

Penerapan *E-Commerce* Berbasis *Content Management System* untuk Meningkatkan Penjualan pada Toko Jagat Kolor

Amalia Ramadanti^{1*}, Bullion Dragon Andah²

^{1,2}Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Budi Luhur

Email: 1812501664@student.budiluhur.ac.id^{1*}, bullion.dragon@budiluhur.ac.id²

(* : corresponding author)

Abstrak-Toko Jagat Kolor adalah salah satu usaha yang bergerak dibidang pakaian yang terletak di Pasar Segar, Blok KR 2 No. 1, Graha Raya, Tangerang Selatan. Selama ini toko Jagat Kolor hanya mempunyai toko fisik saja, sehingga keadaan ini membuat pelanggan yang ingin membeli pakaian di toko tidak bisa melihat daftar produk apa saja yang tersedia sehingga kurang mendapatkan informasi, dan juga tidak tersedianya produk *best seller*. Pelanggan juga memiliki waktu yang terbatas untuk melakukan transaksi pemesanan karena hanya bisa dilakukan pada waktu jam kerja. Untuk menyelesaikan permasalahan diatas, maka diperlukan suatu sistem yang dapat mengatasi masalah yang ada pada toko Jagat Kolor. Pada penelitian ini penulis mengimplementasikan *E-Commerce* dengan metode *Business Model Canvas* (BMC), *Fishbone*, dan *Interaction Flow Modelling Language* (IFML). Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan mengidentifikasi masalah yang terjadi, sistem *E-Commerce* mampu menyediakan beberapa fitur fungsional yang lebih memudahkan pelanggan dalam proses transaksi pembelian produk di toko Jagat Kolor. Penulis berharap dengan diciptakannya website berbasis *E-Commerce* ini mampu memaksimalkan penjualan dalam jarak yang lebih luas lagi.

Kata Kunci: *e-commerce, content management system, bussiness model canvas*

Implementation of E-Commerce Based on Content Management System to Increase Sales in Jagat Kolor Store

Abstract-*Jagat Kolor Store is one of the businesses engaged in clothing which is located in Pasar Segar, Blok KR 2 No. 1, Graha Raya, South Tangerang. So far, the Jagat Kolor store only has physical stores, so this situation makes customers wanting to buy clothes at the store not be able to see a list of what products are available so they don't get information, and also the best seller products are not available. Customers also have limited time to make an order transaction because it can only be done during business hours. To solve the above problems, we need a system that can overcome the problems that exist in the Jagat Kolor shop. In this study, the authors implement E-Commerce with the Business Model Canvas (BMC), Fishbone, and Interaction Flow Modeling Language (IFML) methods. The results show that by identifying the problems that occur, the E-Commerce system is able to provide several functional features that make it easier for customers to process product purchases at Jagat Kolor. The author hopes that the creation of this E-Commerce-based website is able to maximize sales in a wider range.*

Keywords: *e-commerce, content management system, bussiness model canvas*

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi di Indonesia berkembang pesat saat ini. Seiring banyaknya kebutuhan manusia yang tidak akan ada habisnya, peran teknologi saat ini sangat dibutuhkan untuk menunjang semua aktivitas maupun kebutuhan mereka. Salah satu bukti nyata perkembangan teknologi di Indonesia yang saat ini sedang berkembang yaitu *E-Commerce* [1]. *E-Commerce* merupakan sebuah kegiatan transaksi jual beli antara penjual dengan konsumen yang dilakukan secara online menggunakan jaringan internet [2].

Pertumbuhan *E-commerce* yang ada di Indonesia akan meningkat lebih dari 40% pada tahun 2021 [3]. Peningkatan ini juga sejalan dengan bergesernya gaya hidup masyarakat Indonesia secara digital dan meningkatnya digitalisasi sistem pembayaran. [4]

Toko ini hanya melayani penjualan melalui toko fisik saja, sehingga tidak tersedianya informasi produk terlaris yang membuat pelanggan sulit mengetahui produk apa saja yang *best seller*, stok yang tidak *up to date*, dan pelanggan juga tidak dapat membeli kapan saja dimana saja, serta kurangnya informasi mengenai detail sebuah produk dan berbagai promo untuk pelanggan juga masih menjadi kendala untuk Toko Jagat Kolor.

Dari permasalahan diatas, Toko Jagat Kolor membutuhkan sebuah sistem web *E-commerce*. Dengan menggunakan sistem web *E-commerce*, toko dapat melakukan analisis data yang didapat dari transaksi aplikasi untuk diolah kembali sehingga mendapatkan informasi-informasi pelanggan yang nantinya akan menjadi target dari Toko itu sendiri. Dari data-data transaksi aplikasi yang sudah terkumpul juga dapat bermanfaat untuk manajemen Toko dalam mengambil sebuah keputusan. Dan dengan adanya sistem web *E-Commerce* pelanggan dapat membeli kapan saja dan dimana saja.

2. METODE PENELITIAN

2.1 Metodologi Pengumpulan Data

Pengumpulan data ini bertujuan untuk memperoleh sebuah informasi yang diperlukan agar tercapainya sebuah tujuan penelitian. Metode pengumpulan data penelitian yang telah dilakukan antara lain :

a. Observasi

Penulis melakukan pengamatan langsung dengan cara datang langsung ke Toko Jagat Kolor yang berada di Pasar Segar, Blok KR 2 No. 1, Graha Raya, Tangerang Selatan.

b. Wawancara

Teknik pengumpulan data dilakukan langsung dengan narasumber. Metode ini dilaksanakan oleh penulis dengan mengajukan pertanyaan secara lisan kepada Ibu Tri selaku pemilik dari Toko Jagat Kolor, dan Arimbi selaku anak dari Ibu Tri pemilik Toko Jagat Kolor.

c. Analisa dokumen

Teknik ini penulis lakukan dengan cara mengumpulkan bahan dokumen dari catatan, nota penjualan, dan laporan di Toko Jagat Kolor.

d. Studi Literatur

Studi Literatur atau penelitian kepustakaan yaitu metode yang digunakan untuk mengumpulkan suatu data atau sumber yang terkait dengan masalah tersebut. Dalam metode ini penulis melakukan studi literatur dari beberapa jurnal yang sudah tersedia di internet dan dari buku-buku yang tersedia di perpustakaan Universitas Budi Luhur.

2.2 Teknik Analisis Data

a. Analisa Proses Bisnis

Proses ini dilakukan dengan membuat sketsa dan menggambarkan diagram aktivitas atau *activity diagram*. *Activity diagram* menggambarkan proses bisnis di Toko Jagat Kolor tersebut.

b. Analisa Masalah

Cara ini dilakukan dengan melakukan observasi, wawancara, dan membuat konstruksi diagram tulang ikan atau *Fishbone* untuk menggambarkan masalah penelitian ini yang ditemui di Toko Jagat Kolor.

2.3 Business Model Canvas (BMC)

Berdasarkan hasil analisis penulis, model bisnis dibuat dengan menggunakan metode *Business Model Canvas* (BMC). Konsep ini menjadi bahasa untuk bertukar ide, sehingga model bisnis dapat dengan mudah dideskripsikan dan dimanipulasi untuk menciptakan strategi alternatif baru dengan Toko Jagat Kolor [5].

2.4 Desain Sistem

Dalam merancang sistem *E-Commerce*, *tools* yang digunakan penulis adalah:

a. Unified Modeling Language (UML)

1. *Activity Diagram*, digunakan untuk berjalannya suatu proses bisnis dan urutan aktivitas dari proses bisnis yang berjalan di Toko Jagat Kolor [6].
2. *Use Case Diagram*, berguna untuk menggambarkan aktifitas atau kegiatan user yang terlibat dalam sistem *E-Commerce* pada Toko Jagat Kolor [7].
3. *Class Diagram*, menggambarkan struktur sistem dalam hal mendefinisikan entitas yang dibuat untuk merancang database sistem *E-Commerce* Toko Jagat Kolor.
4. *Sequence Diagram*, untuk mendeskripsikan bagaimana entitas dalam sistem berinteraksi pada sistem *E-Commerce* di Toko Jagat Kolor.

b. Fishbone Diagram, untuk mengidentifikasi penyebab yang mungkin akan timbul dari suatu efek spesifik dan memisahkan akar penyebab masalahnya. [8].

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Analisis Proses Sistem Berjalan

Proses penjualan produk dimulai dari pelanggan mendatangi Toko Jagat Kolor yang berada di Pasar Segar, Blok KR 2 No. 1, Graha Raya, Tangerang Selatan. Lalu pelanggan melihat-lihat produk yang tersedia dan menanyakan keterangan serta harga produk tersebut. Pegawai akan memberitahu keterangan dan harga produk yang ditanyakan. Jika pelanggan tertarik, pegawai akan membuatkan nota. Jika pelanggan tidak tertarik, pelanggan bisa memilih kembali produk yang lain atau membatalkan pembelian.

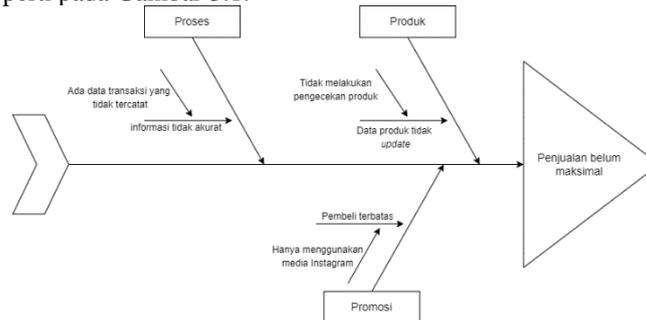
Setelah itu, pegawai akan membuatkan nota untuk pelanggan, lalu pelanggan harus membayar sesuai dengan nota yang diberikan oleh pegawai. Jika pembayaran dengan tunai, pelanggan bisa langsung memberikan uang

kepada pegawai. Jika pembayaran dilakukan secara transfer bank, pelanggan bisa memberikan bukti transfernya kepada pegawai. Setelah pegawai menerima pembayaran, pegawai memberikan nota yang telah dibuat, lalu pelanggan menerima nota.

Lalu, pegawai membuat laporan penjualan dan pembayaran sesuai dengan nota penjualan yang ada, setelah ini pegawai memberika laporan kepada pemilik toko, dan pemilik toko menerima laporan.

3.2 Analisa Masalah

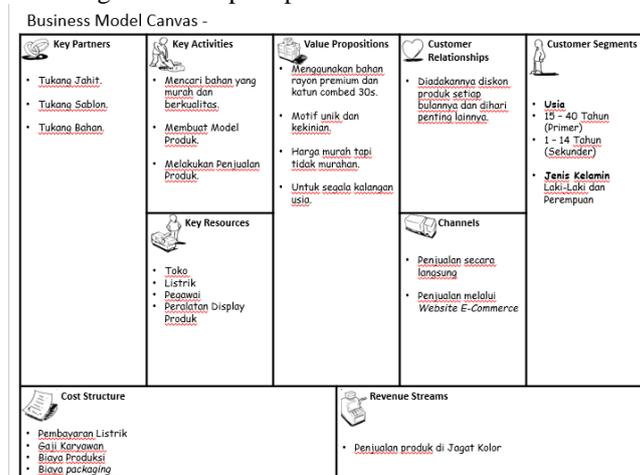
Di bawah ini adalah permasalahan yang ditemukan pada sistem yang sedang berjalan, dengan menggunakan *Ishikawa's Fishbone Diagram*, Fishbone Diagram dipresentasikan oleh Dr. Kaoru Ishikawa yang merupakan spesialis *quality control* dari Jepang. Diagram tulang ikan digunakan untuk mengidentifikasi kemungkinan penyebab masalah yang terjadi [9]. Pada penelitian kali ini, penulis mengidentifikasi masalah utama yang ada pada Toko Jagat Kolor seperti pada Gambar 3.1:



Gambar 1. Fishbone Diagram

3.3 Business Model Canvas (BMC)

Dengan menggunakan sistem *E-Commerce*, penelitian ini menggunakan metodologi *Business Model Canvas* (BMC) untuk menganalisis permasalahan dan kebutuhan Toko Jagat Kolor. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menemukan strategi bisnis yang cocok untuk pengembangan Toko Jagat Kolor. *Business Model Canvas* (BMC) yang terjadi pada Toko Jagat Kolor seperti pada Gambar 3.2:

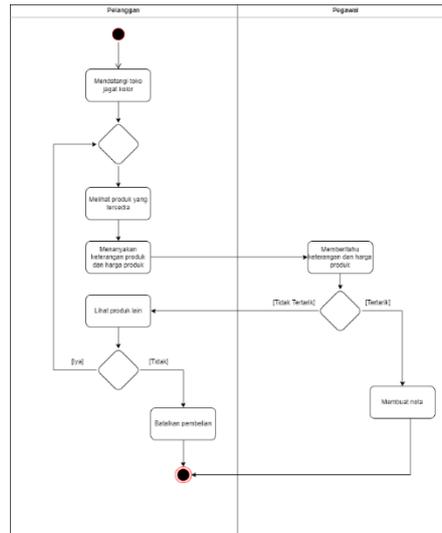


Gambar 2. Business Model Canvas (BMC)

3.4 Analisis Proses Sistem Bisnis Usulan

3.4.1 Proses Pendaftaran Pelanggan

Pelanggan mengunjungi *website*, kemudian pelanggan dapat mendaftar dengan cara klik menu daftar, maka akan muncul formulir pendaftaran. Kemudian pelanggan mengisi data seperti Nama pengguna, alamat email, kata sandi, dan konfirmasi kata sandi di formulir pendaftaran. Lalu, klik tombol daftar maka sistem akan menyimpan data pelanggan.



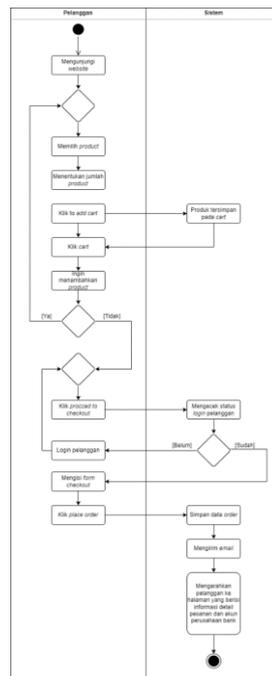
Gambar 3. Activity Diagram Proses Penjualan Produk Berjalan

3.4.2 Proses Pesanan

Pelanggan mengakses website Toko Jagat Kolor, lalu pelanggan dapat memilih produk yang ingin dibeli, kemudian pelanggan menentukan jumlah yang ingin dibeli. Pelanggan klik tambah ke keranjang, kemudian produk akan tersimpan kedalam keranjang. Pelanggan dapat mengklik ikon keranjang maka akan muncul produk yang telah dipilih pelanggan.

Jika pelanggan ingin menambahkan produk lain, prosesnya sama seperti sebelumnya. Setelah pelanggan memilih produk dan melakukan pemesanan, pelanggan mengklik tombol *proses to checkout* untuk melanjutkan ke checkout. Sistem akan memeriksa status *login* pelanggan. Jika pelanggan belum *login*, pelanggan harus *login* terlebih dahulu untuk melanjutkan proses pemesanan.

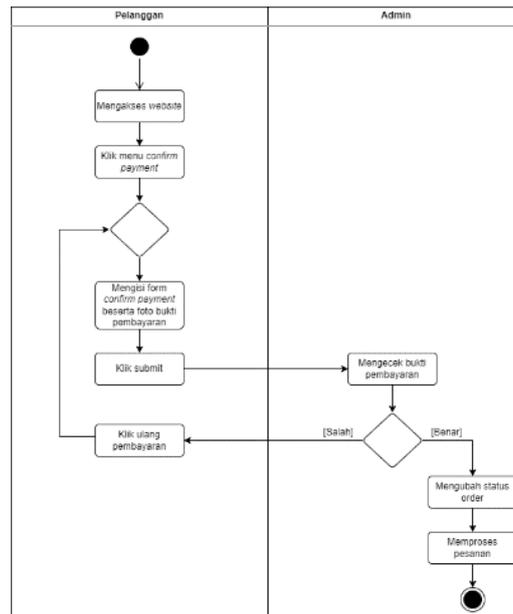
Selanjutnya, jika pelanggan sudah melakukan *login* di website, pelanggan tinggal melanjutkan proses checkout dan untuk mengetahui jumlah yang harus dibayar, pelanggan terlebih dahulu mengisi form checkout seperti nama depan, nama belakang, nama perusahaan (opsional), negara/wilayah, provinsi, kota, kecamatan, alamat jalan, kode pos, telepon, dan alamat email. Setelah pelanggan mengisi form checkout, pelanggan bisa langsung klik tombol buat pesanan. Lalu sistem akan menyimpan data pesanan dan mengirim email. Lalu pelanggan menerima email.



Gambar 3. 4 Activity Diagram Proses Pemesanan

3.4.3 Proses Pembayaran

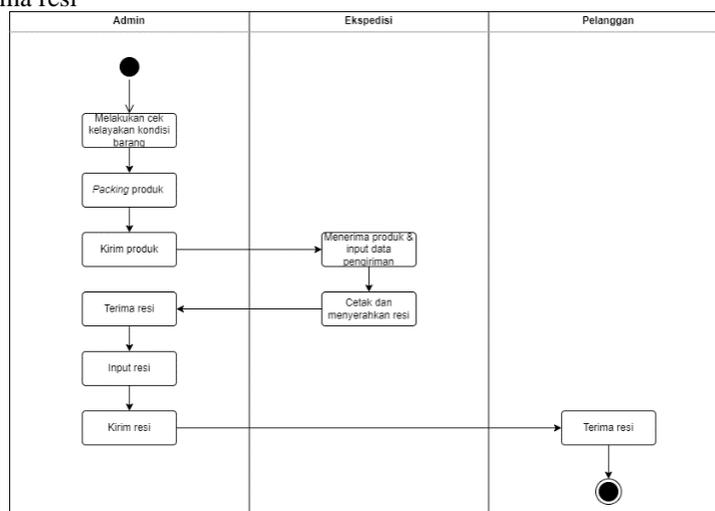
Setelah pelanggan melakukan pembayaran melalui transfer bank, pelanggan kembali ke website Toko Jagat Kolor untuk melakukan konfirmasi pembayaran dan klik menu Konfirmasi pembayaran. Pelanggan kemudian mengisi formulir konfirmasi pembayaran. Seperti, *name, phone, order, transfer amount, bank transfer, transfer date, transfer time, transfer slip*. Setelah itu klik tombol *Submit* dan bukti pembayaran berhasil di *submit*. Selanjutnya administrator dapat melakukan konfirmasi bukti pembayaran melalui email atau administrator dapat melakukan konfirmasi bukti pembayaran dari menu *Payment Confirmation* pada menu *Dashboard*. Jika bukti pembayaran salah, pelanggan mengirimkan kembali bukti pembayaran. Kemudian, jika bukti pembayaran sudah benar, administrator mengubah status pesanan menjadi diproses dan administrator memproses pesanan pelanggan.



Gambar 3. 5 Activity Diagram Proses Pembayaran

3.4.4 Proses Pengiriman

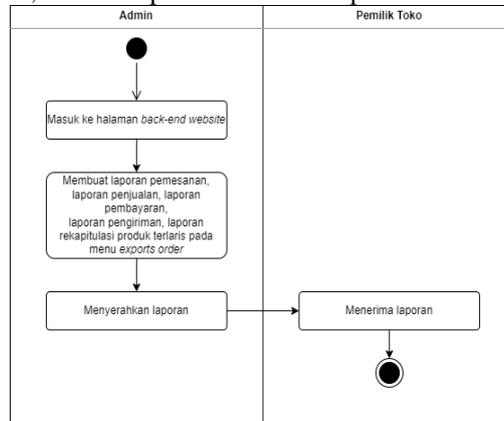
Admin melakukan cek kelayakan kondisi barang sebelum dikirim, setelah itu Admin melakukan packing produk. Kemudian Admin mengirim produk ke pihak ekspedisi, dan pihak ekspedisi menerima produk lalu menginput data produk dan data pelanggan untuk dibuatkan resi. Setelah resi telah selesai dibuat, resi dicetak dan diserahkan kepada Admin. Admin menerima resi lalu menginput resi dan mengirimkan resi kepada pelanggan, lalu pelanggan menerima resi.



Gambar 3. 6 Activity Diagram Proses Pengiriman

3.4.5 Proses Pembuatan Laporan

Admin masuk ke halaman back-end website Toko Jagat Kolor untuk membuat laporan pemesanan, laporan penjualan, laporan pembayaran, laporan pengiriman, dan laporan rekapitulasi produk terlaris pada menu All Export dan Export Orders. Setelah dicetak, Admin dapat memberikan laporan tersebut kepada pemilik toko.

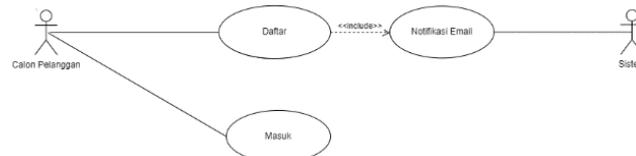


Gambar 3.7 Activity Diagram Proses Pembuatan Laporan

3.5 Use Case Diagram dan Deskripsi Use Case

3.5.1 Use Case Diagram Master

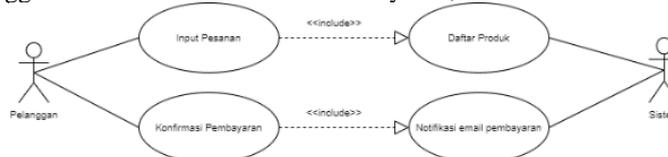
Calon Pelanggan melakukan pendaftaran dengan memilih daftar, setelah itu pelanggan akan mendapatkan notifikasi email secara otomatis. Lalu pelanggan dapat melakukan masuk menggunakan data yang sudah didaftarkan.



Gambar 3.8 Use Case Diagram Master

3.5.2 Use Case Diagram Transaksi

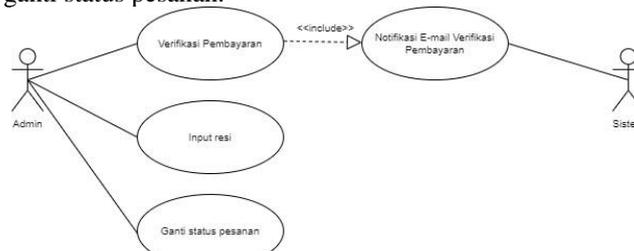
Pelanggan melakukan pemesanan dengan input pesanan, lalu pelanggan akan diarahkan ke halaman detail produk. Setelah itu pelanggan melakukan Konfirmasi Pembayaran, lalu akan masuk ke email Admin.



Gambar 3.9 Use Case Diagram Transaksi Pelanggan

3.5.3 Use Case Diagram Transaksi Admin

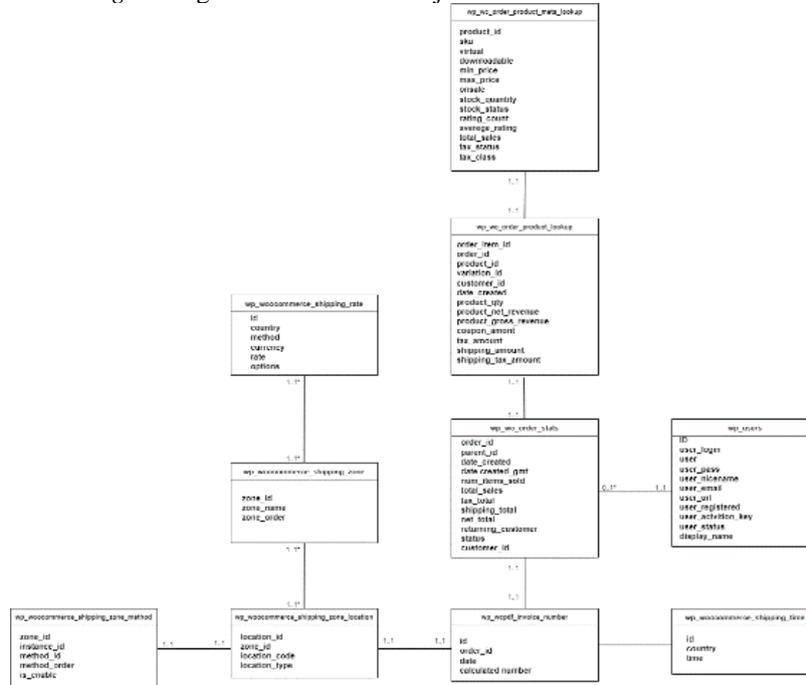
Admin melakukan verifikasi pembayaran lalu sistem menerima notifikasi email verifikasi pembayaran. Admin melakukan input resi, dan ganti status pesanan.



Gambar 3.10 Use Case Diagram Transaksi Admin

3.6 Class Diagram

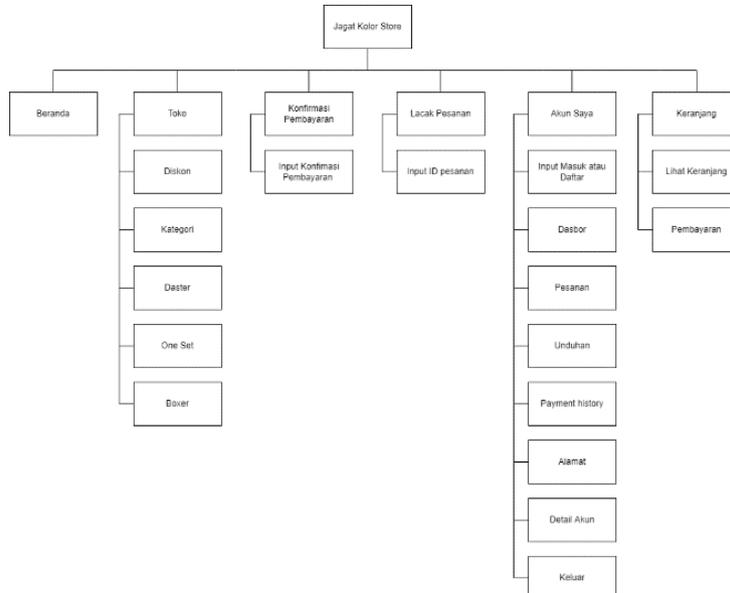
Class diagram merupakan diagram yang sering di jumpai pada pemodelan berbasis *Unified Modeling Language (UML)*. Class diagram digunakan untuk menunjukkan interaksi antar class di dalam sistem.



Gambar 3. 11 Class Diagram

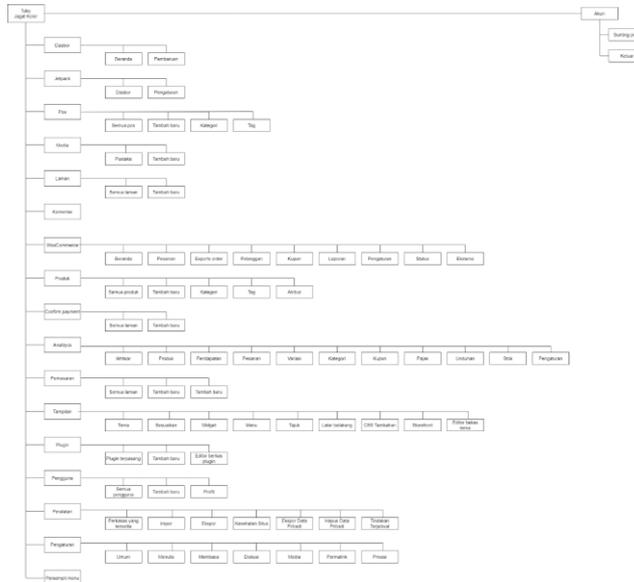
3.7 Struktur Tampilan (Menu)

3.7.1 Struktur Tampilan Menu *Back-End*



Gambar 3. 12 Struktur Tampilan Menu *Back-End*

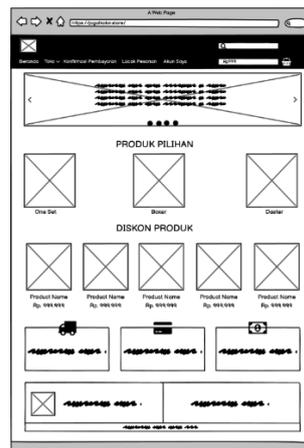
3.7.2 Struktur Tampilan Menu *Front-End*



Gambar 3.13 Struktur Tampilan Menu *Front-End*

3.8 Rancangan Layar (*User Interface*)

a. Rancangan Layar Beranda



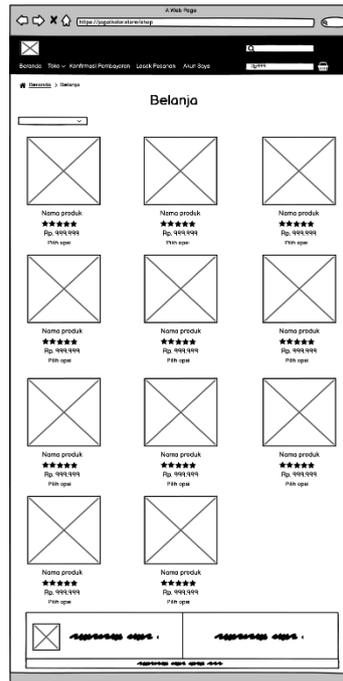
Gambar 3.14 Rancangan Layar Beranda

b. Rancangan Layar Akun Saya



Gambar 3.15 Rancangan Layar Akun Saya

c. Rancangan Layar Belanja



Gambar 3. 16 Rancangan Layar Belanja

4. KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan Toko Jagat Kolor tentang penerapan sistem manajemen konten berbasis *E-Commerce*, kami dapat menarik kesimpulan sebagai berikut:

- Tidak mengalami kesulitan dalam mempromosikan, menginformasikan, mengupdate produk terbaru, serta melayani pelanggan dan membantu pelanggan untuk mendapatkan informasi produk yang lebih lengkap .
- Dapat menghemat waktu pelanggan yang tidak perlu datang ke toko, dan bisa beli kapan pun dimana pun .

DAFTAR PUSTAKA

- [1] B. Abdillah, "Aplikasi Teknologi Informasi: Konsep dan Penerapan, Yayasan Kita Menulis", vol. 12, no. 2, pp. 2614-5405 2020.
- [2] N. A. Shofia, "Pengaruh Penguasaan It Guru Terhadap Kualitas Pembelajaran Dimasa Pandemi," no. 12, pp. 201-215, 2021.
- [3] B. Laga, "Ekonomi Pulih, Pertumbuhan E-Commerce Tembus 40 Persen di 2021," 2022.
- [4] I. A. Mutiasari, "Perkembangan Industri Perbankan Di Era Digital," Jurnal Ekonomi Bisnis dan Kewirausahaan, pp. 32-41, 2020.
- [5] I. Ari, "Rencana Strategis Yayasan Budi Siswa Dalam Pengembangan Pendidikan Sma Kolese Kanisius", vol. 4, no. 1, pp 63-72, 2020, Indonesia Journall Informaltion System (IDEAILIS).
- [6] Kartika, "Pengembangan Sistem Penjualan Menggunakan UML dan Proses Bisnis E-Commerce Pada TB. Purnama Banjarnegara", vol. 3, no. 1, pp 322-327, 2020, JATISI (Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi).
- [7] S. Prastuti., "Pemodelan visual dengan menggunakan uml dan rational rose," vol. 3, no. 1, pp 132-138, 2018, Jurnal Dinamik.
- [8] M. S. D. Jannah, "'Analisis Penerapan Lean Manufacturing untuk Mereduksi Over Production Waste Menggunakan Value Stream Mapping dan Fishbone Diagram," Jurnal Teknik, vol. 6.1, 2017.
- [9] M. ARIFUDDIN, Analisis Pengendalian Kualitas Tahu Takwa Dengan Metode Seven Tools (Studi Kasus Di UD. GTT-Kediri), vol. 4, no. 1, 2018, Universitas Brawijaya.
- [10] A. I. Risyat, "Nalisis Faktor Penyebab Pembinaan Tidak Efektif Di Rutan Kelas Iib Pelaihari Dengan Metode Diagram Fishbone," Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial , pp. 2301-2309, 2022.