

MENGGUNAKAN CONTENT MANAGEMENT SYSTEM WORDPRESS UNTUK MENGEMBANGKAN WEBSITE PENJUALAN BERBASIS E-COMMERCE PADA TOKO ANAKKU

Ricky Dwi Purwanto¹⁾, Bima Cahya Putra²⁾

¹Sistem Infomasi, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Budi Luhur

^{1,2}Jl. Raya Ciledug, Petukangan Utara, Kebayoran Lama, Jakarta Selatan 12260

E-mail : rikydwip@gmail.com¹⁾, bimo.cahyoputro@budiluhur.ac.id²⁾

Abstrak

Electronic commerce (e-commerce) adalah suatu proses pembelian dan penjualan produk secara elektronik oleh konsumen dan dari perusahaan ke perusahaan dengan computer sebagai perantara transaksi bisnis melalui jaringan yang saling terhubung (interconnected networks/internet). Penelitian ini mengambil studi kasus pada Toko Anakku yaitu usaha yang menjual berbagai perlengkapan anak-anak seperti menjual, baju, aksesoris anak-anak dan balita. Transaksi penjualan yang dilakukan oleh Toko Anakku masih kurang efektif. Dikarenakan dalam melakukan transaksi pembeli harus datang langsung ke toko dan juga media pemasaran yang digunakan hanya melalui media sosial. Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan website penjualan berbasis e-commerce pada toko anakku menggunakan CMS Wordpress. Penelitian ini menggunakan metode Bussiness Model Canvas (BMC). Hasil dari penelitian ini adalah mengembangkan website e-commerce untuk memperluas pemasaran pada toko anakku sehingga dapat meningkatkan penjualan dan pendapatannya serta menghemat waktu dalam membeli produk dikarenakan tidak perlu datang langsung ke toko.

Kata kunci: E-Commerce, Content Management System (CMS), Business Model Canvas (BMC).

1. PENDAHULUAN

Teknologi informasi (IT) sekarang dimanfaatkan untuk mendorong aktivitas bisnis dan pasar. Di zaman sekarang, internet menjadi mekanisme komunikasi yang kuat dan bisa memfasilitasi penyempurnaan dan pengolahan transaksi bisnis. Hal ini telah menyebabkan perubahan substansial dalam industri. Internet untuk melakukan penjualan produk kebutuhan hidup sehari-hari kepada pelanggan.

Data dan informasi sangat dibutuhkan untuk membantu pemasaran dan promosi. Toko Anakku merupakan usaha yang menjual berbagai perlengkapan anak-anak seperti menjual, baju, aksesoris anak-anak dan balita. Berdasarkan dari riset yang penulis lakukan, proses pelaksanaan penjualan yang dilakukan oleh Toko Anakku masih kurang efektif. Dikarenakan media pemasaran yang digunakan hanya melalui media instagram dan *whatsapp*. Oleh karena itu dengan mempromosikan produk menggunakan *website* akan lebih banyak menguntungkan juga mempermudah proses pengembangan dan dapat menghemat biaya. Konsumen lebih mudah memilih produk tanpa harus datang langsung ke toko. Berdasarkan latar belakang diatas penulis membuat aplikasi *website e-commerce* untuk mempermudah pengguna dalam melakukan penjualan dan transaksi tanpa di batasi waktu dan tempat.

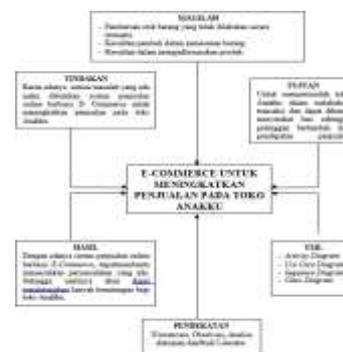
Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas, penulis menyimpulkan dan

mengidentifikasi masalah yang terdapat pada toko Anakku yaitu pembaruan stok barang yang tidak dilakukan secara otomatis, sehingga penjual harus mengecek fisik barang apakah masih ada atau habis pada saat ada pembeli, kesulitan pembeli dalam pemesanan barang karena pembeli harus datang langsung ke toko untuk melakukan transaksi, kesulitan pada saat menginformasikan produk terbaru karena kurangnya sarana promosi.

Pada batasan permasalahan ini penulis akan membahas langkah-langkah untuk membuat *website E-commerce* setelah menginstallan aplikasi sampai dengan *website* menghasilkan laporan, pada *website* penjualan ini akan ada proses pembelian, proses pembayaran, proses pengiriman, proses laporan.

2. METODE PENELITIAN

pada gambar 1 merupakan kerangka pemikiran yang di gunakan pada penelitian sebagai berikut:



Gambar 1. Metode penelitian

2.1 Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan dalam pengumpulan data didapatkan dengan cara sebagai berikut :

- a. Wawancara

Pada kegiatan ini peneliti melakukan mengajukan pertanyaan-pertanyaan serta mendapatkan data langsung dari pemilik toko.
- b. Observasi

Melakukan pengamatan secara langsung keadaan atau situasi dari subjek penelitian pada toko Anakku sehingga mendapatkan data yang valid dan relevan.
- c. Teknik Dokumentasi

Teknik dokumentasi dalam penelitian ini dilakukan untuk mengumpulkan data berdasarkan dokumen-dokumen.
- d. Studi Literatur

Studi literatur yang dilakukan oleh penulis yaitu mencari referensi teori yang relevan dengan kasus atau permasalahan yang ditemukan. Referensi ini dapat dicari dari buku, jurnal, artikel laporan penelitian, dan situs-situs di internet. Output dari studi literatur ini adalah terkoleksinya referensi yang relevan dengan perumusan masalah.

2.2 Analisis Data dan Penggunaan Tools

Analisis data juga dapat didefinisikan sebagai suatu kegiatan yang dilakukan untuk mengubah data hasil dari penelitian menjadi sebuah informasi baru yang dapat digunakan dalam membuat kesimpulan.

- a. Analisa Sistem

Teknik pemecahan masalah yang menguraikan sistem menjadi komponen-komponennya dengan tujuan untuk mempelajari apa yang akan dikerjakan system serta identifikasi kebutuhan, alat yang digunakan adalah *Activity Diagram* dan *Use Case*.
- b. Analisa Masalah

Pada tahap analisa masalah ini penulis berusaha mengenali setiap permasalahan yang muncul pada user dengan menggambarkan segala permasalahan yang ada.
- c. Analisa Perancangan Sistem

Tahapan analisis merupakan suatu tahapan di mana sistem yang sedang akan berjalan di pelajari dan sistem pengganti di usulkan. Dalam tahapan ini di deskripsikan sistem yang sedang berjalan dan rekomendasi umum bagaimana memperbaiki, meningkatkan atau mengganti sistem yang sedang berjalan di usulkan. Alat-alat yang digunakan pada tahap ini adalah *class diagram*, rancangan layar dan *sequence diagram*.

2.3 Business Model Canvas

Penelitian ini menggunakan metode *Business Model Canvas* yang merupakan strategi manajemen yang berupa *visual chart* yang terdiri dari 9 elemen. Dengan BMC pemilik usaha/bisnis pada toko anakku akan lebih mudah untuk menentukan strategi bisnis ke depannya dan membantu dalam kelangsungan penjualannya.

2.4 Wordpress

Wordpress merupakan sebuah aplikasi/software yang sangat populer digunakan sebagai mesin *blog* atau dijadikan *platform* untuk keperluan *website* lainnya[1].

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Business Model Canvas

Business Model Canvas merupakan model bisnis yang digunakan dalam menyusun bisnis, untuk yang sedang berjalan dan untuk yang baru[2]. Pada gambar 2 merupakan alur bisnis pada toko anakku sebagai berikut :



Gambar 2. Business Model Canvas

3.1. Activity Diagram

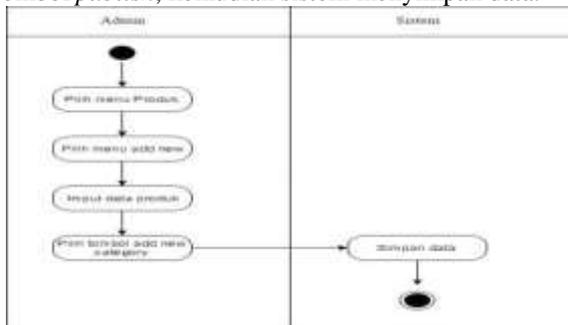
Activity Diagram adalah alur diagram yang menggambarkan aktivitas kerja dari sebuah proses bisnis[3]. Berikut ini adalah *activity diagram* usulan yang dibuat pada toko anakku :

- a. Proses Pendaftaran

Pelanggan membuka web terlebih dahulu, lalu mengklik *My account*. Selanjutnya pelanggan mengisi kolom Register dan setelah selesai mengklik tombol Register. Kemudian sistem mengecek data register jika data invalid akan kembali lagi untuk mengisi *form* register dan jika data sudah valid sistem akan menyimpan data pendaftaran pelanggan.

f. Proses input produk

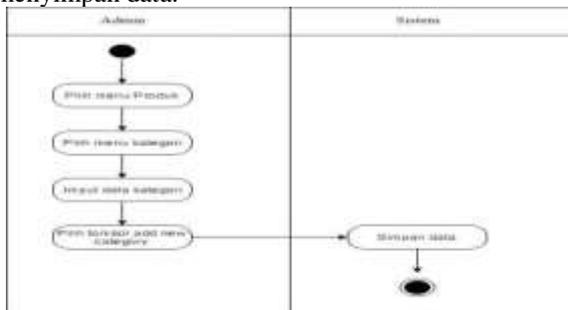
Admin pilih menu produk, kemudian pilih menu *add new*, lalu input data produk, setelah itu pilih tombol *publish*, kemudian sistem menyimpan data.



Gambar 8. Activity Diagram Proses input produk

g. Proses input kategori

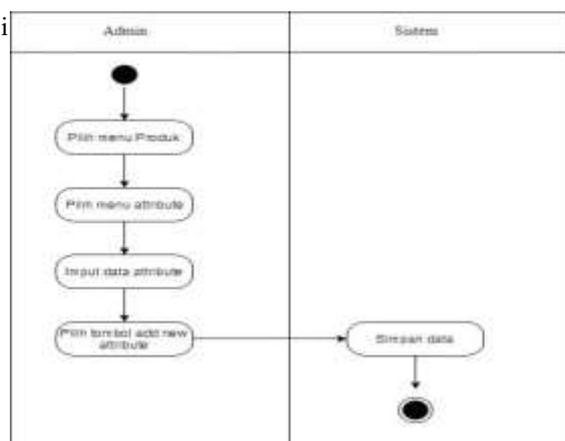
Admin pilih menu produk, kemudian pilih menu kategori, lalu input data kategori setelah itu pilih tombol *add new category*, kemudian sistem menyimpan data.



Gambar 9. Activity Diagram Proses input kategori

h. Proses input attribute

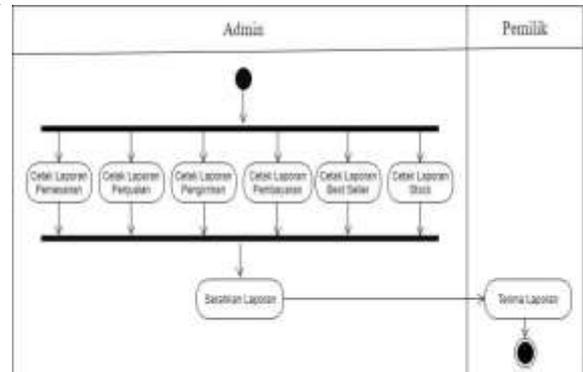
Admin pilih menu produk, kemudian pilih menu *attribute*, lalu input data *attribute* setelah itu pilih tombol *add new attribute*, kemudian sistem menyimpan data.



Gambar 10. Activity Diagram Proses input attribute

i. Proses Laporan

Setiap bulannya admin akan membuat laporan pemesanan, laporan penjualan, laporan *best seller*, laporan pendapatan, laporan pengiriman. Kemudian serahkan laporan, setelah itu pemilik menerima laporan

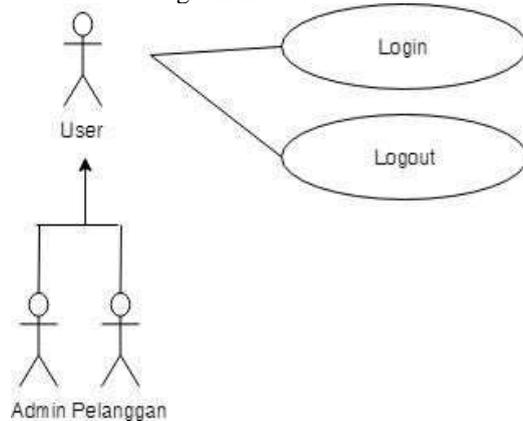


Gambar 11. Activity Diagram Laporan

3.2 Use Case Diagram

Use Case Diagram adalah penggambaran kegiatan actor dengan system[4]. Berikut ini adalah Use Case Diagram yang dibuat pada toko anakku :

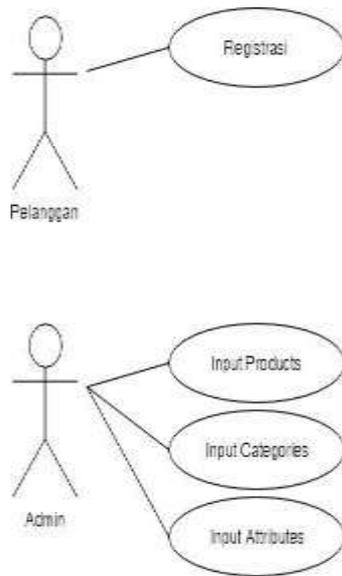
a. Use case diagram master



Gambar 12. Use Case Diagram Master

Gambar 12 merupakan Use Case diagram master yang terdiri dari actor admin dan pelanggan untuk melakukan *login* dan *logout*.

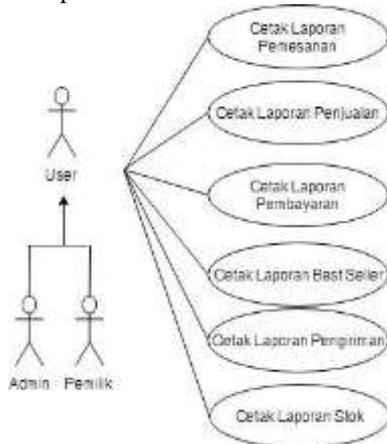
b. Use case diagram transaksi



Gambar 13. Use Case Diagram Transaksi

Gambar 13 merupakan usecase diagram transaksi yang terdiri dari actor pelanggan dan admin.

c. Use Case Laporan

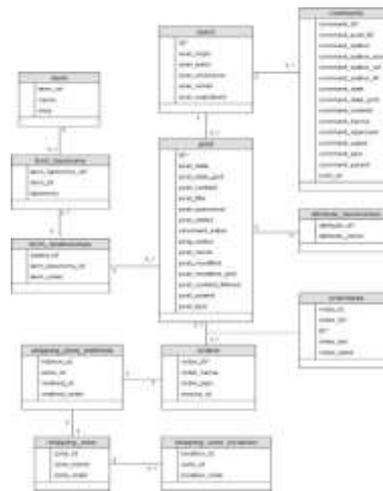


Gambar 14. Use Case Diagram Laporan

Gambar 14 merupakan usecase diagram transaksi yang terdiri dari actor pelanggan dan admin.

3.3 Rancangan Basis Data

Dibawah ini merupakan Rancangan Basis Data yang menggunakan teknik data yang digunakan dalam aplikasi.



Gambar 15. Class Diagram

3.4 Struktur Tampilan (Menu)

a. Front End

Gambar 16 adalah struktur tampilan menu pelanggan pada toko anakku :



Gambar 16. Front End

b. Back End

Gambar 17 adalah struktur tampilan menu admin pada toko anakku :

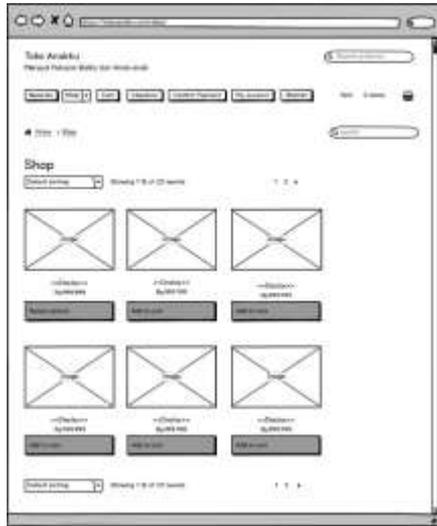


Gambar 17. Back End

3.5 Rancangan Layar

a. Layar Shop

Berikut ini adalah rancangan layar pada menu pelanggan ketika berada di *website* tokoanakku.com :



Gambar 18. Layar shop

Gambar 18 merupakan tampilan rancangan layar menu shop.

b. Confirm Payment

Berikut ini adalah rancangan layar ketika pelanggan ingin melakukan pembayaran.

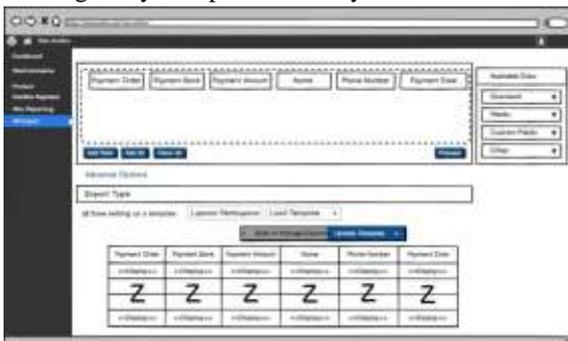


Gambar 19. Confirm Payment

Gambar 19 merupakan tampilan rancangan layar menu shop.

c. Laporan Pembayaran

Berikut ini adalah gambar 20 yang merupakan rancangan layar Laporan Pembayaran.

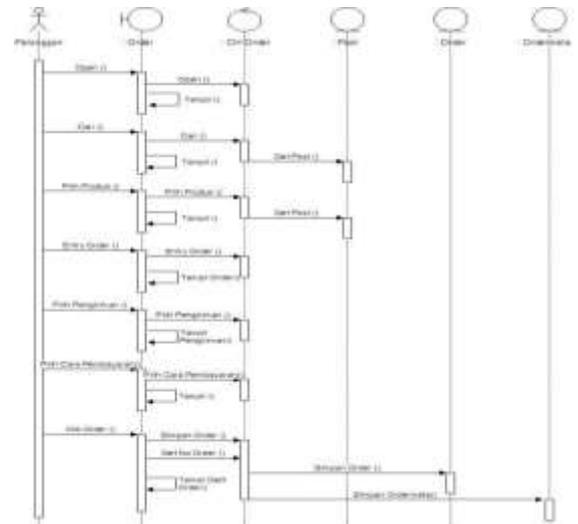


Gambar 20. Laporan Pembayaran

3.6 Sequence Diagram

Sequence diagram merupakan interaksi yang terjadi di *class* dan operasi yang terlibat untuk tercapainya tujuan dari *use case* secara detail[5]. Berikut *sequence diagram* yang peneliti buat :

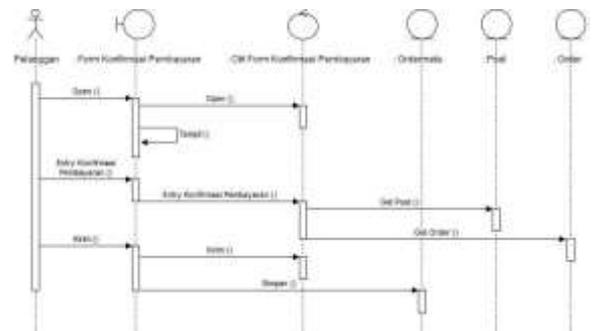
a. Sequence Entry Pemesanan



Gambar 21. Sequence entry Pemesanan

Gambar 21 merupakan *sequence diagram* yang menjelaskan tentang entry pemesanan.

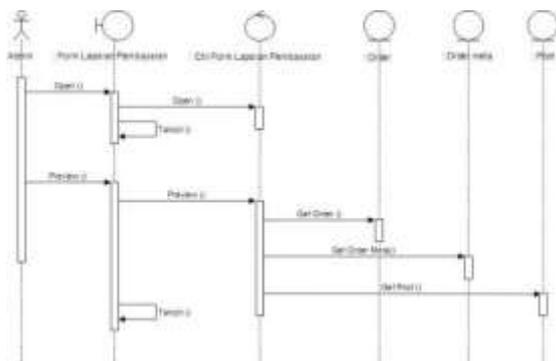
b. Sequence Confirm Payment



Gambar 22. Sequence Confirm Payment

Gambar 22 merupakan *sequence diagram* yang menjelaskan tentang konfirmasi pembayaran.

c. *Sequence* Laporan Pembayaran



Gambar 23. *Sequence* Laporan Pembayaran

Gambar 23 merupakan *sequence* diagram yang menjelaskan tentang laporan pembayaran.

4. KESIMPULAN

Dari penelitian yang sudah di lakukan maka dapat di ambil beberapa kesimpulan yaitu :

- a. Dengan adanya pembaruan stok yang dilakukan secara otomatis, penjual dan pembeli dapat melihat jumlah stok barang yang tersisa.
- b. Dengan adanya website toko anakku, dapat memudahkan customer dalam pembelian produk ditoko anakku.
- c. Dengan adanya website ini, dapat membantu meningkatkan sarana promosi dan sekaligus memperkenalkan toko ini ke masyarakat luas.

DAFTAR PUSTAKA

[1] Wahana Komputer, “Membuat Toko Online dengan Wordpress dan WP E-Commerce”, Jakarta, PT. Elex Media Komputindo, 2015.

[2] Wijaya Oscariu, “Entrepreneur: Bagaimana Menciptakannya - wawasan & ide dalam proses pengajaran kewirausahaan”, Jakarta, PT Gramedia Pustaka Utama, 2017.

[3] Mulyani Sri, “Metode Analisis Dan Perancangan Sistem”, Bandung, Abdi Sistematika, 2017.

[4] Mulyani Sri, dkk, “Sistem Informasi Akuntansi: Aplikasi Di Sektor Publik”, Bandung, Unpad Press. 41, 2018.

[5] Indrajani, “Database Design”, Jakarta, PT. Elex Media Komputindo, 2015