

**LAPORAN HASIL OBSERVASI DI TOKO JERSEY
ALGORITMA DAN STRUKTUR DATA**



Dosen Pengampu: Sri Lestanti., S.T.

Disusun Oleh:

- | | |
|------------------------------------|---------------|
| 1. Rimada Wahyu Septian | (24104410064) |
| 2. Muhammad Bintang Putra Ramadhan | (24104410042) |
| 3. Arienta Amanda Putri | (24104410022) |
| 4. Muhammad Zaenal Arifin S | (24104410020) |

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS ISLAM BALITAR
2024/2025**

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala limpahan rahmat, karunia, dan hidayah-Nya, sehingga laporan ini dapat disusun dan diselesaikan dengan baik. Laporan ini merupakan hasil dari proses pembelajaran dan praktik dalam menyusun serta mengembangkan sebuah website pemesanan jersey custom bernama “Kyu Apparel”, sebagai bagian dari pemenuhan tugas dalam kegiatan akademik kami.

Dalam proses penyusunan laporan ini, kami mendapatkan banyak bantuan, dukungan, serta arahan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, kami ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah berkontribusi. Secara khusus, kami berterima kasih kepada dosen pengampu mata kuliah yang telah memberikan bimbingan, ilmu, dan arahan yang sangat berharga selama proses pembelajaran berlangsung. Ucapan terima kasih juga kami sampaikan kepada rekan-rekan mahasiswa yang telah memberikan masukan, semangat, dan kerja sama yang baik selama pengerjaan proyek ini. Tidak lupa, kami juga menghargai bantuan dari berbagai pihak lainnya, baik secara langsung maupun tidak langsung, yang telah turut mendukung kelancaran proses ini.

Kami menyadari sepenuhnya bahwa laporan ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, kami sangat terbuka terhadap segala bentuk kritik dan saran yang bersifat membangun, guna menjadi bahan evaluasi dan perbaikan di masa yang akan datang. Besar harapan kami, laporan ini dapat memberikan manfaat bagi para pembaca serta menjadi referensi yang bermanfaat untuk pengembangan proyek-proyek serupa di kemudian hari.

Blitar, 30 Juni 2025

Penyusun

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iii
BAB I.....	v
PENDAHULUAN	v
1.1 Latar Belakang	v
1.2 Fokus Observasi	vi
1.3 Rumusan Masalah Observasi	vi
1.4 Tujuan Observasi	vi
1.5 Manfaat Observasi	vi
1.6 Metode Observasi	vi
BAB II	1
LANDASAN TEORI	1
2.1 Pengertian HTML	1
2.2 Sejarah HTML	1
2.3 Fungsi HTML dalam Pengembangan Web.....	2
2.4 Kelebihan dan Kekurangan HTML.....	3
BAB III.....	5
PELAKSANAAN OBSERVASI	5
3.1 Waktu dan Tempat Observasi.....	5
3.2 Subyek Observasi.....	5
3.3 Alur Observasi	5
BAB IV	6
HASIL OBSERVASI.....	6
4.1 Hasil Survey Lokasi.....	6
4.2 Hasil Observasi	6
BAB V	7
RANCANGAN APLIKASI	7
5.1 Rancangan Aplikasi	7
5.2 Hasil	7
BAB VI.....	vii

PENUTUP.....	vii
6.1 Kesimpulan	vii
6.2 SARAN.....	vii
DAFTAR PUSTAKA.....	viii
LAMPIRAN.....	ix

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat pesat telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang bisnis dan pemasaran. Saat ini, banyak pelaku usaha mulai beralih menggunakan media digital untuk menjangkau konsumen secara lebih luas dan efisien. Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi tersebut adalah melalui pembuatan website, yang tidak hanya berfungsi sebagai media promosi, tetapi juga sebagai platform interaktif untuk transaksi dan pemesanan produk.

Kyuu Apparel merupakan sebuah brand lokal yang bergerak di bidang jasa pembuatan jersey custom untuk berbagai kebutuhan olahraga dan komunitas. Di era digital seperti sekarang, brand seperti Kyuu Apparel memerlukan platform online yang dapat memfasilitasi calon konsumen dalam melihat produk, mengetahui informasi harga, serta melakukan pemesanan secara langsung tanpa harus datang ke tempat. Oleh karena itu, dibuatlah sebuah website sederhana sebagai media informasi sekaligus layanan pemesanan jersey secara online.

Website ini dibangun menggunakan teknologi dasar pengembangan web, yaitu HTML, CSS, dan JavaScript. HTML digunakan untuk menyusun struktur halaman, CSS untuk mengatur tampilan dan desain visual, serta JavaScript untuk menambahkan interaktivitas, seperti fitur pemilihan produk berdasarkan kategori, penghitungan estimasi harga otomatis, serta form pemesanan yang terhubung langsung ke WhatsApp. Pemilihan teknologi ini disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, yaitu untuk memahami cara kerja front-end web secara fundamental tanpa menggunakan framework atau backend yang kompleks.

Melalui pengembangan website “Kyuu Apparel”, diharapkan dapat memberikan kemudahan bagi pengguna dalam mengakses informasi dan melakukan pemesanan, sekaligus menjadi media promosi digital yang menarik dan mudah diakses. Selain itu, proyek ini juga menjadi sarana latihan yang bermanfaat bagi pengembang dalam mengaplikasikan ilmu yang telah dipelajari dalam pengembangan aplikasi berbasis web.

1.2 Fokus Observasi

Fokus dari observasi ini adalah untuk mengamati dan menganalisis kebutuhan pengguna (user) dalam melakukan pemesanan jersey custom secara online, serta meninjau efektivitas website sebagai media interaktif yang memudahkan proses tersebut. Observasi juga mencakup tampilan antarmuka, alur pemesanan, serta kemudahan penggunaan fitur yang disediakan pada website Kyuu Apparel.

1.3 Rumusan Masalah Observasi

Dari hasil observasi diatas terdapat beberapa rumusan masalah diantara lain:

1. Bagaimana proses produksi mebel dilakukan di industri jersey milik Bapak Rudi?
2. Seperti apa sistem transaksi dan pemasaran yang digunakan dalam usaha jersey tersebut?
3. Apa saja kendala dan tantangan yang dihadapi selama menjalankan usaha?

1.4 Tujuan Observasi

Observasi ini dilakukan dengan tujuan untuk Mengumpulkan dan menganalisis data penjualan pada toko mebel untuk memahami tren penjualan, produk yang paling diminati, frekuensi transaksi, serta tingkat pertumbuhan penjualan dari waktu ke waktu. Informasi ini diharapkan dapat digunakan sebagai dasar untuk pengambilan keputusan strategis dalam pengelolaan dan pengembangan usaha.

1.5 Manfaat Observasi

Ada beberapa manfaat yang bisa diambil dari observasi tersebut, antara lain:

1. Memberikan gambaran nyata tentang bagaimana sebuah website sederhana dapat digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan bisnis berbasis digital. Memberikan gambaran nyata tentang bagaimana sebuah website sederhana dapat digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan bisnis berbasis digital.
2. Menjadi acuan bagi pengembang (developer) untuk memahami perilaku dan kebutuhan pengguna dalam melakukan transaksi online, khususnya dalam pemesanan produk custom.
3. Memberikan masukan dan umpan balik yang dapat digunakan untuk menyempurnakan desain, tampilan, dan fungsionalitas website.
4. Menambah wawasan dan pengalaman dalam menerapkan ilmu pengembangan web secara langsung dalam proyek nyata.

1.6 Metode Observasi

Metode yang digunakan adalah observasi langsung terhadap penggunaan website Kyuu Apparel oleh pengguna. Observasi dilakukan dengan mengamati interaksi pengguna saat menjelajahi halaman, memilih produk, menghitung harga, dan mengisi formulir pemesanan. Hasil

pengamatan dicatat untuk menilai kemudahan penggunaan, kejelasan informasi, serta fungsionalitas fitur yang tersedia.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Pengertian HTML

HTML, yang merupakan singkatan dari HyperText Markup Language, adalah bahasa markup standar yang digunakan dalam pengembangan web untuk menyusun dan menyajikan konten di internet. HTML berfungsi sebagai kerangka dasar bagi halaman web, menyediakan struktur halaman web yang diperlukan bagi elemen-elemen seperti teks, gambar, tautan, dan multimedia lainnya. Melalui penggunaan HTML, pengembang mampu mengorganisasi informasi dalam bentuk yang lebih terstruktur dan mudah dipahami oleh pengguna.

Salah satu fungsi utama HTML adalah untuk memberikan markup pada teks sehingga dapat dipresentasikan dengan cara yang terorganisir kepada pengguna. Ini termasuk perintah untuk heading, paragraf, daftar, serta elemen interaktif seperti tombol dan formulir. Pada dasarnya, HTML memungkinkan pengembang untuk menentukan bagaimana elemen-elemen konten disusun dan ditampilkan di browser web. Misalnya, tag **<h1>** digunakan untuk judul utama, sedangkan tag **<p>** digunakan untuk paragraf. Dengan menggunakan elemen-elemen ini, pengguna dapat dengan mudah menavigasi dan memahami konten yang disajikan.

Selain itu, HTML juga berperan penting dalam meningkatkan interaksi pengguna dengan sebuah situs. Melalui penggunaan atribut dan link, HTML menghubungkan berbagai halaman atau jenis konten di internet, memungkinkan pengguna untuk menjelajahi informasi yang saling terkait. Dengan demikian, HTML bukan hanya sekadar bahasa markup, tetapi juga merupakan alat penting untuk menciptakan pengalaman pengguna yang positif dalam menjelajahi dunia digital. Dalam konten pembuatan website, pentingnya pemahaman mengenai HTML tidak bisa dianggap remeh, karena hal ini menjadi dasar bagi semua teknologi web lainnya.

2.2 Sejarah HTML

HTML, atau HyperText Markup Language, pertama kali diperkenalkan pada tahun 1991 oleh Tim Berners-Lee, seorang ilmuwan komputer asal Inggris. Tujuan dari penciptaan HTML adalah untuk memudahkan pertukaran informasi di Web. Pada awal kemunculannya,

HTML memiliki fungsi yang cukup sederhana dengan elemen-elemen dasar yang memungkinkan penciptaan halaman web statis. Sejak saat itu, sejarah HTML telah melalui berbagai evolusi yang signifikan.

Versi pertama HTML terdiri dari sejumlah elemen markup yang memungkinkan pengembang untuk menentukan struktur dan presentasi isi pada halaman web. Seiring berkembangnya teknologi dan kebutuhan pengguna, HTML mengalami sejumlah pembaruan. Pada tahun 1995, HTML 2.0 dirilis, menandai peningkatan yang memperkenalkan fitur-fitur baru. Kemudian, HTML 3.2 muncul pada tahun 1997, menambahkan dukungan untuk applets dan tabel, yang menjadi elemen penting dalam desain web.

Pada tahun 1999, HTML 4.01 diperkenalkan, yang membawa perbaikan lebih jauh dalam interoperabilitas dan aksesibilitas. Versi ini memberikan panduan yang jelas mengenai cara menulis HTML dengan baik. Namun, dengan kebangkitan aplikasi web yang lebih interaktif, kebutuhan akan markup yang lebih fleksibel dan kuat menjadi semakin mendesak. Ini memicu transisi ke XHTML, yang merupakan ekstensi dari HTML 4.01 dan menawarkan struktur yang lebih ketat.

Puncak dari evolusi ini datang dengan pengenalan HTML5 pada tahun 2014, yang membawa sejumlah kelebihan dan fitur baru seperti dukungan untuk multimedia, API baru, serta elemen semantik yang memperbaiki pengembangan web. HTML5 mengakui kekurangan yang ada pada versi sebelumnya dan menyajikan solusi, menjadikannya sebagai standar modern yang digunakan secara luas dalam dunia pengembangan web saat ini. Dengan semua perkembangan ini, sejarah HTML adalah sebuah perjalanan yang menggambarkan bagaimana bahasa ini telah tumbuh untuk memenuhi kebutuhan pengguna dan teknologi yang terus berubah.

2.3 Fungsi HTML dalam Pengembangan Web

HTML, atau HyperText Markup Language, merupakan fondasi utama dalam pengembangan halaman web. Sebagai bahasa markup, HTML berfungsi untuk mendefinisikan struktur dan format konten pada situs web. Setiap elemen dalam halaman web, mulai dari teks, gambar, hingga tautan, diatur dengan menggunakan tag HTML yang sesuai. Dengan demikian, HTML memungkinkan pengembang untuk menciptakan konten yang

terstruktur dengan baik. Ini sangat penting untuk memastikan bahwa pengguna dapat dengan mudah menavigasi dan memahami informasi yang disajikan. Pelajari sekarang juga! “Langkah Awal belajar HTML untuk Pemula “.

Selain itu, HTML juga memainkan peran krusial ketika digabungkan dengan teknologi lain seperti CSS (Cascading Style Sheets) dan JavaScript. CSS digunakan untuk menentukan tampilan visual dari elemen HTML, memberikan gaya dan estetika yang menarik pada halaman web. Sementara itu, JavaScript menambahkan interaktivitas dan dinamika, memungkinkan pengembang untuk merancang pengalaman pengguna yang lebih imersif. Kombinasi ketiga teknologi ini membentuk basis yang kuat untuk pengembangan web modern.

ML juga berkontribusi pada optimasi mesin pencari(SEO), yang sangat penting untuk meningkatkan visibilitas situs web di hasil pencarian. Dengan menggunakan elemen semantik HTML, seperti header, paragraf, dan daftar, pengembang dapat memberi tahu mesin pencari mengenai struktur konten yang ada. Hal ini memungkinkan mesin pencari untuk memahami dan mengindeks informasi dengan lebih efektif. Selain itu, penggunaan atribut seperti “alt” pada gambar, juga meningkatkan aksesibilitas web, memastikan bahwa situs dapat diakses oleh semua pengguna, termasuk mereka yang memiliki keterbatasan.

2.4 Kelebihan dan Kekurangan HTML

Salah satu kelebihan utama HTML adalah kemudahan penggunaannya. HTML memiliki sintaks yang sederhana dan mudah dipahami, yang memungkinkan pemula sekalipun untuk membuat halaman web dasar tanpa harus memiliki penguasaan bahasa pemrograman yang kompleks. Ini menjadikan HTML sebagai titik awal yang ideal bagi mereka yang baru memulai karir di dunia pengembangan web.

Selain itu, HTML mendapat dukungan luas dari berbagai platform dan browser, yang memastikan bahwa halaman web yang dibuat dengan bahasa ini dapat diakses oleh sebagian besar pengguna di seluruh dunia. HTML juga bersifat responsif, memberi kemampuan kepada pengembang untuk membuat desain yang sesuai dengan berbagai perangkat, baik itu desktop maupun mobile. Dengan begitu, pengguna dapat menikmati pengalaman yang konsisten saat menjelajahi situs web.

Namun, di balik kelebihanannya, HTML juga memiliki kekurangan. Salah satu keterbatasan terbesar HTML adalah kurangnya kemampuan interaktivitas jika dibandingkan dengan teknologi modern seperti JavaScript atau framework frontend lainnya. Hal ini berarti bahwa untuk menciptakan pengalaman pengguna yang lebih dinamis dan interaktif, pengembang perlu mengintegrasikan HTML dengan bahasa pemrograman lainnya. Selain itu, HTML mungkin juga tidak mampu sepenuhnya memenuhi kebutuhan aplikasi web yang kompleks, di mana dibutuhkan logika pemrograman dan interaksi yang lebih canggih.

BAB III

PELAKSANAAN OBSERVASI

3.1 Waktu dan Tempat Observasi

Observasi ini dilakukan pada hari Selasa tanggal 27 Mei 2025 di Jl. Kerantil, Sukorejo, Kecamatan Kepanjenkidul, Kota Blitar. Dilakukan di tempat Industri jersey tersebut

3.2 Subyek Observasi

Subyek dalam kegiatan observasi ini adalah:

- **Nama Narasumber:** Rudi
- **Profesi:** Pengusaha
- **Peran:** Pemilik dan pelaksana utama dalam proses produksi jersey, mulai dari penerimaan pesanan hingga penyelesaian produk. Beliau juga menjadi narasumber utama dalam wawancara yang dilakukan.

3.3 Alur Observasi

Alur observasi diawali dengan perancangan daftar pertanyaan wawancara serta penentuan jadwal kunjungan ke lokasi usaha. Selanjutnya, observasi dilakukan secara langsung pada usaha mebel milik Bapak Rudi yang berlokasi di Kecamatan Kepanjenkidul. Di tempat tersebut, pengamatan terhadap lingkungan kerja dilaksanakan, diikuti dengan wawancara mendalam bersama narasumber. Seluruh hasil observasi dan wawancara kemudian didokumentasikan sebagai bahan utama dalam penyusunan laporan.

BAB IV

HASIL OBSERVASI

4.1 Hasil Survey Lokasi

Kyuu Apparel adalah usaha konveksi lokal yang berdiri sekitar 4 bulan lalu dan berlokasi di Jl. Kerantil, Sukorejo, Blitar. Usaha ini bergerak di bidang pembuatan jersey dan pakaian olahraga dengan sistem pemesanan custom desain. Produk yang ditawarkan berupa kaos dan celana olahraga berbahan dry fit yang nyaman dan cocok untuk berbagai aktivitas fisik. Pelanggan dapat memilih sendiri desain, warna, nama, hingga logo tim sesuai keinginan. Kyuu Apparel melayani berbagai kebutuhan seperti jersey futsal, basket, voli, sepak bola, e-sports, hingga event sekolah dan komunitas. Sistem pemesanan dilakukan secara online melalui WhatsApp, Instagram, dan juga melalui website sederhana yang menampilkan katalog, harga, dan form order. Dengan mengedepankan desain bebas, pelayanan ramah, dan kualitas bahan yang baik, Kyuu Apparel hadir sebagai solusi kreatif untuk kebutuhan jersey custom di wilayah Blitar dan sekitarnya.

4.2 Hasil Observasi

Kyuu Apparel adalah usaha konveksi lokal yang baru berdiri sekitar 4 bulan. Usaha ini berfokus pada pembuatan jersey dan pakaian olahraga dengan sistem pemesanan custom. Lokasinya berada di Jl. Kerantil, Sukorejo, Blitar. Produknya meliputi kaos dan celana berbahan dry fit, dengan opsi desain bebas dari pelanggan.

BAB V

RANCANGAN APLIKASI

5.1 Rancangan Aplikasi

Website Kyuu Apparel dirancang sebagai aplikasi berbasis web yang bertujuan untuk memfasilitasi penjualan jersey custom secara online. Aplikasi ini mengusung tampilan modern dan sederhana yang mudah digunakan oleh pengunjung dari berbagai kalangan. Dengan menggunakan kombinasi teknologi HTML, CSS, dan JavaScript, website ini menawarkan pengalaman pengguna yang interaktif, informatif, serta mendukung proses pemesanan produk secara praktis melalui integrasi dengan WhatsApp. Website ini dibagi menjadi beberapa bagian atau section, yang masing-masing memiliki fungsi spesifik untuk mendukung tujuan pemasaran dan pelayanan pemesanan.

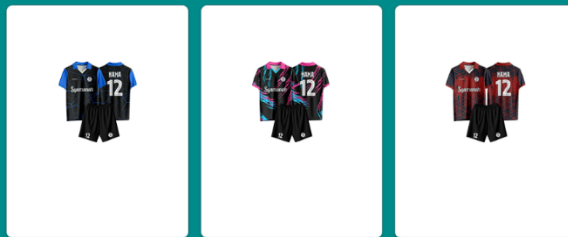
5.2 Hasil



Pilih Kategori Produk

Pilih Olahragamu – Pilih Gayamu.

Futsal



Daftar Harga Jersey Kyuu Apparel

Urutkan Harga: -- Pilih Urutan --

Jenis Jersey	Jumlah	Harga per Pcs	Keterangan
Jersey Polos Dryfit	1 pcs	Rp85.000	Tanpa nama/nomor
Jersey Full Printing	1 pcs	Rp120.000	Custom lengkap + free desain
Set Full	1 pcs	Rp145.000	Custom lengkap + free desain
Desain Saja	-	Rp30.000	Bebas revisi

Harga dapat berubah tergantung desain dan jumlah pesanan. Belum termasuk ongkir.

DISKON 10 % PEMBELIAN > 20 ITEM

Detail Ukuran Baju

Ukuran	Lebar Dada (cm)	Panjang Baju (cm)
S	48	68
M	50	70
L	52	72
XL	54	74
XXL	56	76

Formulir Pemesanan

Nama Lengkap

-- Jenis Jersey --

Email

Nomor WhatsApp

-- Pilih Jenis Olahraga --

Jumlah Ukuran:

0

0

0

0

0

Catatan Desain (opsional)

Pilih jenis produk terlebih dahulu.

Kirim Pesanan

Kontak

[WhatsApp](#)
[Instagram](#)
Email: kyuuapparel@gmail.com
Jl. Kerantil No.12, Sukorejo, Blitar, Jawa Timur

BAB VI

PENUTUP

6.1 Kesimpulan

Dari hasil observasi yang dilakukan terhadap Kyuu Apparel, dapat disimpulkan bahwa toko ini merupakan usaha kreatif lokal dari Blitar, Jawa Timur, yang berfokus pada produksi dan penjualan jersey custom untuk berbagai cabang olahraga. Kyuu Apparel memiliki keunggulan dalam hal desain kreatif, pelayanan pemesanan yang responsif, serta penggunaan bahan dryfit premium yang nyaman digunakan. Proses pemesanan dilakukan secara praktis melalui media sosial dan WhatsApp, yang menunjukkan bahwa Kyuu Apparel telah memanfaatkan media digital sebagai alat pemasaran dan komunikasi utama.

Selain itu, pengembangan website berbasis HTML, CSS, dan JavaScript oleh Kyuu Apparel menjadi nilai tambah yang memudahkan pelanggan dalam melihat katalog produk, mengetahui harga, memilih kategori jersey, dan melakukan pemesanan langsung secara online. Hal ini menunjukkan bahwa Kyuu Apparel telah beradaptasi dengan perkembangan teknologi digital dalam menjalankan usahanya.

6.2 Saran

Dari hasil observasi, kami menyarankan agar Bapak Rudi mulai mempertimbangkan penggunaan media online untuk memasarkan produk, agar dapat menjangkau pasar yang lebih luas. Selain itu, pencatatan transaksi dan data pelanggan sebaiknya mulai dilakukan secara digital agar lebih rapi dan mudah diakses saat dibutuhkan.

DAFTAR PUSTAKA

Webesia. (2025, Januari 11). *HTML: Pengertian, Sejarah, Fungsi, Kelebihan dan Kekurangan*.

Diakses pada 8 Juni 2025, dari <https://webesia.com/html-pengertian-sejarah-fungsi-kelebihan-dan-kekurangan/>

LAMPIRAN

