

BAB I

PENDAHALUAN

1.1 Latar Belakang

Eletronic commerce atau niaga daring merupakan aktivitas jual beli produk maupun layanan secara tidak langsung yang dilakukan antara dua entitas usaha (*business-to-business*) ataupun antara pihak usaha dan pembeli (*business-to-consumer*). (Kiedrowsky & Andrianingsih, 2023). Melalui platform niaga daring, baik pengusaha maupun pelanggan mendapatkan kemudahan untuk melaksanakan aktivitas pembelian dan pembayaran secara digital, di mana saja dan kapan saja. Karena itulah, banyak pemilik usaha yang mulai memanfaatkan niaga elektronik sebagai sarana untuk mempromosikan barang dagangan mereka. Salah satu sektor usaha yang berkeinginan untuk berpindah ke ranah niaga daring adalah *Terrazzo Bali Victory*.

Terrazzo Bali Victory merupakan usaha yang bergerak di bidang produksi, rancangan, dan distribusi berbagai produk berbahan dasar komposit *Terrazzo*. Material ini dibuat dari campuran serpihan marmer, kaca, granit, atau batu lain yang direkatkan memakai semen atau resin *epoksi*. Ragam produknya meliputi lantai, pelapis dinding, hingga perlengkapan rumah dan dekorasi seperti batu ornamen, keramik ubin, bak mandi, wastafel, meja, vas, hingga kursi. Usaha ini dirintis oleh Bapak Salmon M. Simbolon pada tahun 2016.

Usaha ini berawal dari kunjungan Bapak Salmon ke lembaga pemasyarakatan, di mana beliau melihat adanya potensi tenaga kerja yang belum dimanfaatkan. Beliau kemudian mengusulkan program kegiatan produktif berupa

pembuatan karya berbahan *Terrazzo*. Antusiasme dan kreativitas para warga binaan menghasilkan banyak produk, sehingga Bapak Salmon mendirikan *Terrazzo Bali Victory* sebagai sarana penjualan. Namun, usaha ini juga menghadapi hambatan dalam memasarkan produknya; meski jumlah stok terus bertambah, tingkat penjualannya masih rendah. Berbagai upaya sudah dilakukan, termasuk membuat akun media sosial dan situs *web* berbasis *WordPress* yang kini sudah tidak aktif. Agar tetap bersaing di era digital, *Terrazzo Bali Victory* perlu mengadopsi teknologi modern seperti toko daring dan strategi promosi digital, termasuk optimasi mesin pencari (SEO), yang lazim digunakan bisnis lain untuk meningkatkan jangkauan pasar.

Search Engine Optimization (SEO) merupakan metode pemasaran yang memanfaatkan peningkatan performa situs di mesin pencari agar dapat tampil di posisi teratas atau halaman awal hasil pencarian. (Hayaty & Meylasari, 2020). Teknik ini meliputi optimasi internal, seperti pemilihan kata kunci, penataan alamat *URL*, serta penggunaan *meta tag*, dan juga optimasi eksternal, seperti memperoleh tautan balik yang berkualitas. Penerapan SEO dalam pengembangan *platform* niaga daring diharapkan dapat menjadi solusi efektif bagi *Terrazzo Bali Victory*. Melalui toko digital, jangkauan konsumen dapat diperluas sehingga pelanggan dari berbagai daerah dapat melihat dan membeli produk secara daring. SEO pun membantu meningkatkan peringkat *Terrazzo Bali Victory* di hasil pencarian, sehingga produk lebih mudah ditemukan calon pembeli. Dengan langkah ini, diharapkan daya saing dan angka penjualan dapat meningkat signifikan.

1.2 Rumusan Masalah

Merujuk pada uraian latar belakang sebelumnya, terdapat sejumlah persoalan yang perlu diselesaikan dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan *E-commerce Terrazo Bali Victory* dengan menerapkan metode *Search Engine Optimization (SEO) On-page*?
2. Bagaimana mengukur penerapan SEO pada *e-commerce Terrazo Bali Victory* menggunakan *Google Analytics*?
3. Bagaimana mengukur kepuasan pengguna akhir sistem *e-commerce Terrazzo Bali Victory* dengan menggunakan metode *End User Computing Satisfaction (EUCS)*?

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian difokuskan pada pengembangan *e-commerce* pada *Terrazo Bali Victory* dengan dukungan metode *Search Engine Optimization (SEO)*.
2. SEO yang diterapkan terbatas pada teknik *SEO On-page* yang mencakup pemanfaatan kata kunci, meta deskripsi dan *tag header*.
3. Teknologi yang digunakan pada penelitian ini terbatas pada *framework* dan *tool* yang mendukung pengembangan *web-based e-commerce*.
4. *E-commerce* pada *Terrazo Bali Victory* akan dikembangkan dengan fitur *Login* untuk admin dan pengguna, manajemen produk pada admin (menambah, menghapus dan mengEdit), katalog, pencarian, keranjang belanja, *form manual payment*, dan *review*.
5. Penelitian ini tidak mengimplementasikan *Payment Gateway*, melainkan menggunakan *Manual Payment*.

6. Fitur retur barang tidak diimplementasikan karena sistem masih berfokus pada proses pemesanan dan pembayaran.
7. Penelitian ini tidak mencakup pengembangan aplikasi *mobile* atau integrasi dengan *platform* pihak ketiga seperti media sosial.
8. Pengujian peningkatan visibilitas SEO akan dilakukan dengan menggunakan *Google Analytics* untuk memantau trafik organik dan peringkat *Website* di mesin pencari.
9. Pengujian kepuasan pengguna akan menggunakan metode *End-User Computing Satisfaction* (EUCS) untuk mengukur kepuasan pengguna.

1.4 Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan *Website E-Commerce Terrazo Bali Victory* dengan menerapkan strategi *SEO On-page*.
2. Melakukan pengujian terhadap SEO untuk menilai peningkatan trafik pengunjung pada *e-commerce Terrazo Bali Victory* .
3. Melakukan pengujian kepuasan pengguna akhir terhadap *Website E-Commerce Terrazo Bali Victory* dengan menggunakan metode *End User Computing Satisfaction* (EUCS).

1.5 Manfaat

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. **Manfaat Teoritis:**
 - a. Penelitian ini dapat dapat memperkaya khasanah keilmuan di ranah niaga elektronik dan optimasi mesin pencari, memberikan sudut pandang baru terkait

penerapan taktik digital, serta menjadi referensi bermanfaat bagi penulis dalam menyusun Tugas Akhir di program D4 Teknologi Rekayasa Perangkat Lunak.

2. **Manfaat Praktis:**

a. Bagi Peneliti

- Penelitian ini membantu penulis memperluas wawasan mengenai pembangunan platform niaga daring serta implementasi teknik peningkatan visibilitas di mesin pencari (SEO), sehingga memperkuat keahlian di bidang teknologi digital.
- Peneliti akan memperoleh pengalaman langsung dalam merancang dan melakukan pengujian aplikasi berbasis web, yang bermanfaat untuk pengembangan karier di sektor rekayasa perangkat lunak dan teknologi informasi.

b. Bagi Instansi / Universitas Pendidikan Ganesha

- Keberhasilan penelitian ini dapat memperkuat citra Universitas Pendidikan Ganesha di bidang akademik, sekaligus membuktikan dedikasi terhadap inovasi dan riset yang bermanfaat bagi masyarakat.
- Hasil penelitian ini nanti dapat menjadi tambahan materi bagi kurikulum program D4 Teknologi Rekayasa Perangkat Lunak, khususnya terkait pengembangan niaga daring dan implementasi optimasi mesin pencari (SEO), sehingga membekali mahasiswa dengan keterampilan yang relevan dengan kebutuhan industri.

- c. Bagi Mitra (*Terrazo Bali Victory*):
- Implementasi *e-commerce* akan membantu *Terrazo Bali Victory* memperluas pangsa pasar secara digital, menjangkau calon pembeli yang tidak terlayani oleh toko konvensional.
 - Melalui implementasi strategi optimasi mesin pencari, *Terrazo Bali Victory* dapat meningkatkan potensi penjualan serta memperkuat posisi bersaing.

