

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pertumbuhan internet dewasa ini sangatlah cepat. Berbagai hal dalam kehidupan sehari-hari mulai berkaitan dengan keberadaan internet. Mulai dari hal ringan seperti saling berkirim pesan hingga kegiatan bisnis. Tak dapat dipungkiri pula dengan keberadaan internet ini, kegiatan bisnis dibagian pemasaran atau penjualan barang menjadi terbantu. Terbukti dengan semakin banyaknya website yang digunakan sebagai media promosi ataupun media penjualan. Dengan semakin dikenalnya internet dikalangan masyarakat, maka teknologi informasi berbasis internet pun dapat dijadikan salah satu cara ampuh dalam menghadapi persaingan di dunia bisnis. Penerapan teknik *SEO* juga menjadi salah satu cara yang dilakukan untuk meningkatkan peringkat *website* pada hasil pencarian mesin pencari yang tentunya dapat meningkatkan jumlah pengunjung dan calon pembeli.

Burgeon Indonesia merupakan salah satu UKM di Bantul yang menjual produk kaos sablon dan jasa konveksi pensablonan. Sebagai UKM yang profesional sudah seharusnya pihak Burgeon Indonesia menyediakan sistem yang mudah digunakan untuk pihak Burgeon Indonesia sendiri dan juga pihak pembeli, di mana pelanggan dapat melihat informasi yang detail seperti mengenai daftar produk dan harga jasa yang ditawarkan dan juga dapat melakukan transaksi dengan mudah pada suatu sistem yang memang dirancang untuk hal tersebut. Penerapan teknik *SEO* juga harusnya dilakukan untuk meningkatkan peringkat *website* pada halaman

pencarian. Dengan dibangunnya sistem ini, proses transaksi dan promosi dapat dilakukan pada satu tempat dan meningkatkan kemudahan pembeli dan keamanan dalam melakukan transaksi serta dengan penerapan teknik *SEO On Page* akan meningkatkan peringkat *website* pada hasil pencarian mesin pencari. Diharapkan dengan begitu akan meningkatkan transaksi penjualan pada Burgeon Indonesia.

Untuk saat ini, sistem promosi yang dilakukan oleh Burgeon Indonesia masih menggunakan media sosial *Instagram* dan juga manual, yang tentu saja ruang lingkupnya terbatas. Untuk proses transaksi penjualan juga masih manual dimana pembeli harus melakukan pemesanan melalui media perpesanan *WhatsApp*. Hal ini tentunya membuat pencatatan transaksi lebih rumit dan data kurang terorganisir karena setiap pesanan dilakukan melalui chat.

Dengan permasalahan yang dihadapi Burgeon Indonesia di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang perancangan pembuatan toko online berbasis *website* pada Burgeon Indonesia dan meningkatkan promosi *website* tersebut melalui penerapan *SEO On Page*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

Bagaimana merancang sistem informasi penjualan dan pemesanan dan meningkatkan promosi *website* melalui penerapan *SEO On Page* pada Burgeon Indonesia?

1.3 Batasan Masalah

Agar pemecahan masalah tidak menyimpang ke topik lain dan tujuannya, maka penulis membatasi ruang lingkup yang akan dibahas pada skripsi ini sebagai berikut:

1. Website ini hanya digunakan sebagai media promosi dan media jual beli pada Burgeon Indonesia.
2. Penerapan teknik SEO *On Page* untuk mendukung *website* sebagai media promosi dan meningkatkan peringkat di halaman pencarian.
3. Media berikirim pesan digunakan oleh pengguna yang terdaftar untuk mengirim pesan kepada admin.
4. Website dapat digunakan untuk transaksi pembelian ataupun transaksi pemesanan baju sablon.
5. Pembuatan website menggunakan *PHP Framework* yaitu *CodeIgniter*.
6. Pembuatan website menggunakan *DBMS MySQL*.
7. Pembayaran transaksi dilakukan secara manual melalui transfer bank.
8. Konfirmasi pembayaran dilakukan secara manual oleh admin.
9. Software yang digunakan Google Chrome dan Firefox sebagai *web browser* dan Visual Studio Code sebagai *text editor*.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Dilakukannya penelitian ini adalah untuk membangun sistem informasi penjualan berbasis web pada Burgeon Indonesia. Adapun tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah,

1. Membangun sistem informasi penjualan sebagai media penjualan dan promosi pada Burgeon Indonesia.
2. Membantu pencatatan transaksi dan pembuatan laporan pada Burgeon Indonesia.
3. Menaikkan SERP (*Search Engine Result Page*) pada mesin pencari google.

1.5 Metode Penelitian

Peneliti menjabarkan cara-cara memperoleh data-data yang digunakan untuk kebutuhan penelitian.

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1.6.1.1 Metode Observasi

Metode ini dilakukan dengan cara penulis mendatangi langsung dan melakukan pengamatan terhadap kegiatan transaksi pada Burgeon Indonesia.

1.6.1.2 Metode Wawancara

Penulis langsung mendatangi objek Burgeon Indonesia dan melakukan wawancara, wawancara sendiri adalah proses pengumpulan dengan dengan melakukan tanya jawab dengan bertatap muka kepada pihak yang diwawancarai. Pertanyaan yang diajukan berkaitan dengan proses promosi dan proses transaksi.

1.6.2 Metode Analisis

Metode yang digunakan penulis dalam proses analisis sistem ini menggunakan beberapa analisis, antara lain sebagai berikut:

1. Analisis PIECES (*Performance, Information, Economic, Control, Efficiency, Service*).

2. Analisis Kebutuhan Sistem.

3. Analisis Kelayakan Sistem.

1.6.3 Metode Perancangan

Dalam tahap ini akan dijelaskan metode perancangan sistem yang digunakan sebagai gambaran bagaimana sistem akan dibentuk yaitu melalui desain model sistem. Model yang digunakan dalam perancangan sistem ini adalah:

1. Pembuatan UML (*Unified Modelling Language*).
2. Pembuatan rancangan tabel.
3. Pembuatan rancangan tampilan antarmuka.
4. Riset *keyword* atau kata kunci.
5. Penerapan *SEO On Page*.

1.6.4 Metode Pengembangan

Metode pengembangan yang dilakukan dalam pengembangan sistem ini yaitu metode *Waterfall*. Dimana pengembangan dilakukan berurutan mulai dari analisis, desain, implementasi hingga pemeliharaan.

1.6.5 Metode Testing

Metode Testing yang digunakan dalam perancangan sistem ini adalah Metode *Whitebox Testing* dan Metode *Blackbox Testing*.

1. *Blackbox Testing*

Pada *Blackbox Testing*, cara pengujian hanya dilakukan dengan menjalankan atau mengeksekusi unit atau model kemudian diamati apakah hasil dari unit itu sesuai dengan proses bisnis yang diinginkan. Terfokus

pada apakah unit program memenuhi kebutuhan (*requirement*) yang disebutkan dalam spesifikasi.

2. *Whitebox Testing*

Whitebox testing adalah cara pengujian dengan melihat ke dalam modul untuk meneliti kode-kode program yang ada, dan menganalisa apakah ada kesalahan atau tidak.

1.6 **Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan berisi tentang uraian secara garis besar isi tiap-tiap bab dalam skripsi, yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini membahas mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan tentang teori-teori yang digunakan sebagai dasar dalam melakukan analisis dan perancangan serta sebagai acuan penulis dalam melakukan penelitian.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan tentang gambaran umum mengenai objek penelitian, analisis, perancangan dan proses pembuatan sistem.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang tahapan implementasi sistem serta prosedur pembuatan sistem.

BAB V PENUTUP

Berisi tentang kesimpulan menyeluruh dari penelitian dan saran untuk pihak yang terkait.

