

Perancangan Dan Pengembangan Situs Web *Landing Page* Dengan Metode Waterfall Pada PT. Orion Makmur Bersama

Muhammad Afrizal^{1*}, Iqbal Nurhidayat², Yudi Arya Putra³, Perani Rosyani⁴

^{1,2,3}Ilmu Komputer, Teknik Informatika, Universitas Pamulang, Tangerang Selatan, Indonesia

Email: ^{1*}muhammadafrizal239@gmail.com, ²iqbalnurhidayat01@gmail.com, ³yudiarya290702@gmail.com,
⁴dosen00837@unpam.ac.id

(* : coresponden author)

Abstrak - Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dalam era digital saat ini telah mendorong perusahaan untuk memanfaatkan teknologi digital dalam segala aspek bisnis, khususnya dalam pemasaran. PT. Orion Makmur Bersama, yang bergerak di bidang Food and Beverage (FnB) dengan fokus pada coffee shop, menghadapi tantangan dalam meningkatkan keberadaan online mereka. Hingga saat ini, mereka belum memiliki situs web resmi yang dapat menjadi platform untuk menyampaikan informasi terkini kepada calon pelanggan. Untuk mengatasi tantangan ini, PT. Orion Makmur Bersama memutuskan untuk merancang dan mengembangkan sebuah halaman arahan yang profesional dan informatif. Penelitian ini menggunakan metode Waterfall dalam pengembangan halaman arahan. Diharapkan, dengan adanya landing page yang dioptimalkan, PT. Orion Makmur Bersama dapat menarik perhatian lebih banyak calon pelanggan, memperluas jangkauan pasar, dan meningkatkan penjualan.

Kata Kunci: Teknologi Digital, Halaman Arahan, Metode Waterfall, Platform, Toko Kopi

Abstract – The development of information and communication technology in the current digital era has encouraged companies to utilize digital technology in all aspects of business, especially in marketing. PT. Orion Makmur Bersama, which operates in the Food and Beverage (FnB) sector with a focus on coffee shops, is facing challenges in increasing their online presence. Until now, they do not have an official website that can become a platform for conveying the latest information to potential customers. To overcome this challenge, PT. Orion Makmur Bersama decided to design and develop a professional and informative landing page. This research uses the Waterfall method in developing landing pages. It is hoped that with an optimized landing page, PT. Orion Makmur Bersama can attract the attention of more potential customers, expand market reach, and increase sales.

Keywords: Digital Technology, Landing Page, Waterfall Method, Platform, Coffee Shop

1. PENDAHULUAN

Dalam era digital saat ini, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah menjadi katalisator bagi perusahaan dalam memanfaatkan teknologi digital dalam segala aspek bisnis mereka, terutama dalam hal pemasaran. Semakin kompetitifnya pasar mengharuskan semua perusahaan untuk terus berinovasi dan mencari cara terbaik untuk menarik perhatian dan mempertahankan pelanggan. Salah satu strategi yang telah banyak digunakan adalah dengan membangun situs web, khususnya melalui pembuatan halaman landing page yang dioptimalkan juga dapat menarik perhatian lebih banyak calon pelanggan, menjangkau masyarakat luas dan meningkatkan penjualan.

PT. Orion Makmur Bersama yang bergerak di bidang Food and Beverage (FnB) dan Toko Olahraga, khususnya pada bidang Food and Beverage (FnB) yang fokus pada coffee shop masih menghadapi tantangan dalam hal keberadaan online mereka. Hingga saat ini, mereka belum memiliki situs web resmi yang dapat menjadi platform untuk menyampaikan informasi terkini tentang coffee shop, produk, atau layanan yang mereka tawarkan kepada calon pelanggan. Keberadaan sebuah landing page menjadi sangat penting dalam menarik perhatian lebih banyak calon pelanggan, memperluas jangkauan pasar dan meningkatkan penjualan.

Dalam upaya memenuhi kebutuhan akan keberadaan online yang kuat, menjangkau pasar yang semakin luas, serta meningkatkan penjualan. PT. Orion Makmur memutuskan untuk merancang dan mengembangkan sebuah landing page yang profesional dan informatif. Dengan landing page yang dioptimalkan dengan baik, mereka berharap dapat menarik perhatian lebih banyak calon pelanggan, memperluas jangkauan pasar dan meningkatkan penjualan.

2. METODE PENELITIAN

2.1 Metode Pengumpulan Data

a. Observasi

Penulis melakukan pengamatan secara langsung di lokasi kerja praktik untuk mengumpulkan data atau informasi agar memahami kebutuhan pengguna dan data terkait dengan sistem yang sedang dikembangkan.

b. Wawancara

Wawancara dilaksanakan agar mengetahui masalah yang terjadi langsung di PT. Orion Makmur Bersama. Mengajukan pertanyaan lisan untuk mengisi informasi yang akan didapatkan. Pertemuan ini dilakukan dengan Direktur yang mengelola coffee shop.

c. Studi Pustaka

Dalam penulisan ini, tidak dapat diabaikan adanya informasi yang diperoleh dari berbagai sumber jurnal yang menjadi referensi, berbagai tutorial pembuatan halaman web *landing page*, serta sumber-sumber lain yang relevan dalam membuat jurnal dan sebagai dasar teori untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi.

2.2 Metode Pengembangan

a. Metode Waterfall

Dalam penulisan ini, kami menggunakan metode pengembangan Waterfall. Metode ini membagi pengembangan menjadi beberapa tahapan yang berbeda, mulai dari analisis, desain, pengkodean, dan pengujian (Wika Ananda Rumpoko, 2022). Dengan demikian, setiap tahapan harus diselesaikan sebelum tahapan berikutnya dapat dimulai.

3. PEMBAHASAN

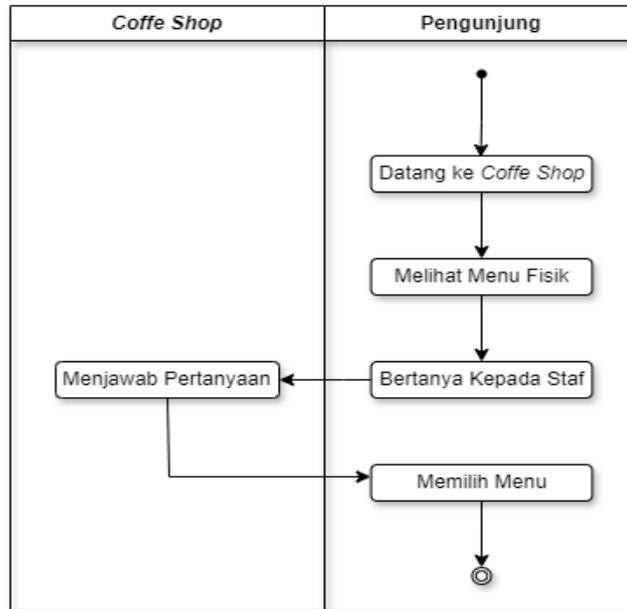
3.1 Perancangan Sistem

Perancangan sistem adalah proses yang melibatkan perencanaan, pembuatan, atau peningkatan sistem yang sudah ada untuk menjadi lebih baik serta digunakan dengan lebih efektif dan efisien. Tujuan utama dari perancangan sistem ini adalah untuk menghasilkan solusi yang memenuhi kebutuhan pengguna sistem dan memberikan gambaran yang jelas dengan desain yang lengkap. (Dwi Prasetyo et al., 2023)

a. Activity Diagram

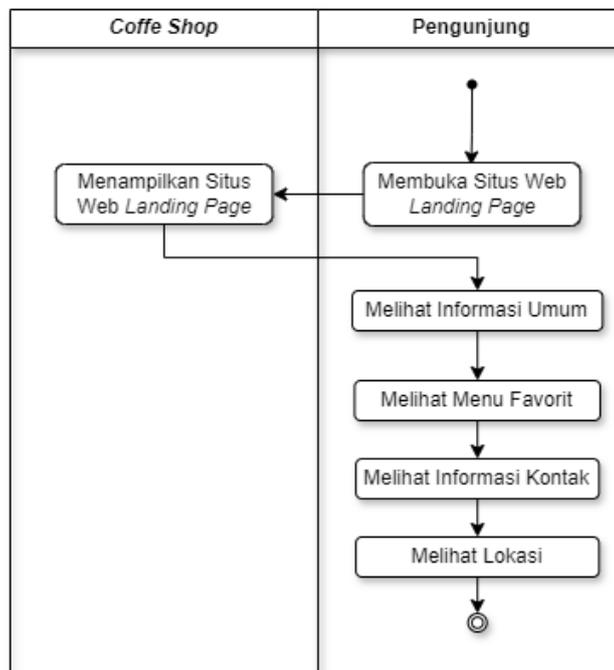
Diagram aktivitas menggambarkan berbagai aliran aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang. Diagram ini menunjukkan bagaimana setiap aliran dimulai, keputusan yang mungkin terjadi, dan bagaimana aliran tersebut berakhir. (Kurniawan & Syarifuddin, 2020)

1. *Activity Diagram* Sistem Berjalan



Gambar 1. Activity Diagram Sistem Berjalan

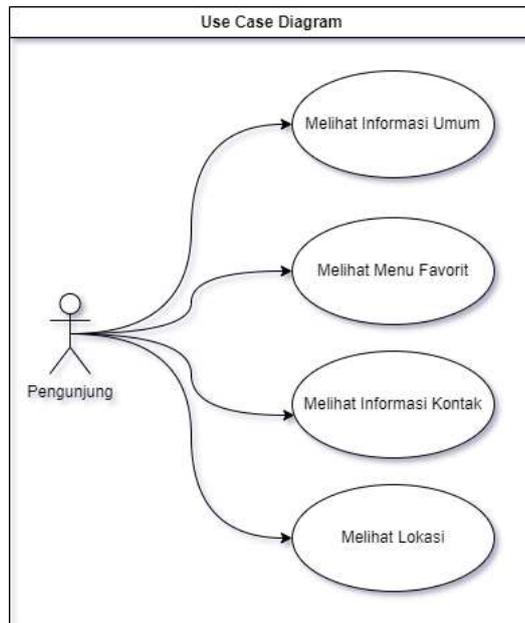
2. *Activity Diagram* Sistem Usulan



Gambar 2. Activity Diagram Sistem Usulan

b. *Use Case*

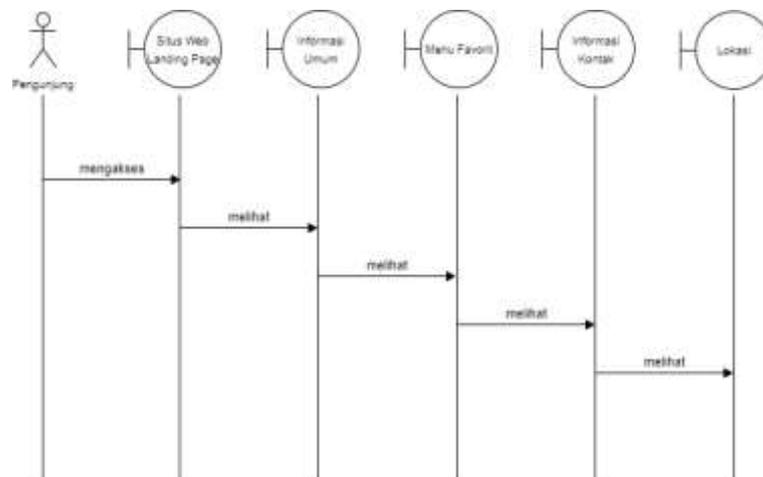
Diagram *use case* adalah representasi visual yang digunakan untuk memodelkan perilaku sistem yang akan dirancang. Diagram ini menggambarkan interaksi antara satu atau lebih aktor yang berinteraksi dengan sistem tersebut. (Hutabri & Putri, 2019)



Gambar 3. Use Case

c. *Sequence Diagram*

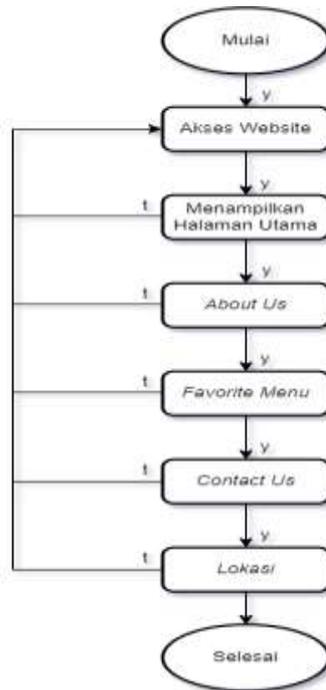
Diagram urutan adalah representasi visual yang menggambarkan interaksi antara objek-objek. Diagram ini secara khusus menjelaskan perilaku dalam satu skenario tertentu. Diagram ini menampilkan sejumlah objek dan pesan yang ditransmisikan di antara objek-objek tersebut dalam sebuah use case. (Dimas Indra Andhika et al., 2022)



Gambar 4. Sequence Diagram

d. Perancangan Situs Web : Flowchart

Diagram alir atau Flowchart merupakan representasi visual yang digunakan untuk menunjukkan proses atau rencana. Umumnya, diagram alir berfungsi untuk mengevaluasi, merancang, dan mencatat berbagai proses atau program di berbagai bidang. Diagram ini memvisualisasikan kondisi saat ini dan yang diharapkan di masa depan, serta memberikan kejelasan mengenai langkah-langkah yang harus diambil. (Cahyanti et al., 2022)



Gambar 5. Flowchart

3.2 Analisa & Pembahasan

a. Rancangan Layar



Gambar 6. Rancangan Layar

b. Implementasi Rancangan Layar



Gambar 7. Implementasi Rancangan Layar

c. Pengkodean : Implementasi Rancangan Layar

```
1 <!DOCTYPE html>
2 <html lang="en">
3   <head>
4     <meta charset="UTF-8" />
5     <meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="IE=edge" />
6     <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0" />
7     <title>Orion</title>
8
9     <!-- fonts -->
10    <link rel="preconnect" href="https://fonts.googleapis.com" />
11    <link rel="preconnect" href="https://fonts.gstatic.com" crossorigin />
12    <link href="https://fonts.googleapis.com/css2?family=Poppins:wght@200;500&
13
14    <!-- icon -->
15    <script src="https://unpkg.com/feather-icons"></script>
16
17    <!-- my css -->
18    <link rel="stylesheet" href="style.css" />
19
20    <!-- aos -->
21    <link rel="stylesheet" href="https://unpkg.com/aos@next/dist/aos.css" />
22
23
```

Gambar 8. HTML Code

```

1  * {
2  font-family: "Poppins", sans-serif;
3  margin: 0;
4  padding: 0;
5  box-sizing: border-box;
6  outline: none;
7  border: none;
8  text-decoration: none;
9  }
10
11 html {
12 scroll-behavior: smooth;
13 }
14
15 body {
16 font-family: "Poppins", sans-serif;
17 background-color: #fdffc2;
18 color: #fff;
19 min-height: 1000px;
20 }

```

Gambar 9. CSS Code

```

1  // Toggle class active
2  const navbarNav = document.querySelector(".navbar-nav");
3  // ketika hamburger menu di klik
4  document.querySelector("#hamburger-menu").onclick = () => {
5    navbarNav.classList.toggle("active");
6  };
7
8  // Klik di luar sidebar untuk menghilangkan nav
9  const hamburger = document.querySelector("#hamburger-menu");
10
11 document.addEventListener("click", function (e) {
12   if (!hamburger.contains(e.target) && !navbarNav.contains(e.target)) {
13     navbarNav.classList.remove("active");
14   }
15 });

```

Gambar 10. JavaScript Code

d. Pengujian Situs Web

Pengujian adalah proses menjalankan perangkat lunak untuk mengidentifikasi cacat atau bug. Pengujian yang efektif akan mengungkap kesalahan yang tidak terduga, dan dianggap berhasil jika masalah tersebut dapat ditemukan dan diperbaiki. (Triady et al., 2023)

1. Pengujian *Blackbox*

Uji *Black Box* adalah metode pengujian yang berfokus pada evaluasi apakah semua fungsi perangkat lunak beroperasi sesuai dengan spesifikasi fungsional yang telah ditentukan. Pendekatan ini menilai kinerja perangkat lunak dari sudut pandang pengguna tanpa memeriksa struktur internalnya. (Fahrezi et al., 2022)

Skenario Pengujian	Realisasi Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
Menekan Menu Home	Menampilkan bagian Home	Sesuai Harapan	Valid
Menekan Menu About Us	Menampilkan bagian About Us	Sesuai Harapan	Valid

Menekan Menu Favorite	Menampilkan bagian Favorite	Sesuai Harapan	Valid
Menekan Menu Contact Us	Menampilkan bagian Contact Us	Sesuai Harapan	Valid
Menekan Menu Location	Menampilkan bagian Location	Sesuai Harapan	Valid

4. KESIMPULAN

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil Perancangan Dan Pengembangan Situs Web *Landing Page* Dengan Metode Waterfall Pada PT. Orion Makmur Bersama, maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Situs Web *landing page* ini diharapkan mampu membantu PT. Orion Makmur Bersama untuk menarik perhatian lebih banyak calon pelanggan, memperluas jangkauan pasar dan meningkatkan penjualan.
2. Situs ini dapat memudahkan pengunjung dalam mengetahui informasi umum, menu favorit, serta kontak mengenai *coffee shop*.

4.2 Saran

Penelitian ini masih sangat jauh dari kata sempurna dan tidak lepas dari kekurangan dan kelemahan, oleh karena itu untuk kebaikan pengembangan situs web lebih lanjut, maka masih dapat dikembangkan dengan menambahkan beberapa hal lain. Adapun saran yang bisa kami berikan yang diharapkan dapat menambah kegunaan situs web kelak adalah :

1. Pengembangan fitur tambahan seperti sistem loyalitas pelanggan, layanan pesan antar untuk meningkatkan daya tarik dan kenyamanan bagi pelanggan.
2. Pengembangan aplikasi mobile yang terintegrasi dengan situs web ini. Dengan Aplikasi ini diharapkan pelanggan dapat melakukan pemesanan, pembayaran, dan mengakses informasi coffee shop secara lebih mudah dan praktis.

REFERENCES

- Cahyanti, Y. D., Wiranti, Y. T., & Atrinawati, L. H. (2022). Penyusunan Proses Bisnis dan Standar Operasional Prosedur Administrasi Pemerintahan (SOP AP) pada Kelurahan Sepinggan. *JTKSI (Jurnal Teknologi Komputer Dan Sistem Informasi)*, 5(3), 183. <https://doi.org/10.56327/jtksi.v5i3.1236>
- Dimas Indra Andhika, Muharrom, M., Edhi Prayitno, & Juarni Siregar. (2022). Rancang Bangun Sistem Penerimaan Dokumen Pada Pt. Reasuransi Indonesia Utama. *Jurnal Informatika Dan Tekonologi Komputer (JITEK)*, 2(2), 136–145. <https://doi.org/10.55606/jitek.v2i2.225>
- Dwi Prasetyo, G., Ballac Saputra, M., & Ardiansyah, R. (2023). *PERANCANGAN APLIKASI ABSENSI GURU BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN METODE PROTOTYPE STUDI KASUS: SMP ISLAM NURUL HIDAYAH*. https://www.academia.edu/download/58500768/Laporan_Kerja_Praktek_-_Aris_Hikmawan_-_11.14.1.0035.pdf
- Fahrezi, A., Salam, F. N., Ibrahim, G. M., Syaiful, R. R., & Saifudin, A. (2022). Pengujian Black Box Testing pada Aplikasi Inventori Barang Berbasis Web di PT. AINO Indonesia. *LOGIC : Jurnal Ilmu Komputer Dan Pendidikan*, 1(1), 1–5. <https://journal.mediapublikasi.id/index.php/logic>
- Hutabri, E., & Putri, A. D. (2019). Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Untuk Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Sustainable: Jurnal Hasil Penelitian Dan Industri Terapan*, 8(2), 57–64. <https://doi.org/10.31629/sustainable.v8i2.1575>
- Kurniawan, t bayu, & Syarifuddin. (2020). Perancangan Sistem Aplikasi Pemesanan Makanan dan Minuman Pada Cafeteria NO Caffe di TANjung Balai Karimun Menggunakan Bahasa Pemrograman PHP dan MySQL. *Jurnal Tikar*, 1(2), 192–206. https://ejournal.universitaskarimun.ac.id/index.php/teknik_informatika/article/download/153/121

- Triady, D., Izmy Alwiah Musdar, & Hendra Surasa. (2023). Pengujian Blackbox Pada Website Worker'S Menggunakan Metode Equivalence Partitioning. *KHARISMA Tech*, 18(1), 84–98. <https://doi.org/10.55645/kharismatech.v18i1.292>
- Wika Ananda Rumpoko, R. (2022). *RANCANG BANGUN LANDING PAGE BERBASIS WEBSITE PADA CV . KADANGKODING INDONESIA*. <https://repository.itelkom-pwt.ac.id/8200/>