

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Dalam beberapa tahun terakhir, perkembangan teknologi digital telah memberikan dampak bagi para penggunanya, terutama melalui jalur internet yang telah berperan besar dalam mendukung para pebisnis *online*. Internet adalah sebuah kumpulan jaringan global yang menjadi fungsi sebagai sumber informasi dan komunikasi, serta sarana media berbagi secara gratis baik dibidang pendidikan, pariwisata dan juga perdagangan secara daring. Perkembangan dunia digital juga menjadikan semua kegiatan yang memakan banyak waktu menjadi lebih praktis dan efisien. Pemanfaatan kemajuan teknologi internet dapat digunakan sebagai media yang berfungsi mempromosikan produk. Selain itu internet juga dapat digunakan sebagai sarana dalam proses penjualan dan pembelian sebuah produk jasa dan informasi yang disebut sebagai *e-commerce* (Ariyanti & Herlinudinkhaji, 2023).

Akutuku.id adalah sebuah toko yang bergerak pada penjualan mainan edukasi yaitu mainan yang dikhususkan untuk melatih motorik anak dan perkembangan anak, terdiri dari palu pukul bola dan sleeding car dengan motif hewan, dan buku cerita dongeng untuk anak- anak yaitu buku cerita tentang kancil dan serigala, anak beruang yang mandiri dan lain sebagainya. Pada kegiatan pemasaran dan promosi produk mainan edukasi masih melalui sebuah laman *marketplace* seperti Shopee, Lazada, Tokopedia, dan juga melalui media sosial antara lain Facebook dan Instagram.

Awalnya penjualan *online* di *marketplace* stabil. Tapi lama kelamaan produk dari Akutuku.id kalah saing dengan berbagai *brand* lain karena kalah promosi. Padahal beberapa barang yang dijual oleh toko lain sama dengan barang yang dijual oleh Akutuku.id. Kurang promosi dan atensi mengakibatkan kurangnya minat masyarakat untuk membeli produk pada toko Akutuku.id. Oleh karena itu pembeli kebanyakan berbelanja pada toko lain yang melakukan banyak promosi produk.

Penulis pada kesempatan berdiskusi dengan pemilik Toko Akutuku.id berasumsi bahwa masalah yang terjadi (penurunan pembelian *online*) dikarenakan Toko Akutuku.id membutuhkan *website* promosi milik mereka sendiri yang sekaligus menjadi sarana edukasi mainan anak dan memberikan seputar informasi tentang mainan anak yang aman serta bermanfaat dalam membantu tumbuh kembang mereka. Penulis melihat *marketplace* yang digunakan Toko Akutuku.id (Shopee, Tokopedia, Lazada, Bukalapak).

Dengan kelemahan yang ada ini, penulis atas kesepakatan pemilik toko membuat sebuah *website promosi* untuk Toko Akutuku.id resmi sehingga toko tersebut dapat diakses secara langsung dapat diakses oleh pihak toko dengan fitur yang efisien dan mampu menarik perhatian konsumen. Pembuatan *website promosi* yang resmi milik Toko akutuku.id yang akan dibuat diharapkan dapat membawa dampak yang baik bagi kestabilan penjualan produk mainan edukasi pada Toko Akutuku.id. Berdasarkan latar belakang diatas, penulis mengajukan judul tugas akhir “ Pembuatan *Website Promosi Mainan Edukasi Anak Usia Dini* di Toko Akutuku.id.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dengan latar belakang di atas, penulis merumuskan permasalahan tugas akhir ini yaitu; “bagaimana membuat *Website* Promosi mainan edukasi anak usia dini di Toko Akutuku.id” agar mudah menarik perhatian oleh masyarakat luas.

## 1.3 Batasan Masalah

Pengembangan *website* di Toko Akutuku.id di buat beberapa batasan masalah yaitu

- a. Menampilkan beberapa produk yang sedang diskon pada banner halaman utama yang diikuti dengan produk - produk lain
- b. Fitur beranda yang menampilkan produk yang dijual, terdapat testimoni & ulasan fitur edukasi yang menampilkan video edukasi.
- c. Pengunjung dan admin dapat melakukan pencarian produk dengan fitur search pada *website*
- d. Pengunjung dapat melihat detail produk berupa gambar produk, video produk, serta video edukasi mengenai mainan anak tersebut
- e. Pengunjung dan Admin dapat mengakses *marketplace* toko melalui *website*
- f. Pemilik (Admin) toko dapat menambahkan,dan mengedit, ataupun menghapus katalog produk.

## 1.4 Tujuan Penulisan

Penulis merumuskan tujuan tugas akhir ini antara lain;

1. Sebagai salah satu syarat kelulusan Program Diploma 3 prodi Manajemen Informatika STMIK AMIKOM Surakarta.

2. Untuk merancang sistem promosi berbasis web yang efektif.
3. Untuk membantu menarik perhatian masyarakat di toko Akutuku.id

## **1.5 Manfaat Penulisan**

### **1.5.1 Bagi Toko Akutuku.id**

Menjadikan Toko dapat dikenal masyarakat luas.

### **1.5.2 Bagi Konsumen**

- a. Mempermudah konsumen untuk mengakses pembelian mainan edukasi berkualitas dan tidak perlu harus keluar rumah, sehingga dapat membantu meningkatkan waktu luang
- b. Memberikan informasi yang akurat dan cepat serta efisien bagi para konsumen untuk mendapatkan sebuah katalog penjualan barang baru. Serta dapat memilih kategori mainan edukasi yang dapat mampu membantu tumbuh kembang anak.

### **1.5.3 Bagi Penulis**

- a. Penulis dapat menguasai *tools* dan teknologi yang akan digunakan dalam pembuatan dan pengembangan *website* promosi yaitu; PHP dan laravel pembuatan programnya.
- b. Penulis akan belajar bagaimana cara penyusunan dalam sebuah proposal yang bersifat ilmiah, logis dan sistematis,
- c. Terlatih dalam penyampaian ide dan hasil kerja yang sedang dikembangkan dalam projek.

#### **1.5.4 Bagi STMIK Amikom Surakarta**

- a. Menjadikan sarana akses penerapan ilmu dibidang IT serta mampu membantu mahasiswa dalam menerapkan di lingkungan Masyarakat
- b. Hasil tugas akhir ini dapat dijadikan sebagai referensi tambahan di perpustakaan dan dapat digunakan sebagai pembelajaran bagi mahasiswa
- c. Memberikan gambaran bahwa kampus mendukung inovasi dan juga penerapan tugas akhir yang relevan dengan kebutuhan Masyarakat dalam bidang industri dan bisnis.
- d. Menciptakan pengalaman belanja yang mudah dan cepat, memudahkan bagi para konsumen untuk mengakses dimanapun dan kapan pun menciptakan suatu inovasi bagi para konsumen.

### **1.6 Metode Pengumpulan Data**

#### **1.6.1 Metode Observasi**

Penulis menggunakan metode observasi yang dimana metode ini dilakukan dengan cara pengamatan langsung pada lapak Akutuku.id yang dilakukan untuk pengumpulan data.

#### **1.6.2 Metode Wawancara**

Selain dilakukannya observasi, terdapat juga sebuah metode wawancara yaitu, dalam metode ini, penulis menggunakan metode tanya jawab kepada pemilik/pihak dari lapak Akutuku.id, bernama bapak imam selaku pemilik dan data yang diperoleh berupa data profil Akutuku.id, data barang, harga barang, stok barang dan kategori barang.

### **1.6.3 Metode Kepustakaan**

Pada studi Pustaka ini penulis melakukan penelaahan dari berbagai jurnal, referensi dari hasil hasil skripsi dan tugas akhir yang ada di Perpustakaan STMIK AMIKOM Surakarta dan sumber dari berbagai internet seperti *google scholar*.

## **1.7 Teori Yang Digunakan.**

### **1.7.1 Mainan Edukasi**

Mainan edukasi merupakan sebuah pendekatan konseptual yang menjelaskan tentang bagaimana fungsi mainan sebagai edukasi bagi anak - anak usia dini, dalam teori ini bukan hanya aktivitas bermain dan hiburan bagi anak - anak tetapi merupakan metode pembelajaran bagi anak - anak untuk melatih motorik serta perkembangan anak, terutama bagi anak usia dini.

#### **1.7.1.1 Promosi**

promosi merupakan suatu kegiatan dalam mengenalkan sebuah produk untuk menarik perhatian serta membujuk konsumen agar tertarik dalam melakukan proses pembelian produk menurut kotler dan kooler promosi merupakan sarana yang digunakan untuk menginformasikan,dan membujuk konsumen tentang produk produk dan merek mereka(Deyana Ayu Suciana & Erwin Syahputra, 2023).

#### **1.7.1.2 Website**

Saat ini, *website* menjadi salah satu media yang sangat bermanfaat bagi manusia, baik dalam sarana promosi, pembelajaran, komunikasi, maupun berbagai kebutuhan lainnya. Pekerjaan manusia akan sangat menjadi lebih praktis dan

mudah serta menghemat biaya. Menurut Daniel Rudjiono & Heru Saputro (2021) pengertian *website* yang di kemukakan oleh para ahli antara lain;

1. *Website* adalah suatu sistem yang yang berkaitan dengan dokumen sebagai media untuk menampilkan berupa Teks, Gambar, Multimedia pada jaringan internet.
2. *Website* adalah salah satu aplikasi yang berisikan dokumen - dokumen multimedia (teks, gambar, animasi, dan video) didalamnya yang menggunakan HTTP (*Hypertext Transfer Protocol*) dan untuk mengaksesnya menggunakan perangkat lunak yang disebut browser.
3. *Website* adalah Kumpulan dari halaman web yang sudah dipublikasikan di jaringan internet dan memiliki domain/URL (*Uniform Resource Locator*) yang dapat digunakan oleh pengguna dengan cara mengetik halaman domainnya.

### **1.7.1 Pengemabangan sistem**

#### **1.7.2.1 *Waterfall***

Metode air terjun atau yang sering juga disebut juga sebagai metode *waterfall* atau yang sering dinamakan sebagai siklus hidup klasik (Classic Life Cycle), nama model ini yang sebenarnya adalah “*Linear Sequential Model*” yang dimana hal ini menggambarkan pendekatan sistematis dan juga berurutan dalam pengembangan perangkat lunak (*Software*).

Model *Waterfall* diperkenalkan oleh Winston Royce sekitar pada tahun 1970 sehingga sering dianggap kuno, tetapi merupakan model yang sering banyak digunakan dalam pengembangan perangkat lunak *Software Engineering* (SE). Saat

ini model *Waterfall* merupakan model pengembangan sistem perangkat lunak yang sering digunakan (A. A. Wahid, 2020).

Penulis menggunakan metode *waterfall* ini karena metode ini memiliki tahapan yang terstruktur yang terorganisir, dokumentasi yang baik, dan mudah dipahami. Setiap tahap harus diselesaikan secara berurutan untuk mencegah kegagalan atau pengulangan di tahap berikutnya, sehingga pengembangan sistem dapat mencapai hasil yang diharapkan (Fauziah et al., 2024).

### **1. Analisis Perancangan Sistem Perangkat Lunak (*Requirments*)**

Pada tahap ini, penulis mengumpulkan informasi dengan melakukan wawancara langsung kepada pemilik toko dan akan dilakukannya sebuah analisis dalam persiapan pembuatan *website* penjualan tersebut.

### **2. Desain (*Design*)**

Pada tahap ini, penulis merancang sistem dengan menggunakan *Unified Modeling Language* (UML) yang mencakup diagram *Use Case*, *Activity Diagram*, *Sequence Diagram*, dan *Class Diagram*. Dalam pembuatan program ini. Penulis menggunakan bahasa pemrograman Java Script dan editor teks Sublime Text. Antarmuka yang dirancang ke dalam sebuah program. Penulis merancang sebuah antarmuka panel admin, manajemen produk, manajemen kategori, manajemen merk, manajemen pengguna, manajemen promosi, transaksi produk, serta laporan pelanggan dan penjualan.

### **3. Implementasi (*Implementation*)**

Pada tahap implementasi ini, sistem akan diterapkan sekaligus diuji coba untuk memastikan kelayakannya supaya dapat digunakan.

#### 4. Pengujian (*Testing*)

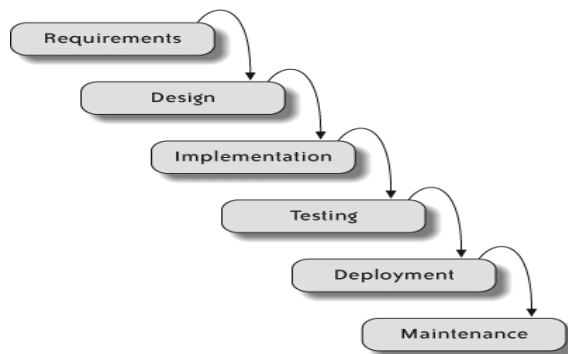
Pada tahap ini, sistem diuji dengan menggunakan metode *black box*. Pengujian dilakukan terhadap antarmuka pengguna, antarmuka admin, serta antarmuka petugas/kasir.

#### 5. Penerapan (*Deployment*)

Pada tahap ini, programmer mengimplementasikan di lingkungan produksi untuk digunakan oleh masyarakat umum dan memperbanyak di bidang industri.

#### 6. Perawatan (*Maintenance*)

Pada tahap ini, dilakukannya sebuah pemeliharaan sistem dan perbaikan bug agar supaya dapat digunakan dengan baik dan tanpa terkendala.

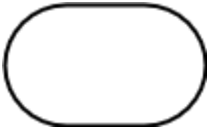
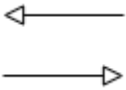
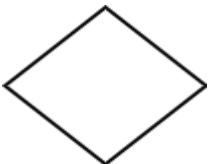
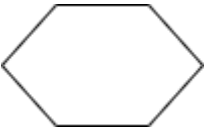


Gambar 1. 1 Metode *Waterfall*

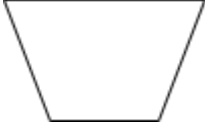
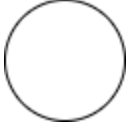
##### 1.7.2.2 *Flowchart*

*Flowchart* sering disebut juga sebagai diagram alir, merupakan jenis diagram yang mempresentasikan algoritma atau langkah - langkah yang berurutan dalam sebuah sistem(Rosaly & Prasetyo, 2020).

Tabel 1. 1 Tabel *Flowchart*

| Simbol                                                                              | Nama                | Keterangan                                                                                                                                      |
|-------------------------------------------------------------------------------------|---------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|    | <b>Terminator</b>   | Simbol yang menyatakan awal atau akhir suatu akhir program                                                                                      |
|    | <b>Flow</b>         | Simbol yang digunakan untuk menggabungkan antara simbol yang satu dengan simbol yang lain. Simbol ini juga disebut juga dengan connecting line. |
|   | <b>Process</b>      | Simbol yang menyatakan suatu proses yang dilakukan oleh komputer                                                                                |
|  | <b>Document</b>     | Simbol yang menyatakan bahwa input berasal dari dokumen dalam bentuk                                                                            |
|  | <b>Decision</b>     | Simbol yang menunjukkan kondisi tertentu yang akan menghasilkan dua kemungkinan jawaban yaitu ya dan tidak.                                     |
|  | <b>Input/Output</b> | Simbol yang menyatakan proses input atau output tanpa tergantung peralatan.                                                                     |
|  | <b>Preparation</b>  | Simbol yang menyatakan penyediaan penyimpanan suatu pengolahan untuk memberikan nilai awal                                                      |

Tabel 1. 1 Lanjutan

| Simbol                                                                            | Nama                      | Keterangan                                                                     |
|-----------------------------------------------------------------------------------|---------------------------|--------------------------------------------------------------------------------|
|  | <b>Manual Prosedure</b>   | Simbol yang menyatakan suatu proses yang tidak dilakukan oleh komputer.        |
|  | <b>Off-page Reference</b> | Simbol keluar - masuk atau penyambungan proses dalam lembar kerja yang berbeda |
|  | <b>On-page Reference</b>  | Simbol keluar - masuk atau penyambungan proses dalam lembar kerja yang sama    |

### 1.7.2.3 UML (*Unified Modeling Language*)

"*Unified Modeling Language*" (UML) merupakan bahasa standar yang digunakan untuk mendeskripsikan, merancang, dan membangun perangkat lunak. Selain itu, UML berperan sebagai metode dalam pengembangan sistem berbasis objek serta menjadi alat pendukung dalam proses pengembangan sistem."

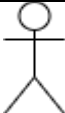
"*Unified Modeling Language* (UML) merupakan bahasa visual yang digunakan untuk menggambarkan, menentukan detail, merancang, dan mendokumentasikan sistem dalam pengembangan perangkat lunak berbasis objek. UML juga menyediakan standar dalam menyusun perancangan sebuah sistem, yang mencakup alur proses bisnis, penulisan kelas dalam pemrograman tertentu, struktur basis data, serta berbagai komponen lain yang diperlukan dalam sistem perangkat lunak. (Voutama, 2022)

#### 1. *Use Case Diagram*

"*Use case diagram* menggambarkan sebuah tampilan luar dari sistem yang

akan dibuat (Prabowo Pudjo Widodo, 2011). Walaupun model use case dapat divisualisasikan dalam bentuk diagram use case, penting untuk diingat bahwa diagram tidak sepenuhnya mewakili model, karena model memiliki ruang lingkup yang lebih luas (Pooley, 2003:15). Oleh sebab itu, use case harus dapat menjelaskan urutan peran aktor yang menghasilkan nilai terukur (Prabowo Pudjo Widodo, 2011).

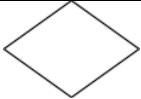
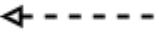
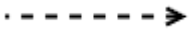
Tabel 1. 2 *Use Case Diagram*

| Simbol                                                                                     | Nama                | Keterangan                                                                                                                       |
|--------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <br>Actor | <i>Actor</i>        | Mewakili peran orang atau sistem yang lain, atau alat ketika berkomunikasi dengan yang use case                                  |
|          | <i>Use case</i>     | Abstraksi dan interaksi antara sistem dan aktor                                                                                  |
|         | <i>Association</i>  | Abstraksi dan penghubung antara aktor dengan use case                                                                            |
|         | <i>Generalisasi</i> | Menunjukkan spesialisasi aktor untuk dapat berpartisipasi dengan use case                                                        |
|         | <i>Include</i>      | Menunjukkan bahwa suatu <i>use case</i> seluruhnya merupakan fungsionalitas dari <i>use case</i> lainnya                         |
|         | <i>Extended</i>     | Menunjukkan bahwa suatu <i>use case</i> merupakan tambahan fungsional dari <i>use case</i> lainnya jika suatu kondisi terpenuhi. |

## 2. *Class Diagram*

"*Class Diagram* merupakan sebuah kumpulan objek yang memiliki atribut dan perilaku serupa, yang kadang disebut juga kelas objek (Whitten, 2004:410).

Tabel 1. 3 *Class Diagram*

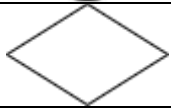
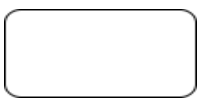
| Simbol                                                                              | Nama                    | Keterangan                                                                                                                                             |
|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|    | <b>Generalization</b>   | Hubungan dimana objek anak (desendent) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (ancestor)                        |
|    | <b>Nary Association</b> | Upaya untuk menghindari asosiasi dengan lebih dari 2 objek                                                                                             |
|    | <b>Class</b>            | Himpunan dari objek - objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama                                                                               |
|    | <b>Realization</b>      | operasi yang benar - benar dilakukan oleh suatu objek                                                                                                  |
|  | <b>Dependency</b>       | Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada Suatu elemen mandiri (independent) akan mempengaruhi elemen yang bergantung pada elemen yang tidak mandiri |
|  | <b>Association</b>      | Apa yang menghubungkannya antara objek satu dengan objek lainnya                                                                                       |

### 3. *Activity Diagram*

"*Activity Diagram* menunjukkan sebuah rangkaian tindakan yang terjadi pada sistem, mulai dari tahap awal, proses pengambilan keputusan, hingga penyelesaian aktivitas tersebut. Diagram ini juga dapat menampilkan proses yang berlangsung secara bersamaan. menurut Haviluddin (Suendri, 2011), '*Activity Diagram* mencakup elemen - elemen aktivitas, objek,

kondisi/status, perubahan status, dan peristiwa. Dengan kata lain, diagram ini mempresentasikan bagaimana sistem berperilaku dalam melakukan aktivitas. Dikutip dari jurnal.

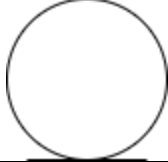
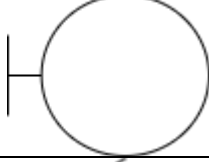
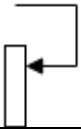
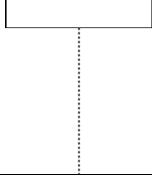
Tabel 1. 4 *Activity Diagram*

| Simbol                                                                              | Nama                 | Keterangan                                                                                     |
|-------------------------------------------------------------------------------------|----------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------|
|    | Status Awal          | Sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal                                           |
|    | Pencabangan/Decision | Percabangan dimana ada pilihan aktivitas yang lebih dari satu.                                 |
|    | Aktivitas            | Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja                  |
|  | Penggabungan/join    | Penggabungan yang mana lebih dari satu aktivitas lalu digabungkan jadi satu                    |
|  | Status Akhir         | Status akhir yang dilakukan oleh sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir |
|  | Swimlane             | Swimlane memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi   |

#### 4. *Sequence Diagram*

Haviluddin (Suendri, 2018) menyatakan bahwa *sequence diagram* menggambarkan tahapan - tahapan secara berurutan, termasuk alur logis dari perubahan yang perlu dilakukan untuk mencapai sebuah hasil yang sesuai dengan yang sudah digambarkan dalam *Use Case Diagram*.

Tabel 1. 5 *Sequence Diagram*

| Simbol                                                                              | Nama                  | Keterangan                                                                 |
|-------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------|----------------------------------------------------------------------------|
|    | <b>Entity Class</b>   | Gambaran sistem sebagai landasan dalam menyusun basis data                 |
|    | <b>Boundary Class</b> | Menangani komunikasi antara lingkungan sistem                              |
|    | <b>Control Class</b>  | Bertanggung jawab terhadap kelas - kelas terhadap objek yang berisi logika |
|   | <b>Call Self</b>      | Pesan untuk dirinya sendiri                                                |
|  | <b>Life Line</b>      | Komponen yang digambarkan garis putus terhubung dengan objek               |
|  | <b>Activation</b>     | Mewakili proses durasi aktivasi sebuah operasi.                            |

## 1.8 Perangkat Keras (*Hardware*) dan Perangkat Lunak (*Software*) Yang Digunakan

Berikut merupakan *hardware* dan *software* antara lain

### 1.8.1 Perangkat Keras (*Hardware*)

Perangkat keras yang digunakan dalam pembuatan *website* promosi mainan yaitu sebagai berikut;

Tabel 1. 2 *Hardware*

| <i>Hardware</i> | <b>Spesifikasi</b> |
|-----------------|--------------------|
| Processor       | AMD Ryzen 7 5800h  |
| SSD             | SATA 512 GB        |
| RAM             | 16 GB              |
| VGA             | AMD Radeon Vega 8  |

### 1.8.2 Perangkat Lunak (*Software*)

Perangkat lunak yang digunakan untuk proses pembuatan penjualan mainan edukasi dengan berbasis web antara lain sebagai berikut;

#### 1. *Draw.io*

Draw.io adalah sebuah *website* atau software yang digunakan sebagai pembuatan *flowchart*, draw.io juga berguna sebagai perancangan *Use case Diagram* maupun *Activity Diagram*.(Nasir & Rahmawati, 2023)

#### 2. *Visual Studio Code*

*Visual studio code* merupakan sebuah software yang digunakan sebagai pembuat program yang di kembangkan oleh microsoft. *Visual studio code* bersifat gratis dan tanpa memerlukan biaya langganan.(Alrasyid et al., 2025)

#### 3. *Xampp*

Merupakan sebuah software terbuka yang digunakan sebagai alat untuk menciptakan pengembangan sebuah *website* di dalam komputer. Xampp merupakan sebuah singkatan dari huruf “X” (sebagai sebuah sistem informasi).(Muntasir et al., 2023)

#### 4. *Figma*

Figma merupakan sebuah platform yang berbasis *website* yang digunakan sebagai perancangan desain secara dinamis melalui jaringan internet. Pada umumnya figma digunakan untuk mendesain antarmuka aplikasi.(Syaharani & Sulastri, 2024)

#### 5. *MySql*

MySql merupakan sebuah sistem manajemen basis data relasional (RDBMS) yang bersifat berupa sumber terbuka yang memiliki popularitas tinggi dan seringkali digunakan sebagai proses pengembangan sebuah *website* dan berbagai aplikasi perangkat lunak (Fachrihusaini et al., 2024).

#### 6. *Chrome*

Chrome adalah Sistem Operasi besutan *Google* yang ringan dan berbasis Linux dan *Standard web* untuk *Personal Computer* (PC). *Google Chrome* bekerja dengan metode *Windowing* atau *Switching* (*Multi-Tasking*). *Google Chrome OS* menggunakan *standard web HTML* 5. yang merupakan pengembangan Software di browser yang berbasis sistem Vista.(Rahmat Musfikar et al., 2023)

### 1.9 Sistematika Penulisan

Berisi paparan garis besar setiap bab yang ada di tugas akhir. Silakan disesuaikan dengan isi tugas akhir penulis.

## BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi uraian latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan

masalah, tujuan penulisan, manfaat penulisan, metode pengumpulan data, teori yang digunakan, perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan, sistematika penulisan, jadwal kegiatan.

## **BAB II GAMBARAN UMUM**

Bab ini merupakan uraian gambaran umum objek yaitu perusahaan yang terdapat pada objek penulisan, diantaranya sejarah berdirinya, struktur organisasi dan aturan-aturan yang berjalan.

## **BAB III PEMBAHASAN**

Pada bab ini dipaparkan dari hasil tahapan penulisan.

## **BAB IV PENUTUP**

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang mana kesimpulan itu diperoleh dari bukti. Bukti yang ada setelah menjawab pertanyaan yang ada pada rumusan masalah. Sedangkan untuk saran berisi bagaimana penulis menyampaikan jalan keluar yang ada untuk mengatasi masalah dan tidak terlepas dari ruang lingkup penulis.

### **1.10 Jadwal Kegiatan**

Untuk menyelesaikan tugas akhir ini penulis telah menyiapkan jadwal kegiatan yang berfungsi agar semua kegiatan penelitian dapat berjalan sesuai dengan yang penulis harapkan dan selesai dengan tepat waktu.

