

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Menurut Kementerian Pertanian untuk periode 2022–2025, Indonesia memproduksi sekitar 789.000 ton kopi per tahun, menempati peringkat keempat dunia setelah Brasil, Vietnam, dan Kolombia. Arabika menyumbang 150.000 ton dari total produksi, sementara Robusta menyumbang 600.000 ton sisanya. Ekspor neto diperkirakan akan meningkat dari 420.000 ton pada tahun 2024 menjadi 427.000 ton pada tahun 2025 menurut Badan Standardisasi Instrumen Pertanian (BSIP, 2025). Kondisi ini menunjukkan bahwa Indonesia memiliki potensi yang sangat besar dalam industry kopi, baik untuk konsumsi domestik maupun ekspor. Dengan meningkatnya permintaan global terhadap kopi berkualitas tinggi, terutama kopi arabika, produsen kopi di Indonesia dihadapkan pada tantangan untuk meningkatkan kualitas dan keberlanjutan produksi. Selain itu, keberagaman jenis kopi yang dihasilkan, seperti kopi robusta yang lebih tahan terhadap cuaca ekstrem, memberikan peluang bagi petani untuk beradaptasi dengan perubahan iklim dan permintaan pasar.

Kopi telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari masyarakat Indonesia, dengan berbagai tradisi dan cara penyajian yang berbeda di setiap daerah. Oleh karena itu, pengembangan industry kopi di Indonesia tidak hanya berfokus pada aspek ekonomi, tetapi juga pelestarian budaya dan peningkatan kesejahteraan petani kopi. Dengan

dukungan dari pemerintah dan berbagai lembaga, diharapkan industry kopi Indonesia dapat terus berkembang dan bersaing di pasar global, serta memberikan manfaat yang lebih besar bagi masyarakat dan lingkungan.

Kopi adalah salah satu komoditas pertanian terbesar di Indonesia. Meningkatnya kebutuhan masyarakat terhadap konsumsi kopi, menyebabkan terciptanya berbagai macam varian minuman kopi yang semula kopi diciptakan hanya untuk dinikmati saja, namun saat ini kopi juga menjadi ciri khas daerah- daerah tersebut. Perkembangan ini tidak hanya mencerminkan kreativitas masyarakat dalam meramu kopi, tetapi juga menunjukkan bagaimana kopi dapat menjadi bagian dari gaya hidup modern. Dengan munculnya berbagai kafe dan kedai kopi yang menawarkan inovasi dalam penyajian, masyarakat kini memiliki lebih banyak pilihan untuk menikmati kopi sesuai dengan selera mereka.

Kota Solo meskipun tidak memiliki daerah perkebunan kopi, namun banyak wisatawan yang berkunjung untuk menikmati kopi racikan khas Solo. Berkembangnya ilmu meramu kopi menyebabkan banyaknya cafe-cafe baru berdiri di kota Solo, termasuk *Ojii coffee and eatry* yang ikut berkontribusi dalam dunia pariwisata khususnya di bidang kopi dan kuliner.

Latar belakang berdirinya *Ojii Coffee and Eatry* tidak lepas dari semakin ramainya tempat nongkrong di Kota Solo, khususnya di kalangan anak muda dan pekerja milenial. Di kawasan sekitar cafe, sudah banyak berdiri cafe lain yang menawarkan konsep serupa. Melihat peluang tersebut, *Ojii Coffee and Eatry* hadir dengan konsep yang menarik dan

suasana yang nyaman agar bisa bersaing dan tetap menjadi pilihan masyarakat. Lokasinya yang strategis juga menjadi nilai tambah untuk menjangkau lebih banyak pelanggan. Kehadiran *Ojii Coffee and Eatry* menjadi salah satu bentuk kontribusi dalam meramaikan dunia kuliner di Solo serta memberikan pengalaman baru bagi para pengunjung, terutama bagi mereka yang mencari tempat bersantai sambil menikmati kopi dan makanan. Era digital membuat promosi dan pemasaran menjadi lebih mudah, melalui sosial media, website dan platform digital lainnya.

Di zaman digital saat ini, landing page menjadi sangat penting dalam strategi pemasaran online. Landing page adalah halaman web yang dirancang khusus untuk tujuan tertentu, seperti mendorong pengunjung mendaftar, membeli produk, atau mengunduh informasi. Dengan fokus pada satu tujuan, landing page dapat membantu bisnis menarik perhatian pengunjung dan meningkatkan kemungkinan mereka untuk melakukan tindakan yang diinginkan. Namun, banyak bisnis, terutama yang baru mulai, masih kesulitan dalam membuat landing page yang efektif.

Masalah seperti desain yang tidak menarik, waktu muat yang lama, atau penempatan tombol ajakan bertindak (CTA) yang kurang tepat bisa membuat pengunjung meninggalkan halaman tersebut. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk memahami elemen-elemen penting yang membuat landing page berhasil dan bagaimana hal itu mempengaruhi perilaku konsumen. Diharapkan, hasil penelitian ini dapat memberikan panduan praktis bagi pelaku bisnis untuk mengoptimalkan landing page mereka sebagai alat pemasaran yang lebih efektif.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang maka perumusan masalah dalam tugas akhir ini adalah bagaimana membuat Website *Landing Page* pada Ojii *coffee and eatry*.

## 1.3 Batasan Masalah

Batasan Masalah dari perumusan masalah diatas adalah sebagai berikut:

1. Bahasa pemrograman yang digunakan Hypertext Preprocessor (PHP), tampilan website menggunakan framework Bootstrap 5, database MySQL dan optimasi SEO (*Search Engine Optimization* )
2. Metode pengembangan menggunakan *prototype*.
3. Website *Landing Page* pada Ojii *coffee and eatry* hanya diperuntukan untuk branding dan media promosi, tidak ada sistem pembayaran.

## 1.4 Tujuan Dan Manfaat

### 1. Tujuan

Tujuan dari tugas akhir ini adalah merancang dan membangun Website *Landing Page* pada Ojii *coffee and eatry*

### 2. Manfaat

#### 1) Bagi Instansi

Menciptakan website sebagai media promosi yang responsif.

#### 2) Bagi Universitas

Universitas dapat mengetahui kemampuan mahasiswa dalam menerapkan ilmu yang telah diperoleh di bangku kuliah sebagai bahan untuk evaluasi.

- 3) Bagi Mahasiswa

Menambah ilmu dan wawasan tentang website *landing page*

## 1.5 Metode Penelitian

Dalam memperoleh informasi sebagai penyusun untuk penulisan tugas akhir ini penulis menggunakan metode penelitian studi kasus, yang melibatkan kajian-kajian mendalam terhadap objek yang sedang diteliti. Berikut ini adalah metode riset yang digunakan :

### 1. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dalam mendapatkan data yang benar-benar akurat maka diharuskan mengumpulkan sumber data dengan cara :

#### a. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data dimana peneliti melakukan pengamatan secara langsung ke objek tentang Website *Landing Page* pada *Ojii coffee and eatry*.

#### b. Studi Pustaka

Studi pustaka merupakan pengumpulan data yang bersumber dari suatu buku- buku atau studi literatur terhadap data-data yang berkaitan dengan pembuatan proyek perancangan website *Landing Page* *Ojii coffee and eatry*.

#### c. Wawancara

Wawancara merupakan proses pengumpulan data dari narasumber terkait dalam hal ini peneliti melakukan wawancara dengan pihak terkait di *Ojii coffee and eatry* Surakarta baik dari manager, owner, karyawan.

### 2. Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan yang digunakan dalam tugas akhir ini adalah

model *prototype*. Model ini dibuat secara terstruktur dan memiliki beberapa tahap-tahap yang harus dilalui dalam pembuatannya namun jika tahap final dinyatakan bahwa sistem yang telah dibuat belum sempurna maka sistem dievaluasi kembali ( Nurul Renaningtias dan Dyah Apriliani, 2021 ). Tahapan dalam tugas akhir ini yang disesuaikan dengan model yang di implementasikan adalah sebagai berikut:

1) Pengumpulan Kebutuhan dan Analisis Sistem

Tahapan pertama yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengumpulan kebutuhan dan analisis sistem. Pada tahapan ini dilakukan identifikasi kebutuhan sistem dan garis besar dari sistem yang akan dibuat. Dalam mengembangkan *Landing Page* sebagai media promosi, diperlukan informasi mengenai fasilitas, menu dan layanan.

2) Pemodelan Perancangan

Perancangan secara cepat tahapan selanjutnya adalah pemodelan perancangan secara cepat yang digunakan sebagai acuan yang digunakan dalam pembuatan model *prototype*.

3) Pembentukan *Prototype*

Dalam tahap ini, dilakukan pembentukan *protorype* berdasarkan rancangan pemodelan yang telah dilakukan sebelumnya. Jika disetujui maka akan diterjemahkan ke dalam Bahasa pemrograman yang sesuai.

4) Evaluasi *prototype*

Pada tahapan ini, Evaluasi dilakukan untuk mengetahui apakah model *prototype* sudah sesuai dengan harapan. Jika belum sesuai dengan

kebutuhan maka dapat melakukan tahap selanjutnya yang melakukan perubahan *prototype*

5) Perubahan *Prototype*

Dalam tahap ini, dilakukan menyempurnakan *prototype* yang dibangun agar menghasilkan *prototype* yang sesuai dengan kebutuhan.

6) Penggunaan Sistem

Tahap terakhir dari metode tugas akhir ini adalah penggunaan sistem.

Pada tahap ini sistem yang telah dievaluasi siap untuk digunakan.

Berikut ini tahapan penelitian yang mengacu pada model *prototype* yang ditunjukkan pada Gambar 1.1 .



Gambar 1. 1 Metode Pengembangan Sistem *prototype* model Sumber : Nurul Renaningtias dan Dyah Apriliani, 2021

## 1.6 Sistematika Penulisan

### a) Bab I Pendahuluan

Latar belakang masalah, rumusan masalah, kendala, tujuan dan manfaat penelitian, metodologi penelitian, serta sistematika penulisan dijelaskan dalam bab ini.

### b) Bab II Landasan Teori

Bab ini berisikan landasan teori yang diambil dari beberapa kutipan buku yang digunakan mengulas tinjauan pustaka, kerangka pemikiran, teori pendukung tentang Rancang Bangun, *Landing Page Ojii coffee and eatry*, Prototype, MySQL, HTML, Usecase Diagram, Activity Diagram, Class Diagram, Black Box Testing, Pengujian Beta yang mendukung dalam tugas akhir ini.

### c) Bab III Analisis dan Perancangan Sistem

Bab ini berisikan tentang analisis dan perancangan sistem aplikasi yang dibuat.

### d) Bab IV Implementasi dan Pengujian Sistem

Bab ini menjelaskan tentang implementasi sistem, pengujian *Landing Page Ojii coffee and eatry*.

### e) Bab V Penutup

Bab ini berfungsi sebagai kesimpulan dan mencakup temuan, sinopsis

percakapan, dan rekomendasi yang dapat membantu kemajuan kreasi

*Landing Page Ojii coffee and eatry selanjutnya*



## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1 Tinjauan Pustaka**

##### **2.1.1. Konsep *Landing Page***

*Landing page* adalah halaman web yang dirancang secara khusus untuk tujuan tertentu, seperti promosi produk atau layanan. Menurut Aji (2020), *landing page* berfungsi untuk mengarahkan pengunjung agar melakukan tindakan tertentu, seperti melakukan pembelian, mengisi formulir, atau mendapatkan informasi lebih lanjut. Berbeda dengan halaman website lainnya, *landing page* hanya fokus pada satu tujuan sehingga memudahkan konversi pengunjung menjadi pelanggan atau pengguna. Dalam konteks Ojii Coffee and Eatry, *landing page* ini berfungsi sebagai media branding dan promosi untuk menarik pelanggan baru dan memberikan informasi tentang menu, lokasi, dan cara menghubungi kafe tanpa melibatkan sistem pembayaran.

##### **2.1.2. HTML dan CSS dalam Pengembangan Website**

HTML (*HyperText Markup Language*) adalah bahasa pemrograman yang digunakan untuk membangun struktur halaman web, sementara CSS (*Cascading Style Sheets*) digunakan untuk mendesain dan mengatur tampilan visual dari website. Menurut Kusumawardani dkk. (2023), HTML memberikan kerangka dasar untuk sebuah halaman web, sedangkan CSS memungkinkan pengembang untuk mengontrol layout, warna, font, dan elemen-elemen visual lainnya. Pada Ojii Coffee and Eatry, HTML dan CSS digunakan untuk membangun struktur website yang mudah dinavigasi dan estetis, memastikan pengalaman

pengguna yang menyenangkan, baik pada perangkat desktop maupun mobile, sesuai dengan hasil yang dijelaskan dalam Bab 4.

### **2.1.3. SEO (Search Engine Optimization)**

SEO adalah teknik yang digunakan untuk meningkatkan visibilitas website di mesin pencari (seperti Google) melalui pengoptimalan konten dan struktur website. Rahman (2020) menjelaskan bahwa SEO melibatkan optimasi penggunaan kata kunci, meta tag, dan pengaturan struktur URL agar website mudah ditemukan oleh pengguna yang mencari topik terkait di internet. Dalam pengembangan Ojii Coffee and Eatry, SEO diimplementasikan untuk memastikan bahwa website dapat ditemukan oleh pengguna yang mencari informasi mengenai kafe ini, sehingga memperluas jangkauan pasar dan meningkatkan traffic ke website.

### **2.1.4. Pengujian Sistem: Black Box Testing**

Black Box Testing adalah metode pengujian perangkat lunak yang fokus pada fungsionalitas aplikasi tanpa melihat ke dalam kode sumber. Hasanah (2020) menjelaskan bahwa pengujian ini memastikan bahwa setiap fitur dari perangkat lunak bekerja sesuai dengan tujuan yang telah ditentukan. Pada Ojii Coffee and Eatry, pengujian Black Box dilakukan untuk memeriksa apakah semua bagian dari landing page, seperti navigasi halaman, tombol, dan tautan, berfungsi dengan baik. Hasil dari pengujian ini, sebagaimana dijelaskan dalam Bab 4, menunjukkan bahwa website berjalan dengan baik, dan pengunjung dapat dengan mudah mengakses informasi yang mereka butuhkan.

### **2.1.5. Pengujian Beta**

Pengujian Beta adalah tahap pengujian yang melibatkan pengguna untuk memberikan umpan balik mengenai kinerja dan fungsionalitas aplikasi atau website. Fita, dkk (2019) menjelaskan bahwa pengujian ini bertujuan untuk mengevaluasi kualitas dan kegunaan sistem dari sudut pandang pengguna nyata, sebelum diluncurkan secara resmi. Pada Ojii Coffee and Eatry, pengujian Beta dilakukan dengan mengumpulkan umpan balik dari pengguna yang terdiri dari karyawan dan pengunjung internal, untuk menilai tingkat kepuasan terhadap desain, navigasi, dan fungsionalitas website. Hasil yang dicapai menunjukkan bahwa website diterima dengan baik oleh pengguna, dengan skor kepuasan yang sangat baik (90,25%).

#### **2.1.6. Penelitian Terdahulu**

Dalam penelitian berjudul "Transformasi Digital Kedai Kopi Sudut Kota Berbasis Situs Web Menggunakan *Javascript*", David dan Hermansyah (2024) menjelaskan Kopi Sudut Kota, sebuah kedai kopi yang dikelola oleh seorang individu. Kedai kopi ini tergolong baru di industri kopi dan terletak di Jakarta Utara. Pemiliknya terus menjual kopi ini dengan strategi yang dianggap kurang berhasil dalam memasarkan kopi kemasannya: membagikan brosur, berjalan dari pintu ke pintu, dan menjalankan kampanye di Facebook, grup WhatsApp, dan platform media sosial lainnya. Bahasa pemrograman *Javascript* dan *Hypertext Preprocessor* (PHP), serta pemodelan diagram *Unified Modeling Language* (UML), digunakan untuk membangun aplikasi ini. Wawancara, observasi, dokumentasi, dan tinjauan pustaka dengan pendekatan *Waterfall* merupakan strategi yang digunakan untuk memperoleh data dalam studi ini. Sistem ini diharapkan dapat memudahkan staf Corner City Coffee Shop dalam memeriksa

menu, memesan produk, dan melakukan pencarian informasi.

Alfazri1a, dkk. (2024) melakukan penelitian berjudul "Sistem Pemrosesan Pesanan dan Pemasaran untuk Kedai Kopi Menggunakan Metode Desain yang Berpusat pada Pengguna". Karyawan merasa kesulitan menangani pesanan pelanggan di kedai kopi karena tingginya jumlah pelanggan yang mereka temui setiap hari. Salah satu tantangannya adalah pencatatan pesanan secara manual di atas kertas, yang seringkali menyebabkan kesalahpahaman antara bagian dapur dan kasir saat menu sedang dibuat. Hal ini akan membuat pelanggan tidak puas dengan layanan dan kehilangan loyalitas pelanggan. Sebuah sistem berbasis situs web diciptakan untuk menangani pesanan pelanggan dan berfungsi sebagai alat promosi guna mengatasi masalah ini. Sistem ini dibuat menggunakan proses Desain Terpusat dan Waterfall, yang dimulai dengan analisis kebutuhan dan dilanjutkan melalui perancangan sistem, pengembangan kode program, pengujian, dan implementasi secara terorganisir. Pendekatan ini diharapkan dapat meningkatkan layanan pelanggan dan mempermudah penjualan bagi para pedagang. Temuan penelitian ini, dengan memanfaatkan pendekatan desain yang berpusat pada pengguna, sistem pemrosesan pemesanan dan pemasaran kedai kopi dikembangkan secara efektif untuk meningkatkan layanan pelanggan dan memberikan kenyamanan bagi para penjual.

Penelitian yang dilakukan oleh Akbar, dkk (2022) Tujuan dari penelitian ini, "Perancangan Aplikasi Dusun Nusantara Berbasis Web sebagai Media Promosi Pariwisata Menggunakan Metode SEO," adalah untuk menggunakan teknik SEO dalam pembuatan aplikasi situs web Dusun Nusantara yang mempromosikan wisata. Penelitian ini mencakup riset kata kunci, analisis pesaing, optimasi SEO,

dan strategi SEO untuk situs web. Luaran penelitian ini adalah desain aplikasi situs web Dusun Nusantara yang dapat dioptimalkan untuk peringkat mesin pencari dan digunakan sebagai media promosi pariwisata. Selain itu, penelitian ini memberikan saran pengembangan website Dusun Nusantara sebagai media promosi pariwisata dan dapat dijadikan acuan bagi pengelola Dusun Nusantara untuk meningkatkan fungsionalitas website sebagai media promosi pariwisata.

Dari ketiga penelitian tersebut memiliki persamaan dengan tujuan tugas akhir yaitu merancang dan mengembangkan website *Landing Page Ojii coffee and eatry*, sebagai media pemasaran, menggabungkan konsep desain web dan teknologi dari ketiga penelitian tersebut.

## **2.2 Pengertian Perancangan**

Perancangan juga merupakan tahap yang sangat penting dalam system, dimana tahap ini dilakukan untuk menggabungkan data-data yang ditemukan pada tahap pengumpulan data. Tujuan utama dari perancangan adalah untuk menciptakan system yang berkualitas, efisien, dan efektif dalam memenuhi kebutuhan pengguna supaya bisa menciptakan sistem yang berkualitas (Djamen dan Pratasik, 2020). Proses perancangan tidak hanya sekedar menyusun rencana, tetapi juga melibatkan analisis mendalam terhadap berbagai aspek yang akan mempengaruhi hasil akhir dari system yang akan dibangun. Dalam konteks ini, perancangan berfungsi sebagai jembatan antara ide awal dan implementasi nyata, memaaastikan bahwa semua elemen yang diperlukan telah dipertimbangkan dengan cermat.

Desain adalah proses menentukan apa yang akan dilakukan menggunakan berbagai metode; proses ini mencakup deskripsi arsitektur, spesifikasi komponen,

dan kendala yang akan dihadapi saat mengerjakannya (Aziz, 2020). Dalam konteks ini, arsitektur sistem mencakup struktur keseluruhan dari sistem, termasuk bagaimana komponen-komponen tersebut saling berinteraksi dan berfungsi. Detail komponen mencakup spesifikasi teknis dari setiap elemen yang terlibat, seperti perangkat keras, perangkat lunak, dan antarmuka pengguna. Setiap komponen harus dirancang dengan mempertimbangkan fungsionalitas dan kemudahan pengguna, sehingga pengguna dapat berinteraksi dengan sistem secara intuitif.

Selain itu, perancangan juga harus mempertimbangkan berbagai faktor eksternal yang dapat mempengaruhi implementasi sistem, seperti anggaran, waktu, dan sumber daya yang tersedia. Keterbatasan yang mungkin dihadapi selama proses pengerjaan, seperti kendala teknis atau perubahan kebutuhan pengguna, juga harus diidentifikasi dan diantisipasi sejak awal. Dengan demikian, perancangan yang baik tidak hanya menghasilkan sistem yang sesuai dengan spesifikasi, tetapi juga mampu beradaptasi dengan perubahan yang mungkin terjadi di masa depan. Proses ini juga melibatkan kolaborasi antara berbagai disiplin ilmu, termasuk teknik, desain, dan manajemen proyek, untuk memastikan bahwa semua aspek sistem terintegrasi dengan baik.

Secara keseluruhan, perancangan merupakan langkah krusial yang menentukan keberhasilan suatu proyek. Melalui perancangan yang matang, diharapkan sistem yang dihasilkan dapat berfungsi dengan optimal dan memberikan manfaat yang maksimal bagi pengguna. Oleh karena itu, penting bagi para perancang untuk memiliki pemahaman yang mendalam tentang metodologi perancangan serta keterampilan analisis yang baik agar dapat menghasilkan solusi

yang inovatif dan berkelanjutan. Selain itu, pengguna alat bantu perancangan, seperti perangkat lunak pemodelan dan prototyping, dapat sangat membantu dalam visualisasi ide dan mempercepat proses pengembangan. Dengan demikian, perancangan tidak hanya menjadi tahap awal, tetapi juga merupakan proses berkelanjutan yang memerlukan evaluasi dan revisi secara berkala untuk memastikan kesesuaian dengan tujuan yang telah ditetapkan.

*Prototipe* adalah proses perancangan sistem yang menetapkan pedoman dan contoh untuk pekerjaan selanjutnya. Ketika sebuah bisnis menggunakan prototipe, pengembang dan klien bekerja sama untuk mendapatkan hasil terbaik. Prototipe biasanya merupakan standar pengukuran, model berskala, atau model yang dikembangkan menggunakan skema perancangan sistem. Tujuannya adalah untuk menguji konsep dan alur kerja suatu produk sebelum dirilis. *Prototipe* menghilangkan kebutuhan untuk memproduksi produk akhir dengan memungkinkan pengembang dan pengguna berinteraksi langsung dengan model tersebut. Dengan kata lain, prototipe bukanlah barang jadi yang siap dijual. Setiap model produk atau prototipe, baik digital maupun fisik, yang dibuat untuk pengembangan awal disebut prototipe. *Prototipe* juga dapat membantu pengembang menemukan kesalahan dan fitur yang hilang sebelum produk dirilis.

Jenis, bentuk, atau contoh asli dari sesuatu yang berfungsi sebagai standar, dasar, atau contoh tipikal untuk produk selanjutnya dalam kategori yang sama disebut prototipe. Sebelum dikembangkan dalam skala besar atau diproduksi massal, prototipe dibuat dalam desain atau khusus untuk pengembang. Meskipun definisi prototipe tidak diterima secara universal, istilah tersebut sering digunakan secara bergantian dengan "model" (Kristiyani, 2014).

Menurut Krisyanti dalam Fakhrurozi (2019), prototipe adalah sebuah model awal atau purwarupa dari suatu produk yang dirancang untuk menguji dan mengevaluasi konsep, desain, serta fungsionalitas sebelum produk tersebut

diproduksi secara massal. Prototipe berfungsi sebagai alat penting dalam proses pengembangan produk, baik itu produk fisik maupun digital, karena memungkinkan pengembang untuk melakukan pengujian dan perbaikan secara iteratif. Terdapat berbagai jenis prototipe, seperti prototipe kertas yang digunakan untuk menguji ide dan alur pengguna, prototipe fungsional yang memiliki fungsionalitas dasar, serta prototipe interaktif yang memungkinkan interaksi langsung dengan elemen produk. Manfaat dari penggunaan prototipe sangat signifikan, antara lain dalam mengidentifikasi kesalahan dan kekurangan dalam desain, mendapatkan umpan balik dari pengguna, serta menghemat biaya dan waktu pengembangan. Dengan demikian, prototipe tidak hanya berfungsi sebagai representasi visual, tetapi juga sebagai alat komunikasi yang efektif antara tim pengembang, pemangku kepentingan, dan pengguna, sehingga dapat memastikan bahwa produk akhir memenuhi standar kualitas dan kebutuhan pasar.

### **2.3 Pengertian Coffee and Eatry**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kopi adalah pohon yang buahnya sering di sangrai dan ditumbuk halus untuk dijadikan bahan minuman. Kopi memiliki dua varietas yang dikenal secara umum, yaitu Kopi Robusta (*Coffea Caneofera*) dan Kopi Arabika (*Coffea Arabica*). Kedua varietas ini memiliki karakteristik yang berbeda, yang mempengaruhi rasa, aroma, dan cara penyajian dari kopi itu sendiri.

*Ojii Coffee and Eatry* merupakan salah satu cafe yang turut meramaikan dunia perkopian di Surakarta. Berlokasi di Jl. Basuki Rahmat No.72, Jajar, Kec. Laweyan, Kota Surakarta, Jawa Tengah 57144, *Ojii Coffee and Eatry* menawarkan berbagai pilihan kopi berkualitas sebagai menu unggulan. Beberapa

jenis kopi yang digunakan di tempat ini antara lain robusta, arabika, dan gayo serinen. Robusta yang digunakan dikenal memiliki rasa yang kuat dan cenderung pahit, sehingga cocok dijadikan dasar berbagai minuman kopi berbasis susu dan es, yang banyak digemari pelanggan, terutama di kalangan anak muda yang mencari minuman segar dan nikmat.

Selain robusta, *Ojii Coffee and Eatry* juga menyajikan kopi arabika yang memiliki cita rasa lebih ringan dan aroma yang khas, menjadikannya pilihan yang ideal bagi mereka yang lebih menyukai kopi dengan rasa yang lebih halus. Sementara itu, kopi gayo serinen memberikan sentuhan berbeda dengan rasa yang tidak pahit, tingkat keasaman rendah, dan sedikit manis, sehingga cocok untuk dinikmati oleh berbagai kalangan, termasuk mereka yang baru mencoba kopi. Kombinasi berbagai jenis kopi ini digunakan untuk membuat racikan kopi khas yang menjadi favorit pengunjung, dan sering kali menjadi bahan pembicaraan di kalangan pecinta kopi. Dengan suasana tempat yang nyaman dan estetik, *Ojii Coffee and Eatry* tidak hanya berfokus pada sajian kopi, tetapi juga menghadirkan tempat bersantai yang cocok untuk berbagai kalangan, baik untuk pertemuan santai dengan teman, bekerja, maupun sekedar menikmati waktu sendiri. Desain interior yang menarik dan pelayanan yang ramah semakin menambah daya tarik cafe ini, menjadikannya sebagai salah satu destinasi yang wajib dikunjungi bagi para penggemar kopi di Surakarta. Dengan demikian, *Ojii Coffee and Eatry* tidak hanya sekedar tempat untuk menikmati kopi, tetapi juga merupakan ruang sosial yang mendukung interaksi dan kreativitas.

#### **2.4 Website Landing Page**

*Website landing page* adalah halaman web yang dirancang khusus untuk

mencapai tujuan tertentu, seperti mengarahkan pengunjung untuk melakukan tindakan spesifik, melihat produk. Halaman ini berfungsi sebagai titik awal dari kampanye pemasaran digital, seperti iklan PPC (pay-per-click) atau email marketing, dan memiliki fokus utama pada konversi. Ciri khas dari landing page adalah kontennya yang relevan dengan iklan atau tautan yang mengarah ke halaman tersebut, sehingga pengunjung merasa mendapatkan informasi yang sesuai dengan harapan mereka. Selain itu, desain landing page biasanya menarik dan responsif, dengan elemen visual yang mendukung pesan yang ingin disampaikan. Dengan menerapkan strategi yang tepat, landing page dapat menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan konversi dan mencapai tujuan bisnis.

Menurut Aji (2020), salah satu jenis landing page yang umum digunakan adalah *click-through landing page*. Jenis ini sering dijumpai dalam dunia e-commerce atau pemasaran B2C. Halaman ini biasanya hanya menampilkan satu tombol aksi seperti “Pilih Sekarang”, “Beli Sekarang”, atau “Shop Now” guna mendorong pengunjung segera melakukan pembelian atau melanjutkan ke halaman transaksi. Dengan tampilan yang sederhana dan navigasi yang minim, halaman ini dirancang untuk mengarahkan fokus pengunjung langsung pada penawaran utama, sehingga mengurangi kemungkinan mereka berpindah ke halaman lain.

## **2.5 Cascading Style Sheet (CSS)**

Tampilan situs web dapat dibuat lebih menarik, rapi, terorganisir, dan konsisten dengan menggunakan CSS (Cascading Style Sheet), sebuah teknologi bahasa pemrograman web (Pangestu & Afuan, 2021). Untuk meningkatkan daya tarik visual halaman web, CSS digunakan untuk menyusun tampilan web, termasuk gaya judul,

batas, bilah navigasi, teks isi, footer, gambar, bilah sisi, dan gaya lainnya. CSS dapat digunakan dalam berbagai berkas dan dibuat dengan HTML dan XHTML (Solahudin, 2021).

Semacam pemrograman komputer yang disebut Cascading Style Sheet dapat mengatur berbagai elemen situs web agar tampak konsisten dan, tentu saja, lebih terstruktur (Kusumawardani, dkk 2023). CSS berfungsi untuk memisahkan konten dari presentasi, yang memungkinkan pengembang untuk mengontrol tampilan visual dari elemen-elemen HTML dengan lebih efisien. Dengan menggunakan CSS, pengembang dapat menentukan berbagai aspek desain, seperti warna, font, ukuran, margin, padding, dan tata letak, sehingga menciptakan pengalaman pengguna yang lebih konsisten dan menarik. Fungsi Cascading Style Sheet (CSS) :

- 1) Mempercepat Loading Pada Halaman Website
- 2) Memudahkan Dalam Pengelolaan Kode
- 3) Memberikan Banyak Penawaran Variasi Tampilan
- 4) Membuat Website Enak untuk Dipandang

## **2.6 HTML**

Bahasa komputer umum yang disebut HTML, atau Hyper Text Markup Language, digunakan untuk membangun halaman web yang dapat dilihat dan menampilkan berbagai jenis materi menggunakan peramban internet (Kusumawardani, dkk 2023). HTML berperan sebagai fondasi dari setiap situs web, di mana struktur dan konten halaman ditentukan melalui elemen-elemen markup yang digunakan. Dengan menggunakan HTML, pengembang dapat menyusun teks, gambar, video, dan elemen multimedia lainnya, sehingga

menciptakan pengalaman yang interaktif dan informative bagi pengguna.

Salah satu keunggulan HTML adalah kemampuannya untuk berintegrasi dengan teknologi web lainnya, seperti CSS dan JavaScript. Dengan menggabungkan HTML dengan CSS, pengembang dapat mengatur tampilan visual dari elemen-elemen yang telah didefinisikan dalam HTML, sementara JavaScript merupakan dasar dari pengembang web modern, yang memungkinkan pembuatan situs web yang responsive, menarik dan fungsional. HTML juga terus berkembang seiring dengan kemajuan teknologi.

## 2.7 MySQL

SQL adalah pendekatan kontrol basis data yang memfasilitasi pemrosesan otomatis yang sederhana, terutama untuk entri data, pengurutan, dan pemilihan (Utomo dkk., 2020).

Adapun kelebihan MySQL dalam penggunaannya dalam database adalah:

- 1) Mudah diakses karena gratis..
- 2) MySQL beroperasi dengan stabilitas dan ketahanan.
- 3) Sistem keamanan MySQL kuat.
- 4) Memiliki komunitas yang besar dan sangat ramah transaksi.

Selain manfaat yang telah disebutkan, MySQL juga memiliki sejumlah kekurangan, seperti:

- 1) Karena koneksi bahasa pemrograman seperti Visual Basic (VB), FoxPro, Delphi, dan lainnya mengharuskan kolom dibaca sesuai dengan standar koneksi bahasa tersebut, MySQL tidak mendukung koneksi tersebut.
- 2) MySQL tidak mendukung operasi windowing dan hanya dapat mengelola data dalam jumlah yang relatif terbatas.

## 2.8 Visual Code Studio

Microsoft menciptakan Visual Code Studio, editor kode gratis yang dapat digunakan di komputer desktop mana pun. Visual Code Studio merupakan pilihan populer bagi para pengembang karena rangkaian fitur dan ekstensinya yang luas (Kusumawardani, dkk 2023).

Adapun beberapa fitur VSCODE adalah sebagai berikut:

1. *Basic Editing*
2. *Extension Marketplace*
3. *IntelliSense*
4. *Github Integration*

### 2.8 *Unified Modelling Language (UML)*

UML adalah bahasa standar yang banyak digunakan dalam industri untuk mendeskripsikan arsitektur dalam pemrograman berorientasi objek, menghasilkan analisis dan desain, serta menetapkan persyaratan. Kebutuhan akan pemodelan visual untuk merancang, mendeskripsikan, membangun, dan merekam sistem perangkat lunak memunculkan UML (Hasanah, 2020). Dengan menggunakan UML, pengembang dan pemangku kepentingan dapat berkomunikasi dengan lebih efektif, karena diagram yang dihasilkan memberikan representasi visual yang jelas tentang sistem yang sedang dikembangkan.

Salah satu keunggulan UML adalah kemampuannya untuk mendukung berbagai aspek pengembang perangkat lunak, mulai dari tahap perencanaan hingga implementasi. UML menyediakan berbagai jenis diagram, seperti diagram kelas, diagram urutan, diagram aktivitas, dan diagram kasus penggunaan, yang

masing-masing memiliki tujuan dan focus yang berbeda. Jenis – jenis dari UML antara lain :

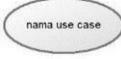
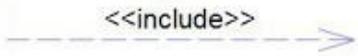
### 1. Use Case Diagram

Diagram *use case* adalah metode untuk mendokumentasikan persyaratan fungsional suatu sistem dan menunjukkan bagaimana sistem seharusnya bekerja. Fokus diagram *use case* adalah pada "apa" yang dicapai sistem, bukan "bagaimana". Interaksi antara sistem dan aktor direpresentasikan oleh use case. *Use case* adalah tugas spesifik, seperti menambahkan daftar belanja atau masuk ke sistem (Hasanah, 2020). *Use case* diagram berfungsi sebagai alat komunikasi yang efektif antara pengembang, analisis, dan pemangku kepentingan lainnya. Dengan visualisais yang jelas, diagram ini membantu semua pihak untuk memahami kebutuhan dan harapan pengguna terhadap sistem yang sedang dikembangkan. Setiap use case dalam diagram ini biasanya dilengkapi dengan deskripsi yang menjelaskan langkah-langkah yang terlibat dalam iteraksi, serta kondisi awal dan akhir dari setiap proses.

Salah satu komponen utama dalam use case diagram adalah actor, yang dapat berupa pengguna manusia, sistem lain, atau eksternal yang berinteraksi dengan sistem. Dengan mengidentifikasi actor dan use case yang relevan, pengembang dapat memastikan bahwa semua kebutuhan pengguna telah dipertimbangkan dalam desain sistem.

Use case diagram jugag membantu dalam mengidentifikasi batasn sistem, yaitu apa yang termasuk dalam lingkup sistem dan apa yang tidak. Simbol-simbol *use case* diagram dapat dilihat pada Tabel 2.1.

Tabel 2.1 Simbol dan Keterangan Use Case Diagram

| Simbol  | Keterangan  |
|---|---|
| Use Case<br>                 | Abstraksi dan cara aktor dan sistem berinteraksi.   |
| Ekstend / extend<br>         | Panah menunjuk ke use case tambahan, yaitu hubungan antara use case dan use case lain di mana use case tambahan dapat berdiri sendiri tanpa use case tambahan..   |
| Include<br>                  | Panah include menunjuk ke use case yang digunakan (diperlukan) atau use case tambahan. Ini adalah hubungan antara use case dan use case tambahan, di mana use case tambahan membutuhkan use case ini agar berfungsi atau sebagai syarat untuk menjalankan use case ini. |
| Asosiasi / association<br> | Hubungan antara use case dan aktor  |
| Actor<br>                  | Merepresentasikan fungsi sistem, orang, atau alat lain dalam komunikasi <i>use case</i> ..  |

## 2. Activity Diagram

Menggambarkan bagaimana masing-masing alur aktivitas di dalam sistem yang sedang dirancang dimulai, pilihan apa yang dapat diambil, dan bagaimana alur aktivitas tersebut berakhir. Selain itu, operasi konkuren yang mungkin terjadi dalam beberapa eksekusi dapat ditampilkan dalam diagram aktivitas (Hasanah, 2020). Tabel 2.2 menampilkan diagram aktivitas.

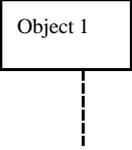
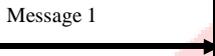
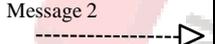
Tabel 2.2 Simbol dan Keterangan Activity Diagram

| Simbol  | Keterangan  |
|---|---|
| Status Awal<br>          | Diagram aktivitas memiliki status awal, yang merupakan status awal dari suatu aktivitas sistem. |
| Aktivitas<br>            | Tindakan sistem; tindakan ini sering kali diawali dengan kata kerja.                            |
| Percabangan/decision<br> | Ketika terdapat beberapa opsi aktivitas, asosiasi percabangan terjadi.                          |
| Status Akhir<br>       | Diagram aktivitas memiliki status akhir, yang merupakan status akhir sistem.                    |

### 3. Sequence Diagram

Diagram Sequence adalah diagram yang dibuat untuk mengetahui alur dari interaksi antar objek (Hasanah, 2020). Diagram ini merupakan salah satu jenis diagram dalam Unified Modeling Language (UML) yang berfokus pada urutan pesan yang dikirim antara objek dalam sistem selama periode waktu tertentu. Tampilan *sequence* diagram dapat dilihat pada Tabel 2.3.

Tabel 2.2 Simbol dan Keterangan Sequence Diagram

| Simbol  | Nama                           | Keterangan  |
|---|--------------------------------|---|
|    | <i>Actor/</i><br><i>Object</i> | Objek yang berasal dari suatu kelas atau yang memiliki nama berbasis kelas. Aktor adalah benda. Garis hidup suatu objek ditunjukkan oleh garis putus-putus. |
|    | <i>lifeline</i>                | Menyatakan kehidupan suatu objek.   |
|    | Pesan                          | Objek yang berasal dari suatu kelas atau yang memiliki nama berbasis kelas. Aktor adalah benda. Garis hidup suatu objek ditunjukkan oleh garis putus-putus. |
|    | Return                         | Pesan kembalian dari komunikasi antar objek   |
|  | Aktivasi                       | Menunjukkan masa hidup dari objek.  |

## 2.9 Teori Pengujian Sistem

### a) *Black Box* Testing

Pengujian perangkat lunak yang dikenal sebagai pengujian "kotak hitam" berfokus pada fungsionalitas aplikasi, alih-alih organisasi internal atau implementasi kodenya. Pengetahuan penguji dalam pengujian ini hanya terbatas pada apa yang harus dilakukan oleh perangkat lunak berdasarkan spesifikasi yang telah ditentukan, tetapi tidak memiliki pengetahuan tentang bagaimana perangkat lunak tersebut diimplementasikan. (Hasanah, 2020)

Metode ini bertujuan untuk memastikan bahwa semua Program beroperasi sesuai dengan parameter yang diberikan. Berikut adalah contoh skenario

pengujian Black Box untuk sebuah aplikasi Ojii Coffee and Eatry dalam bentuk tabel:

Tabel 2.4 Skenario Black Box Testing

| Skenario Pengujian      | Masukan                      | Output yang diharapkan                                      | Status   |
|-------------------------|------------------------------|---|----------|
| Mengakses Halaman Utama | URL :<br>www.ojii-coffee.com | Halaman utama<br>ditampilkan benar                          | Berhasil |
| Memilih Menu “Tentang”  | Klik pada menu “Tentang”     | Halaman “ Tentang”<br>ditampilkan dengan benar              | Berhasil |
| Mengakses Menu          | Klik pada menu “Menu”        | Daftar menu makanan dan minuman<br>ditampilkan dengan benar | Berhasil |
| Mengakses Galeri        | Klik pada menu “Galeri”      | Galeri foto yang<br>ditampilkan dengan benar                | Berhasil |
| Mengakses Kontak        | Klik pada menu “Kontak”      | Halaman “ Kontak”<br>ditampilkan dengan benar               | Berhasil |

b) Beta

Subset pengujian non-fungsional yang disebut pengujian beta bertujuan untuk menilai fungsionalitas dan kualitas sistem sebelum dirilis resmi kepada pengguna akhir. Kuesioner diberikan kepada responden biasanya calon pelanggan atau orang-orang dengan keahlian yang relevan dengan produk yang diuji untuk melakukan pengujian beta. Tujuan skala Likert adalah untuk memastikan bahwa

responden memberikan jawaban untuk setiap pertanyaan pada tingkat yang berbeda (Fita, dkk 2019).

Tabel 2.4 Skala Linkert

| Tingkat Kepuasan | Skala |
|------------------|-------|
| Sangat Baik (SB) | 4     |
| Baik (B)         | 3     |
| Kurang Baik (KB) | 2     |
| Tidak Baik (TB)  | 1     |

Setelah pengujian dilakukan, selanjutnya adalah menganalisis temuan pengujian. Menghitung temuan survei dari pertanyaan yang dijawab responden merupakan cara analisis untuk pengujian beta dilakukan. Rumus berikut digunakan untuk menghitung kuesioner:

**a). Rumus nilai X :**

$$X = \Sigma(N \times R)$$

Keterangan:

X = Total skor dari semua jawaban

N = Nilai tingkat kepuasan (1–4)

R = Jumlah responden yang memilih nilai tersebut

**b).Skor Ideal** = nilai Linkert tertinggi x jumlah responden

$$= \text{Skor Ideal} = 4 \times \text{Jumlah Responden} \times \text{Jumlah Pertanyaan}$$

**c). Persentase Nilai (Y)**

$$Y = \left( \frac{x}{\text{skor Ideal}} \right) \times 100\%$$

Y = nilai prosentase yang dicari

X = jumlah dari hasil perkalian nilai setiap jawaban dengan responden N =  
nilai dari setiap jawaban

R = jumlah responden

Sebagai ilustrasi, berikut disajikan contoh perhitungan pengujian beta berdasarkan data kuesioner yang telah dikumpulkan. Dalam contoh ini, diketahui bahwa jumlah pertanyaan pada kuesioner adalah sebanyak 10 butir, dengan jumlah responden yang memberikan penilaian sebanyak 25 orang. Adapun total skor yang diperoleh dari seluruh jawaban responden adalah sebesar 880 poin. Maka:

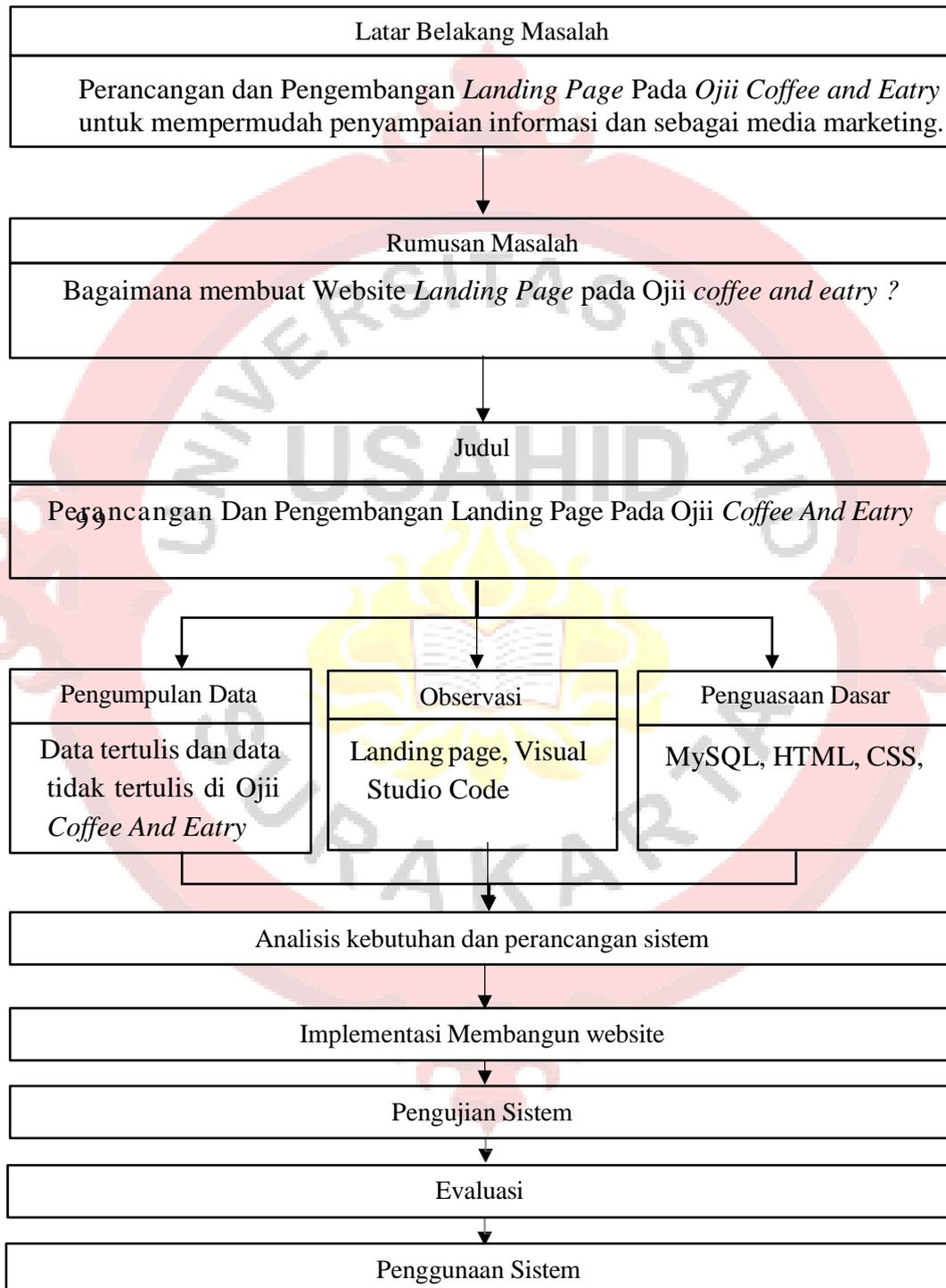
$$\text{Skor Ideal} = 4 \times 25 \times 10 = 1000$$

$$\text{Perhitungan Persentase}(Y) \quad Y = \left(\frac{880}{1000}\right) \times 100\% = 88\%$$

### 3.0 KERANGKA PEMIKIRAN

Langkah-langkah kerangka konseptual untuk melakukan analisis dan desain adalah sebagai berikut.

*Landing Page*. Kerangka pemikiran ini dapat dilihat pada Gambar 2.1.



Gambar 2. 1 Kerangka Pemikiran

Penjelasan dari kerangka pemikiran tersebut adalah :

1. Latar Belakang Masalah.

Perancangan Dan Pengembangan *Landing Page* Pada *Ojii Coffee And Eatry* untuk mempermudah penyampaian informasi dan sebagai media marketing.

2. Rumusan Masalah.

Bagaimana membuat Website *Landing Page* pada *Ojii coffee and eatry* ?

3. Judul

Judul yang di ambil dari latar belakang masalah dan rumusan masalah tersebut adalah Perancangan Dan Pengembangan *Landing Page* Pada *Ojii Coffee And Eatry*.

4. Pengumpulan data tertulis dan tidak tertulis

*Ojii Coffee and Eatry* menyediakan data tertulis dan tidak tertulis untuk penelitian ini. Metode pengumpulan data ini meliputi tinjauan pustaka, wawancara, dan observasi.

5. Observasi Aplikasi

Pada tahap ini website *Landing Page* menggunakan teknologi pembangun meliputi *Landing page*, Visual Studio Code

6. Penguasaan dasar

Penguasaan dasar dalam pembuatan website *Landing Page* akan membantu dalam melakukan pembuatan website *Landing Page* meliputi : MySQL, HTML, CSS.

7. Analisis dan Perancangan *Landing Page* *Ojii Coffee And Eatry*

Analisis data yang terkumpul merupakan komponen terpenting dari studi ini. Metodologi berorientasi objek (UML) digunakan dalam perancangan sistem.

8. Implementasi Web *Landing Page* Ojii *Coffee And Eatry*

Proses penerapan analisis dan desain sistem baik itu logika dan tampilan dengan menggunakan MySQL, HTML, CSS.

9. Pengujian Web *Landing Page* Ojii *Coffee And Eatry*

Validasi atau verifikasi data dapat digunakan untuk pengujian sistem internal. Pengujian kotak hitam dan beta merupakan teknik pengujian yang digunakan. Pengujian kotak hitam digunakan untuk memastikan bahwa program berfungsi sebagaimana mestinya. Melalui penggunaan kuesioner, pengujian beta mengumpulkan masukan pengguna di situs web.