

**OPTIMALISASI MESIN PENCARI (*SEARCH ENGINE  
OPTIMIZATION*) PADA PERANKINGAN *WEBSITE***

**(STUDI KASUS: DUNIAGAMES.CO.ID)**

**TUGAS AKHIR**



**UNIVERSITAS  
BAKRIE**

**ARYA DHANESWARA SIDHARTA**

**1162922001**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI**

**FAKULTAS TEKNIK DAN ILMU KOMPUTER**

**UNIVERSITAS BAKRIE**

**JAKARTA**

**2022**

**OPTIMALISASI MESIN PENCARI (*SEARCH ENGINE  
OPTIMIZATION*) PADA PERANKINGAN *WEBSITE***

**(STUDI KASUS: DUNIAGAMES.CO.ID)**

**TUGAS AKHIR**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana



**UNIVERSITAS  
BAKRIE**

**ARYA DHANESWARA SIDHARTA**

**1162922001**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI**

**FAKULTAS TEKNIK DAN ILMU KOMPUTER**

**UNIVERSITAS BAKRIE**

**JAKARTA**

**2022**

**HALAMAN PERNYATAAN ORISINILITAS**

**Tugas akhir ini adalah hasil karya saya sendiri, dan semua sumber baik yang dikutip maupun telah saya nyatakan dengan benar**

**Nama : Arya Dhaneswara sidharta**

**NIM : 162922001**

**Tanda Tangan :**

A handwritten signature in black ink on a light blue background. The signature is stylized and appears to read 'Arya Dhaneswara Sidharta'.

**Tanggal : 14 Februari 2023**

**HALAMAN PENGESAHAN**


Tugas akhir ini diajukan oleh:


Nama : Arya Dhaneswara Sidharta  
NIM : 1162922001  
Program Studi : Sistem Informasi  
Fakultas : Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer  
Judul Penelitian : Optimalisasi Mesin Pencari (*Search Engine Optimization*) Pada Perankingan *Website* (Studi Kasus: Duniagames.co.id)


**Telah berhasil dipertahankan dihadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer pada Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Bakrie.**

**DEWAN PENGUJI**

Pembimbing 1 : Dr. Siti Rohajawati, S.Kom, M.Kom. (  )

Pembimbing 2 : Ir. Kenny Badjora Lubis, M.Kom. (  )

Penguji 1 : Dr. Elin Cahyaningsih, S.Kom, MMSI. (  )

Penguji 2 : Refyul Rey Fatri S.Si, M.Sc. (  )

Ditetapkan di : Jakarta

Tanggal : 14 Februari 2023

## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kita panjatkan kehadiran Allah SWT karena atas berkat Rahmat-Nya senantiasa diberikan kelancaran dan kemudahan untuk menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “**Optimalisasi Mesin Pencari (*Search Engine Optimization*) Pada Perankingan Website (Studi Kasus: Duniagames.co.id)**” ini dibuat untuk memenuhi salah satu persyaratan untuk mendapatkan gelar sarjana Ilmu komputer pada Program Studi Sistem Informasi Universitas Bakrie.

Dalam perjalanan proses pembuatan Tugas Akhir ditemui hambatan. Namun hal ini dapat teratasi berkat motivasi, saran dan dukungan semangat dari berbagai pihak. Untuk itu ingin mengucapkan rasa terima kasih yang tak terhingga kepada:

- Ibu Dr. Siti Rohajawati, S.Kom., M.Kom. selaku dosen pembimbing dan Kepala Program Studi Sistem Informasi Universitas Bakrie yang selalu membantu, membimbing, memberikan saran dan dukungan dalam menyelesaikan Tugas Akhir.
- Bapak Ir. Kenny Badjora Lubis, M.Kom. selaku dosen pembimbing yang memberikan arahan dan bimbingan tentang teknis penulisan dalam Tugas Akhir ini serta dukungan ide untuk menyelesaikan.
- Seluruh tim dosen dan penguji Program Studi Sistem Informasi Universitas Bakrie yang telah memberikan dukungan moral serta harapan untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.
- Bapak Chris Kurniawan pada Dunia Games yang memberikan instruksi dan bimbingan dalam membantu menyusun Tugas Akhir ini.
- Bapak Rachmat Hadhy Sidharta, S.E dan Ibu Hening Prastuti selaku kedua orangtua yang memberikan motivasi, dukungan, mendoakan dan semangat.
- Syndrome Reborn Bisquad Aby, Adit, Dony, Elang, Fikri, Koi, Rio, Zaher, Alfian, Welly, Wafa, Aji yang memberikan dukungan moral, doa yang tulus dan semangat dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik.

- Keluarga Bisquad Arini, Audi, Kezia, Mpet, Nadia, Tees, Syara, Wawa, Windha, Kiki, Ratri, Difa, Arum yang selalu menemani dan memberikan dukungan dalam Tugas Akhir ini.
- Keluarga Besar Soewignyo yang mendoakan dengan tulus dan memberikan semangat untuk menyelesaikan Tugas Akhir dengan baik.
- Keluarga Biji yang menemani dan membantu Andhika, Nisros, Bagas, Delis, Devi, Tiya, Fariz, Gruis, Hanah, Bella, Rosa, Fira, Ulfa, Ubay, Vally, Tika dan Fara.
- Seluruh Keluarga Mahasiswa Sistem Informasi angkatan 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2017, 2018, 2019 yang memberikan semangat dan harapan untuk menyelesaikan Tugas Akhir.
- Semua pihak dan teman yang turut membantu demi kelancaran penulisan Tugas Akhir yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Sangat bersyukur dan mengucapkan rasa terima kasih yang mendalam kepada seluruh pihak yang terlibat atas bantuannya dalam bentuk apapun, sehingga dapat menyelesaikan pembuatan Tugas Akhir ini. Berharap agar Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi perusahaan Dunia Games maupun bagi diri sendiri.

Jakarta, 14 Oktober 2022



Arya Dhaneswara Sidharta

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI**

Sebagai civitas akademik Universitas Bakrie, Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Arya Dhaneswara Sidharta  
NIM : 1162922001  
Program Studi : Sistem Informasi  
Fakultas : Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer  
Jenis Tugas Akhir : Optimalisasi Mesin Pencari (*Search Engine Optimization*) Pada Perankingan *Website* (Studi Kasus: Duniagames.co.id)

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Bakrie Hak Bebas Royalti Non Eksklusif (*Non-exclusive Royalty Free Right*) atas tugas akhir saya yang berjudul:

**Optimalisasi Mesin Pencari (*Search Engine Optimization*) Pada Perankingan *Website* (Studi Kasus: Duniagames.co.id)**

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini, Universitas Bakrie berhak menyimpan, mengalihkan media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/ pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta untuk kepentingan akademis.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 14 Oktober 2022



Arya Dhaneswara Sidharta

**Optimalisasi Mesin Pencari (*Search Engine Optimization*) Pada Perankingan  
Website (Studi Kasus: *Duniagames.co.id*)**

**Arya Dhaneswara Sidharta**

---

**ABSTRAK**

Teknologi informasi pada saat ini semakin berkembang dengan pesat, hal ini dapat menunjang proses bisnis secara efektif dan efisien pada sebuah institusi atau organisasi. Memanfaatkan internet sebagai bentuk media promosi untuk meningkatkan trafik kunjungan, agar sebuah situs yang dimiliki berada di posisi teratas. Oleh karena itu, metode *SEO* atau *Search Engine Optimization* cukup berperan penting untuk meningkatkan peringkat, dengan cara mengoptimasi kata yang diketik pada mesin pencari. Dengan memanfaatkan *SEO*, diharapkan dapat membuat situs *web duniagames.co.id* tampil di halaman terdepan, dengan penerapan metode ini dapat mengangkat trafik pengunjung, serta meningkatkan trafik penjualan *voucher games* pada situs *web duniagames.co.id*. Untuk melihat trafik kunjungannya, maka dibutuhkan *tools* atau alat untuk menganalisisnya yakni Ahrefs, yang berfungsi untuk menganalisis trafik data yang masuk pada setiap kata kunci yang di *input*. Dengan demikian, dapat diketahui seberapa banyak pengunjung yang membuka situs *web Dunia Games* serta melakukan transaksi pembelian *voucher games*.

Kata kunci : *Search Engine Optimization*, trafik, Dunia Games, Ahrefs



*Search Engine Optimization on Website Ranking*

*(Case Study: Duniagames.co.id)*

**Arya Dhaneswara Sidharta**

---

**ABSTRACT**

*Information technology is growing really fast, this thing can support business processes effectively and efficiently in an institution or organization. Utilizing the internet to promotional media that could increase the traffic, so the site which owned can reach in top position. Therefore, the SEO or Search Engine Optimization method plays an important role to increasing rankings, by optimizing the words typed into search engines. By utilizing SEO, duniagames.co.id website will appear on the front of page. By implementing this method, it can be increasing visitor traffic as well as increasing games voucher traffic on duniagames.co.id website. To see the visiting traffic, there's a tool needed to analyze, it called Ahrefs, which functions to analyze incoming data traffic for each keyword. Therefore, it can be seen how many visitors visited duniagames.co.id website and made purchases of game vouchers.*

*Keywords: Search Engine Optimization, Traffic, Dunia Games, Ahrefs*

## DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN ORISINILITAS .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
KATA PENGANTAR .....	iv
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	vi
ABSTRAK .....	vii
ABSTRACT .....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Definisi <i>Search Engine Optimization</i> .....	5
2.2 Teknik Melakukan <i>Search Engine Optimization</i> .....	8
2.3 Definisi Ahrefs .....	9
2.4 Manfaat Penerapan <i>Search Engine Optimization</i> .....	10
2.5 <i>Rank Tracker</i> Ahrefs .....	11

2.6	Metode Analisis <i>SEO</i> secara <i>Off-Page</i> , <i>White Hat</i> dan <i>Black Hat</i> .....	11
2.6.1	Off-Page .....	11
2.6.2	<i>White Hat</i> .....	12
2.6.3	<i>Black Hat</i> .....	12
2.7	Review Penelitian Sebelumnya .....	14
BAB III METODE PENELITIAN.....		17
3.1	Kerangka Penelitian .....	17
3.2	Metode Pengumpulan Data .....	19
3.2.1	Jenis Data .....	19
3.2.2	Pengumpulan Data .....	19
3.3	Objek Penelitian .....	20
3.3.1	Profil Objek Penelitian.....	20
3.3.2	Struktur Organisasi Dunia Games.....	21
3.3.3	Proses <i>Top Up Diamond</i> Dunia Games .....	22
BAB IV PEMBAHASAN.....		24
4.1	Perancangan Teknik <i>SEO</i> .....	24
4.1.1	Title Tags .....	27
4.1.2	Meta Keyword dan Meta Description .....	27
4.1.3	Heading Tag .....	28
4.1.4	Content .....	29
4.1.5	<i>Image</i> .....	31
4.1.6	URL Structure .....	31
4.2	Implementasi .....	32
4.3	Analisis.....	33

4.4	Evaluasi .....	36
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		42
5.1	Kesimpulan.....	42
5.2	Saran .....	43
DAFTAR PUSTAKA .....		44
LAMPIRAN .....		46

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Aplikasi Ahrefs (Sumber: Ahrefs.com. 2023) .....	9
Gambar 2.2 <i>Rank Tracker</i> Ahrefs .....	11
Gambar 3.2 Kerangka Penelitian .....	17
Gambar 3.3 Logo Dunia Games .....	20
Gambar 3.4 Struktur Organisasi Dunia Games (Sumber: duniagames.co.id. 2023)...	21
Gambar 3.5 Proses <i>Top Up Diamond Mobile Legends</i> .....	22
Gambar 4.1 <i>Keyword Explorer</i> .....	24
Gambar 4.2 <i>Keyword Border ML</i> .....	25
Gambar 4.3 <i>Related Keyword</i> .....	26
Gambar 4.4 <i>Title Tags</i> .....	27
Gambar 4.5 <i>Meta Keyword dan Meta Description</i> .....	27
Gambar 4.6 <i>Heading Tag</i> .....	28
Gambar 4.7 Isi Konten .....	30
Gambar 4.8 <i>Image Structure</i> .....	31
Gambar 4.9 <i>URL Structure</i> .....	32
Gambar 4.10 <i>Rank Tracker</i> Ahrefs .....	32
Gambar 4.11 Grafik Analisis Artikel.....	33
Gambar 4.12 Grafik Analisis 24 Desember 2022 .....	33
Gambar 4.13 Grafik Analisis 25 Desember 2022 .....	34
Gambar 4.14 Grafik Analisis 1 Januari 2023.....	34
Gambar 4.15 Revisi dan Update Konten.....	35
Gambar 4.16 Grafik Analisis 8 Januari 2023.....	35
Gambar 4.17 Pendapatan Trafik .....	36
Gambar 4.18 Evaluasi Sikaki.co.id.....	36
Gambar 4.19 Evaluasi Lazada.co.id.....	37
Gambar 4.20 Evaluasi ijc.ilearning.co .....	37
Gambar 4.21 Evaluasi pesanjaketonline.com .....	38
Gambar 4.22 Evaluasi superbengkel.co.id.....	38
Gambar 4.23 Evaluasi duniagames.co.id .....	39

Gambar 4.24 *Campaign Google Keyword Planner* ..... 40  
Gambar 4.25 *Keyword Border ml* ..... 41

**DAFTAR TABEL**

Tabel 2.1 <i>Review</i> Penelitian Sebelumnya .....	14
Tabel 4.1 Hasil Evaluasi <i>Website</i> Tanggal 8 Januari 2023 .....	39
Tabel 4.2 Perankingan <i>Website</i> Tanggal Januari 2023 .....	40