

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi di bidang informasi mendorong setiap instansi atau perusahaan untuk tetap mengikuti perkembangannya, terutama berkenaan dengan perkembangan teknologi informasi yang ada hubungannya dengan kegiatan perusahaan tersebut. Perkembangan teknologi informasi telah memberikan kontribusi yang cukup berarti dalam meningkatkan kegiatan usaha khususnya dalam hal pengolahan data yang memberi dukungan terhadap pengambilan keputusan bisnis dan meningkatkan kegiatan pelayanan. Berdasarkan pada uraian di atas pemanfaatan teknologi informasi dalam suatu aktivitas bisnis merupakan hal yang cukup penting, dan umumnya setiap perusahaan yang serupa menggunakan sistem pelayanan bisnis secara *online*, pada toko *firefly shoes* pemasarannya hanya melayani di tempat saja, tentunya pelanggan hanya bisa melihat dan membeli di toko, serta menyulitkan Pelanggan jika jarak rumah dengan toko terlalu jauh. Dan pada masa pandemi penjualan di toko *Firefly Shoes* mengalami penurunan pendapatan karena jarang sekali pengunjung datang untuk melakukan Pembelian sepatu di toko *Firefly Shoes*, maka dari itu pembuatan *website* sangat diperlukan untuk membantu konsumen yang jaraknya jauh dalam melakukan Pembelian produk tanpa harus mengunjungi toko *Firefly Shoes*.

Website inilah yang akan memfokuskan pada masalah pemanfaatan tujuan teknologi informasi yang dapat memberi dukungan aktif kelancaran usaha penjualan barang. Ada beberapa keunggulan menggunakan *website*, yaitu dapat menyampaikan informasi yang ada di sebuah perusahaan, Seperti profil dari toko *Firefly Shoes*, bisa melihat produk apa saja yang disediakan oleh toko, mulai dari harga dan detail produk, sehingga segala sesuatu tentang toko *Firefly Shoes* dapat dipublikasikan secara luas kepada masyarakat, sehingga dengan adanya *website* perusahaan bisa meningkatkan penjualan barang.

Website Firefly Shoes akan sangat menguntungkan bagi konsumen dan pemilik toko, karena konsumen yang berasal dari luar kota tidak perlu datang ke

toko untuk melihat produk yang dijual, melainkan konsumen cukup membuka *website* yang telah disediakan untuk konsumen agar mempermudah memasarkan produk dan melakukan transaksi dengan toko. *Website* pada toko *Firefly Shoes* ini akan menggunakan metode SOE (*search engine optimization*) *on page* yaitu untuk mengoptimalkan bagian bagian yang ada pada *website* yang prosesnya dapat mempengaruhi dalam hasil pencarian di mesin pencari memudahkan pelanggan dalam mencari *website* di internet dengan mudah. Berdasarkan penjelasan penulis di atas dalam penyusunan laporan ini mengambil judul “Pembuatan *Website* Pada Toko *Firefly Shoes* Dengan *Search Engine Optimization* (SEO)”.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian dalam proposal ini adalah: “Bagaimana Pembuatan *Website* Pada Toko *Firefly Shoes* dengan *Search Engine Optimization* (SEO)?”.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang diterapkan pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1) Data yang diolah adalah data produk, data pelanggan, dan laporan-laporannya
- 2) Pengguna *website* adalah admin dan pelanggan.
- 3) Pembuatan aplikasi menggunakan bahasa pemrograman PHP dan pengolahan *database* MySQL.
- 4) Sistem pembayaran barang dilakukan dengan transfer antar rekening secara manual yang kemudian divalidasi oleh admin setelah Pelanggan mengkonfirmasi pembayaran.
- 5) Pada pembuatan *Website* menggunakan SEO *on page*.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.1 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah penelitian ini bertujuan untuk membuat sebuah *website* di toko *Firefly Shoes*.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah:

- 1) Mahasiswa dapat mengembangkan sistem informasi penjualan sebagai salah satu usaha cara meningkatkan penghasilan toko *Firefly Shoes*.

- 2) Toko *Firefly Shoes* dapat mengelola data barang dan data penjualan dengan mudah.
- 3) Pelanggan / pengunjung dapat melihat dan melakukan Pembelian produk dengan mudah melalui *website* pada toko *Firefly Shoes*.

1.5 Metodologi Penelitian

1.5.1 Metode Pengambilan Data

1.5.1.1 Observasi

Observasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang tidak hanya mengukur sikap dari responden, namun juga dapat digunakan untuk merekam berbagai fenomena yang terjadi. Teknik ini digunakan apabila penelitian bertujuan untuk mempelajari perilaku manusia, proses kerja, gejala alam yang dilakukan oleh responden yang tidak terlalu besar. Penulis mengamati tentang penjualan toko *Firefly Shoes* yang berjalan saat ini, penjualan yang dilakukan toko *Firefly Shoes* ada dua cara yaitu Pelanggan datang ke toko untuk membeli barang dan Pelanggan melihat postingan instagram toko *Firefly Shoes* untuk melihat dan membeli produk.

1.5.1.2 Wawancara

Wawancara merupakan salah satu teknik pengumpulan data atau fakta yang efektif untuk mempelajari suatu sistem. Wawancara dilakukan untuk mengumpulkan data dan informasi yang dibutuhkan dalam pembuatan sistem dan pemanfaatan sistem. Dalam hal ini akan dilakukan wawancara pada pihak yang terlibat penelitian, yaitu pemilik dan admin toko *Firefly Shoes*.

1.5.1.3 Literatur

Metode *literatur* merupakan metode yang dilakukan untuk menunjang metode observasi dan wawancara yang sudah dilakukan. Pengumpulan informasi yang dibutuhkan dalam mencari referensi yang berhubungan dengan pembuatan *website* dan metode SEO.

1.5.1.4 Dokumentasi

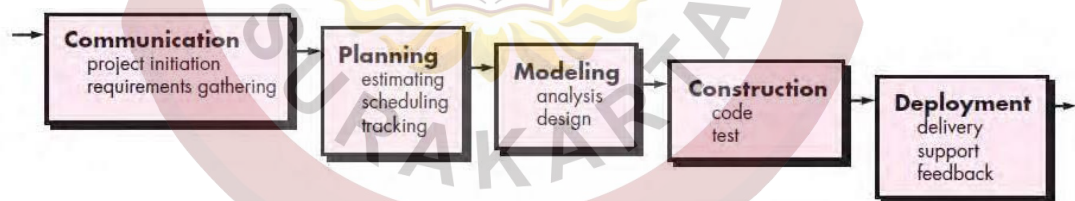
Metode dokumentasi dilakukan untuk memperoleh berkas-berkas yang diperlukan dalam penyusunan Laporan Tugas akhir seperti gambar-gambar

produk, arsip data dan laporan penjualan yang di kerjakan oleh admin dari toko *Firefly Shoes*.

1.5.2 Metode pengembangan sistem

1.5.2.1 Metode Waterfall

Menurut Pressman (2015), model *waterfall* adalah model klasik yang bersifat sistematis, berurutan dalam membangun software. Nama model ini sebenarnya adalah “Linear Sequential Model”. Model ini sering disebut juga dengan “*classic life cycle*” atau metode *waterfall*. Model ini termasuk ke dalam model *generic* pada rekayasa perangkat lunak dan pertama kali diperkenalkan oleh Winston Royce sekitar tahun 1970 sehingga sering dianggap kuno, tetapi merupakan model yang paling banyak dipakai dalam *Software Engineering* (SE). Model ini melakukan pendekatan secara sistematis dan berurutan. Disebut dengan *waterfall* karena tahap demi tahap yang dilalui harus menunggu selesainya tahap sebelumnya dan berjalan berurutan. Fase-fase dalam *Waterfall Model* menurut referensi Pressman dapat dilihat pada Gambar 1.1.



Gambar 1.1. *Waterfall* menurut Pressman

1.5.2.1.1 *Communication (Project Initiation & Requirements Gathering)*

Sebelum memulai pekerjaan yang bersifat teknis, sangat diperlukan adanya komunikasi dengan customer demi memahami dan mencapai tujuan yang ingin dicapai. Hasil dari komunikasi tersebut adalah inisialisasi proyek, seperti menganalisis permasalahan yang dihadapi dan mengumpulkan data-data yang diperlukan, serta membantu mendefinisikan fitur dan fungsi *software*. Pengumpulan data-data tambahan bisa juga diambil dari jurnal, artikel, dan internet.

1.5.2.1.2 *Planning (Estimating, Scheduling, Tracking)*

Tahap berikutnya adalah tahapan perencanaan yang menjelaskan tentang estimasi tugas-tugas teknis yang akan dilakukan, resiko-resiko yang dapat terjadi, sumber daya yang diperlukan dalam membuat sistem, produk kerja yang ingin dihasilkan, penjadwalan kerja yang akan dilaksanakan, dan *tracking* proses pengerjaan sistem.

1.5.2.1.3 *Modeling (Analysis & Design)*

Tahapan ini adalah tahap perancangan dan permodelan arsitektur sistem yang berfokus pada perancangan struktur data, *arsitektur software*, tampilan *interface*, dan algoritma program. Tujuannya untuk lebih memahami gambaran besar dari apa yang akan dikerjakan.

1.5.2.1.4 *Construction (Code & Test)*

Tahapan *construction* ini merupakan proses penerjemahan bentuk desain menjadi kode atau bentuk/bahasa yang dapat dibaca oleh mesin. Setelah pengkodean selesai, dilakukan pengujian terhadap sistem dan juga kode yang sudah dibuat. Tujuannya untuk menemukan kesalahan yang mungkin terjadi untuk nantinya diperbaiki.

1.5.2.1.5 *Deployment (Delivery, Support, Feedback)*

Tahapan *Deployment* merupakan tahapan implementasi *software* ke *customer*, pemeliharaan *software* secara berkala, perbaikan *software*, evaluasi *software*, dan pengembangan *software* berdasarkan umpan balik yang diberikan agar sistem dapat tetap berjalan dan berkembang sesuai dengan fungsinya.

1.5.2.2 **Metode UML**

Perancangan pembuatan program dalam laporan ini menggunakan metode UML, tahapan-tahapan UML yaitu :

- 1) *Usecase diagram*
- 2) *Class Diagram*
- 3) *Activity diagram*
- 4) *Squence diagram*
- 5) *Deployment diagram*

1.6 Sistematika Penulisan

Laporan tugas akhir ini terdiri dari 5 bab, meliputi :

BAB I PENDAHULUAN

Pendahuluan menjelaskan mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Landasan teori memuat penelitian terdahulu, tinjauan pustaka, dan kerangka pemikiran. Tinjauan pustaka menjelaskan mengenai teori-teori yang dipakai untuk pembuatan laporan

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Analisis dan perancangan sistem menjelaskan mengenai analisis sistem, analisis sistem yang berjalan, analisis sistem yang baru dan perancangan sistem.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN ANALISIS HASIL

Implementasi dan analisis hasil terdapat penjelasan mengenai implementasi sistem, pengujian sistem dan analisis hasil pengujian.

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan dan saran menjelaskan mengenai kesimpulan akhir penelitian dan saran yang direkomendasikan berdasarkan pengalaman di lapangan untuk perbaikan proses pengujian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN