

## IMPLEMENTASI *E-COMMERCE* BERBASIS *CONTENT MANAGEMENT SYSTEM (CMS) WORDPRESS* PADA TOKO MAINAN KOLEKSI DCR DIECAST

Muhammad Yoga Bagaskhara<sup>1</sup>, Grace Gata<sup>2\*</sup>, Ady Widjaja<sup>3</sup>, Bullion Dragon Andah<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Budi Luhur, Jakarta, Indonesia

Email: <sup>1</sup>mybagaskhara15@email.com, <sup>2\*</sup>grace.gata@budiluhur.ac.id, <sup>3</sup>ady.widjaja@budiluhur.ac.id,  
<sup>4</sup>bullion.dragon@budiluhur.ac.id  
(\* : corresponding author)

**Abstrak-***E-Commerce* merupakan sebuah proses dari peningkatan, promosi, penjualan, pengantaran, layanan, dan pembayaran untuk berbagai macam produk atau jasa yang dapat diperjualbelikan di sebuah pasar global berjangkauan para pelanggan dengan mendapatkan dukungan dari jaringan para mitra. Penelitian ini bertujuan untuk perancangan sebuah sistem informasi berbasis *E-Commerce* pada toko mainan DCR Diecast untuk meningkatkan dan mengembangkan intensitas penjualan dari toko DCR Diecast. Dirancang sebuah website *E-Commerce* pada toko DCR Diecast, diharapkan meningkatkan jangkauan dan relasi penjualan toko, memberi kemudahan calon pembeli untuk bisa mengakses produk yang ingin dibeli, dan toko mainan DCR Diecast mampu menaikkan kurva penjualan serta dapat bersaing di era modern seperti sekarang ini. Dalam proses implementasi *E-Commerce* menggunakan CMS (*Content Management System*) WordPress. Pembuatan analisis dan perancangan ini diawali dengan mengumpulkan data dengan menggunakan teknik observasi dan wawancara. Berdasarkan dari proses bisnis berjalan yang diperoleh dalam mengumpulkan data, kemudian diubah menjadi sebuah proses bisnis usulan yang menghasilkan rancangan *E-Commerce* berbasis web. Pada proses pengembangan *E-Commerce* ini menggunakan sebuah metode *Business Modeling Canvas (BMC)*.

**Kata Kunci :** *E-Commerce*, *Content Management System (CMS)*, WordPress, Toko Mainan Koleksi DCR Diecast.

## IMPLEMENTATION OF *E-COMMERCE* BASED ON *WORDPRESS CONTENT MANAGEMENT SYSTEM (CMS) AT THE STORE DCR DIECAST TOY COLLECTION*

**Abstract-** *E-Commerce* is a process of improvement, promotion, sales, delivery, service, and payment for various products or services that can be traded in a global market network of customers by getting support from a network of partners. This research aims to design an *E-Commerce* based information system at the DCR Diecast toy store to increase and develop the sales intensity of the DCR Diecast store. The design of an *E-Commerce* website at the DCR Diecast store is expected to increase the reach and sales relationships of the store, provide convenience for prospective buyers to be able to access the products they want to buy, and DCR Diecast toy stores are able to increase the sales curve and can compete in the modern era like today. In the *E-Commerce* implementation process using CMS (*Content Management System*) WordPress. Making this analysis and design begins with collecting data using observation and interview techniques. Based on the current business process obtained in collecting data, it is then converted into a proposed business process that results in a web-based *E-Commerce* design. In this *E-Commerce* development process using a *Business Modeling Canvas (BMC)* method.

**Keywords:** *E-Commerce*, *Content Management System (CMS)*, Wordpress, DCR Diecast Collection Toys Store.

### 1. PENDAHULUAN

*Content Management System (CMS)* menggunakan WordPress dalam perancangan website *E-Commerce*. CMS merupakan sebuah *software* yang diaktifkan pada browser dan bisa dimungkinkan penggunaannya untuk membuat, memodifikasi, dan mengelola website serta konten-konten yang ada didalamnya. [1], *E-Commerce* merupakan sebuah kegiatan bisnis yang dilakukan dengan cara menggunakan media internet. Perkembangan sistem *E-Commerce* ini sudah sangat meningkat, dapat dilihat dari banyaknya pengguna *E-Commerce* dari setiap tahunnya. sistem informasi muncul sebuah *mobile Commerce* yang merupakan perkembangan dari *E-Commerce* [2].

Toko Mainan Koleksi DCR Diecast adalah merupakan sebuah toko yang menyediakan dan menawarkan berbagai macam produk mainan koleksi mobil – mobilan berbagai macam merek seperti hotwheels, mini gt, inno64, dan merek lainnya. Diecast merupakan mainan yang terbuat dari berbahan metal, pada umumnya mainan ini berbentuk replika dari mobil atau motor. Dalam hal ini menjadi fokus penjualan toko mainan koleksi DCR Diecast dengan berbagai macam merek dan model mainan sehingga konsumen dapat memilih sesuai dengan selera dan dana yang dimilikinya. Pada saat ini, Toko Mainan Koleksi DCR Diecast belum memiliki sarana

penunjang website yang dapat digunakan untuk mempromosikan dan menjual produk kepada konsumen yang lebih luas. Untuk promosi toko mainan koleksi DCR Diecast masih menggunakan cara yang sederhana yang berdampak kurang dikenalnya toko mainan koleksi DCR Diecast kepada calon konsumen.

Menurut penelitian yang dilakukan Alfian Zaki Mushlih dan Grace Gata, *E-Commerce* merupakan sebuah proses yang terciptanya sebuah transaksi melalui sebuah jaringan komputer, termasuk Internet [3]. Pada saat yang bersamaan, proses jual beli ini dapat didukung oleh elektronik, khususnya Internet, menurut penelitian yang Kotler menjelaskan [4]. Penelitian kedua ini membahas tentang cara penggunaan *Content Management System* wordpress pada sebuah Toko Mainan Koleksi DCR Diecast untuk melakukan penerapan website *e-commerce*. Toko Mainan Koleksi DCR Diecast masih menggunakan media sosial seperti Instagram dan facebook sebagai media penjualan [5]. BMC merupakan salah satu alat strategis yang dapat digunakan untuk menggambarkan sebuah model bisnis yang dapat mengilustrasikan dasar-dasar sebagaimana organisasi dapat menciptakan, memproduksi, dan menangkap nilai [6].

## 2. METODE PENELITIAN

### 2.1 Tahapan Penelitian

Langkah pertama pada penelitian ini adalah merumuskan sebuah masalah yang akan dijadikan topik penelitian. Masalah tersebut dirumuskan dengan mempertimbangkan sebuah kondisi bisnis yang tersedia. Kemudian langkah selanjutnya adalah menentukan maksud dan tujuan penelitian. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menerapkan solusi dari sebuah masalah yang diteliti. Menurut (Sugiyanto, Muslihudin and Satria, 2018) kumpulan dari berbagai macam halaman situs yang terangkum di dalam sebuah domain atau juga subdomain, yang lebih tepatnya berada di dalam WWW (World Wide Web).

### 2.2 Metodologi Pengumpulan Data

Menurut (Anardani, 2019) analisa dan perancangan berorientasi obyek menggunakan model yang dikenal dengan sebutan Unified Modeling Language (UML) serangkaian proses merancang sistem perangkat lunak sebelum masuk tahap pembangunan sistem, Unified Modeling Language (UML) memungkinkan para pengembang sistem membuat rancangan dalam bentuk yang baku dan mudah dimengerti sehingga bisa hasil rancangan bisa dikomunikasikan dengan pihak lain [7]. Pengumpulan data bertujuan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam perancangan sistem serta mencapai tujuan penelitian. Adapun metode pengumpulan data yang dilakukan antara lain: (1) Observasi, yaitu mengamati masalah apa saja yang sedang dialami Owner terhadap jalannya transaksi penjualan pada toko mainan koleksi DCR Diecast.

(2) Perumusan Masalah, Perumusan masalah merupakan suatu penjelasan dari sebuah indentifikasi masalah dan batasan-batasan masalah yang ada. Demikian juga dapat diartikan sebagai sebuah pernyataan yang lengkap dan terperinci mengenai focus masalah yang diteliti oleh penulis yang berdasarkan indentifikasi dan batasan masalah. (3) Studi Literatur, Studi Literatur merupakan sebuah studi yang mengacu pada jurnal dan *prosiding* yang sudah terpublikasi untuk bahan perbandingan dan pengumpulan data yang berkaitan dengan penelitian ini.

Pengumpulan Data, Mewawancarai narasumber untuk menggali informasi, Bertanya seputar kegiatan usaha yang dilakukan ke beberapa karyawan dan pelanggan, Melakukan pengamatan apa yang sedang terjadi di lapangan secara langsung. (1) Analisa Sistem Berjalan, adalah sebuah pemahaman mengenai salah satu alur sebuah proses bisnis berjalan dan model bisnis yang sudah ada, dan memodelkan dalam bentuk *Business Model Canvas* dan *Activity Diagram*. (2) Identifikasi Kebutuhan, Suatu kebutuhan teridentifikasi apabila sudah dilakukannya analisa sistem berjalan, indentifikasi kebutuhan dimodelkan dalam bentuk *Use Case Diagram* dan *Use Case Deskripsi* untuk memberi penjelasan pada *use case* tersebut.

(3) Rancangan sistem, tahap perancangan sistem menggunakan *tools* berikut: (a) *Class Diagram*, berfungsi untuk menggambarkan struktur sistem dari segi kelas-kelas yang akan dibuat untuk merancang *database* pada sistem. (b) Rancangan Layar, adalah bentuk visualisasi atau tampilan pada suatu *website* atau perangkat lunak bagaimana penggunaannya dengan menggunakan sebuah *tools yang bernama balsamic*. (c) Implementasi pada sistem menggunakan *Content Management System* yakni *Wordpress* yang penggunaannya berbasis bahasa pemrograman *PHP* sebagai dasarnya dan dengan *database*.

### 2.3 Teknik Analisa Data

Memperoleh dari semua data yang telah didapat dari berbagai sumber dengan melalui wawancara, berupa ringkasan mengenai inti dari sebuah proses penelitian, dan pernyataan sesuai dengan tujuan dari penelitian. Dengan bertujuan menemukan apa yang penting dan apa yang ingin dipelajari dari data yang didapatkan dari penulis, Adapun tahapan-tahapan dari Analisa sistem yaitu:

- a. *Business Model Canvas*. Metode yang menjabarkan pemikiran mengenai bagaimana alur perusahaan mendeskripsikan, menciptakan, dan merancang model bisnis nilai yang dimiliki dari suatu perusahaan. *Business model canvas* dapat diartikan sebagai sarana untuk menggambarkan, menilai, dan mengubah suatu model bisnis.
- b. *Activity Diagram*. menggambarkan suatu proses bisnis secara berurutan pada sebuah proses bisnis di toko mainan koleksi DCR Diecast.
- c. *Use Case Diagram*. *Use Case Diagram* mempresentasikan sebuah interaksi user antar aktor dengan sistem.
- d. *Use Case Description*. *Use Case Description* menggambarkan umum tentang *Use Case Diagram* yang telah dibuat secara rinci.

## 2.4 Metode Pengumpulan Data

Pada pelaksanaan penelitian ini, penulis mengumpulkan data yang dilakukan melalui metode *observasi*, wawancara, analisa dokumen, dan studi literatur.

- a. Pengamatan, Mengamati setiap kegiatan yang dilakukan di toko mainan koleksi DCR Diecast. Kegiatan yang diamati oleh penulis mulai dari kondisi lingkungan sekitar toko, jam operasional toko, hingga bagaimana toko melakukan penjualan produk yang ditawarkan.
- b. Wawancara, Metode ini dilakukan pada saat berjalannya pengumpulan data di toko, sehingga penulis dapat berbincang secara langsung dengan melakukan tanya- jawab dengan pemilik toko. Penulis sebagai pewawancara dan yang menjadi narasumber adalah pemilik toko mainan koleksi DCR Diecast.
- c. Analisa Dokumen, Analisa dokumen dilakukan secara langsung ke toko mainan koleksi DCR Diecast. Melihat dokumen yang ada seperti catatan stok barang dan daftar harga barang.
- d. Studi Literatur. Studi literatur ini dilakukan untuk dapat mengetahui sebuah penelitian yang telah dilakukan mengenai sebuah topik bahasan yang sama dengan diteliti kedepannya. Dengan membaca sebuah karya ilmiah tugas akhir, buku, dan jurnal-jurnal yang memiliki ISSN. Penulis menambahkan pengetahuan dari referensi-referensi jurnal yang telah di dapatkan, dan selanjutnya penulis dapat melakukan perbandingan dari jurnal-jurnal yang didapatkan terciptalah sebuah hasil dan pembahasan.

## 2.5 Business Model Canvas

*Business Model Canvas* merupakan rancangan dari rencana-rencana bisnis toko mainan koleksi DCR Diecast. *Business Model Canvas* ini terdapat dari Sembilan blok yang meringkas proses tentang berjalannya bisnis. Berikut adalah penjelasan tentang hasil dan pembahasan *Business Model Canvas* (BMC) Pada toko mainan Koleksi DCR Diecast. Salah satu alat strategi yang digunakan untuk mendeskripsikan sebuah model bisnis dan menggambarkan dasar pemikiran tentang bagaimana organisasi menciptakan, memberikan, dan menangkap nilai[8]. Berikut adalah penjelasan *Nine Building Blocks* yang berada didalam Business Model Canvas diantaranya adalah:

- a. *Customer Segment*, blok bangunan segmen pelanggan yang menggambarkan sekelompok orang atau organisasi berbeda yang ingin dilayani oleh perusahaan.
- b. *Value Propostion*, menggambarkan gabungan antara produk dan layanan yang menciptakan nilai untuk segmen pelanggan spesifik.
- c. *Channel*, menggambarkan tentang bagaimana sebuah perusahaan berkomunikasi dengan segmen pelanggannya.
- d. *Customer Relationship*, menggambarkan berbagai jenis hubungan yang dibangun perusahaan tertentu bersama segmen pelanggan yang spesifik.
- e. *Revenue Streams*, menggambarkan uang tunai yang dihasilkan oleh perusahaan dari masing-masing segmen pelanggan bahwa biaya harus mengurangi pendapatam untuk menghasilkan pemasukkan.
- f. *Key Activities*, menggambarkan hal terpenting yang harus dilakukan oleh perusahaan agar model bisnisnya dapat bekerja sesuai dengan tujuan perusahaan.
- g. *Key Resources*, menggambarkan aset-aset terpenting yang diperlukan agar sebuah model bisnis dapat berfungsi dengan baik.
- h. *Key Partnership*, menggambarkan jaringan pemasok dan mitra yang membuat model bisnis suatu perusahaan dapat bekerja.
- i. *Cost Structure*, menggambarkan semua biaya yang dikeluarkan oleh perusahaan untuk mengoperasikan sebuah model bisnis. Pada Gambar 1 adalah Business Model Canvas Pada Toko Mainan Koleksi Dcr Diecast.



## Business Model Canvas



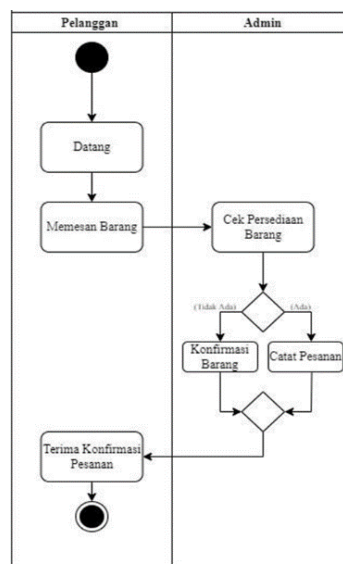
Gambar 1. Business Model Canvas

### 2.6 Analisis Proses Sistem Berjalan

Aktivitas yang berjalan pada sebuah toko mainankoleksi DCR Diecast. Aktivitas tersebut dapat dilihat dari proses sistem berjalan dan *activity diagram*. Activity diagram merupakan gambaran atau alur dari urutan kerja sistem yang ditunjukkan dengan tindakan dan aktivitas [9]. Diagram aktivitas menggambarkan urutan kerja yang sedang dirancang/ dilakukan seperti dari mana aliran kerja dari sistem berawal, percabangan (*decision*) yang terjadi pada sistem, bagaimana sistem berakhir, serta menggambarkan proses paralel yang mungkin terjadi dari beberapa eksekusi dalam sistem sebuah *activity diagram* Seperti yang ada pada Gambar 2, 3, 4, 5 di bawah ini.

#### a. Proses Pemesanan Barang

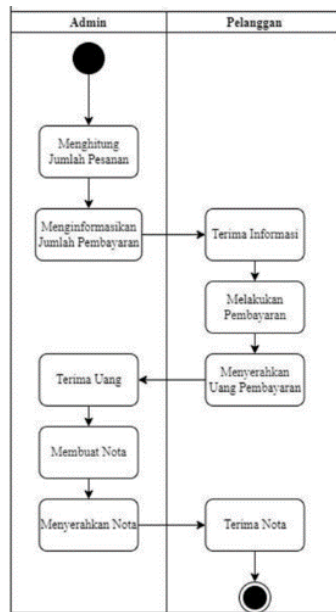
Pelanggan datang ke toko, kemudian pelanggan memesan barang yang ingin di beli, setelah itu admin mengecek barang yang akan di pesanpelanggan. Jika barang yang akan di pesan tidak tersedia, maka admin akan mengkonfirmasi ke pelanggan. Jika ada, maka admin langsung mencatat pesanan dan mengkonfirmasi pesanan kepada pelanggan.



Gambar 2. Activity Diagram Sistem Berjalan Pemesanan Barang

#### b. Proses Pembayaran

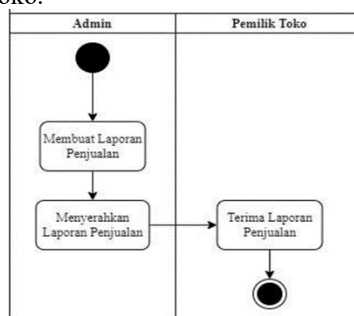
Admin akan menghitung jumlah pesanan pelanggan. Setelah itu bagian penjualan mengkonfirmasi jumlah pembayaran kepada pelanggan. Setelah menerima konfirmasi, pelanggan akan melakukan pembayaran dan pelanggan bisa memilih pembayaran secara tunai.



Gambar 3. Activity Diagram Sistem Berjalan Pembayaran

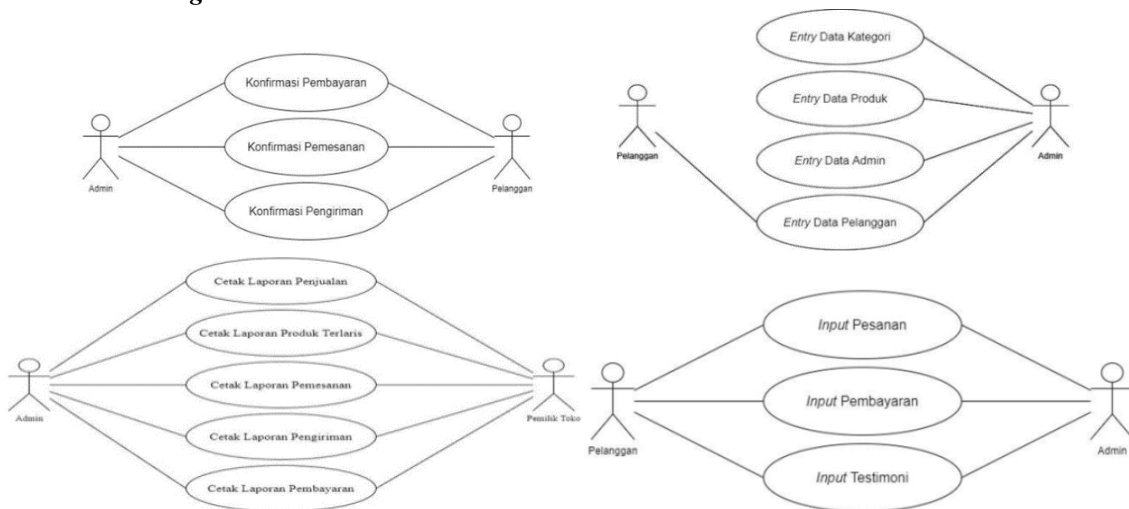
c. Pembuatan Laporan

Admin akan melakukan pembuatan laporan penjualan, dimana setelah membuat laporan tersebut admin akan memberikannya kepada pemilik toko.



Gambar 4. Activity Diagram Sistem Berjalan Pembuatan Laporan

2.7 Use Case Diagram

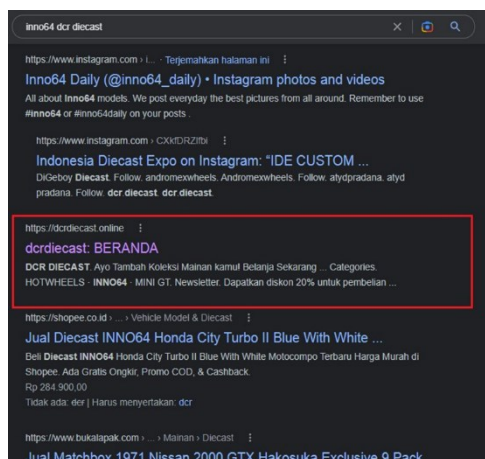


Gambar 5. Use Case Diagram

3.4 Search Engine Optimization

SEO adalah serangkaian proses yang dilakukan secara sistematis yang bertujuan untuk menempatkan sebuah situs web pada posisi teratas, atau setidaknya halaman pertama hasil pencarian berdasarkan kata kunci

tertentu yang ditargetkan sehingga memiliki peluang lebih besar untuk mendapatkan pengunjung [10]. Strategi SEO untuk adalah penerapan *E-Commerce* pada sebuah toko mainan koleksi DCR Diecast. Penulis melakukan strategi *SEO On Page*. *SEO On Page* sebuah cara untuk mengoptimasi halaman dan konten yang ada pada *website* agar dapat diindex oleh mesin pencari dari dalam *website* itu sendiri. artinya pengoptimasian *website* dilakukan dengan cara mengoptimasi struktur penyusun *website*. memakai *plug-in* Yoast SEO [10]. Seperti pada Gambar 6 adalah tampilan hasil dari SEO.



Gambar 6. Search Engine Optimization

### 3. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan, maka kesimpulan dari penelitian pada toko mainan koleksi DCR Diecast adalah sebagai berikut, dengan dibuatnya *website E-Commerce* yang telah dibangun maka diharapkan dapat memaksimalkan penjualan produk yang ada pada toko maupun pada *marketplace* sebelumnya. serta akan mempermudah promosi diskon produk sehingga barang lama yang belum terjual dapat mudah ditampilkan pada *website*. Begitupun dengan dibuatnya *website E-Commerce* yang disediakan diharapkan dapat memudahkan toko mainan koleksi DCR Diecast dalam mencetak laporan produk terlaris dan mengetahui produk yang diminati sehingga admin dapat menaikkan kembali jumlah stok barang.

### DAFTAR PUSTAKA

- [1]. Alfian Zaki Mushlih dan Grace Gata, (2019) Sistem Penjualan Berbasis E-Commerce Dengan Menggunakan CMS Wordpress Pada Toko Alfiah Jaya'. Jurnal IDEALIS : InDonEsiA journal Information System, 2(6).
- [2]. Ratih and Diana Sukma, A. (2021) 'Implementasi E-Commerce Menggunakan CMS WordPress Pada UMK Organik Hebat', Jurnal Teknologi dan Bisnis, 3(1), pp. 98–109. doi:10.37087/jtb.v3i1.53.
- [3]. Elisa, N. (2019) 'Analisa Dan Desain Sistem Informasi Penjualan Furniture Berbasis E-Commerce Studi Kasus: Pt. Anya Living', Indonesia Journal Information System, 2,2, pp. 200–206.
- [4]. Algifari, B. and Ariesta, A. (2019) 'Penerapan E-Commerce Untuk Meningkatkan Penjualan Sepatu Pada Toko Garasi Spokat', IDEALIS : InDonEsiA journal Information System, 2(2), pp. 167–173. Available at: <http://jom.fti.budiluhur.ac.id/index.php/IDEALIS/article/view/1066>.
- [5]. Yudi Santoso, (2020) "Implementasi E-Commerce berbasis CMS (Content Management System) Pada Lapak Baju Wanita", Jurnal IDEALIS : InDonEsiA journal Information System, 2(6).
- [6]. Anardani, S. (2019) 'Perancangan Sistem Berorientasi Objek Dengan Pemodelan UML (UNIFIED MODELING LANGUAGE) TOOLS', Eprint.Unipma.Ac.Id, pp. 1–25.
- [7]. Sugiyanto, Y., Muslihudin, M. and Satria, F. (2018) 'Sistem Pakar Diagnosis Kualitas Bibit Kambing PE ( Peranakan Ettawah ) Menggunakan Image Prossesing Berbasis Website', Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Multimedia 2018 UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta, 6(2014), pp. 2.9-6. Available at: <https://ojs.amikom.ac.id/index.php/semnasteknomedia/article/download/1995/1804>.
- [8]. Aseprudin, M. and Gata, G. (2020) 'Penggunaan Content Management System Wordpress Pada Toko Red soul Untuk Penerapan Aplikasi E-Commerce', IDEALIS : InDonEsiA journal Information System, 3(1), pp. 322–327. doi:10.36080/idealis.v3i1.1730..
- [9]. Putri Sekarudya Puspita Aruningtyas, Haribowo, P. and Jumi (2019) 'Rancang Bangun E- Commerce Berbasis Web Responsive Dan Mobile Android Pada Umkm Aikori Natural Leather Bag', Jurnal Of Business Studies, 5(1), pp. 73–86.
- [10]. Rizaldi, T. (2019) 'Penerapan E-Commerce Berbasis Seo Dan CMS Sebagai Solusi Pemasaran Dan Manajemen Pada Industri Kreatif Bidang Robotika', Prosiding, pp. 247–251. Available at: <https://publikasi.polije.ac.id/index.php/prosiding/article/view/1737%0Ahttps://publikasi.polije.ac.id/index.php/prosiding/article/download/1737/1082>.