface* yang dipakai dalam pembuatan program ini adalah menggunakan HTML, PHP, CSS, dan JAVASCRIPT.

### 3.1 Analisa Sistem

Analisa sistem dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kelemahan-kelemahan yang terjadi pada sistem yang sedang berjalan atau sistem lama, karena dengan dilakukannya analisa sistem yang sedang berjalan akan dapat memberikan kemudahan didalam melakukan perancangan dan pengembangan terhadap sistem yang akan dibangun atau sistem baru. **Analisa Sistem yang Sedang Berjalan**

Analisis sistem yang sedang berjalan berisi tentang Rancang Bangun Sistem Informasi Promosi dan Penjualan pada Toko Ruminansia Berbasis WEB. Analisis ini dimaksudkan agar

perangkat lunak yang dibangun tidak keluar dari cakupan sistem pengolahan data yang ada. Adapun aliran kerja sistem lama pada Toko Ruminansia adalah sebagai berikut :

1. Belum adanya sebuah sistem berbasis website yang dapat mempromosikan dan penjualan produk-produk yang ada pada Toko Ruminansia.
2. Belum adanya data yang tersimpan dalam sebuah database untuk memudahkan Toko Ruminansia dalam menyimpan data promosi dan data pemesanan tersebut dapat tersimpan lebih aman.

### **3.3 Usulan Sistem Baru**

Berdasarkan identifikasi masalah yang ada pada bab sebelumnya maka ditemui kelemahan pada sistem yang lama, antara lain :

1. Belum adanya sistem yang mempromosikan produk secara online.
2. Penyimpanan data yang masih dalam dokumen dokumen tidak efektif dan efisien karena memakan waktu lama dalam pencarian serta mudah hilang atau rusak.

### **3.3.1 Keunggulan Sistem Baru**

Sistem yang akan dibangun ini bukan untuk menggantikan sistem yang sedang berjalan namun memanfaatkan peluang dengan membuat sistem baru yang berbasis website. Beberapa keunggulan dari sistem baru yang akan dibangun tersebut adalah sebagai berikut :

1. Sistem ini akan dirancang agar dapat menjadi media informasi baik itu penyimpanan data ataupun penyampaian informasi jarak jauh sehingga informasi tersebut dapat cepat diakses oleh pihak Ruminansia ataupun pihak terkait lainnya.
2. Promosi dan pemesanan produk akan lebih mudah dan lebih cepat.
3. Sistem akan dibangun berbasiskan website *application* sehingga dapat diakses secara online.

### **3.4 Perancangan Sistem**

Perancangan sistem adalah merancang atau mendesain suatu sistem yang baik, yang isinya adalah langkah-langkah operasi dalam proses pengolahan data dan prosedur untuk mendukung operasi sistem.

## **IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM**

### **4.1 Lingkungan Implementasi**

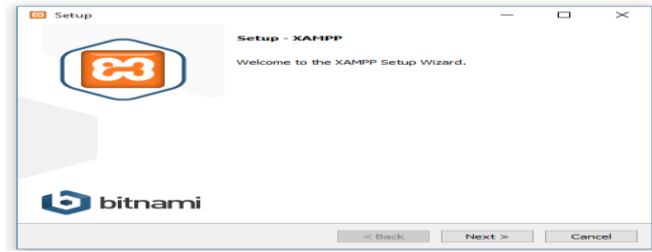
Salah satu langkah-langkah dalam pengembangan sistem dalam Website ini adalah tahapan *implementasi*, pada tahapan *implementasi* ini peneliti diharuskan melakukan penempatan *aplikasi* yang sedang dibangun kepada sebuah sistem, tujuan *implementasi* ini adalah untuk mengetahui sejauh mana *aplikasi* pada sistem dapat digunakan dan apa saja keterbatasan-keterbatasan yang ada pada aplikasi tersebut. Pada tahap *implementasi* ini sistem minimum yang digunakan oleh peneliti adalah sebagai berikut :

1. Perangkat keras (*hardware*)
  - a. Laptop Asus A455L
  - b. HDD 1 TB
  - c. RAM 4 GB
2. Perangkat lunak (*software*)
  - a. Sistem Operasi Windows 8.1
  - b. XAMPP
  - c. Mozilla Firefox dan Google Chrome

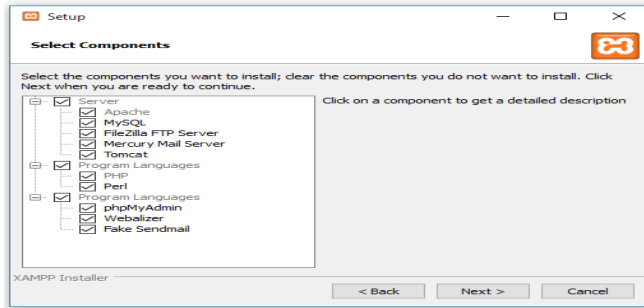
### **4.2 Implementasi Program**

*Implementasi program* merupakan *realisasi* dari hasil rancangan yang telah dibuat dengan UML, perancangan sistem yang sudah dibuat *dikonversikan* ke dalam bentuk *program aplikasi*. Untuk *mengimplementasikan program aplikasi* Website ini, dibutuhkan *aplikasi* pendukung, *aplikasi* tersebut adalah *xampp*, adapun cara *instal xampp* sebagai berikut :

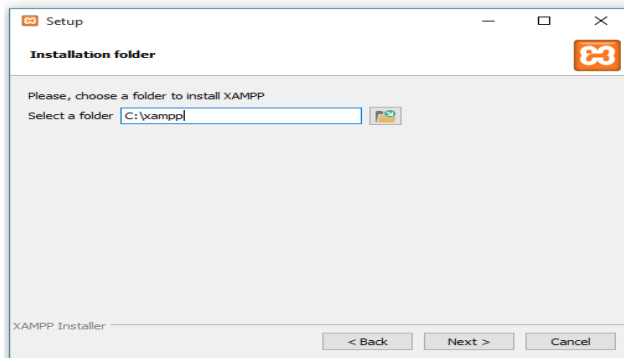
#### **4.2.1 Instalasi Software XAMPP**



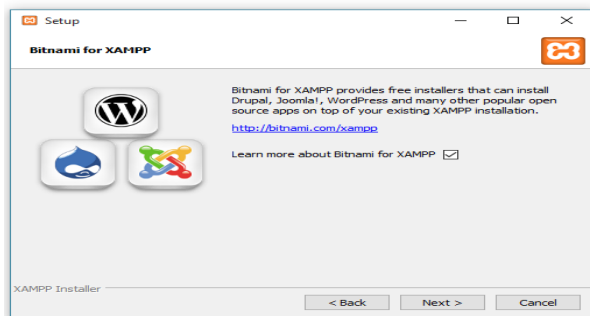
**Gambar 4.1 Tahap Pertama *Instalasi xampp-win32-5.6.12-0-VC11***



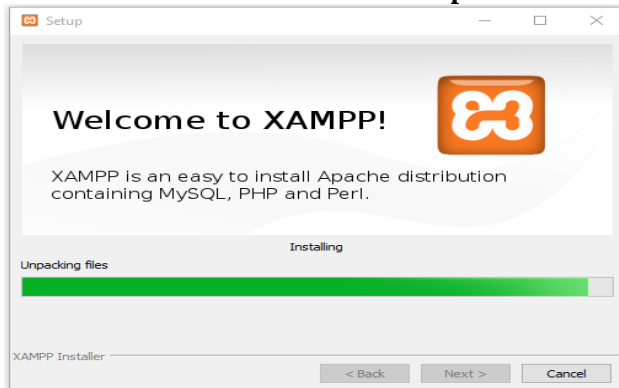
**Gambar 4.2 Pemilihan *Komponen yang Akan Diinstall***



**Gambar 4.3 Pilih Lokasi untuk *Install Xampp***

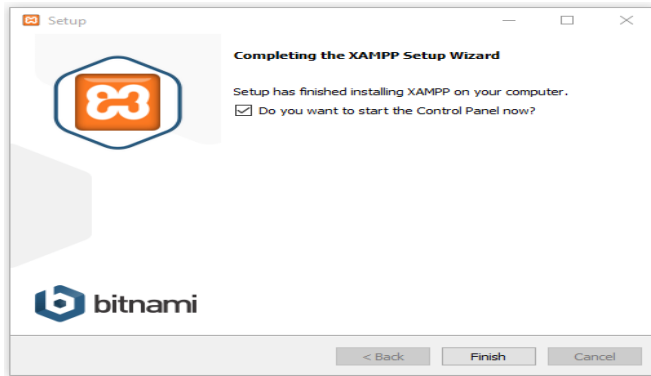


**Gambar 4.4 Tampilan Sebelum Proses *Intallasi Xampp***



**Gambar 4.5 Proses *Instalasi Xampp***





Gambar 4.6 Tampilan Proses *Intallasi* Selesai



Gambar 4.7 Tampilan untuk Menjalankan *Xampp*

## PENUTUP

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan yang telah diurai pada bab sebelumnya, dengan melakukan penelitian dan penganalisaan dengan menggunakan metode-metode penelitian, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Dengan adanya sistem informasi berbasis web ini, maka diharapkan pihak toko lebih murah dalam mengolah data.
2. Dengan adanya sistem informasi berbasis web ini, maka diharapkan pelanggan dapat mengetahui produk produk apa saja yang di tawarkan di Sahabat ternak.
3. Dengan adanya sistem informasi berbasis web ini nantinya pelanggan tinggal memasukan bukti pemesanan ke website tersebut, setelah di konfirmasi maka pesanan akan diantar.

### 5.2 Saran

Kesimpulan yang telah dibuat dan tertera diatas, penulis memberikan saran-saran sebagai berikut :

1. Sistem yang dibangun penulis pada intinya hanya sebatas informasi mengenai perusahaan, produk yang tersedia pada perusahaan, serta informasi lainnya di Toko Sahabat ternak. Sehingga diharapkan adanya pengembangan lagi untuk sistem yang lebih luas cakupannya.
2. Diharapkan ada pengembangan lainnya pada aplikasi ini sehingga nantinya dapat meningkatkan nilai perusahaan di mata pelanggan.
3. Diperlukan *maintenace* terhadap aplikasi yang telah dibuat, agar dapat digunakan secara berkelanjutan selama kebutuhan terhadap informasi yang ada di Toko Sahabat ternak.