

Sistem Informasi Manajemen Pemasaran dan Penjualan Berbasis Web Menggunakan Content Management System (Cms) Opencart (Studi Kasus Palapa Sablon Romang Lompoe Kabupaten Gowa)

Web-Based Marketing and Sales Management Information System Using Opencart Content Management System (Cms) (Case Study Of Palapa Sablon Romang Lompoe, Gowa Regency)

Gunawan¹⁾, Nahrin Hartono²⁾ Evi Sasriani Marsun³⁾

¹Ilmu Komputer, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Halu Oleo

^{2,3}Sistem Informasi, Fakultas Sains dan Teknologi, UIN Alauddin Makassar

Email:gunawan@uho.ac.id¹⁾, nahrinhartono@gmail.com²⁾, 60900117002@uin-alauddin.ac.id³⁾

Abstrak – Palapa Sablon merupakan usaha mikro yang bergerak dibidang konveksi khususnya dalam melayani pembuatan dan percetakan kaos sesuai pesanan customer dengan jumlah unit atau partai. Dalam mengelola pemasaran dan penjualan produk, Palapa Sablon masih menggunakan sistem konvensional dimana pencatatan hasil penjualan dilakukan secara manual atau dengan pembukuan dan belum memiliki website resmi penjualan yang digunakan sebagai pusat pelayanan informasi kepada pelanggan atau calon pelanggan. yang dapat mengakibatkan kurangnya manajemen pemasaran dan penjualan produk. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti menggunakan Opencart sebagai *website e-commerce* Palapa Sablon. Metode pengembangan dan pengujian menggunakan *Waterfall* dan *System Usability Scale* dengan sampel sebanyak 80 responden. Sistem pemasaran dan penjualan Palapa Sablon berbasis *web* menggunakan Opencart menghasilkan rata-rata skor SUS sebesar 74,9. Penilaian responden terhadap *website* dikategorikan B dengan *persentil* di atas rata-rata, baik (*adjective*) dan dapat diterima (*acceptable*), namun dari segi NPS bersifat pasif (*passive*).

Kata Kunci : manajemen sistem, content management system (CMS) opencart, waterfall, system usability scale (SUS)

Abstract – Palapa Sablon is a micro business engaged in convection, especially in serving the manufacture and printing of t-shirts according to customer orders with the number of units or parties. In managing the marketing and sales of products, Palapa Sablon still uses a conventional system where the recording of sales results is done manually or by bookkeeping and does not yet have an official sales website that is used as an information service center to customers or prospective customers which can result in a lack of marketing and product sales management. Based on these problems, researchers use Opencart as a website e-commerce Palapa Sablon. Development and testing methods using Waterfall and System Usability Scale with a sample of 80 respondents.-based Palapa Sablon marketing and sales system web using Opencart resulted in an average SUS score of 74.9. Respondents' assessment of the website is categorized B with a percentile above the average, good (adjective) and acceptable (acceptable), but in terms of NPS it is passive (passive).

Keywords: system management, opencart content management system (CMS), waterfall, system usability scale (SUS)

PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi, terutama semenjak ditemukannya internet pada tahun 1990-an, telah mengubah tren perdagangan konvensional ke arah model perdagangan elektronik atau “e-commerce“(Cita et al., 2020). Hal tersebut menimbulkan terciptanya suatu pasar elektronik yang kita kenal dengan sebutan *marketplace*. Dengan adanya

pasar virtual tersebut maka para pelaku usaha hanya perlu memberikan informasi selengkap tentang produk yang mereka jual di *marketplace* seperti informasi produk, harga, pengiriman dan lain-lainnya (Yustiani & Yunanto, 2017).

Salah satu usaha yang bergerak dibidang percetakan sablon adalah Palapa Sablon yang sudah

berdiri sejak tahun 2020 berlokasi di Kabupaten Gowa tepatnya di Perumahan Samata Residence Blok D Nomor 17 Kamar 001, Romang Lompoa, Bontomarannu, Kabupaten Gowa, Sulawesi Selatan 92171 Indonesia. Palapa Sablon merupakan usaha mikro yang bergerak di bidang konveksi khususnya dalam melayani jasa pembuatan dan penyablonan kaos sesuai dengan pesanan pelanggan dengan jumlah satuan ataupun partai. Ada beberapa permasalahan pada model pemesanan secara *online* diantaranya adalah 1). *Miscommunication* antara *customer* dan *owner*, 2). Pada saat melakukan promosi tidak dapat dilihat langsung oleh *customer* dan calon *customer* yang tidak menyimpan nomor *handphone* Palapa Sablon sehingga untuk promosi kurang luas lingkupnya, 3). Tidak dapat melakukan pembelian langsung, seperti pada toko-toko *online*, 4). *Owner* Palapa Sablon harus mencatat dan membuat *invoice* kemudian dikirimkan ke WhatsApp *customer*. 5). Kualitas gambar belum standar.

Berdasarkan masalah tersebut diperlukan platform sebagai website penjualan Palapa Sablon. Salah satu platform yang sering digunakan adalah Opencart. Opencart merupakan aplikasi webstore (toko *online*) yang berbasis PHP dan MySQL yang dapat dikelola dengan sistem CMS, dimana untuk penggunaannya bersifat Open source dan gratis untuk siapa saja (Azhar et al., 2021). OpenCart telah memiliki beberapa modul seperti *account*, *affiliate*, *banner*, *bestsellers*, *carousel*, *category*, *featured*, *googletalk*, *information*, *latest*, *slideshow*, *specials*, *store*, dan *welcome* (Nuryunita & Nurhadryani, 2013).

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis dan merancang suatu sistem informasi manajemen pemasaran dan penjualan berbasis *web* menggunakan *Opencart*, sehingga dapat memudahkan *customer* dalam pemesanan sablon kaos secara *online* menjadi lebih efektif dan efisien baik dalam hal waktu, tempat, biaya maupun tenaga.

METODE PENELITIAN

1. Jenis dan Lokasi Penelitian

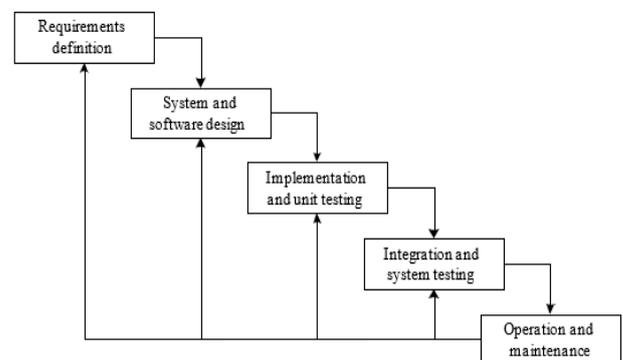
Adapun jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan tipe penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian ini berlokasi di Palapa Sablon yang terletak di Romang Lompoa, Kabupaten Gowa, Sulawesi Selatan. Sedangkan tempat pengujian dilakukan di ruang kerja yang bersifat fleksibel.

2. Populasi dan Sampel

Peneliti menentukan sampel berdasarkan populasi target (*Target Population*), hal ini dikarenakan kesulitan akses untuk memperoleh daftar populasi. Pada penelitian ini, populasi yang digunakan dalam pengujian *usability* sistem Palapa Sablon disesuaikan dengan identifikasi pengguna. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *sampling kuota*.

3. Metode Pengembangan Sistem

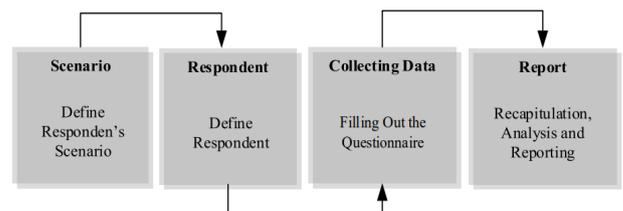
Pada penelitian ini, metode pengembangan aplikasi yang digunakan adalah *waterfall* yang merupakan salah satu metode dalam *System Development Live Cycle (SDLC)* yang mempunyai ciri khas pengerjaan setiap fase dalam *waterfall* harus diselesaikan terlebih dahulu sebelum melanjutkan ke fase selanjutnya (Nur, 2019). Secara garis besar metode *waterfall* mempunyai langkah-langkah sebagai berikut:



Gambar 1 Metode *Waterfall* (Ibrahim & Septiani, 2017)

4. Metode Pengujian Sistem

Adapun metode yang akan digunakan dalam pengujian sistem pada tugas akhir ini *System Usability Scale (SUS)*. *System Usability Scale (SUS)* merupakan kuesioner yang dapat digunakan untuk mengukur *usability* sistem komputer dengan menggunakan sudut pandang subjektif pengguna (Destani, 2021).



Gambar 2 Langkah-Langkah *System Usability Scale* (Ependi et al., 2019)

a) Penentuan skenario

Penentuan skenario yang digunakan untuk pengujian *usability* dengan menggunakan instrumen pengujian SUS berupa kuesioner yang telah ada

sebelumnya. Adapun instrumen pengujian SUS adalah sebagai berikut :

Tabel 1 Instrumen Pengujian SUS (Rasmila, 2018)

NO	Instrumen	Skala				
		1	2	3	4	5
1	<i>I think that I would like to use this system frequently</i> (Saya pikir bahwa saya akan lebih sering menggunakan aplikasi ini)					
2	<i>I found the system unnecessarily complex.</i> (Saya menemukan bahwa aplikasi ini, tidak harus dibuat serumit ini)					
3	<i>I thought the system was easy to use</i> (Saya pikir aplikasi mudah untuk digunakan)					
4	<i>I think that I would need the support of a technical person to be able to use this system</i> (Saya pikir bahwa saya akan membutuhkan bantuan dari orang teknis untuk dapat menggunakan aplikasi ini)					
5	<i>I found the various functions in this system were well integrated</i> (Saya menemukan berbagai fungsi di aplikasi ini diintegrasikan dengan baik)					
6	<i>I think there are too many inconsistencies in this system</i> (Saya pikir ada terlalu banyak ketidakkonsistenan dalam sistem ini)					
7	<i>I would imagine that most people would learn to use this system very quickly</i> (Saya bayangkan bahwa kebanyakan orang akan mudah untuk mempelajari aplikasi ini dengan sangat cepat)					
8	<i>I found the system very cumbersome to use</i> (Saya menemukan, aplikasi ini					

NO	Instrumen	Skala				
		1	2	3	4	5
	sangat rumit untuk digunakan)					
9	<i>I felt very confident using the system</i> (Saya merasa sangat percaya diri untuk menggunakan aplikasi ini)					
10	<i>I needed to learn a lot of things before I could get going with this system</i> (Saya perlu belajar banyak hal sebelum saya bisa memulai menggunakan aplikasi)					

b) Memilih responden atau penentuan responden

Berdasarkan populasi dan sampel yang telah ditentukan peneliti, maka pemilihan atau penentuan responden disesuaikan dengan populasi dan sampel yang diteliti yang terdiri dari *owner*, *customer* dan pengunjung yang berjumlah 80 responden.

c) Melakukan pengujian oleh responden

Responden diminta untuk masuk ke sistem *website* untuk melakukan pengujian sistem yang dikembangkan peneliti. Setelah menguji sistem, responden diberikan *form* kuesioner SUS yang terdiri dari 10 item pernyataan yang menggunakan 5 poin skala *Likert*. Responden diminta untuk memberikan penilaian —Sangat Tidak Setuju (STS), —Tidak Setuju (TS), —Ragu-ragu (RG), —Setuju (S), dan —Sangat setuju (SS) atas 10 item pernyataan SUS sesuai dengan penilaian subjektifnya.

d) Melakukan rekapitulasi hasil pengujian atau penentuan hasil.

Setelah melakukan pengumpulan data dari responden, kemudian data tersebut dihitung. Dalam SUS ada beberapa aturan dalam perhitungan skor. Berikut ini aturan-aturan saat perhitungan skor pada kuesionernya:

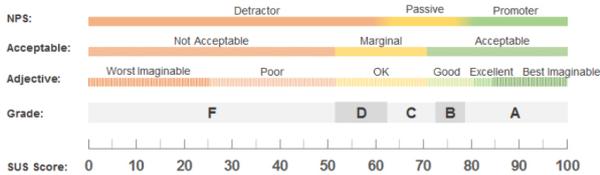
- 1) Setiap pertanyaan bernomor ganjil, skor setiap pertanyaan yang didapat dari skor pengguna akan dikurangi 1.
- 2) Setiap pertanyaan bernomor genap, skor akhir didapat dari nilai 5 dikurangi skor pertanyaan yang didapat dari pengguna.

3) Skor SUS didapat dari hasil penjumlahan skor setiap pertanyaan yang kemudian dikali 2,5.

Berikut rumus menghitung skor SUS :

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n} \dots \dots \dots (\text{Sanjaya et al., 2021})$$

Di bawah ini adalah pedoman umum tentang interpretasi SUS Score:

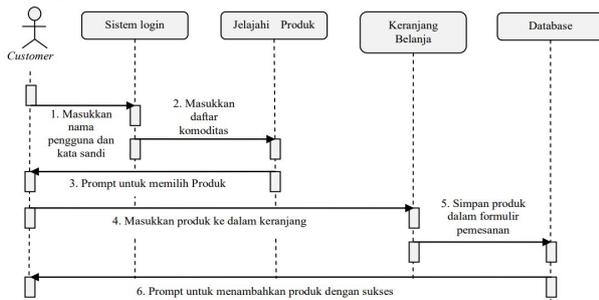


Gambar 3 Penilaian System Usability Scale (Sauro, 2018)

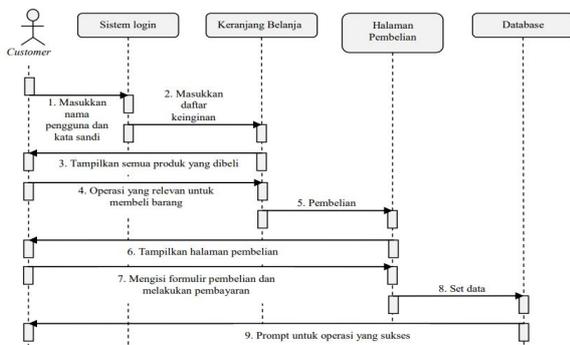
HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam tahap perancangan sistem terdapat dua komponen utama yaitu desain database dan desain *interface*. Perancangan database merupakan langkah awal dalam pembuatan *website* untuk menunjang manajemen pemasaran dan penjualan pada Palapa Sablon. Adapun hasil perancangan yang dikembangkan adalah sebagai berikut :

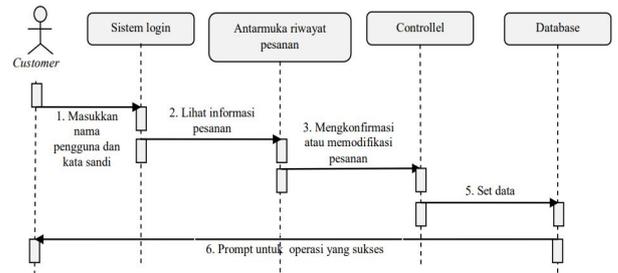
1. Sequence Diagram



Gambar 4 Sequence Diagram Pemesanan Produk

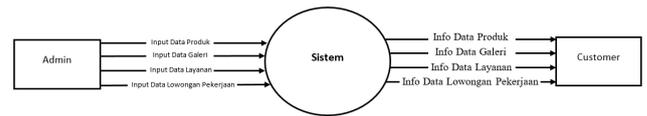


Gambar 5 Sequence Diagram Pembelian Produk

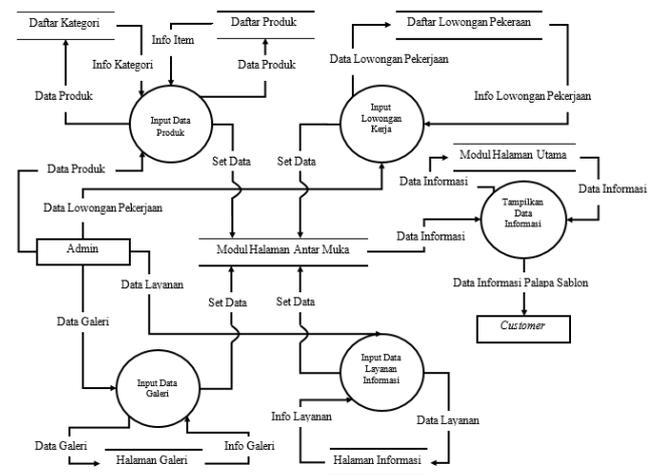


Gambar 6 Sequence Diagram Penyelesaian Customer

2. Data Flow Diagram (DFD)

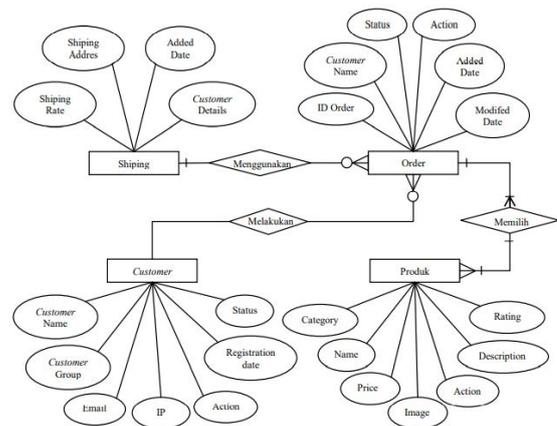


Gambar 7 Diagram Konteks Sistem Informasi Pemasaran



Gambar 8 Data Flow Diagram (DFD) Sistem Informasi Pemasaran

3. Entity Relationship Diagram (ERD)



Gambar 9 Entity Relationship Diagram

4. Implementasi

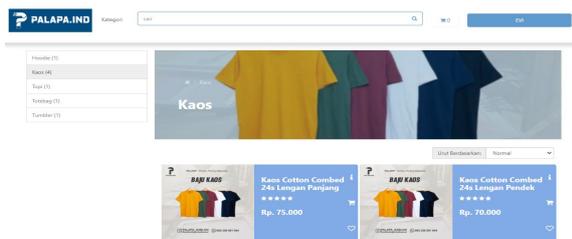
Hasil implementasi adalah sebagai berikut:



Gambar 10 Halaman Registrasi



Gambar 11 Halaman Beranda



Gambar 12 Halaman Kategori Produk



Gambar 13 Halaman Dashboard

5. Testing

Pengujian kelayakan sistem merupakan proses pengeksekusi sistem perangkat lunak untuk menentukan apakah sistem perangkat lunak tersebut cocok dengan spesifikasi sistem dan berjalan dengan lingkungan yang diinginkan.

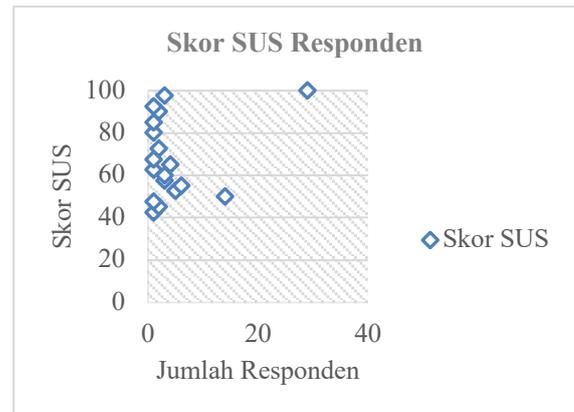
Sampel dalam penelitian ini adalah pihak Palapa Sablon, *customer* dan pengunjung sistem yang berjumlah keseluruhan 80 Responden.

Tabel 2 Identifikasi Pengguna

Kelompok Pengguna	Karakteristik Pengguna
Owner	Perempuan/Laki-laki, Usia >16 tahun, jumlah transaksi, terdaftar sebagai bagian dari struktur organisasi Palapa Sablon.
Customer	Perempuan/Laki-laki, Usia >16 tahun, pernah melakukan transaksi produk Palapa Sablon.

Pengunjung Perempuan/Laki-laki, Usia >16 tahun, tidak pernah melakukan transaksi produk Palapa Sablon.

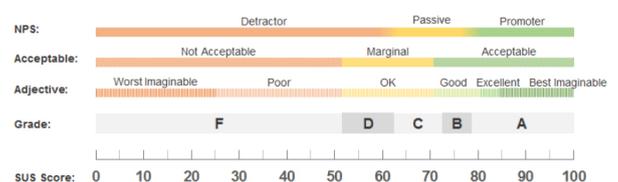
Dalam pengujian kelayakan, kuesioner (tabel 1) diberikan kepada masing-masing responden beserta link *website* yang telah dikembangkan untuk dilakukan pengujian. Setelah membuka *website*, responden diminta untuk mengisi *form* kuesioner SUS yang terdiri dari 10 item pernyataan yang menggunakan 5 poin skala *Likert*.



Gambar 14 Grafik Skor SUS Responden

Dari gambar 14 di atas, menunjukkan penyebaran jumlah responden terhadap skor SUS. Dapat diketahui bahwa jumlah responden terbanyak memperoleh skor SUS tertinggi dengan nilai skor 100 diperoleh sebanyak 29 responden. Sedangkan jumlah responden yang paling sedikit dengan diikuti skor SUS terkecil diperoleh sebanyak 1 responden dengan nilai skor SUS terkecil sebesar 42,5.

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n} = \frac{5990}{80} = 74,9$$



Gambar 15 Penilaian Skor SUS

Berdasarkan hasil yang telah diperoleh peneliti dengan menggunakan 5 (lima) cara dalam menginterpretasikan ke skor SUS, maka skor SUS peneliti memperoleh grade B dengan *persentil range* diatas rata-rata 68. Klasifikasi menunjukkan bahwa responden dalam menilai sistem Palapa Sablon yang telah dibuat sudah tergolong bagus (*adjectives*) dan dapat diterima (*acceptable*), namun dari segi NPS

cenderung bersikap pasif (*passive*). Hal ini dapat dikarenakan minimnya pengetahuan dan pengalaman responden dalam menggunakan sistem Palapa Sablon berbasis *website* sehingga responden belum memiliki gambaran ideal tentang sistem *website* Palapa Sablon.

KESIMPULAN

Perancangan Opencart yang dibuat dapat membantu Palapa Sablon dalam melakukan penjualan produk dengan lebih baik dari yang sebelumnya, mengurangi inventaris, dan memungkinkan pelanggan membeli produk secara *online*. Hasil pengujian *System Usability Scale* (SUS) yang diperoleh dari 80 responden dengan menggunakan instrumen berupa kuesioner dalam skala *likert* yang telah teruji valid dan reliabel pada sistem pemasaran dan penjualan Palapa Sablon berbasis *web* menggunakan Opencart menghasilkan skor SUS rata-rata responden sebesar 74,9. Berdasarkan interpretasi skor SUS, maka sistem Palapa Sablon yang dibuat menurut responden termasuk kategori nilai B dengan *percentile* di atas rata-rata. Responden menilai sistem Palapa Sablon berbasis *website* sudah bagus (*adjective*) dan dapat diterima (*acceptable*) namun dari segi NPS bersifat pasif (*passive*).

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Pembimbing atas dukungan finansialnya pada penelitian ini dan atau dukungannya dalam keikutsertaan dalam kegiatan ilmiah ini. Penulis juga berterima kasih kepada semua pihak yang terlibat atas diskusinya yang bermanfaat.

DAFTAR PUSTAKA

- Azhar, K., Gusman, D., & Azriadi, E. (2021). Portal Penjualan Ikan Berbasis Web Di Kabupaten Kampar (Planning) Studi Kasus (Kabupaten Kampar). *Jurnal Inovasi Teknik Informatika*, 5(2), 23–31.
- Cita, S. D., Effendy, F., Sudarso, A., A. Abdillah, L., Fadhillah, Y., Fajrillah, Budi Setiawan, Y., Simarmata Ronal Watrianthos, J., & Jamaludin. (2020). *Perdagangan Elektronik: Berjualan di Internet* (1st ed.). <https://ssrn.com/abstract=3660424>
- Destani, H. A. (2021). *Rancang Bangun Aplikasi Penerimaan Pesanan Kaos Sablon Digital Transfer Film Berbasis Website Pada Umkm Konveksi Ababil*. 139–140.
- Ependi, U., Kurniawan, T. B., & Panjaitan, F. (2019). System Usability Scale Vs Heuristic Evaluation: a Review. *SIMETRIS*, 10(1), 65–74. <https://doi.org/10.24176/simet.v10i1.2725>
- Ibrahim, M. I., & Septiani, W. D. (2017). Sistem Informasi Penerimaan Donasi (Studi Kasus: Yayasan Sahabat

Yatim Indonesia). *Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi Komputer*, 3(1), 87–94.

- Nur, H. (2019). Penggunaan Metode Waterfall Dalam Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan. *Generation Journal*, 3(1), 1. <https://doi.org/10.29407/gj.v3i1.12642>
- Nuryunita, K., & Nurhadryani, Y. (2013). Pembuatan Modul Rekomendasi pada OpenCart Menggunakan Metode Item-Based Collaborative Filtering. *Jurnal Ilmu Komputer Dan Agri-Informatika*, 2(1), 9. <https://doi.org/10.29244/jika.2.1.9-19>
- Rasmila. (2018). Evaluasi Website Dengan Menggunakan System Usability Scale (SUS) Pada Perguruan Tinggi Swasta Di Palembang. *JUSIFO*, 4(1), 89–98.
- Sanjaya, M. R., Saputra, A., & Kurniawan, D. (2021). Penerapan Metode System Usability Scale (Sus) Perangkat Lunak Daftar Hadir Di Pondok Pesantren Miftahul Jannah Berbasis Website. *Jurnal Politeknik Caltex Riau*, 7(1), 120–132.
- Sauro, J. (2018, September 19). *5 Ways to Interpret a SUS Score*. MeasuringU. <https://measuringu.com/interpret-sus-score/>
- Yustiani, R., & Yunanto, R. (2017). Peran Marketplace Sebagai Alternatif Bisnis Di Era Ilmiah Komputer. *Jurnal Ilmiah Komputer Dan Informatika (KOMPUTA)*, 6(2).