

PENJUALAN ONLINE DENGAN WEBSITE E-COMMERCE BERBASIS CONTENT MANAGEMENT SISTEM PADA TOKO VAPEBUNNY CURUG

Yesi Puspita Dewi¹⁾, Yudha Pratama Panigoro²⁾

Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Budi Luhur

Jl. Ciledug Raya, RT.10/RW.2, Petukangan Utara, Kec. Pesanggrahan, DKI Jakarta

yesi.puspitadewi@budiluhur.ac.id¹⁾, 1712500626@budiluhur.ac.id²⁾

Abstrak : Toko Vapebunny Curug menawarkan berbagai macam produk yang dibutuhkan konsumen untuk menggunakan rokok elektronik (vape). Toko Vapebunny Curug menjalankan bisnisnya dengan melakukan penjualan secara offline di bangunan toko yang ada saat ini, sehingga Toko Vapebunny Curug belum dikenal dapat oleh masyarakat secara luas karena promosi saat ini belum dilakukan secara online. Toko Vapebunny Curug dapat meningkatkan profit yang didapatkan apabila dapat mengatasi masalah yang disebutkan diatas. Atas dasar masalah tersebut, pada penelitian ini dibangun sebuah website Toko Vapebunny Curug berbasis *E-Commerce* yang dapat menampilkan informasi produk yang dijual dan menangani penjualan secara online. Dengan website tersebut pelanggan dapat melihat produk secara online dengan device yang terhubung dengan internet dan melakukan pembelian langsung pada halaman website tanpa harus datang ke bangunan toko sehingga dapat mengatasi masalah yang dialami, tentunya hal ini membuat suatu aktivitas menjadi sangat efisien dan meningkatkan profit bagi Toko Vapebunny Curug.

Kata Kunci : *E-commerce, Online, Penjualan Online, Toko, Website*

ABSTRACT: *The Vapebunny Curug store offers a variety of products that consumers need to use electronic cigarettes (vape). The Vapebunny Curug store runs its business by selling offline at the current store building, so the Vapebunny Curug Store is not widely known by the public because the current promotion has not been carried out online. The Vapebunny Curug store can increase the profit obtained if it can overcome the problems mentioned above. Based on these problems, in this study a website was built for the Vapebunny Curug Store based on E-Commerce which can display product information and handle online sales. With this website, customers can view products online with devices connected to the internet and make purchases directly on the website page without having to come to the store building so that they can overcome the problems experienced, of course this makes an activity very efficient and increases profits for the Vapebunny Curug Store*

Keywords: *E-Commerce, Online, Online Store, Website*

PENDAHULUAN

E-Commerce suatu proses jual beli atau secara elektronik menggunakan fasilitas jaringan internet yangmana terdapat website yang dapat menyediakan layanan

berupa mendapatkan dan mengirimkan secara online. *E-Commerce* adalah pembelian atau pejualan barang maupun jasa, yang dilakukan melalui komputer dengan menggunakan media jaringan. *E-*

Commerce akan merubah kegiatan marketing juga sekaligus memangkas biaya operasional untuk kegiatan perdagangan.

Banyak orang yang beralih dari rokok konvensional rokok elektrik karena kemudahan dan keamanan yang ditawarkan vape menjadikan permintaan konsumen akan vape menjadi tinggi yang tentunya dapat dijadikan ladang bisnis yang menjanjikan. Hal ini didukung dengan berkembangnya teknologi internet, sehingga penjualan dapat dilakukan secara online dan pembeli dapat melakukan pembelian dari manapun selama terhubung dengan internet dengan *E-Commerce*. Berbagai toko vape pun muncul untuk memenuhi permintaan yang tinggi tersebut, salah satunya adalah Vapebunny Curug.

Toko Vapebunny Curug menawarkan berbagai macam produk yang dibutuhkan konsumen untuk menggunakan vape, seperti mod, liquid, kawat, dll. Barang yang dijual oleh toko ini terbilang sangat variatif dan cukup lengkap. Tapi sayangnya strategi pemasaran dari toko Vapebunny Curug masih menggunakan cara konvensional, yaitu dengan menggunakan media sosial Instagram serta harus datang ke toko. Hal ini dirasa belum cukup optimal dan efisien untuk menarik banyaknya konsumen dari berbagai tempat dan lokasi yang luas. Pihak Toko Vapebunny Curug berharap dapat menjangkau pembeli dari segmen yang lebih luas, yaitu dapat dari luar daerah bahkan dari luar negeri, sehingga profit yang didapat juga dapat ditingkatkan. Masalah tersebut harus diatasi sehingga toko mudah dalam memasarkan produk dan memberikan informasi produk sehingga menarik minat pembeli baik dari dalam maupun dari luar wilayah.

Pada penelitian ini dibangun sebuah website *E-Commerce* pada Toko Vapebunny Curug sehingga penjualan

pada Toko Vapebunny Curug dapat meningkat karena pelanggan dapat melihat produk dimana saja dan kapan saja. Produk dijual secara online dan melakukan pembelian langsung tanpa harus datang ke toko, tentunya hal ini membuat suatu aktivitas menjadi sangat efisien. Dengan beroperasi website tersebut dapat mengatasi masalah yang dialami oleh Toko Vapebunny Curug dan menambah value berupa profit penjualan serta menambah kepercayaan pelanggan.

KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

E-Commerce

E-commerce adalah penggunaan jaringan komunikasi dan perangkat komputer untuk melakukan proses bisnis. *E-commerce* merupakan strategi komersial non konvensional yang mengarah pada peningkatan kualitas produk, layanan dan perbaikan ditingkat layanan penyediaan yang mengorganisir pemasok, dan konsumen yang berdampak pada pengurangan biaya (Rachman, 2017).

E-commerce melibatkan alur kegiatan yang memiliki empat komponen, yang pertama adalah penjual yang dapat berupa pemilik toko *online* bersangkutan atau sejumlah pelaku usaha, pihak yang memiliki berperan dalam menjalankan sebuah bisnis *e-commerce*, dan satu lagi adalah teknologi.

Manfaat dari penggunaan *e-commerce* diantaranya adalah perusahaan dapat memiliki sebuah pasar internasional, biaya operasional menurun, waktu proses semakin cepat dan mengurangi resiko *human error*, Mengurangi penggunaan kertas dalam mendesain, memproduksi, pengiriman, pendistribusian hingga pemasaran.

Content Management System (CMS)

Menurut (Sovia Elinawati, & Abulwafa Muhammad, 2015) CMS (*Content Management System*) adalah suatu

sistem yang digunakan untuk mengelola dan memfasilitasi proses pembuatan, pembaharuan, dan publikasi content secara bersama (collaborative content management). Content mengacu pada informasi dalam bentuk teks, grafik, gambar maupun dalam format- format lain yang perlu dikelola dengan tujuan memudahkan proses pembuatan, pembaharuan, distribusi, pencarian, analisis, dan meningkatkan fleksibilitas untuk ditransformasikan ke dalam bentuk lain. Jadi, Content Management System (CMS) adalah sebuah sistem yang dapat membuat, mengatur, medistribusikan, mempublikasikan dan menjaga informasi perusahaan atau institusi, di mana admin tidak harus mengetahui tag HTML untuk menjalankannya.

Analisa Sistem

Analisa sistem adalah proses untuk menentukan hal-hal secara mendetail tentang segala sesuatu yang akan dilakukan oleh sistem yang diusulkan (dan bukan bagaimana caranya), Tahapan analisa sistem dilakukan bertujuan untuk mengembangkan sistem yang sudah ada atau mengatasi masalah-masalah pada sistem berjalan yang belum tertangani. Analisa sistem sangat penting untuk dilakukan sebagai acuan pada saat proses development, sehingga pembuatan sistem dilakukan sesuai dengan kebutuhan dari bisnis yang berjalan dan dapat mengatasi masalah yang dirasakan. Langkah-langkah dasar yang harus dilakukan dalam menganalisa sistem pertama adalah tahap identifikasi (identify) Tugasnya adalah mengidentifikasi penyebab masalah, mengidentifikasi titik keputusan dan sumber daya. Langkah selanjutnya adalah memahami (understand) yaitu melakukan penelitian untuk mengetahui bagaimana sistem dapat beroperasi. Selanjutnya adalah melakukan analisa hasil penelitian, yang dilakukan berdasarkan data yang telah diperoleh dari hasil penelitian yang

dilakukan. Sedangkan yang terakhir adalah membuat laporan (report).

Perancangan Sistem

Merupakan penggambaran, perencanaan, dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen terpisah menjadi elemen yang utuh dan berfungsi. Tujuan dari perancangan sistem, yaitu untuk memberikan gambaran secara jelas dan rancang bangun yang lengkap kepada pembuat program komputer untuk memenuhi kebutuhan pengguna. Hal tersebut diatas adalah pengertian dari Perancangan sistem.

Pada perancangan sistem dibuat secara singkat dari keseluruhan *screen* yang ada pada sistem. Perancangan tersebut meliputi perancangan antar muka aplikasi dan perancangan proses. Tahapan dalam perancangan sistem mencakup analisis sistem, perancangan konseptual, fisik, implementasi, konversi, operasi dan pemeliharaan. Alat yang digunakan pada tahap perancangan sistem adalah rancangan *class diagram*, rancangan dialog layar, dan *sequence diagram*.

Perancangan Basis Data

Menurut (Fathansyah, 2015) basis data adalah kumpulan data komputer yang terintegrasi, diorganisasikan dan disimpan dan data tersebut dapat diambil kembali. Perancangan basis data melibatkan dua komponen yaitu desain *database logical* dan desain hierarki menu. Desain *database* pada tahap konseptual dilakukan dengan data *modeling* yang digambarkan dengan ERD (*Entity Relationship Diagram*), sedangkan proses membuat model digambarkan dengan diagram *use case*, diagram konteks, dan DFD (*Data Flow Diagram*). Tahapan basis data dengan desain konseptual adalah tahapan dimana spesifikasi sistem secara lengkap dibuat berdasarkan kebutuhan yang telah

dianalisa dan direkomendasikan pada tahap sebelumnya.

Implementasi Sistem

Menurut (Julianto, 2018) implementasi sistem merupakan tahapan dalam menerapkan sistem yang telah dibangun, dimana nantinya akan diketahui kualitas dari sistem yang dirancang, apakah sudah berjalan dengan baik dan sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

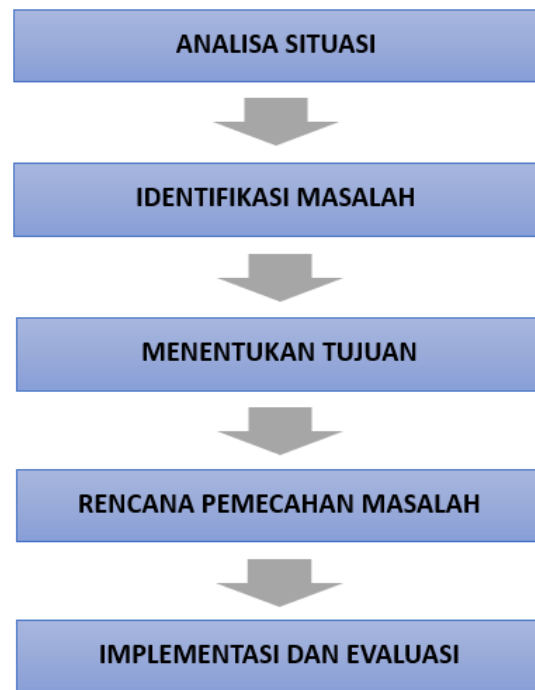
Pembuatan *database* dilakukan sebelum penginstalan *opencart*. Pembuatan *database* digunakan untuk memasukkan, menghapus, mengubah, memanipulasi, dan memperoleh data seluruh *content* yang ada di *website e-commerce*.

Implementasi program bukan hanya memasukkan komponen yang ada ke dalam *software*, tetapi juga bagaimana mengatur antara kesesuaian program dan rancangan yang telah dibuat. Pada tahap ini terdapat dua bagian.

Implementasi *user interface* pada *opencart* ditujukan supaya pengguna lebih mudah untuk mengakses *website e-commerce*. Implementasi ini didasarkan atas desain yang telah dibuat pada tahapan *physical design*.

METODE

Metode yang digunakan dalam kegiatan penelitian ini ditunjukkan pada gambar 1 berikut ini:



Gambar 1 Tahapan metode pelaksanaan

Analisa Situasi

Interview atau wawancara adalah salah satu cara atau teknik berkomunikasi terbaik dengan responden. Dalam tahap ini, peneliti melakukan diskusi langsung secara seksama dan rutin bersama pihak Toko Vapebunny Curug untuk melakukan analisa kebutuhan mengenai objektif dan tujuan untuk memanfaatkan teknologi dalam menghadapi permasalahan yang ada.

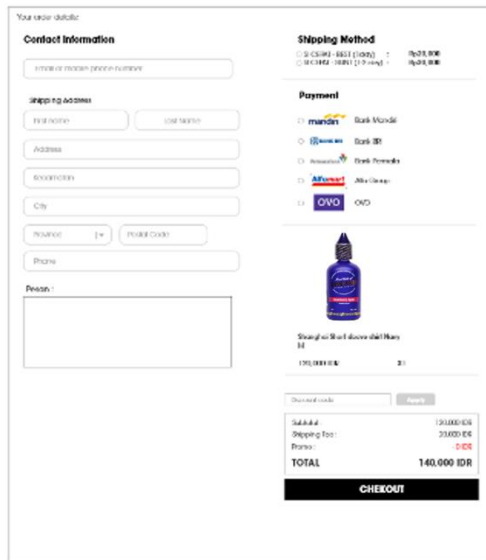
Identifikasi Masalah

Dalam tahapan identifikasi ini ditemukan bahwa masalah dialami oleh Toko Vapebunny Curug yaitu belum memiliki media yang menampilkan informasi produk secara baik maupun tempat untuk proses jual beli secara online serta sarana promosi.

Menentukan Tujuan

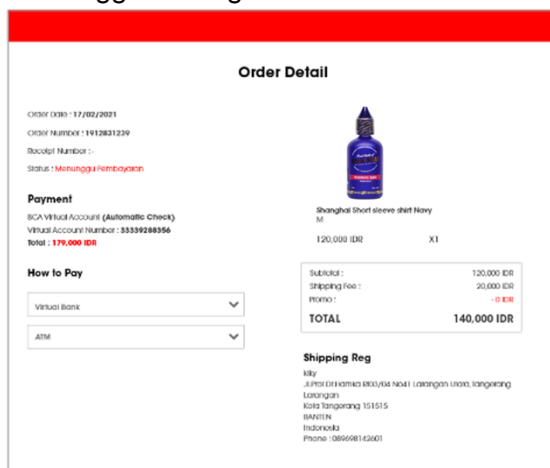
Dalam tahapan ini ditentukan tujuan dari penelitian yang fokus utamanya dapat mengatasi masalah yang dialami oleh Toko Vapebunny Curug. Didapati tujuan penelitian yaitu menjadikan *website*

metode pembayaran dan informasi lainnya.



Gambar 8 Tampilan halaman pesan

Setelah mengisi informasi pada halaman pesan, pengunjung akan diarahkan pada halaman pembayaran. Pada halaman ini ditampilkan informasi bagaimana harus membayar, dan status perbaruan kita. Setelah membayar pengunjung atau pembeli hanya tinggal memantau status pengiriman kemudian menunggu barang tiba.



Gambar 9 Tampilan halaman bayar

Dengan beroperasi website tersebut dapat mengatasi masalah yang dialami oleh Toko Vapebunny Curug dan menambah value berupa profit penjualan serta menambah kepercayaan pelanggan.

KESIMPULAN

Dapat disimpulkan bahwa pada penelitian ini dibangun sebuah website berbasis E-Commerce untuk mengatasi masalah yang dihadapi oleh Toko Vapebunny Curug yang dapat menampilkan profile produk yang dijual dan menangani penjualan secara online. Dengan website tersebut diperlihatkan kepada pelanggan mengenai produk secara online dengan device yang terhubung dengan jaringan internet, pelanggan juga dapat melakukan pembelian langsung pada halaman website tanpa harus datang ke fisik toko, tentunya hal ini membuat suatu aktivitas menjadi sangat efisien dan meningkatkan profit bagi Toko Vapebunny Curug. Dengan hal tersebut diatas dapat mengatasi masalah yang dialami Toko Vapebunny Curug

Selain itu dengan fitur yang tersedia pada halaman back-end website memudahkan pemilik mengatur website seperti tampilan, memantau ketersediaan stok produk, memantau transaksi penjualan dan membuat laporan dengan mudah dan akurat. Dengan hal tersebut diatas Toko Vapebunny Curug dapat menyelesaikan masalah yang selama ini dihadapi sekaligus menambah profit yang besar.

REFERENSI

- [1.] Amin, R. (2019). Perancangan Dan Implementasi Website Electronic News (E-News) Untuk Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi. Snit 2012, 1(1), 233–238.
- [2.] Elinawati, S. (2015). Perancangan Content Management System (CMS) Dengan Studi Kasus E-Bisnis Pada Toko Alya Gorden. Jurnal KomTekInfo Fakultas Ilmu Komputer, 2(1), 79–90.
- [3.] Fathansyah. (2015). Basis Data. Bandung: Informatika.
- [4.] Gaol, L, Jimmy. (2008). Sistem Informasi Manajemen Pemahaman dan Aplikasi. Jakarta : PT Grasindo
- [5.] HM, Jogiyanto. (1999). Analisis dan Desain Sistem Informasi : Pendekatan

- Terstruktur Teori dan Praktek Aplikasi Bisnis. Yogyakarta : ANDI
- [6.] Hutahaean. (2015). Konsep Sistem Informasi. Yogyakarta: CV. Budi Utama.
- [7.] Julianto, E. (2018). Sistem Informasi Penjualan Tas Berbasis Web Pada Toko Tas Trisna. Bina Sarana Informatika. Jakarta. <https://repository.bsi.ac.id/index.php/repo/viewitem/6045>
- [8.] Kertahadi. (2007). Sistem Informasi Manajemen. PT Pustaka Binaman Pressindo: Jakarta
- [9.] Muhidin, A. (2017). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PRODUK HASIL REPAIR PADA PT. JVC KENWOOD ELEKTRONIK INDONESIA. *Jurnal Teknologi Pelita Bangsa - SIGMA*, 6.
- [10.] Mulyani, A. (2016). Sistem Informasi Manajemen Rumah Sakit: Analisis dan Perancangan. Bandung: Abdi Sistematika.
- [11.] Nur R., dan Suyuti M. A. (2018). Perancangan Mesin-Mesin Industri. Yogyakarta: Deepublish.
- [12.] Rachman R. A., Beny dan Fernando E. (2017). Perancangan *E-Commerce* Berbasis *Website* Pada Toko Mirabella Batik Jambi. Universtias Dinamika Bangsa. Jambi. <http://repository.unama.ac.id/id/eprint/778>
- [13.] Romney B. M. dan Steinbart J. P. (2014). Sistem Informasi Akuntansi: Accounting Information Systems (Edisi 13). Prentice Hall.
- [14.] Romney, Marshall B. dan Steinbart,. (2015). Sistem Informasi Akuntansi. Edisi 13. Jakarta: Salemba Empat.
- [15.] Rosa A.S., dan Shalahuddin, M. (2015). Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek. Bandung: Informatika Bandung.
- [16.] Satzinger, John W. (2011). Systems Analysis And Design In A Changing World. New York : Cengage Learning.
- [17.] Sofyan A. A., Gustomi L. F., dan Fitrianto S. (2016). Perancangan Sistem Informasi Perencanaan dan Pengendalian Bahan Baku Pada PT. Hema Medhajaya. *Jurnal Sisfotek Global*. Tangerang.
- [18.] Sutabri, T. (2012). Konsep Sistem Informasi. Yogyakarta : ANDI
- [19.] Sutanta, E. (2011). Sistem Informasi Manajemen, Yogyakarta : ANDI