

# Penggunaan Aplikasi *Content Manajement System (CMS)* Untuk Pengembangan Bisnis Berbasis *E-Commerce*

<sup>1</sup>Baenil Huda, <sup>2</sup>Bayu Priyatna

<sup>1,2</sup>Program Studi Sistem Informasi, Universitas Buana Perjuangan Karawang

Email: baenil88@ubpkarawang.ac.id

## Abstract

*The benefit of research is that stalls or kiosks, are not only known to rely on passing buyers or neighbours and can make online sales applications for stalls or kiosks in the community, especially in Karawang Regency. In this study, the method used is the SDLC method with the waterfall model. The results of this study are expected to increase sales of products sold installs or kiosks based on online or e-commerce.*

**Keywords:** *cms, sales application, e-commerce*

## Abstraksi

Manfaat penelitian adalah Agar warung atau kios, tidak hanya dikenal mengandalkan pembeli yang lewat atau tetangga saja dan dapat membuat aplikasi penjualan secara online untuk warung atau kios yang ada di masyarakat, khususnya di Kabupaten Karawang. Dalam penelitian ini, metode yang digunakan adalah metode SDLC dengan model *waterfall*. Dari hasil penelitian ini diharapkan bisa meningkatkan penjualan produk yang dijual di warung atau kios dengan berbasis online atau *e-commerce*.

**Kata kunci:** *cms, aplikasi penjualan, e-commerce*

## 1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi berkembang dengan pesat beberapa waktu belakangan ini, seiring dengan kebutuhan manusia yang terus bertambah. Teknologi sudah menjadi bagian penting bagi kehidupan manusia. Kemajuan ilmu teknologi telah menghasilkan teknologi dan informasi yang bermanfaat bagi kebutuhan informasi dan komunikasi manusia. Kemajuan teknologi juga telah mempermudah manusia untuk mendapatkan sebuah informasi dengan sangat cepat, internet merupakan sebuah bukti dari perkembangan teknologi yang disaat ini banyak memberikan pengaruh terhadap manusia. Internet memberikan peranan yang sangat penting pula dalam proses penyaluran sebuah informasi.

Saat ini aplikasi CMS banyak dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL untuk mengelola databasenya. Membuat aplikasi CMS dengan PHP merupakan cara yang konvensional, karena menuliskan semua kode program dari awal sehingga dapat memperlambat suatu

pekerjaan. Lepas dari permasalahan diatas, beberapa aplikasi CMS yang dapat mengelola penjualan dan pembelian produk atau bias disebut sebagai CMS *E-Commerce*.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Penggunaan Aplikasi *Content Manajement System (CMS)* Untuk Pengembangan Bisnis Berbasis *E-Commerce*”. Yang diharapkan bisa meningkatkan penjualan produk yang dijual di warung atau kios dengan berbasis online atau *e-commerce*.

Adapun rumumusan masalah penelitian ini adalah

1. Bagaimana sebuah media yang bisa menggantikan keberadaan warung atau kios, sehingga bisa memaksimalkan penjualan?
2. Bagaimana pembuatan aplikasi *Content Management System (CMS)* sebagai media penjualan?

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Pengertian Aplikasi

Aplikasi dapat diartikan sebagai suatu program berbentuk perangkat lunak yang berjalan pada suatu sistem tertentu yang berguna untuk membantu berbagai kegiatan yang dilakukan oleh manusia. Selain pengertian di atas, ada banyak pengertian dari kata ‘Aplikasi’ yang dikemukakan oleh para ahli. Berikut ini beberapa definisi aplikasi menurut beberapa ahli yang cukup populer :

1. Ali Zaki dan *Smitdev Community*  
Menurut Ali Zaki dan *Smitdev Community*, Aplikasi merupakan komponen yang bermanfaat sebagai media untuk menjalankan pengolahan data ataupun berbagai kegiatan lainnya seperti pembuatan ataupun pengolahan dokumen dan file.
2. Sri Widianti  
Menurut Sri Widianti, Aplikasi merupakan sebuah *software* (perangkat lunak) yang bertugas sebagai *front end* pada sebuah sistem yang dipakai untuk mengelolah berbagai macam data sehingga menjadi sebuah informasi yang bermanfaat untuk penggunaanya dan juga sistem yang berkaitan.
3. Harip Santoso  
Menurut Harip Santoso, Aplikasi merupakan sebuah kelompok file (class, form, report) yang ditujukan sebagai pengeksekusi aktivitas tertentu yang saling berkaitan seperti contohnya aplikasi *payroll* dan aplikasi *fixed asset*.
4. Yuhefizar  
Menurut Yuhefizar, Aplikasi adalah program yang sengaja dibuat dan dikembangkan sebagai pemenuh kebutuhan penggunaanya dalam menjalankan suatu pekerjaan tertentu.
5. Hengky W. Pramana

Menurut Hengky W. Pramana, pengertian aplikasi adalah satu unit perangkat lunak yang sengaja dibuat untuk memenuhi kebutuhan akan berbagai aktivitas ataupun pekerjaan, seperti aktivitas perniagaan, periklanan, pelayanan masyarakat, game, dan berbagai aktivitas lainnya yang dilakukan oleh manusia.

## 2.2 Content Manajement System (CMS).

Menurut Sulistiyono (2013: 54) “CMS merupakan sebuah sistem yang memberikan kemudahan kepada para penggunanya dalam mengelola dan mengadakan perubahan isi dalam sebuah website dinamis tanpa dibekali pengetahuan tentang hal-hal yang bersifat teknis sebelumnya”. Sedangkan menurut Sarwandi (2016 : 2) “CMS, sistem manajemen konten adalah perangkat lunak yang digunakan untuk menambahkan atau memanipulasi (mengubah) isi suatu situs web”. Lalu menurut Heryana (2017:69) CMS bisa membantu untuk mengelola mengontrol dan menerbitkan informasi dengan efektif, mudah, dinamis dan memiliki fleksibilitas yang tinggi.

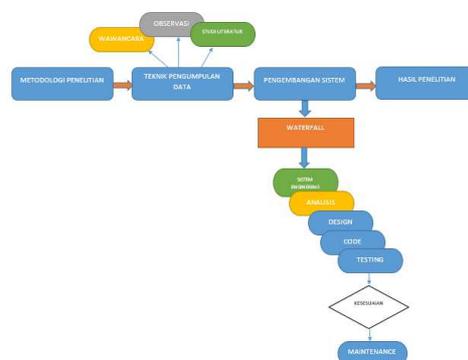
## 2.3 Pengertian E-Commerce

Menurut Triton (2006:16) mengatakan, “*e-commerce* adalah perdagangan elektronik dimana bentuk transaksi perdagangan baik membeli maupun menjual dilakukan melalui elektronik pada jaringan internet”. Sedangkan menurut Siregar (2010) dalam Irmawati (2011 :97), “*e-commerce* adalah proses pembelian, penjualan atau pertukaran produk, jasa dan informasi melalui jaringan komputer”.

# 3. METODE PENELITIAN

## 3.1 Metode Pengumpulan Data

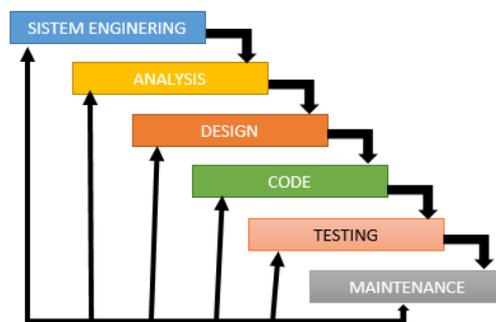
Metodologi penelitian ini disusun berdasarkan hasil dari analisis terhadap model penelitian yang akan digunakan, hasil dari pada pemilihan pengembangan sistem maka digunakan model *Waterfall*, berikut merupakan diagram alur metodologi penelitian ini:



Gambar 1 Diagram Alur Penelitian

### 3.2 Metode Pengembangan Sistem Informasi

Metode pengembangan merupakan sebuah cara yang tersistem atau teratur yang bertujuan untuk melakukan analisa pengembangan suatu sistem lama agar sistem baru tersebut dapat memenuhi kebutuhan. Metode *SDLC* (*System Development Life Cycle*) dengan model waterfall yang akan dipakai dalam metode pengembangan aplikasi CMS untuk penjualan berbasis *E-commerce*, karena metode tersebut menjadi ide bagi pengembang dan user agar mengetahui fungsi dari sebuah aplikasi yang akan dikembangkan. 5 Tahapan Model *Waterfall* dalam metode pengembangan *SDLC* (*System Development Life Cycle*) untuk mengembangkan suatu perangkat lunak seperti ilustrasi model berikut:



Gambar 2 Metode *Waterfall*

Alasan peneliti menggunakan metode *waterfall* karena pengaplikasian menggunakan model ini mudah, kelebihan dari model ini juga ketika semua kebutuhan sistem dapat didefinisikan secara utuh, eksplisit dan benar di awal project, maka *waterfall* dapat berjalan dengan baik dan tanpa masalah. Walaupun tahap demi tahap yang dilalui harus menunggu selesainya tahap sebelumnya dan berjalan berurutan.

Secara detail penjelasan gambar 2 diatas, yaitu:

1. *System Engineering*, merupakan bagian awal dari pengerjaan suatu proyek perangkat lunak. Dimulai dengan mempersiapkan segala hal yang diperlukan dalam pelaksanaan proyek.
2. *Analysis*, merupakan tahapan dimana *System Engineering* menganalisa segala hal yang ada pada pembuatan proyek atau pengembangan perangkat lunak yang bertujuan untuk memahami sistem yang ada, mengidentifikasi masalah dan mencari solusinya.
3. *Design*, merupakan tahapan penerjemah dari keperluan atau data yang telah dianalisis ke dalam bentuk yang mudah dimengerti oleh pemakai (user).
4. *Coding*, merupakan tahapan penerjemah data yang dirancang ke dalam Bahasa pemograman yang telah ditentukan.
5. *Testing*, merupakan tahapan uji coba terhadap sistem atau program setelah selesai dibuat.
6. *Maintenance*, merupakan tahapan penerapan sistem secara keseluruhan disertai pemeliharaan jika terjadi perubahan struktur, baik dari segi *software* maupun *hardware*.

## 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 4.1 Analisis Kebutuhan

Analisa kebutuhan dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan-kebutuhan dan komponen-komponen yang diperlukan untuk membuat Aplikasi CMS *E-commerce*.

#### 4.1.1 Kebutuhan Perangkat Keras (*Hardware*).

Perangkat keras komputer tersebut meliputi :

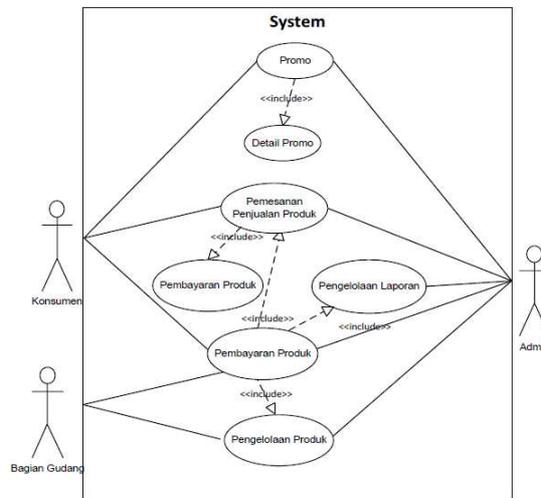
- a. *Processor Type*: Intel(R) Core(TM) Duo Processor
- b. *Processor Onboard*: Intel(R) Core(TM) Duo CPU E7400@2.9GHz
- c. *Hard Drive*: 320GB, Serial ATA 7200RPM
- d. *Optical*: DVD-RW Optical Drive
- e. *Memory*: 2 GB DDR2
- f. *Video Card*: NVIDIA GeForce 7300 SE/7200GS
- g. *LCD Monitors* 17"

#### 4.1.2 Kebutuhan Perangkat Lunak (*Software*).

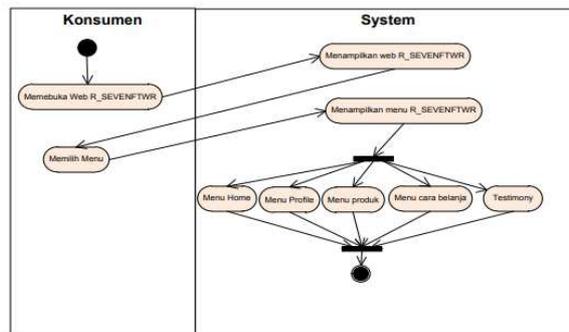
Berikut adalah daftar program aplikasi yang harus terinstall di dalam komputer:

- a. Sistem Operasi, seperti Windows 7
- b. *Web Browser*, seperti Mozilla Firefox, Internet Explorer, dan semua berjalan dengan baik.
- c. *Web Server Apache*
- d. Modul PHP
- e. Database Server MySQL. Atau
- f. Paket Software untuk web server seperti AppServ dan XAMPP, karena paket software ini sudah berisi (web server Apache, modul PHP, dan database MySQL) Software Joomla.

### 4.2 Hasil Perancangan Sistem



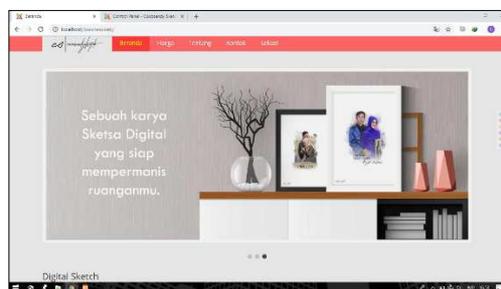
Gambar 3 Use Case diagram CMS e-commerce



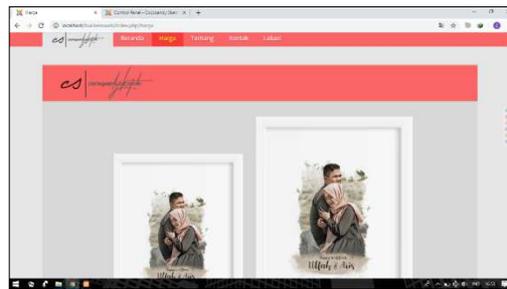
Gambar 4 Diagram Activity CMS e-commerce

### 4.3 Hasil Perancangan Layer Antarmuka

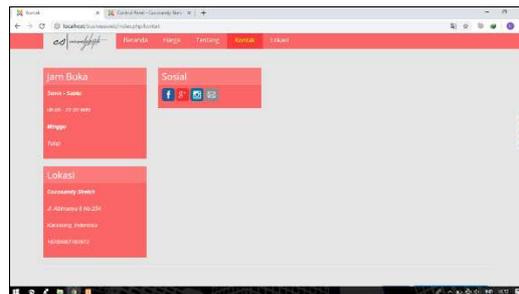
Implementasi perancangan CMS ini sebagai bentuk dari desain sistem yang telah dibuat untuk memudahkan pengelolaan e-commerce Penjualan yang akan diterapkan pada toko e-commerce.



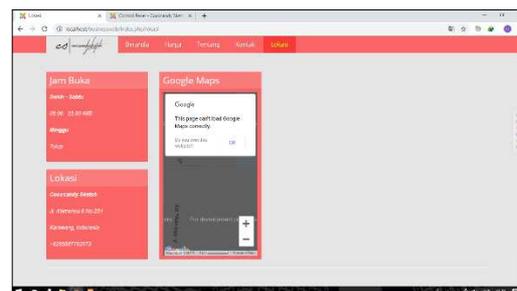
Gambar 5 Beranda web e-commerce



Gambar 6 Harga Produk



Gambar 7 Kontak Kami



Gambar 8 Lokasi Toko

## 5. KESIMPULAN

Berdasarkan Tujuan Pembuatan Aplikasi CMS Untuk Pengembangan Bisnis Berbasis *E-Commerce* maka dapat diambil beberapa kesimpulan yaitu:

1. Aplikasi *CMS E-commerce* dengan menggunakan Joomla telah terealisasi. Sehingga dapat dijadikan manajemen konten produk pada *E-commerce* Penjualan serta dapat mengelola manajemen transaksi pembayaran pelanggan.
2. Aplikasi *CMS E-commerce* memiliki kelebihan untuk memudahkan *user* dalam hal penggunaan *e-commerce* order produk lebih efektif dan efisien karena dapat dilihat dengan versi dekstop melalui akses komputer/notebook dan versi mobile untuk diakses lewat handphone.

## 6. SARAN

Diharapkan dengan adanya penelitian ini akan memberikan pelayanan yang lebih maksimal lagi bagi warga masyarakat khususnya warga kota karawang.

## DAFTAR PUSTAKA

- Carvino I.H., Pengembangan Aplikasi CMS E-Commerce dengan PHP-CI untuk Mempermudah Penjualan dan Pembayaran Online. ISSN: 2303-1425 Vol.04/No.01/2016.
- Heryana, N. (2017). Penerapan Knowledge Management System Berbasis Content Management di SMKN 1 Pakisjaya. *Incomtech*, 6(1), 67–73.
- Iqbal,S., Rekayasa Content Management System (Cms) Joomla Berbasis Open Source Untuk Pengembangan Sistem Informasi Berbasis Online. *Jurnal Informatika*. Vol 3, No. 1, Januari 2009. desember 2016/17:01:05).
- Margono S. Drs. 2007. *Metologi Penelitian Pendidikan Komponen MKDK*. PT. Rineka Cipta, Jakarta
- Muhammad T.S.,Dwi S., Aplikasi Content Management System (CMS) Opencart Sebagai Media Penjualan Pada Home Industry Tiga Saudara Plastik Malang. ISSN: 2407-3741.
- Pressman, Roger S. (2001). *Software Engineering A Practitioner's Approach Fifth Edition*. New York: Mc Graw Hill Higer Education.
- Sikumbang, Andy (2006). *Mastering CMS dengan Mambo/Joomla* . Jakarta : PT. Elex Media Komputindo .