

IMPLEMENTASI E-COMMERCE DENGAN MODEL BUSINESS MODEL CANVAS PADA TOKO OBAMA BERBASIS CONTENT MANAGEMENT SYSTEM WORDPRESS

Muhammad Fiqri Hidayatullah¹⁾, Bima Cahya Putra²⁾

Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Budi Luhur
 Jl. Raya Ciledug, Petukangan Utara, Kebayoran Lama, Jakarta Selatan 12260
 E-mail: muhammadfiqri414@gmail.com¹⁾, bimo.cahyoputro@budiluhur.ac.id²⁾

Abstrak

Toko OBAMA adalah toko yang menjual beraneka ragam merchandise seperti syal, kaus dan jersey klub sepak bola Persija Jakarta. Dalam proses penjualan pada toko OBAMA (Oren Bang Mamat) masih melalui system manual, dimana pembeli harus datang langsung ke toko untuk membeli barang. Hal ini membuat penjualan dan pemasaran produk kurang optimal karena penjualan produk hanya berada disekitar toko saja. Penulis akan membuat suatu sistem e-commerce menggunakan business model canvas untuk diterapkan pada toko oren bang mamat. Hadirnya e-commerce sebagai media transaksi jual beli pada toko OBAMA akan memberikan keuntungan seperti kemudahan informasi yang didapat, kemudahan cara pembayaran, pemrosesan pemesanan yang lebih cepat, meningkatkan jangkauan pemasaran produk atau jasa menjadi lebih luas dan mendapatkan kepercayaan yang lebih dari pelanggan. Untuk itu, pada penelitian ini penulis akan membuat " Implementasi E-Commerce dengan Model Business Model Canvas pada Toko OBAMA Berbasis Content Management System Wordpress " untuk mengatasi permasalahan yang ada pada toko OBAMA.

Kata kunci: E-Commerce, Business Model Canvas, Content Management System.

1. PENDAHULUAN

Di zaman yang serba digital ini kehadiran e-commerce sebagai media transaksi jual beli, baik produk fisik, produk digital, maupun jasa sudah dilakukan secara cepat, murah, dan mudah. *Electronic commerce* atau e-commerce adalah penyebaran, pembelian, penjualan, pemasaran barang dan jasa melalui sistem elektronik seperti internet. E-commerce dapat berupa transfer Dana elektronik, pertukaran data elektronik, sistem manajemen penyimpanan otomatis, dan sistem pengumpulan data otomatis [1].

CMS adalah singkatan dari *Content Management System*. CMS yang merupakan sebuah aplikasi berbasis web yang digunakan untuk mengatur konten website [2]. Pembuatan e-commerce menggunakan CMS memiliki keunggulan seperti pembuatan yang mudah dan tidak harus mengerti pemrograman. Oleh karena itu penggunaan CMS pada toko OBAMA dapat dilakukan.

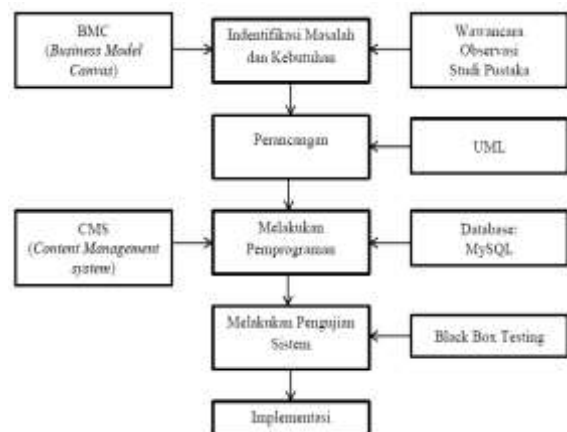
Toko OBAMA adalah toko yang menjual beraneka ragam merchandise seperti syal, kaus dan jersey klub sepak bola Persija Jakarta. Dalam proses penjualan pada toko OBAMA masih melalui system manual, dalam sistem yang berjalan saat ini, toko Obama memiliki masalah seperti: pembeli harus datang langsung ke toko untuk membeli dan melihat produk yang dijual. Pemasaran produk hanya terbatas pada area sekitar toko saja, karyawan memiliki kesulitan dalam pembuatan laporan karena dilakukan dua kali pencatatan.

Hadirnya e-commerce sebagai media transaksi jual beli pada toko OBAMA akan memberikan keuntungan seperti kemudahan informasi yang

didapat, kemudahan cara pembayaran, pemrosesan pemesanan yang lebih cepat, meningkatkan jangkauan pemasaran produk atau jasa menjadi lebih luas dan mendapatkan kepercayaan yang lebih dari pelanggan, sehingga diharapkan nantinya akan meningkatkan penjualan pada toko OBAMA dan kemudahan dalam pembuatan laporan.

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian adalah hal penting yang harus dilakukan dalam sebuah penelitian. Gambar 1 adalah kerangka pemikiran yang dilakukan oleh penulis:



Gambar 1. Kerangka Pemikiran

Berikut adalah penjelasan kerangka pemikiran yang peneliti buat di dalam penelitian ini:

a. Identifikasi Masalah dan Kebutuhan

Penulis memakai teknik wawancara kepada karyawan toko, observasi dan studi pustaka untuk

mengumpulkan data-data yang diperlukan untuk penelitian dan membuat BMC (*Business Model Canvas*) sebagai detail dari bisnis yang sedang berjalan.

b. Perancangan

Pada tahapan ini peneliti merancang dan mendesain sistem yang akan dibuat menggunakan UML (*Unified Modeling Language*) diantaranya: *activity diagram*, *use case diagram*, *class diagram*, *sequence diagram* pada penelitian ini.

c. Melakukan Pemrograman

Metode ini memanfaatkan dokumen menjadi sebuah bahan bacaan, baik yang berasal buku-buku ilmiah, jurnal-jurnal ilmiah, catatan sewaktu kuliah, ataupun berbagai bacaan di internet terutama yang berkaitan erat dengan masalah yang dibahas pada penulisan tugas akhir ini.

d. Melakukan Pengujian Sistem

Setelah sistem dibuat, langkah selanjutnya yang peneliti lakukan adalah melakukan pengujian. Teknik yang digunakan adalah dengan *Black Box Testing*, yaitu dengan menguji fungsi-fungsi dari sistem dan melihat hasil yang dikeluarkan oleh sistem.

e. Implementasi

Setelah sistem dilakukan serangkaian pengujian untuk memastikan sistem berjalan dengan baik, langkah berikutnya adalah menerapkan sistem yang sudah di uji tersebut kepada toko OBAMA.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 BMC (*Business Model Canvas*)

Business Model Canvas merupakan kerangka kerja yang berfungsi untuk memetakan sebuah bisnis agar kinerjanya lebih optimal dan terstruktur dengan baik [3]. Gambar 2 adalah *Business Model Canvas* yang peneliti buat di dalam penelitian ini:



Gambar 2. BMC (*Business Model Canvas*)

Berikut adalah komponen-komponen yang terdapat di dalam BMC (*Business Model Canvas*), antara lain:

a. *Key Partners*

Merupakan pihak-pihak mana saja yang berkerja sama untuk menjalankan sebuah bisnis di perusahaan. Toko OBAMA berkerja sama dengan *supplier* cat sablon, *supplier* bahan pakaian dan penjahit.

b. *Key Activities*

Aktivitas yang dilakukan dalam menjalankan sebuah bisnis di perusahaan. Toko OBAMA melakukan *survey* desain pada *competitor*, *survey* bahan cat sablon dan mencari bahan pakaian yang murah dan berkualitas.

c. *Key Resources*

Sumber daya yang dibutuhkan toko OBAMA untuk kelancaran aktivitas bisnis meliputi karyawan yang mengerti bahan pakaian dan sablon, designer, laptop, hand phone, motor.

d. *Value Proposition*

Toko OBAMA memiliki kelebihan, harga *merchandise official* lebih murah dari toko lain, desain menarik karena didesain langsung oleh toko, kualitas sablon pada pakaian terjamin kualitasnya karena menggunakan cat sablon yang bagus.

e. *Customer Relationships*

Untuk menarik hati pelanggan, toko OBAMA memberikan potongan harga untuk pembelian di atas harga tertentu dan bagi pemilik kartu anggota Persija / the jakmania.

f. *Channels*

Media promosi dan penjualan yang digunakan oleh toko OBAMA adalah website, instagram, facebook, marketplace, toko *offline*, stand pada event Persija.

g. *Customer Segments*

Target pemasaran toko OBAMA adalah pendukung club sepakbola Persija Jakarta seluruh Indonesia usia 15 – 30 tahun.

h. *Cost Structure*

Biaya yang dikeluarkan toko OBAMA meliputi beli bahan pakaian dan cat sablon, gaji karyawan, ongkos jahit, transportasi (motor, bensin), internet, listrik.

i. *Revenue Stream*

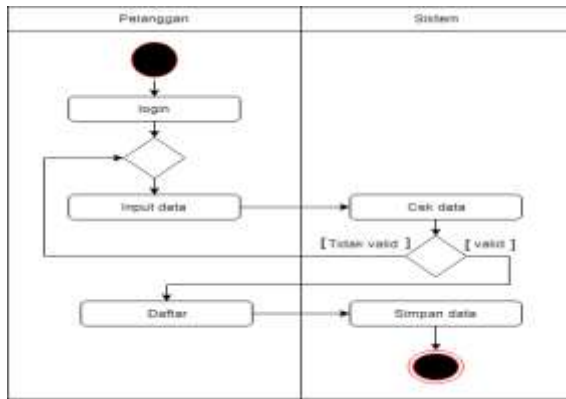
Toko OBAMA mengambil keuntungan dari penjualan *merchandise*.

3.2 *Activity Diagram*

Activity diagram merupakan sebuah alur dari sebuah aktifitas yang dilakukan pada sebuah proses bisnis. Berikut *activity diagram* yang penulis buat dalam penelitian ini:

a. Proses Registrasi

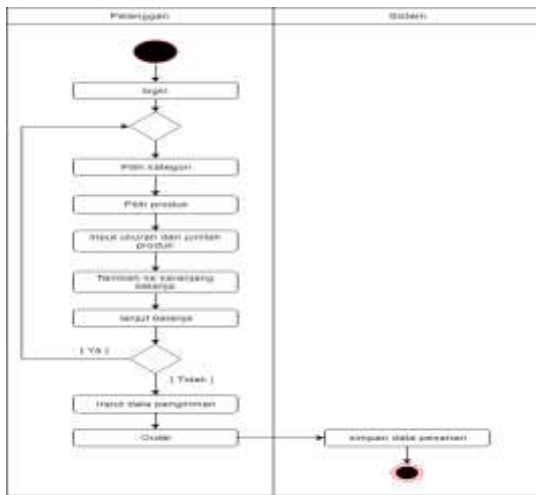
Gambar 3 merupakan proses registrasi pada sistem usulan yang peneliti buat.



Gambar 3. Proses Registrasi

b. Proses Pembelian Barang

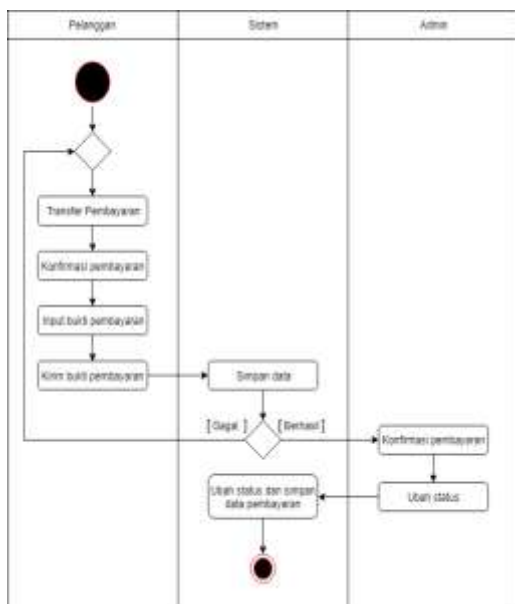
Gambar 4 adalah *activity diagram* pada sistem usulan pada toko OBAMA.



Gambar 4. Proses Pembelian Barang

c. Proses Konfirmasi Pembayaran

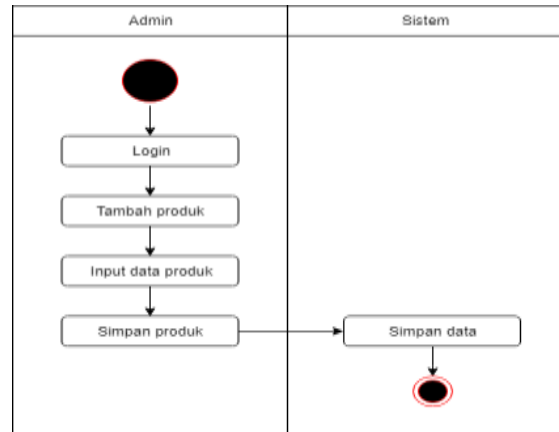
Gambar 5 merupakan konfirmasi pembayaran yang terdapat pada sistem usulan yang peneliti buat.



Gambar 5. Proses Konfirmasi Pembayaran

d. Proses Tambah Produk

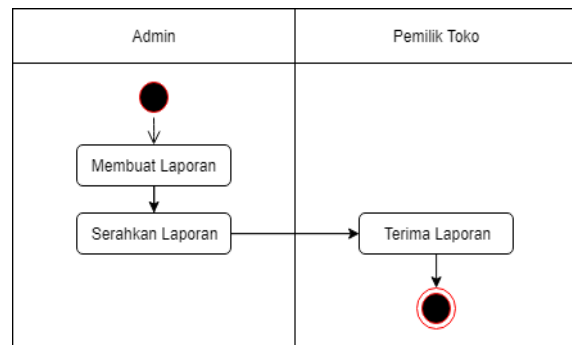
Gambar 6 ini adalah tampilan proses tambah produk pada sistem usulan.



Gambar 6. Proses Tambah Produk

e. Proses Laporan

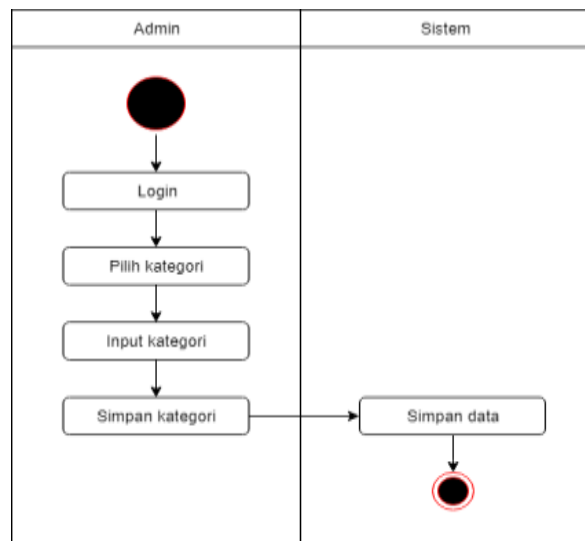
Pada Gambar 7, Admin membuat laporan terlebih dahulu, lalu hasilnya akan diserahkan ke pemilik toko.



Gambar 7. Proses Laporan

f. Proses Tambah Kategori

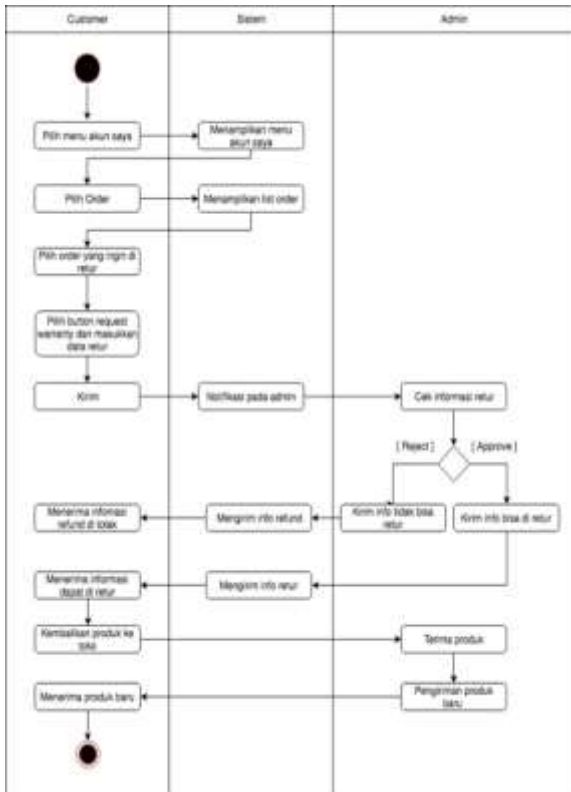
Gambar 8 merupakan menambahkan kategori baru, admin melakukan login dahulu untuk menambahkan kategori baru.



Gambar 8. Proses Tambah Kategori

g. Proses Retur

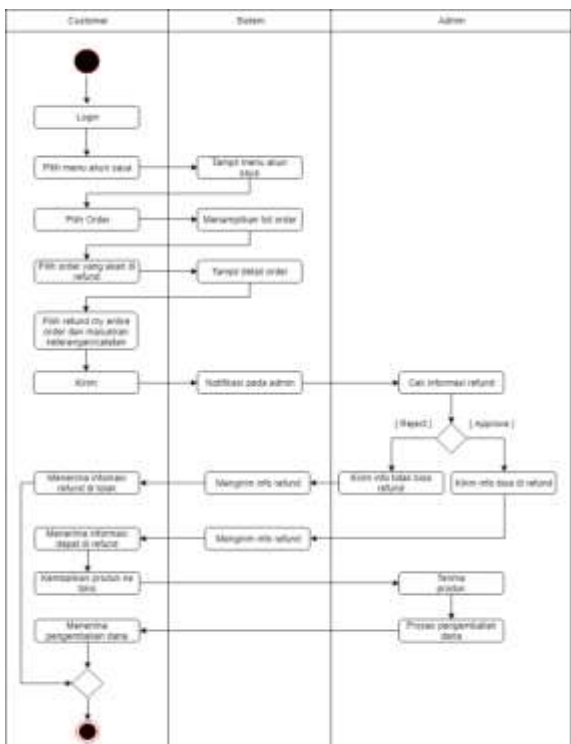
Proses *retur* pada sistem usulan yang dibuat, dapat dilihat pada gambar 9:



Gambar 9. Proses Retur

h. Proses Refund

Gambar 10 adalah proses *refund* produk pada sistem *e-commerce* toko OBAMA.



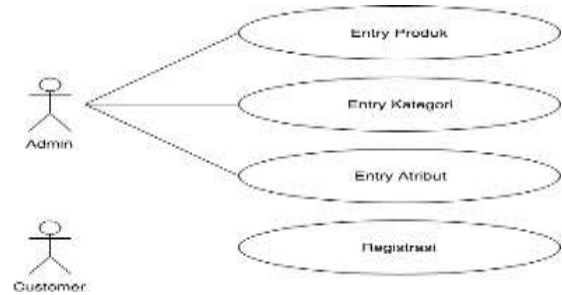
Gambar 10. Proses Refund

3.3 Use Case Diagram

Use case diagram adalah diagram yang digunakan untuk menggambarkan hubungan antara sistem dengan actor [4]. berikut *use case diagram* yang penulis buat:

a. Use Case Diagram Master

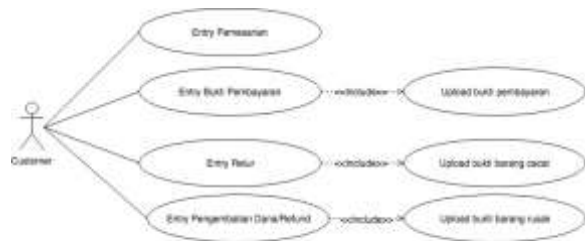
Use case master pada penelitian ini dapat dilihat pada gambar 11:



Gambar 11. Use Case Diagram Master

b. Use Case Diagram Transaksi

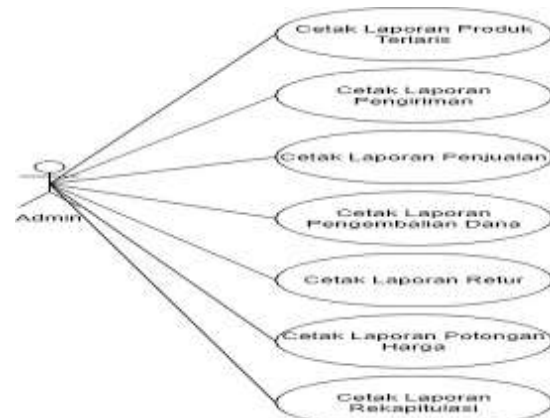
Pada penelitian kali ini, peneliti membuat *use case diagram* master yang dapat dilihat pada gambar 12:



Gambar 12. Use Case Diagram Transaksi

c. Use Case Diagram Laporan

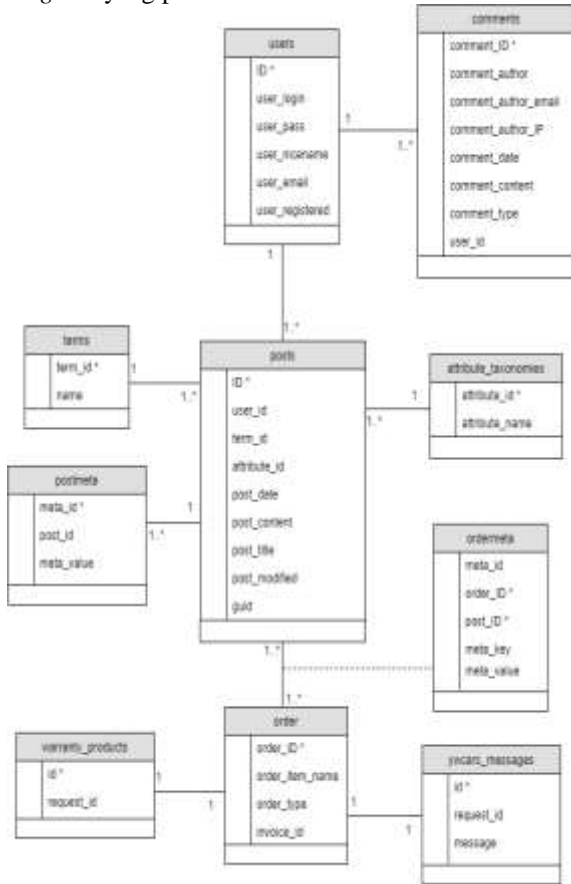
Gambar 13 merupakan *use case diagram* laporan yang peneliti buat pada sistem usulan.



Gambar 13. Use Case Diagram Laporan

3.4 Class Diagram

Class diagram merupakan salah satu diagram yang digunakan oleh pengembangan berorientasi object (OOP) [5]. Gambar 14 rancangan class diagram yang penulis buat:



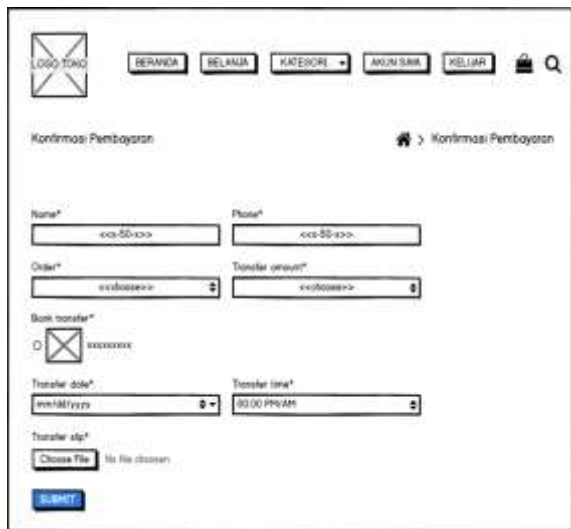
Gambar 14. Class Diagram

3.5 Rancangan Layar

Berikut rancangan layar yang penulis buat dalam penelitian ini:

a. Konfirmasi Pembayaran

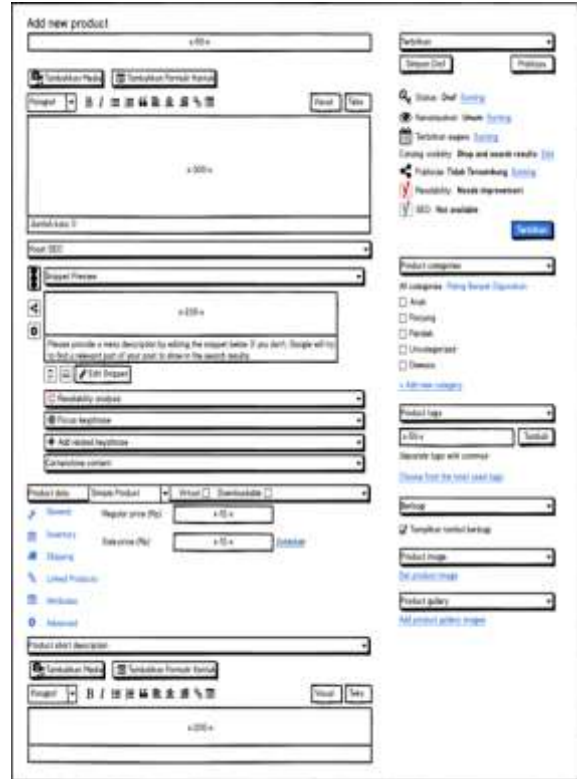
Gambar 15 tampilan layar konfirmasi pembayaran yang dilakukan oleh pelanggan.



Gambar 15. Konfirmasi Pembayaran

b. Entry Produk

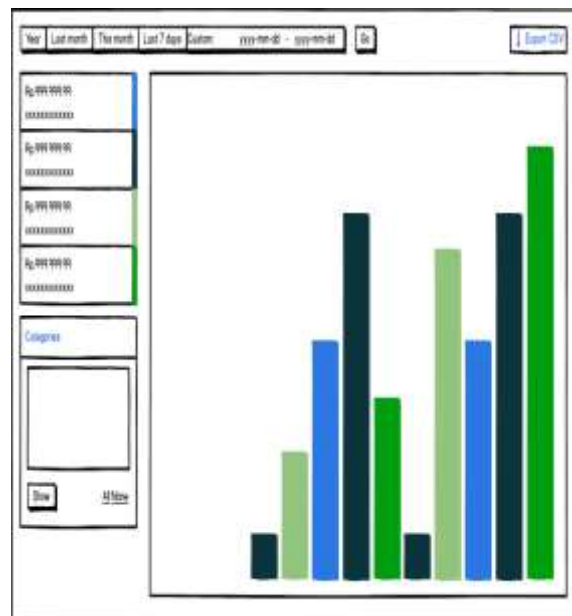
Gambar 16 merupakan tampilan layar sistem untuk membuat produk baru. Pada layar ini admin dapat menambahkan judul produk, deskripsi produk, gambar produk, kategori produk dan harga produk.



Gambar 16. Entry Produk

c. Laporan Rekapitulasi

Laporan rekapitulasi yang digambarkan melalui diagram berdasarkan pada kategori yang ada pada toko OBAMA.



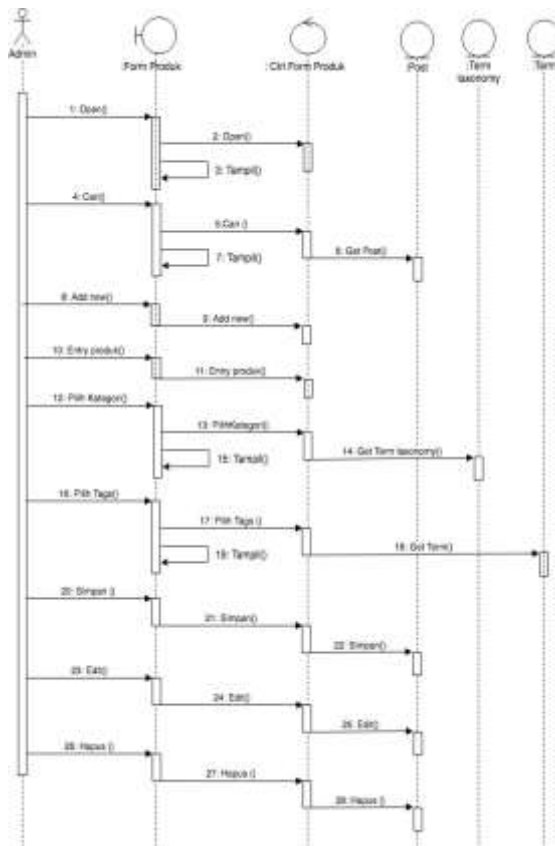
Gambar 17. Laporan Rekapitulasi

3.6 Sequence Diagram

Berikut *sequence diagram* merupakan gambaran antara objek di dalam dan diluar sistem [6], berikut *sequence diagram* yang penulis buat dalam penelitian ini:

a. *Sequence Diagram Entry Produk*

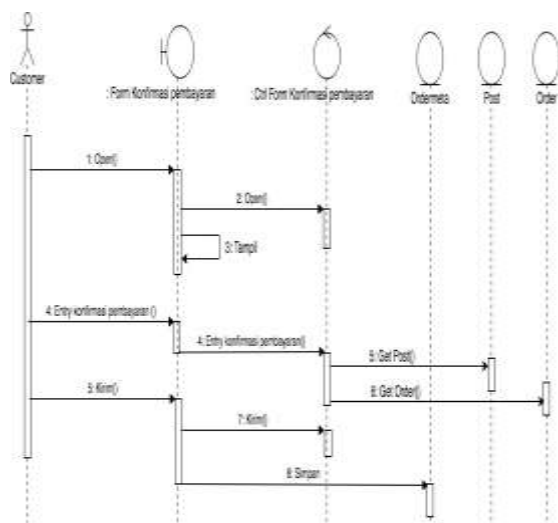
Pada *sequence diagram entry* produk digambarkan pada gambar 18.



Gambar 18. Sequence Diagram Entry Produk

b. *Sequence Diagram Konfirmasi Pembayaran*

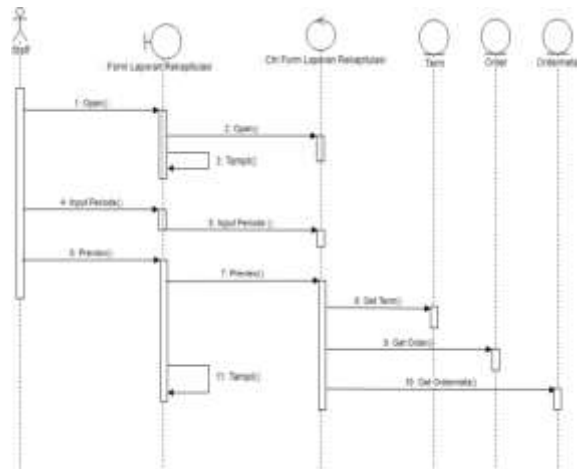
Konfirmasi pembayaran pada sistem akan menyimpan data ke table *post*, *order* dan *ordermeta*.



Gambar 19. Sequence Diagram Konfirmasi Pembayaran

c. *Sequence Diagram Laporan Rekapitulasi*

Gambar 20 merupakan *sequence diagram* laporan rekapitulasi pada sistem usulan.



Gambar 20. Sequence Diagram Laporan Rekapitulasi

5. KESIMPULAN

Dalam penelitian kali ini, penulis dapat menarik kesimpulan, antara lain:

- Dengan adanya sistem *e-commerce* penjualan pada toko OBAMA (Oren Bang Mamat) akan meningkatkan penjualan dan dapat menjangkau pemasaran yang lebih luas karena dapat dilakukan oleh siapa saja, dimana saja dan kapan saja.
- Pelanggan dapat mengetahui produk-produk apa saja yang dijual pada toko OBAMA melalui sistem *e-commerce* ini, tanpa harus datang langsung ke toko OBAMA.
- Proses transaksi dapat dilakukan melalui sistem *e-commerce*, sehingga akan mempermudah pelanggan untuk melakukan transaksi tanpa harus datang langsung ke toko.
- Dapat mempermudah dalam pembuatan laporan penjualan pada toko.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Komputer, W., *Membuat Toko Online dengan Wordpress dan WP E-Commerce*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo, p.8, 2015.
- [2] Abdulloh, Rohi, *Trik Mudah Membuat CMS Website dari Nol*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo, p.1, 2016.
- [3] Royan, Frans M., *Bisnis Model Kanvas Distributor*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, p.1, 2014.
- [4] Mulyani, S., dkk. (2019). *Sistem Informasi Akuntansi: Aplikasi Di Sektor Publik*. Bandung: Unpad Press, p.41, p.54, 2019.
- [5] Mulyani, Sri, *Metode Analisis dan Perancangan Sistem*. Bandung: Abdi Sistematika, p.38, 2017.
- [6] Rusmawan, U., *Teknik Penulisan Tugas Akhir dan Skripsi Pemrograman*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo, p.84, 2019.