

PENERAPAN SITUS DARING PADA TOKO YOVER COLLECTION MENGUNAKAN *CONTENT MANAGEMENT SYSTEM* (CMS)

Fathin Andin Praditya¹, Lestari Margatama^{2*}

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

Email: ¹fathinandin@gmail.com, ^{2*}lestari.margatama@budiluhur.ac.id
(* : Lestari Margatama)

Abstrak-Internet ialah semacam tempat informasi serta komunikasi yang cepat serta tepat. Hal tersebut dapat menghasilkan para pengguna internet buat berbagai aktivitas yang penting, contohnya ialah untuk kepentingan bisnis. Dimulai dengan pengusaha kecil sampai pengusaha besar yang memanfaatkan kemajuan teknologi. Internet bisa dipakai untuk alat transaksi serta informasi yang dimaksud dengan *E-commerce*. Kemunculan *e-commerce* sebagai media transaksi yang dapat memberikan untung untuk pihak yang memakai media tersebut, dari konsumen, serta produsen dan penjual. Toko Yover Collection merupakan sebuah toko yang menjual berbagai macam baju muslim terutama baju gamis untuk anak-anak. Toko Yover Collection berada di Pasar Tanah Abang Blok B, Jakarta Pusat. Masalah yang dihadapi ialah memiliki kesulitan pada penjualan serta pemasaran yang masih terbatas, sebab pembeli hanya menjangkau area toko dan mulai adanya penjualan *online* melalui *Tiktok Shop* yang dapat menurunkan peningkatan pada pelanggan. Promosi kurang optimal dikarenakan hanya memiliki media promosi seperti *Instagram*. Selain itu memiliki kesulitan dalam melihat total ketersediaan produk, melakukan catatan pembukuan dengan cara tulis menggunakan tangan. Sebab itu diperlukan suatu sistem yang bisa menuntaskan masalah tersebut. Pada penelitian ini penulis memakai metode *Business Model Canvas* (BMC) buat menganalisis bentuk berkembangnya usaha. *Fishbone Diagram* buat menganalisis persoalan disistem yang terjadi, diagram *Unified Modeling Language* (UML) untuk merancang sistem informasi, serta *Content Management System* (CMS) *wordpress* memakai penerapan *Search Engine Optimization* (SEO), dan *plugin woocommerce* buat implementasi *platform e-commerce*. Keluaran pada penelitian ini berupa *platform e-commerce* yang memungkinkan pengguna melihat total ketersediaan produk dan melakukan catatan pembukuan.

Kata Kunci: *Business Model Canvas, Content Management System, E-Commerce, Fishbone Diagram, Search Engine Optimization, Wordpress.*

IMPLEMENTATION OF THE ONLINE SITE AT THE YOVER COLLECTION STORE USING CONTENT MANAGEMENT SYSTEM (CMS)

Abstract-The internet is a kind of place for fast and accurate information and communication. This can result in internet users doing various important activities, for example for business purposes. Starting from small entrepreneurs to large entrepreneurs who take advantage of technological advances. The internet can be used as a transaction and information tool for what is meant by *E-commerce*. The emergence of *e-commerce* as a transaction medium that can provide profits for parties who use this media, from consumers, as well as producers and sellers. The Yover Collection shop is a shop that sells various kinds of Muslim clothing, especially robes for children. The Yover Collection shop is in Tanah Abang Market Block B, Central Jakarta. The problem faced is that there are difficulties with sales and marketing which are still limited, because buyers only reach the shop area and online sales have started through *Tiktok Shop* which can reduce the increase in customers. Promotion is less than optimal because it only has promotional media such as *Instagram*. Apart from that, there are difficulties in seeing total product availability, keeping bookkeeping records by writing by hand. Therefore, we need a system that can solve this problem. In this research the author uses the *Business Model Canvas* (BMC) method to analyze the form of business development. *Fishbone Diagrams* for analyzing system problems that occur, *Unified Modeling Language* (UML) diagrams for designing information systems, and *WordPress Content Management System* (CMS) using *Search Engine Optimization* (SEO) applications, and *Woocommerce* plugins for implementing *e-commerce* platforms. The output of this research is an *e-commerce* platform that allows users to see total product availability and carry out bookkeeping records.

Keywords: *Business Model Canvas, Content Management System, E-Commerce, Fishbone Diagram, Search Engine Optimization, WordPress.*

1. PENDAHULUAN

Internet ialah suatu sarana informasi dan komunikasi yang cepat serta tepat. Karena dapat membantu semua orang untuk bisa memakai media internet buat mempermudah suatu pekerjaan. Internet tidak hanya dipakai sebagai media promosi saja, internet bisa dipakai sebagai media jual beli barang, jasa, serta informasi yang disebut dengan *e-commerce*. [1]

Dalam perdagangan elektronik, diciptakan sistem bisnis yang lebih efisien tanpa menggunakan kertas dan memungkinkan transaksi dilakukan tanpa pertemuan langsung antara pihak yang terlibat. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa *e-commerce* telah menjadi pendorong ekonomi baru dalam ranah teknologi. [2]

Toko Yover Collection merupakan toko yang menjual macam-macam baju gamis bagi anak-anak maupun berbagai usia. Toko Yover Collection berada di Pasar Tanah Abang Blok B Lantai Ground Los G No.36, Kel. Kampung Bali, Kec. Tanah abang, Kota Jakarta Pusat. Beberapa masalah yang dihadapi pada toko Yover Collection yaitu pemilik toko Yover masih sulit saat melakukan penjualan dan memasarkan barang yang dijual, sebab pengunjung hanya menjangkau wilayah toko Yover Collection. Promosi pada toko Yover Collection masih kurang maksimal karena hanya memiliki satu media promosi yaitu *Instagram*. Selain itu toko Yover Collection masih mengalami kesusahan dalam melihat jumlah ketersediaan produk dan pembukuan catatan produk yang masih konvensional.

Berdasarkan kondisi diatas, penulis membangun sebuah *website* sebagai sarana penjualan produk dan media promosi yang bertujuan untuk memperluas jangkauan penjualan, dengan membuat sistem jual beli berbasis *website* ini, diharapkan pelanggan dapat lebih terbiasa untuk memilih dan melihat produk tidak perlu ke toko, sehingga diharapkan bisa meningkatkan pendapatan penjualan di toko Yover Collection.

Pada penelitian sebelumnya di Denia Donuts hanya memakai sebagian dari aplikasi *mobile* sebagai media promosi seperti *Instagram*, *whatsapp*, dan *line*. Permasalahan yang terjadi pada denia donuts bagi pemilik yaitu sulitnya mencari informasi stok produk. Metode yang digunakan untuk mengimplementasikan *e-commerce* berbasis web adalah metode *prototype*.

Batik Widi Nugraha yaitu salah satu unit usaha yang difokuskan untuk memproduksi kain batik. Sistem penjualan yang masih dipakai yaitu secara manual, serta tidak mudah untuk bisa memastikan dapat memperluas jangkauan pemasaran. Metode penelitian yang dipakai adalah metode *Black Box*.

Naydicka *OlShop* suatu tempat usaha penjualan butik, selama ini sistem pengolahan penjualan yang belum maksimal dan sulitnya menjangkau pelanggan diluar dari area tempat usaha. Metode yang digunakan untuk mengimplementasikan aplikasi *e-commerce* berbasis web adalah metode *waterfall*.

Program yang dibuat untuk memasarkan produksi pupuk cair dari daun kering berbasis web untuk membuat tampilan antarmuka terlebih dahulu. Metode yang dipakai dalam penjualan pupuk berbasis *website* dengan memakai metode *user centered design*.

Perancangan aplikasi restoran bakso arema dengan proses pengumpulan data. Peneliti memakai metode *waterfall* untuk perkembangan sistem *website*. Sedangkan untuk melakukan implementasi aplikasi, peneliti memakai web *framework* PHP yaitu *Laravel 5.7*.

2. METODE PENELITIAN

2.1 Unified Modeling Language (UML)

Unified Modeling Language (UML) artinya suatu bahasa yang umumnya digunakan dalam industri tentang visual, membuat, serta membuat dokumentasi untuk sistem perangkat lunak. [3]

- Activity Diagram*, diagram yang menjelaskan alur kerja asal berbagai macam kegiatan *user* maupun sistem, orang yang melakukan kegiatan, serta aliran berurutan asal kegiatan yang dilakukan. [4]
- Use Case Diagram*, yaitu bentuk pemodelan yang menjelaskan aktivitas (*behavior*) sistem yang ingin dibikin. *Use case diagram* yaitu representasi visual dari aksi atau kegiatan yang dilakukan oleh satu atau lebih pelaku pada suatu sistem yang dirancang. [5]

2.2 Wordpress

Wordpress merupakan sebuah perangkat lunak yang memungkinkan pembuatan website secara online, yang dikenal sebagai *Content Management System (CMS)*. CMS sendiri merupakan singkatan dari Sistem Manajemen Konten, yang dapat dipahami sebagai sebuah sistem untuk mengelola konten. Dengan menggunakan CMS ini, seseorang tidak perlu memiliki pengetahuan mendalam dalam bahasa pemrograman website untuk membuat sebuah situs web. [6]

2.3 Woocommerce

WooCommerce merupakan salah satu *plugin e-commerce open source* yang dikembangkan khusus untuk *WordPress*. *Plugin* ini dirancang untuk mendukung berbagai jenis usaha, baik yang masih kecil

maupun yang sudah besar, dengan kecepatan implementasi yang tinggi. [7]

2.4 Data

Metode pengumpulan data memakai observasi dan wawancara, yaitu:

a) Observasi

Dalam metode observasi, peneliti melakukan sebuah observasi langsung yang berguna untuk melihat apa yang terdapat di Toko Yover Collection. Agar memperoleh sebuah informasi yang diperlukan dalam penelitian ini. Hasil keluaran dari metode tersebut yaitu tentang sebuah proses bisnis yang terjadi di Toko Yover Collection, kemudian penulis dapat menganalisis data dari metode tersebut.

b) Wawancara

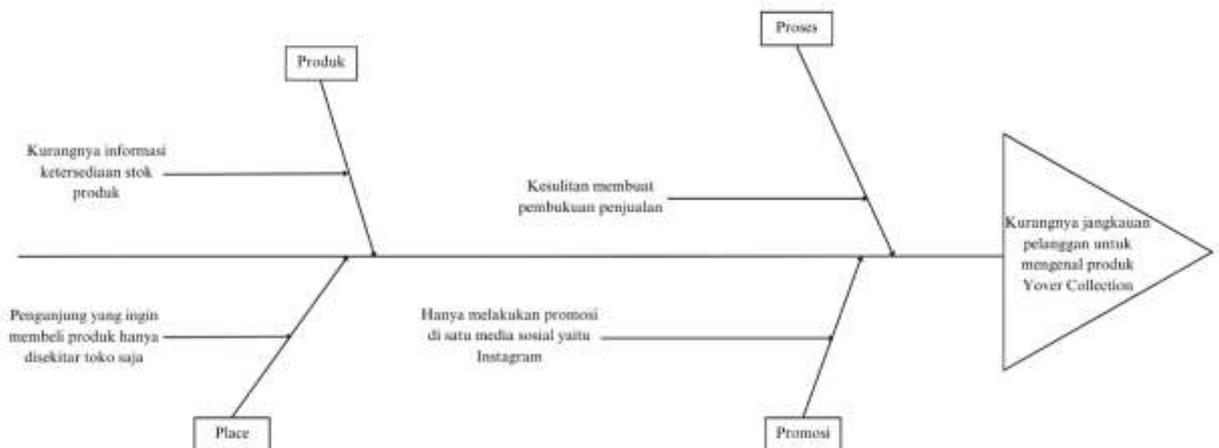
Dalam metode wawancara, peneliti melakukan sebuah wawancara dengan memberikan pertanyaan terhadap narasumber yaitu pemilik Toko Yover Collection terkait dengan topik yang dibahas. Hasil keluaran pada metode wawancara ini bertujuan untuk memperoleh suatu informasi yang lebih detail mengenai Toko Yover Collection yang diperoleh dari Ibu Desi Susianti selaku pemilik toko.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Fishbone Diagram

Diagram tulang ikan, yang juga dikenal sebagai *fishbone* diagram, adalah suatu metode untuk menganalisis penyebab dari suatu masalah atau situasi tertentu. Biasanya, diagram ini disebut juga sebagai diagram sebab-akibat atau *cause-effect* diagram. [8]

Berdasarkan gambar 1 untuk mengetahui dan mempermudah dalam menganalisa suatu masalah yang terjadi pada Toko Yover Collection, penulis menggambarkan suatu masalah dengan memakai *Fishbone Diagram*.

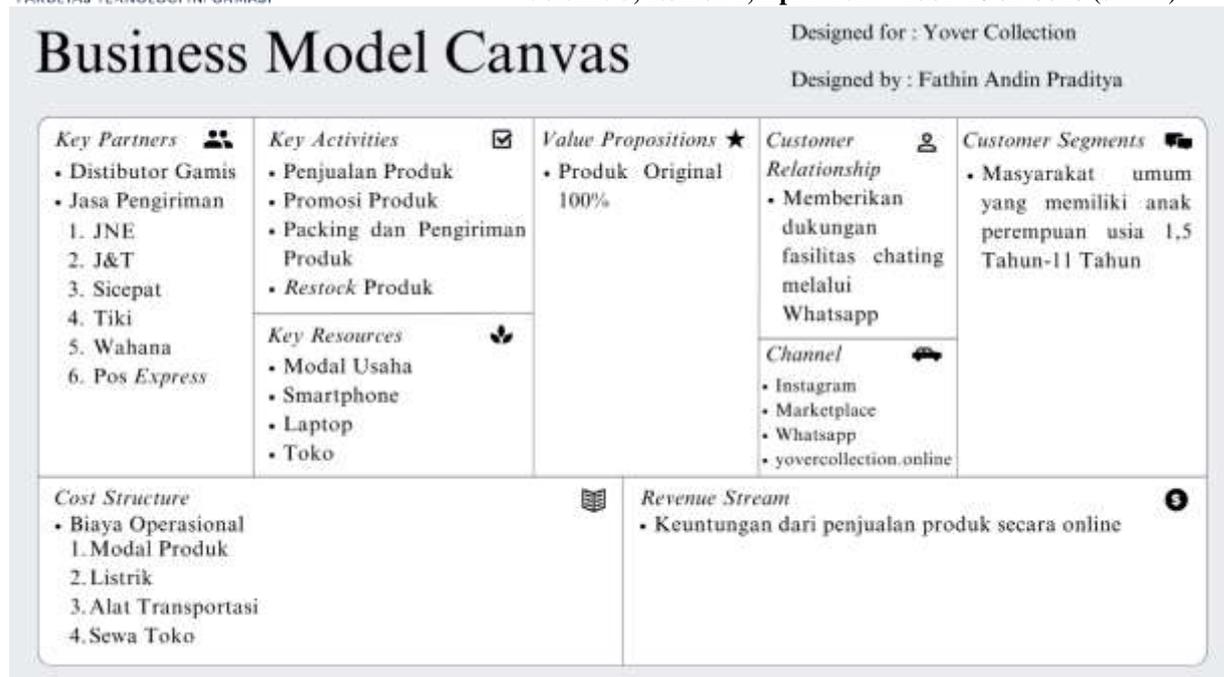


Gambar 1. Fishbone Diagram

3.2 Business Model Canvas

Business Model Canvas yaitu alat yang dipakai untuk suatu area model usaha yang lengkap sehingga dapat digunakan oleh suatu Perusahaan untuk membuat, mengembangkan, dan memahami model bisnis secara leboh sistematis dan terfokus. [9]

Berdasarkan gambar 2 menjelaskan strategi bisnis pada Toko Yover Collection dengan *Bussines Model Canvas*.



Gambar 2. Business Model Canvas

Business model canvas meringkas proses seluruh bisnis pada Toko Yover Collection yang memiliki 9 variabel dengan contoh sebagai berikut:

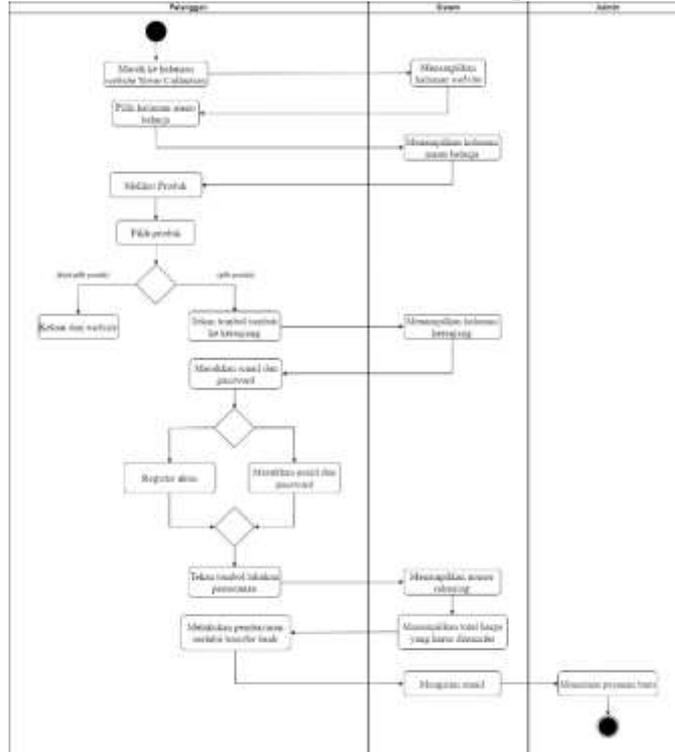
- Key Partners*, bagian ini menyebutkan perihal mitra bisnis dari Toko Yover Collection yaitu *supplier* merk. Jasa pengiriman barang seperti: J&T, JNE, Sicepat, Tiki, Wahana, Pos Express, dan Pos Kilat.
- Key Activities*, bagian ini berisi tentang kegiatan yang dilakukan oleh Toko Yover Collection dengan menjual produk, promosi produk, packing, pengiriman produk serta *restock* produk. Jika ketersediaan produk sudah mulai menipis atau sudah tidak memiliki stok lagi.
- Value Propositions*, bagian ini memiliki kelebihan yang ditawarkan Toko Yover Collection kepada pelanggannya, sebab memiliki *value* tersendiri mulai dari produk original 100%.
- Customer Relationship*, bagian ini merupakan strategi toko untuk menjalin suatu ikatan kepada pelanggan dengan membuat promo gratis ongkir dan memberikan diskon potongan harga untuk pelanggan setia.
- Customer Segment*, bagian yang mengenai target pasar yang merupakan pembeli paling potensial dari produk yang dijual oleh Toko Yover Collection yaitu masyarakat umum yang memiliki anak Perempuan usia 1,5 tahun sampai 11 tahun. Karena produk yang dijual merupakan produk fashion yang paling diminati oleh masyarakat saat ini.
- Key Resources*, bagian yang mengenai asset sumber daya utama yang dimiliki oleh Toko Yover Collection antara lain yaitu modal usaha, modem *wifi*, *smartphone*, *laptop*, toko dan printer untuk menjalankan bisnis usaha Toko Yover Collection.
- Channel*, bagian ini menjelaskan media apa saja yang dipakai oleh Toko Yover Collection dalam menaikkan target pemasaran produk, yaitu dengan melalui jejaring sosial seperti Instagram, *website e-commerce* yovercollection.online, *marketplace*, *whatsapp*.
- Cost Structure*, bagian yang berisi tentang biaya apa saja yang digunakan untuk pengeluaran dalam menjalankan suatu bisnis usaha seperti biaya operasional yang mencakup modal produk, internet, Listrik, alat transportasi dan sewa toko.
- Revenue Stream*, bagian yang mengenai asal pendapatan dalam melakukan usaha ini dari keuntungan saat menjual produk yang dijual Toko Yover Collection secara *online*.

3.3 Activity Diagram

Activity Diagram yang menceritakan sebuah proses bisnis usulan pada Toko Yover Collection.

1. Activity Diagram Proses Bisnis Pemesanan Produk

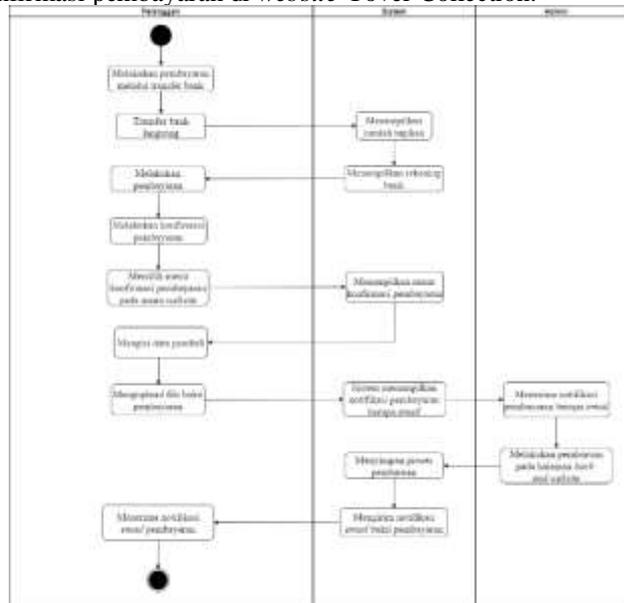
Berdasarkan gambar 3 ialah tahapan *activity diagram* proses bisnis pemesanan produk. Pada tahap ini pelanggan diarahkan ke halaman *website* Yover Collection untuk melihat dan memilih produk untuk dibeli.



Gambar 3. Activity Diagram Proses Pemesanan Produk

2. Activity Diagram Proses Bisnis Konfirmasi Pembayaran

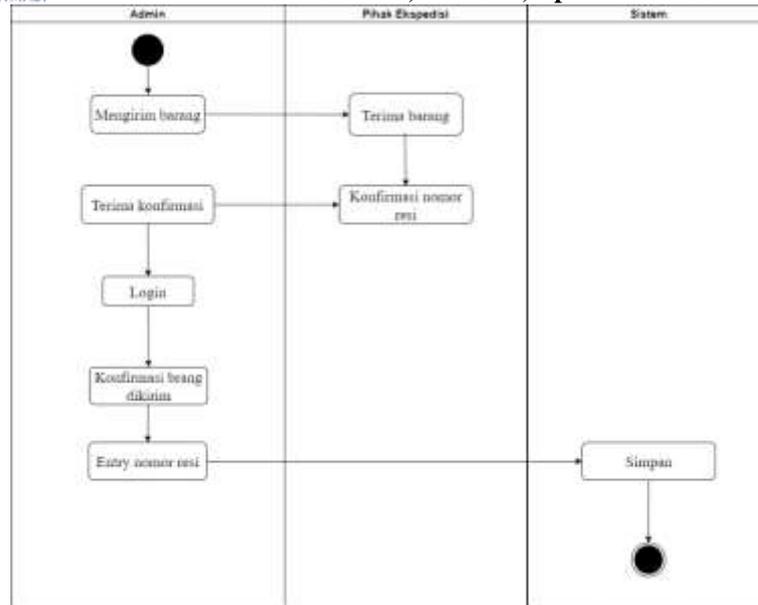
Berdasarkan gambar 4 ialah *activity diagram* proses bisnis konfirmasi pembayaran. Pada tahap ini pelanggan diarahkan untuk melakukan konfirmasi pembayaran di *website* Yover Collection.



Gambar 4. Activity Diagram Proses Pembayaran

3. Activity Diagram Proses Bisnis Pengiriman

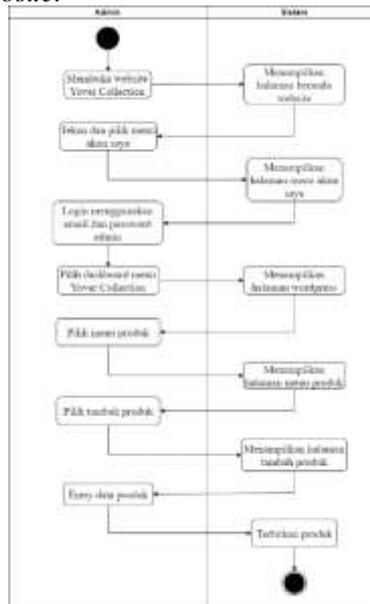
Berdasarkan gambar 5 ialah *activity diagram* proses bisnis pengiriman. Pada tahap ini *admin* bekerja sama dengan pihak ekspedisi untuk melakukan pengiriman.



Gambar 5. Activity Diagram Proses Bisnis Pengiriman

4. Activity Diagram Proses Bisnis Entry Produk

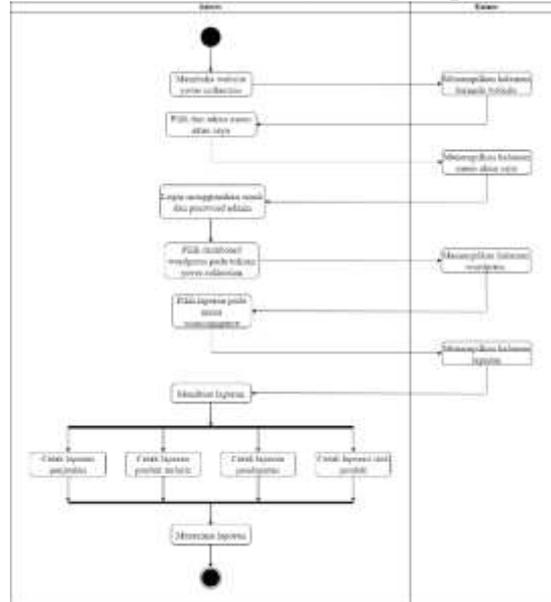
Berdasarkan gambar 6 ialah *activity diagram* proses bisnis *entry* produk. Pada tahap ini *admin* memilih suatu produk yang ingin di *upload* pada menu *website*.



Gambar 6. Activity Diagram Proses Bisnis Entry Produk

5. Activity Diagram Proses Bisnis Laporan

Berdasarkan gambar 7 ialah *activity diagram* proses bisnis laporan. Pada tahap ini *admin* membuat sebuah laporan yang nantinya akan dicetak melalui sistem.



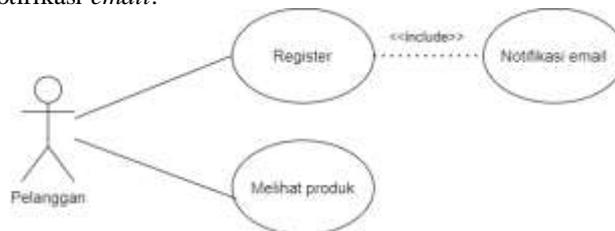
Gambar 7. Activity Diagram Proses Bisnis Laporan

3.4 Use Case Diagram

Use case diagram pada toko Yover Collection terdapat tiga bagian, yaitu: use case diagram master, use case diagram transaksi, dan use case diagram laporan.

1. Use Case Diagram Master Pelanggan

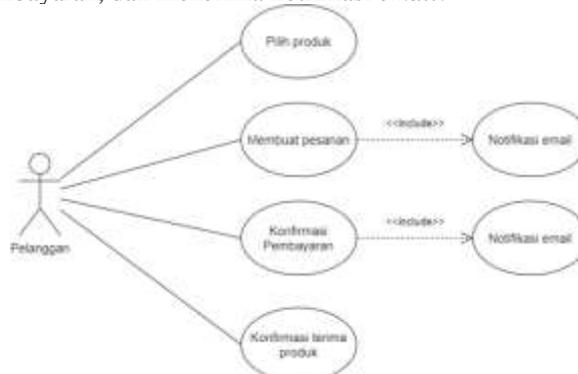
Berdasarkan gambar 8 yaitu tentang use case diagram master pelanggan, memiliki fitur register, melihat produk, serta dapat menerima notifikasi email.



Gambar 8. Use Case Diagram Master Pelanggan

2. Use Case Diagram Transaksi Pelanggan

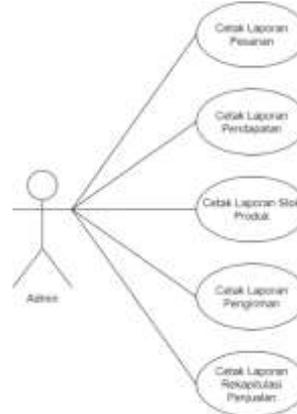
Berdasarkan gambar 9 yaitu tentang use case diagram transaksi pelanggan, memiliki fitur pilih produk, membuat pesanan, konfirmasi pembayaran, dan menerima notifikasi email.



Gambar 9. Use Case Diagram Transaksi Pelanggan

3. Use Case Diagram Laporan

Berdasarkan gambar 10 yaitu tentang use case diagram laporan, memiliki fitur cetak laporan pesanan, cetak laporan pendapatan, cetak laporan stok produk, cetak laporan pengiriman, serta cetak laporan rekapitulasi penjualan.

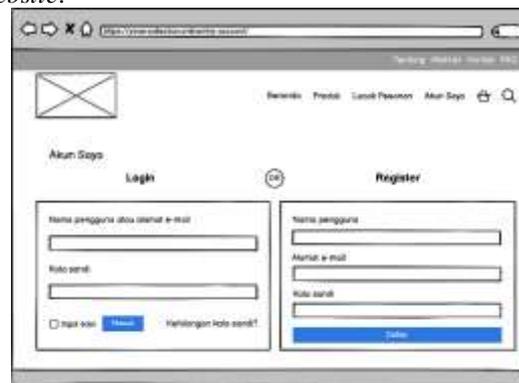


Gambar 10. Use Case Diagram Laporan

3.5 Rancangan Layar

1. Rancangan Layar Login dan Register

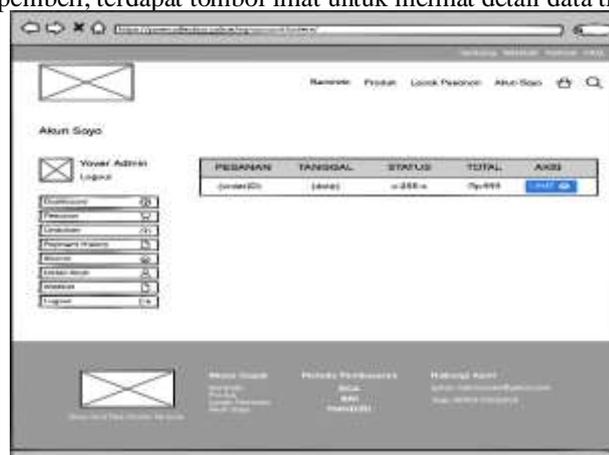
Berdasarkan gambar 11, yaitu rancangan layar login dan register, user akan melakukan *input username/e-mail* serta *password*, kemudian menekan tombol masuk/daftar. Sistem mengecek data, kalau data sinkron nanti akan muncul laman beranda pada *website*.



Gambar 11. Rancangan Layar Login dan Register

2. Rancangan Layar Pesanan

Berdasarkan gambar 12, yaitu rancangan layar pesanan, rancangan layar ini bisa memunculkan data pembelian yang dilakukan oleh pembeli, terdapat tombol lihat untuk melihat detail data transaksi pemesanan.



Gambar 12. Rancangan Layar Pesanan

3.6 Optimalisasi Search Engine Optimization (SEO)

Search Engine Optimization (SEO) merupakan upaya untuk meningkatkan visibilitas situs web kita pada mesin pencarian seperti Google, Bing, dan mesin pencarian lainnya. Prosesnya melibatkan serangkaian tindakan untuk memperbaiki peringkat situs web dalam hasil pencarian organik, sehingga situs tersebut lebih mudah ditemukan oleh pengguna yang mencari informasi terkait dengan produk, layanan, atau topik yang relevan dengan bisnis kita. [10]

Untuk melakukan optimalisasi SEO ada beberapa tahap, yaitu:

- a) Membentuk optimalisasi di laman *website*, menggunakan cara memilih istilah kunci, judul SEO, *slug*, optimalisasi gambar, *meta description* di gambar 13.



Gambar 13. Optimalisasi Yoast SEO Pada Halaman Produk

- b) Mengisi teks alt di gambar produk, di gambar 14.



Gambar 14. Optimalisasi Gambar

- c) Hasil Pengujian SEO, di gambar 15 adalah hasil pada pencarian memakai kata kunci “gamis lucu corak tartan” tampil pada halaman *google* pada tanggal 09-01-2024.



Gambar 15. Hasil Pencarian SEO

4. KESIMPULAN

Sesuai hasil pengujian sistem yang sudah dirancang, penulis bisa menyimpulkan kalau dengan menerapkan perancangan sistem membuat *website E-commerce* ini pada Toko Yover Collection, Dengan implementasi *website E-commerce* memakai penerapan teknik *Search Engine Optimization* (SEO) bisa melakukan promosi produk supaya dapat memperluas jangkauan pelanggan serta menjangkau lebih banyak pelanggan potensial dengan menaikan eksposur produknya pada mesin pencari dan *platform online* lainnya dan dengan membentuk kategori produk secara *online* yang terstruktur supaya mudah saat diakses pelanggan akan dapat dengan mudah menemukan produk yang pelanggan cari sesuai jenis, ukuran, warna, dan kategori lainnya..

DAFTAR PUSTAKA

- [1] S. K. M. K. Al-Khowarizmi and M. P. Muhammad Arifin, *Pengantar Teknologi Informasi (Dalam Perkembangan Data Science)*. in I. umsu press, 2021. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=pkNDEAAAQBAJ>
- [2] S. A. S. H. M. H. Dr. Abdul Halim Barkatullah, *Sengketa transaksi E-commerce Internasional: Pengertian, sebab kemunculan dan metode penyelesaian yang efektif*. Nusamedia, 2019. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=yXVUEAAAQBAJ>
- [3] R. Habibi, F. B. Putra, and I. F. Putri, *Aplikasi kehadiran dosen menggunakan PHP OOP*. in PHP OOP. Kreatif, 2020. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=soH1DwAAQBAJ>
- [4] M. K. Rachmat Destriana, S. K. M. T. I. Syepri Maulana Husain, M. K. Nurdiana Handayani, and S. K. Aditya Tegar Prahara Siswanto, *Diagram UML Dalam Membuat Aplikasi Android Firebase “Studi Kasus Aplikasi Bank Sampah.”* Deepublish, 2021. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=vmtYEAAAQBAJ>
- [5] B. bidang, *Analisa dan Desain Sistem Informasi*. Media Nusa Creative (MNC Publishing), 2022. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=iiCeEAAAQBAJ>
- [6] S. Rahman, *Buku Pintar Web Desain dan SEO WordPress 5 PLUS*. Elex Media Komputindo, 2019. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=jkyrDwAAQBAJ>
- [7] S. P. M. E. Windu Mahmud, *Bisnis Online SMK/MAK Kelas XII*. Gramedia Widiasarana indonesia, 2021. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=Mv0WEAAAQBAJ>
- [8] R. Hasibuan, *Perencanaan dan Evaluasi Kesehatan Masyarakat*. Penerbit NEM, 2021. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=66ZCEAAAQBAJ>
- [9] Y. A. Fiandra, B. Rahim, and A. Yulastri, *Kewirausahaan Digital*. CV Muharika Rumah Ilmiah, 2022. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=UEZ3EAAAQBAJ>
- [10] I. Ayesha *et al.*, *Digital Marketing (Tinjauan Konseptual)*. Get Press, 2022. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=cC93EAAAQBAJ>