

**SISTEM INFORMASI PENGIKLANAN
CAFE DAN CATERING
BERBASIS WEB**

PROPOSAL LAPORAN AKHIR



Oleh :
Aloyzium Yoni PMP
NIM E31151655

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
JURUSAN TEKNOLOGI INFORMASI
POLITEKNIK NEGERI JEMBER
2018**

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi Informasi merupakan sebagai bagian dari ilmu pengetahuan dan teknologi yang secara umum adalah teknologi yang berhubungan dengan pengambilan, pengolahan, penyimpanan dan penyebaran Informasi. Perkembangan teknologi yang begitu pesat dapat memudahkan suatu pekerjaan. Hal ini bisa didapat dimana saja dan kapan saja sesuai dengan keinginan kita. Teknologi sendiri memiliki dampak positif dalam berbagai bidang seperti pendidikan, pertanian, industri dimana kendala yang dialami dapat dikurangi dengan adanya internet dan aplikasi yang memudahkan dalam sebuah pekerjaan. Begitu pula Teknologi Informasi dalam bidang kuliner. Salah satu contohnya adalah catering. Catering sendiri sifatnya bersifat menjual makan untuk acara pesta, rapat ulang tahun, dll. Pada catering, kita dapat memilih makan sesuai dengan kebutuhan dan keinginan kita.

4sehat5empurna merupakan aplikasi penyedia jasa pengiklanan berbasis Web dimana kita dapat mengetahui info seputar cafe dan catering yang terkait. Di aplikasi ini kita juga dapat melihat berbagai macam menu yang disediakan didalamnya. Kita juga dapat memposting event pada usaha kita untuk mempromosikan usaha kita. Selain itu pelanggan juga dapat mengetahui lokasi dimana cafe dan catering itu berada. Selain bermanfaat bagi pelanggan, aplikasi ini juga membantu perusahaan dalam proses promosi.

Biasanya, proses promosi yang dilakukan masih dilakukan secara manual. Hal ini sangat kurang efektif karena di era globalisasi, informasi bisa didapat dengan cepat dan mudah. Ditambah lagi apabila terdapat orang dari luar kota yang ingin makan atau minum di tempat terdekat. Ketidaktahuan lokasi tempat makan atau

minum terdekat juga menjadi kendala tersendiri bagi orang yang ingin mendapatkan informasi. Biasanya kita harus mencari keberadaan di Google yang akan memakan waktu yang cukup lama. Hal ini sangat kurang efektif, dikarenakan kecanggihan teknologi masa kini.

Seharusnya, kita dapat mengetahui beberapa catering dan cafe yang berada di Jember dengan cepat. Selain dapat mengetahui keberadaan lokasi cafe dan catering yang terkait, kita juga dapat mengetahui garis besar menu yang dijual oleh pihak terkait. Kita juga dapat mengetahui rating catering dan cafe tersebut, bagaimana pelayanannya terhadap pelanggan, dsb. Didalam aplikasi ini kita juga dapat memposting event ke cafe dan catering yang terkait, tentunya juga dengan persetujuan pihak cafe ataupun catering.

Oleh karena hal tersebut, maka penulis akan membuat aplikasi pengiklanan “*4sehat5empurna*” berbasis Web. Di aplikasi ini dapat mengetahui makanan dan minuman yang kita senangi. Disisi lain, kita juga dapat mengetahui lokasi dimana cafe dan catering itu berada. Pada aplikasi ini pun pelanggan juga dapat memposting event cafe dan catering yang terkait. Selain dapat memenuhi kebutuhan pelanggan, aplikasi ini juga sebagai media promosi bagi perusahaan terkait cafe dan catering, untuk membantu supaya perusahaan dapat lebih dikenal oleh orang banyak.

1.2 Rumusan Masalah

- a. Bagaimana menanggapi sistem promosi yang masih secara manual?
- b. Bagaimana jika cafe catering tersebut terdapat event/promo?

1.3 Batasan Masalah

Permasalahan yang dibahas oleh peneliti dalam pembuatan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

- a. Menu dan harga pada cafe dan catering.
- b. Detail cafe/catering dan detail menu.
- c. Event dan promo pada cafe dan catering terkait.

1.4 Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai nantinya adalah

- a. Membuat sebuah perusahaan terkenal lewat promosi cafe dan catering terkait
- b. Mengetahui event dan promo pada masing-masing cafe dan catering terkait.

1.5 Manfaat

a. Bagi peneliti

Dapat menambah ilmu di bidang IT dan kuliner dalam proses pembuatan 4sehat5empurna berbasis Web.

b. Bagi Perusahaan :

- 1) Dapat mempromosikan produk yang dijualnya dengan cepat, mudah dan murah
- 2) Dapat menarik pelanggan yang belum mengetahui perusahaan tersebut.

c. Bagi pelanggan

- 1) Mengatahui cafe dan catering terdekat sesuai kebutuhan.
- 2) Mengetahui lokasi cafe dan catering terdekat dimana mereka berdiri

Bab 2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 E - commerce

Ecommerce didefinisikan sebagai penyebaran, pembelian, penjualan, pemasaran, barang dan jasa melalui sistem elektronik seperti internet, www, jaringan dan komputer lainnya. E – commerce juga melibatkan tranfer dana elektronik, pertukaran data elektronik, sistem manajemen inventori otomatis, dan sistem pengumpulan data otomatis.

2.2 Konsumsi

Merupakan suatu kegiatan usaha manusia agar dapat memenuhi kebutuhan barang atau jasa. Orang yang melakukan kegiatan konsumsi disebut sebagai konsumen. Ciri-ciri kegiatan konsumsi:

- a. Barang yang digunakan dalam kegiatan konsumsi merupakan barang konsumsi
- b. Ditujukan untuk memenuhi kebutuhan
- c. Barang yang digunakan akan habis atau berkurang
- d. Tujuan dari kegiatan konsumsi:
- e. Mengurangi nilai guna barang atau jasa secara bertahap
- f. Menghabiskan nilai guna barang sekaligus
- g. Memuaskan kebutuhan secara fisik
- h. Memuaskan kebutuhan rohani

2.3 Promosi

Adalah upaya untuk memberitahukan atau menawarkan produk barang atau jasa dengan tujuan menarik calon konsumen untuk membeli atau mengkonsumsinya. Dengan adanya promosi, produsen atau distributor mengharapkan kenaikan angka penjualan.

Beberapa cara untuk melakukan promosi:

- a. Melalui e-mail

- b. Melalui SMS
- c. Melalui pembicaraan
- d. Melalui iklan
- e. Media sosial
- f. dll

2.4 Pengiklanan Online

Iklan Online adalah upaya pemasaran online dengan menampilkan sebuah situs web pada hasil pencarian search engine dengan cara berbayar. Iklan online juga bias di gambarkan sebaga kegiatan memasang iklan untuk menawarkan produk atau jasa lewat dunia maya, yang tujuannya tidak lain adalah untuk meraih keuntungan dari kegiatan penjualan.

Iklan online atau Online Advertising adalah: Info atau pesan yang disampaikan kepada khalayak umum dengan tujuan untuk mengenalkan, Mengajak, Membujuk agar khalayak umum atau Masyarakat ikut pada suatu ajakan tertentu yang terpasang dan bisa terlihat pada jaringan internet. Info atau pesan bisa berupa produk, Perusahaan atau gagasan.

2.5 4shehat5empurna

Merupakan aplikasi yang menyajikan info tentang cafe dan catering berbasis yang berada di Jember. Selain itu aplikasi ini menyajikan tentang lokasi cafe dan catering terdekat dari tempat mereka berdiri. Dengan begitu, selain memberi info tentang cafe atau catering yang bersangkutan, aplikasi ini juga dapat mengetahui lokasi terdekat dari cafe dan catering tersebut.

2.6 Web

Website merupakan halaman situs sistem informasi yang dapat diakses secara cepat. Website didasari dengan adanya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Melalui perkembangan teknologi informasi, tercipta suatu jaringan anatr komputer yang saling berkaitan.

Jaringan yang dikenal dengan istilah internet secara terus menerus menjadi pesan-pesan elektronik.

Web adalah halaman yang saling berhubungan umumnya terletak di pelayanan yang sama berisi kumpulan informasi yang diberikan oleh individu, kelompok atau organisasi.

Website atau situs dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang menampilkan informasi data teks, data gambar diam atau gerak, data animasi, suara, video atau gabungan semuanya, baik bersifat statis maupun dinamis yang membentuk suatu rangkaian bangunan yang saling berkaitan dimana masing – masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman. (*cacanur.wordpress.com*).

2.7 UML

UML merupakan singkatan dari “*Unified Modelling Language*” yaitu suatu metode permodelan secara visual untuk sarana perancangan sistem berorientasi objek, atau definisi UML yaitu sebagai suatu bahasa yang sudah menjadi standar pada visualisasi, perancangan dan juga pendokumentasian sistem software. Saat ini UML sudah menjadi bahasa standar dalam penulisan blue print software. Tujuan atau fungsi dari penggunaan Inilah beberapa tujuan atau fungsi dari penggunaan UML, yang diantaranya:

- a. Dapat memberikan bahasa permodelan visual kepada pengguna dari berbagai macam pemrograman maupun proses rekayasa.
- b. Dapat menyatukan praktek-praktek terbaik yang ada dalam permodelan.
- c. Dapat memberikan model yang siap untuk digunakan, merupakan bahasa permodelan visual yang ekspresif untuk mengembangkan sistem dan untuk saling menukar model secara mudah.
- d. Dapat berguna sebagai blue print, sebab sangat lengkap dan detail dalam perancangannya yang nantinya akan diketahui informasi yang detail mengenai coding suatu program.

- e. Dapat memodelkan sistem yang berkonsep berorientasi objek, jadi tidak hanya digunakan untuk memodelkan perangkat lunak (*software*) saja.
- f. Dapat menciptakan suatu bahasa permodelan yang nantinya dapat dipergunakan oleh manusia maupun oleh mesin.

2.8 Use case

Use case diagram yaitu salah satu jenis diagram pada UML yang menggambarkan interaksi antara sistem dan aktor, use case diagram juga dapat men-deskripsikan tipe interaksi antara si pemakai sistem dengan sistemnya.

2.9 Class diagram

Class Diagram yaitu salah satu jenis diagram UML yang digunakan untuk menampilkan kelas – kelas maupu paket – paket yang ada pada suatu sistem yang nantinya akan digunakan. Jadi diagram ini mdmberikan sebuah gambaran mengenai sistem maupu n relasi – relasi yang terdapat pada sistem tersebut.

2.10 Squence diagram

Squence diagram yaitu salah satu dari diagram uml yang menggmabarkan kolaborasi dinamis antara sejumlah object. Kegunaanya untuk menunjukkan rangkaian pesan yang dikirim antara object juga interaksi antar object. Sesuatu yang terjadi pada titik tertentu dalam eksekusi sistem.

2.11 Activity Diagram

Activity diagram adalah representasi grafis dari workflow dari kegiatan dan tindakan bertahap dan dukungan untuk pilihan, iterasi dan concurrency. Dalam united modeling language, diagram aktivitas dimaksudkan untuk model kedua proses komputasi dan organisasi.

2.12 Internet Marketing

Internet Marketing merupakan salah satu teknik pemasaran dengan menggunakan media online. Internet marketing dinilai jauh lebih dan efisien dibanding melakukan pemasaran seperti promosi melalui radio, surat kabar atau majalah. Hal tersebut dikarenakan biaya Internet Marketing sangat murah dan untuk mencari target jauh lebih mudah.

Internet marketing dapat dibagi menjadi beberapa jenis yang lebih khusus seperti web marketing, email marketing dan sosial media marketing :

a. Web Marketing

Web marketing adalah teknik pemasaran menggunakan media website. Ada berbagai macam contoh pemasaran menggunakan media website yang pastinya sering kita temui di internet, seperti salah satu contohnya adalah situs [affiliate marketing](#) atau situs yang menawarkan produk orang lain untuk dijual kembali.

Ciri khas dari situs affiliate marketing adalah tampilannya yang hanya 1 kolom, hal ini bertujuan untuk membuat pengunjung fokus pada inti artikel tersebut.

b. Email Marketing

Email marketing atau pemasaran melalui media email mungkin tak setenar atau tak sepopuler web marketing, meski demikian bukan berarti email marketing tidak efektif untuk menjangkau pelanggan, anggapan tersebut sama sekali tidak benar, karena justru email marketing dinilai oleh para Internet Marketer Profesional sebagai media promosi online terbaik.

Pernyataan tersebut tentu bukanlah tanpa alasan, mengingat bahwa email merupakan salah satu media komunikasi online yang sifatnya cukup private, itu artinya pemasaran menggunakan email sangatlah tepat untuk melakukan penawaran secara personal atau bisa dibilang sebagai penawaran eksklusif.

c. Social Media Marketing

Social media merupakan salah satu contoh teknik pemasaran online yang cukup digemari oleh para Internet Marketers saat ini, alasan utamanya tak lain dan tak bukan adalah karena biaya promosi yang murah, bahkan jika semua dikerjakan manual, maka tidak akan ada biaya sama sekali alias gratis (diluar biaya kuota internet).

Kekuatan media sosial sebagai media promosi tentu tak bisa diragukan lagi, hal ini dikarenakan jumlah dari pengguna media sosial yang terlampau banyak, membuatnya sebagai tempat paling tepat untuk melakukan promosi online.

2.13 Search Engine Optimization

Optimisasi Mesin Pencari atau Search Engine Optimization (SEO) adalah sebuah proses untuk mempengaruhi tingkat keterlihatan (visibilitas) sebuah situs web atau sebuah halaman web di hasil pencarian alami (sering disebut juga dengan *pencarian tak-berbayar*, *pencarian non-iklan*, atau *pencarian organik*) dari sebuah mesin pencari.

Tujuan Dasar SEO terkait dengan posisi atau peringkat/ranking yaitu *meningkatkan posisi/ranking/peringkat situs web atau halaman web Anda* di halaman hasil pencarian mesin pencari (SERP). Mohon diingat bahwa tujuan dasar ini diturunkan dari definisi apa itu SEO di Wikipedia bahasa Inggris.

Pencapaian ranking terbaik diupayakan dengan jalan membuat isi situs web dan halaman-halaman web yang relevan, unik, dan berkualitas serta dengan meningkatkan popularitas situs dan halaman-halaman web Anda dengan cara mendapatkan rekomendasi berupa tautan (link) yang berkualitas juga dari situs-situs web luar yang relevan, unik namun dalam bidang yang sama (relevan) dengan situs web Anda, berasal dari halaman yang kontekstual, dan berkualitas.

2.14 Social Media Optimization

Kunci sukses sebuah website adalah jumlah pengunjung media social yang banyak. Pengunjung biasanya berasal dari search engine terutama google. Namun pada era sekarang, pengunjung dapat berasal situs – situs dari social media. Jadi dapat disimpulkan Social Media Optimization(SMO) adalah aktifitas untuk mendatangkan pengunjung dari sosial media ke website kita.

Aktifitas kita di social media seperti facebook, twiter, vivalog ataupun google+ memungkinkan besar untuk mendapatkan pengunjung. Dengan adanya SMO konten website yang kita bangun akan banyak mendapatkan pengunjung secara berkelanjutan, namun SEO masih menjadi teknik utama dalam mendapatkan pengunjung.

2.15 Search Engine Marketing

SEM adalah teknik pemasaran produk (website bisnis anda) dengan membayar periklanan yang menyediakan jasa tersebut. Iklan akan tampil berupa gambar, animasi, video, dan tulisan. Salah satunya yang merupakan SEM adalah Google Adwords, yang menampilkan iklan anda dihasil pencarian Search Engine dengan kata kunci tertentu. Untuk Google Adwords penempatannya akan terdapat di atas hasil pencarian atau dibilah kanan hasil pencarian, dan ydi paling bawah dekat dengan menu navigasi halaman hasil pencarian.

Adapun SEM lainnya seperti Facebook Ads, Yahoo Search Marketing, Bing, Ask, Baidu, Yandex, dan lainnya. SEM sendiri melibatkan berbagai hal seperti SEO, analisa kata kunci, harga pembayaran iklan, dampak dari kata kunci perbulan, dan efek lainnya akan membantu meningkatkan pemasaran produk.

2.16 Metode Kegiatan

Metode yang digunakan dalam pembuatan Ecommerce tentang 4sehat5empurna adalah metode Prototype, yang prosesnya dimulai dari pengumpulan kebutuhan, perancangan, evaluasi prototype.

Tahap – tahap:

a. Tahap analisis

Pada tahap ini berlangsung proses pengumpulan kebutuhan secara lengkap untuk dianalisis dan didefinisikan. Kebutuhan apa saja yang harus dipenuhi oleh program yang akan dibuat , seperti memahami domain permasalahan, tingkah laku, unjuk kerja dan interface (antar muka).

b. Tahap desain

Proses ini melibatkan empat atribut sebuah program yaitu struktur data, arsitektur, perangkat lunak, representasi interface, dan detail algoritma prosedural.

c. Tahap pengkodean

Proses penterjemah desain ke dalam bentuk bahasa mesin yang dapat dilakukan secara mekanis.

d. Tahap pengujian

Proses ini dikerjakan setelah kode dirancang dan difokuskan pada fungsi dan jumlah kesalahan untuk diperbaiki.

e. Tahap pemeliharaan

Meliputi penyesuaian atau perubahan yang berkembang seiring dengan adaptasi perangkat lunak dengan kondisi atau situasi sebenarnya setelah disampaikan kepada konsumen atau pelanggan.

2.17 State of Art

Berdasarkan isi dari karya tulis diatas, maka Tugas Akhir yang berjudul “E – commerce : Aplikasi 4sehat5empurna berbasis Web” ini memiliki perbandingan sebagai berikut :

Perbandingan antara E – commerce yang telah dikembangkan terlebih dahulu.

Tabel 2.1 State of art

No	Aspek	Penulis	
	Analisa	Aloysius Yosi PMP	Naval Kinanda P
1	Judul	E - commerce : Aplikasi 4sehat5empurna berbasis Web	Rancang Bangun Online Shop (E – Commerce) pada Eses Football Clothing
2	Topik	E – commerce	E – commerce
3	Objek	Catering dan Cafe murah yang terdapat di Jember	Eses Football Clothing, Sidoarjo
4	Bahasa Pemrograman	Notepad++, MySql, PHP	Dreamweaver,MySql,PHP
5	Metode	Prototipe	Prototipe
6	Tahun	2017	2014
7	Fitur	<ul style="list-style-type: none"> - Pengiklanan - Menu - Event 	<ul style="list-style-type: none"> - Pemesanan - Menu team - Tambah logo - Desain kaos

Berdasarkan dari tabel diatas,maka hasil penelitian yang dilakukan penulis dan peneliti yang terdahulu terdapat beberapa persamaan dan perbedaan sebagai berikut :

a. Topik dan objek

Topik yang dibahas dari kedua karya tulis tersebut sama – sama E – commerce, dimana satu manual dan yang lain mengiklankan.

b. Metode

Metode yang digunakan pada E – commerce : Aplikasi 4sehat5empurna berbasis web dan Rancang Bangun Online Shop (E – Commerce) pada Eses Football Clothing adalah prototipe

c. Perbedaan

Kelebihan dari E – commerce : Aplikasi 4sehat5empurna berbasis web adalah sasaran pelanggan lebih luas dan dari berbagai kalangan, mulai dari mahasiswa sampai orang dewasa. Karena terdapat catering yang melayani penjualan dalam bentuk kotakkan.

Bab 3 METODE KEGIATAN

3.1 Waktu dan Tempat

Tugas akhir Ecommerce tentang aplikasi 4sehat5empurna berbasis Web ini dilaksanakan selama 4 minggu pada bulan Februari 2017 yang bertempat di Perum Griya Mangli BB 5(Adindra Catering), Teko Cafe(Jalan Karimata),

3.2 Alat dan Bahan

3.2.1 Alat

Adapun alat-alat yang digunakan dalam pembuatan Ecommerce tentang aplikasi 4sehat5empurna Jember terdiri dari perangkat keras dan perangkat lunak seperti yang dijabarkan dibawah ini :

a. Perangkat Keras

Perangkat keras yang digunakan dalam pembuatan program ini adalah satu laptop dengan spesifikasi sebagai berikut :

- 1) ASUSTeK Computer Inc. K42F
- 2) Layar 14 inchi
- 3) Mouse
- 4) Intel(R) Core(TM) i3 CPU M370 @ 2.40GHz (4CPUs),~2.4GHz
- 5) Hardisk 300 GB
- 6) Memory 4096MB RAM
- 7) Wifi Rooter

b. Perangkat Lunak

Adapun perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan program ini adalah sebagai berikut:

- 1) Sistem Operasi Windows7 Ultimate 64-bit (6.1, Build 7601)
- 2) Notepad ++ sebagai perangkat lunak aplikasi
- 3) MySQL sebagai database
- 4) Microsoft Word 2010

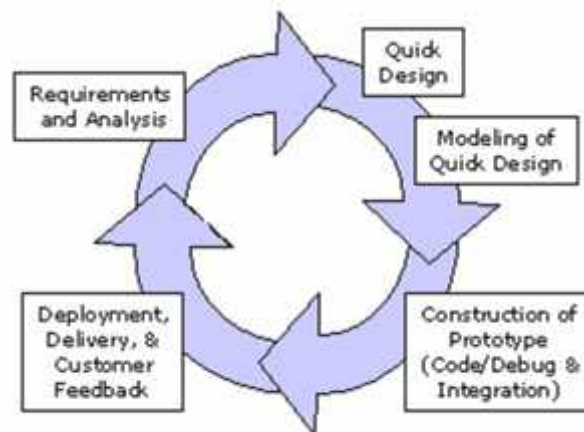
5) Internet

3.2.2 Bahan

Bahan-bahan yang dibutuhkan dalam pembuatan Ecommerce tentang aplikasi 4sehat5empurna ini adalah data catering dan cafe di jember, data paket makanan di sebuah perusahaan, pemesanan, pengiriman,dll

3.3 Metode Kegiatan

Metode yang digunakan dalam pembuatan Ecommerce tentang 4sehat5empurna adalah metode Prototype, yang prosesnya dimulai dari pengumpulan kebutuhan, perancangan, evaluasi prototype.



Gambar 3.1 Prototype

Tahap – tahap:

A. Tahap analisis

Yang dilakukan dalam tahap analisis:

- 1) Observasi
- 2) Survei ke cafe dan catering

B. Tahap desain

Yang dilakukan pada tahap desain

- 1) membuat algoritma bagaimana sistem tersebut berjalan.

- 2) Membuat bagaimana gambaran sistem tersebut berjalan

c. Tahap pengkodean

Yang dilakukan pada tahap pengkodean adalah mengkode program sesuai dengan analisa dan kebutuhan pengguna.

d. Tahap pengujian

Setelah tahap pengkodean, hal yang harus dilakukan setelah mengkode program adalah :

- 1) Menguji apakah sistem berjalan atau belum
- 2) Menguji apakah SEO, SMO, SEM sudah terdapat dalam sistem tersebut
- 3) Memperbaiki pengkodean apabila sistem yang berjalan belum sesuai dengan harapan atau keinginan.

e. Tahap pemeliharaan

Yang dilakukan pada tahap pemeliharaan:

- 1) Melakukan pengembangan sistem
- 2) Melakukan update

3.4 Laporan Kegiatan

No	Kegiatan	Bulan																																														
		Januari				Februari				Maret				April				Mei				Juni				Juli				Agustus				Sept				Okt				Nov						
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4							
1. Mendengarkan Pelanggan																																																
a	Komunikasi : <u>Wawancara</u> dan Observasi																																															
b	Perencanaan Secara Cepat atau <u>Pengumpulan data</u>																																															
c	<u>Merumuskan permasalahan</u>																																															
d	<u>Membuat</u> proposal																																															
2. <u>Membangun/</u> <u>Memperbaiki</u> Mock-up																																																
a	Pemodelan Perancangan Secara Cepat																																															
b	Pembentukan Prototype																																															
3. <u>Pelanggan Melihat/</u> <u>Menguji</u> Mock-up																																																
a	<u>Pengujian Sistem</u>																																															

Gambar 3.2 Jadwal Kegiatan

Pada tahap awal Januari samapi akhir februari adalah wawancancara pada 4 perusahaan cafe dan catering,yaitu Teko Cafe, Roedy Kafe, Adindra Catering, Enak Katering, tentang pengumpulan kebutuhan dan ketersediaan pemilik unuk

mengiklankan perusahaannya. Pada pertengahan bulan februari adalah menganalisa masalah yang sering dihadapi oleh pihak cafe dan catering yang dimana teknologi informasi dapat membantu kinerja dari pihak cafe maupun catering. Dan pada bulan Maret dan april, penulis membuat proposal untuk mengetahui alasan pembuatan aplikasi yang nantinya digunakan oleh pihak terkait.

Pada bulan Mei dan Juni, merancang dan membuat prototype berdasarkan hasil dari analisis requirement yang telah ada. Setelah pembuatan prototype jelas, maka selanjutnya, maka pada bulan Agustus sampai November adalah tahap pengkodean dan pengujian sistem

3.5 Penerapan Search Engine Optimization

Optimisasi Mesin Pencari atau Search Engine Optimization (SEO) adalah sebuah proses untuk mempengaruhi tingkat keterlihatan (visibilitas) sebuah situs web atau sebuah halaman web di hasil pencarian alami (sering disebut juga dengan *pencarian tak-berbayar*, *pencarian non-iklan*, atau *pencarian organik*) dari sebuah mesin pencari.

Penerapan Search Engine Marketing pada website saya terletak pada hosting gratis dari 000webhostap. Tujuan dari hosting ini adalah untuk menaikkan halaman website saya nantinya, di halaman teratas pada Google. Untuk domainnya sendiri adalah <http://aloysiusyosipeempe.000webhostap.com/>.

3.6 Penerapan Social Media Optimization

Kunci sukses sebuah website adalah jumlah pengunjung media social yang banyak. Pengunjung biasanya berasal dari search engine terutama google. Namun pada era sekarang, pengunjung dapat berasal situs – situs dari social media. Jadi dapat disimpulkan Social Media Optimization(SMO) adalah aktifitas untuk mendatangkan pengunjung dari sosial media ke website kita.

Untuk pengiklanan cafe dan catering itu sendiri, facebook dan instagram menjadi media sosial untuk mempromosikan website saya. Hal ini

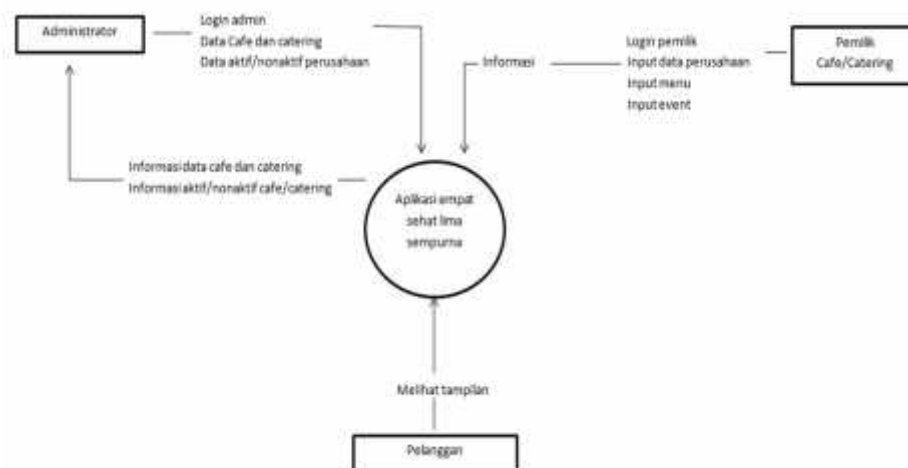
dikarenakan facebook dan instagram hampir dimiliki oleh setiap orang. Ini akan menunjang website saya agar lebih banyak dikenal oleh orang lain.

3.7 Penerapan Search Engine Marketing

SEM adalah teknik pemasaran produk (website bisnis anda) dengan membayar periklanan yang menyediakan jasa tersebut. Iklan akan tampil berupa gambar, animasi, video, dan tulisan. Salah satunya yang merupakan SEM adalah Google Adwords, yang menampilkan iklan anda di hasil pencarian Search Engine dengan kata kunci tertentu. Adapun SEM lainnya seperti Facebook Ads, Yahoo Search Marketing, Bing, Ask, Baidu, Yandex, dan lainnya.

SEM sendiri melibatkan berbagai hal seperti SEO, analisa kata kunci, harga pembayaran iklan, dampak dari kata kunci perbulan, dan efek lainnya akan membantu meningkatkan pemasaran produk. Dalam implementasi SEM dari “aploikasi cafe dan catering berbasis web adalah

3.8 Kerangka Sistem



Gambar 3.3 Input, proses, output pada Aplikasi 4sehat5empurna

Pada Gambar 3.2 menjelaskan apa saja input, proses, output yang dapat dilakukan oleh administrator, pemilik cafe/catering, dan pelanggan.

A. Administrator

Dari gambar di atas, berikut ini apa saja yang dapat yang dapat dilakukan oleh masing – masing aktor.

- a. **Input** : Login Admin, data cafe dan catering, data aktif/nonaktif perusahaan
- b. **Proses** : Data diproses oleh Aplikasi Empat Sehat Lima Sempurna
- c. **Output** : Informasi data cafe/catering, data aktif/nonaktif

B. Pemilik Cafe atau Catering

Dari gambar di atas, berikut ini apa saja yang dapat yang dapat dilakukan oleh masing – masing aktor.

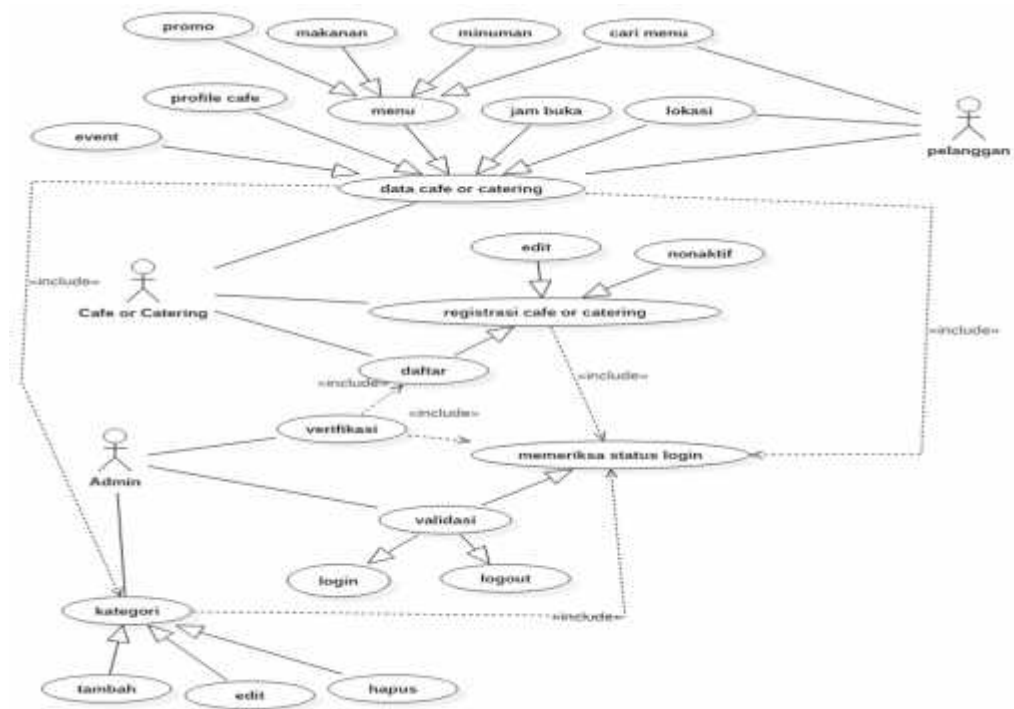
- a. **Input** : Login user, input perusahaan, input menu, input event
- b. **Proses** : Data diproses oleh Aplikasi Empat Sehat Lima Sempurna
- c. **Output** : data akan masuk ke halaman utama.

C. Pelanggan

Dari gambar di atas, berikut ini apa saja yang dapat yang dapat dilakukan oleh masing – masing aktor.

Output : Menu Home, Menu Cafe dan Catering

3.9 Alur Sistem



Gambar 3.4 Use Case Diagram Pengiklanan pada Aplikasi 4sehat5empurna

Pada gambar 3.4 Menjelaskan tentang apa saja yang dapat dilakukan oleh masing - masing aktor.