

IMPLEMENTASI *CONTENT MANAGEMENT SYSTEM* (CMS) PADA CEMERLANG *SPORT*

Khairul Huda, Heru Lestiawan, M.Kom

Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro

Jl. Nakula 5-11, Semarang 50131, 024-3517261

E-mail : Yudha.iffan@gmail.com , hlestiawan@gmail.com

Abstrak

Jaman sekarang teknologi berkembang pesat. Teknologi yang berkembang pesat menyediakan sarana pendukung penjualan yang lebih atraktif bagi perusahaan. CMS menyediakan banyak kemudahan dan kelebihan jika dibandingkan dengan model transaksi secara *konvensional*. Selain bisa melakukan transaksi berbelanja lebih cepat. Dengan CMS yang tersedia perusahaan juga dapat memantau barang pada toko. Selain itu, biasanya informasi tentang barang jualan dapat disediakan secara lengkap. Keuntungan lain yang didapat dengan bertransaksi menggunakan CMS yaitu menjadikan proses penjualan dilakukan secara lebih mudah, efisien dan interaktif antara *customer* dan perusahaan. Hal inilah yang ingin dicapai sebagai salah satu perusahaan yang bergerak dibidang penjualan peralatan olahraga. Cemerlang *Sport* ingin merancang aplikasi penjualan menggunakan CMS untuk meningkatkan kinerja pelayanan penjualan serta mempercepat pelolahan data transaksi yang telah dilakukan.. Dengan mengaplikasikan CMS sebagai media teknologi informasi, hampir setiap aspek pekerjaan, teknologi informasi mengambil peran penting dalam pengerjaannya, perubahan sistem lama ke sistem baru yang memberikan manfaat yang sangat berguna dalam pengerjaan tugas pengolahan data dan transaksi perusahaan.

Kata kunci : CMS, *Konvensional*, *Customer*, Sistem baru

Abstract

Today's rapidly evolving technology. Rapidly evolving technologies provide a means of supporting the sale more attractive for companies. CMS provides a lot of convenience and jka advantages compared with conventional transaction model. In addition to the transaction to shop faster. With CMS provided the company can also monitor the goods in the store. Moreover, usually the information about the merchandise can be provided in full. Another advantage gained by transacting using a CMS is to make the sales process is much easier, efficient and interactive between the customer and the company. This is to be achieved as a company engaged in the sale of sports equipment. Sport brilliant want to design a sales application using the CMS to improve service performance and accelerate pelolahan sales transaction data that has been done ..

By applying the CMS as a medium of information technology, nearly every aspect of work, information technology played an important role in the process, change the old system to the new system that provides benefits that are very useful in performing tasks of data and transaction processing companies.

Keywords: CMS, Conventional, Customer, new system

1. Pendahuluan

Teknologi informasi merupakan suatu teknologi yang dapat membantu manusia dalam memproses data untuk mendapatkan informasi yang berguna. Pada awalnya, teknologi informasi diperuntukkan bagi tujuan dan departemen tertentu, namun seiring berkembangnya teknologi informasi dari waktu ke

waktu, kebutuhan akan teknologi informasi di era sekarang sudah merupakan hal umum, banyak sekali instansi dalam berbagai bidang yang memanfaatkan peran teknologi informasi untuk mempermudah pekerjaan mereka. Bisa dikatakan teknologi informasi sangat berperan penting dalam membantu memperingan pekerjaan pengolahan data dan juga dapat mengefisienkan waktu dan aspek lainnya.

Sekarang ini adalah era teknologi informasi, hampir setiap aspek pekerjaan, teknologi informasi mengambil peran penting dalam pengerjaannya, perubahan sistem lama ke sistem baru yang memberikan manfaat yang sangat berguna dalam pengerjaan tugas pengolahan data dan transaksi perusahaan.

CMS (*Content Management System*) ialah 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. Terminologi CMS sendiri cukup luas, diantaranya mencakup *software* aplikasi, *database*, arsip, *workflow*, dan alat bantu lainnya yang dapat dikelola sebagai bagian dari mekanisme jaringan informasi suatu perusahaan maupun global. Dengan mengaplikasikan CMS sebagai media teknologi, menjadikan proses penjualan dilakukan secara lebih mudah, efisien dan interaktif antara *customer* dan perusahaan. Hal inilah yang ingin dicapai oleh Cemerlang *Sport*, sebagai salah satu perusahaan yang bergerak di bidang penjualan peralatan olahraga. Cemerlang *Sport* ingin merancang aplikasi penjualan menggunakan CMS untuk meningkatkan kinerja pelayanan penjualan serta mempercepat pelolahan data transaksi yang telah dilakukan.

2 Metode Penelitian

Mempelajari teknologi yang digunakan dalam pembuatan sistem *Content Management System* (CMS) dan pengimplementasiannya dengan membaca buku-buku, artikel, melihat di *internet*, dan sumber-sumber lainnya.

2.1 Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan adalah *Prototipe* karena metode ini yang cocok untuk digunakan dalam memecahkan kasus yang ada di Cemerlang *Sport*. Prototipe adalah sebuah metode yang biasa digunakan oleh pengembang atau pembuat aplikasi perangkat lunak ketika *customer* belum mengerti tentang kebutuhan program atau aplikasi yang dipesannya.

2.1.1 Communication

Wawancara langsung dengan pemilik toko atau perusahaan, untuk memastikan kebutuhan yang dibutuhkan pada aplikasi yang sedang dirancang. Penulis juga bertanya langsung kepada *Manager* dan Kasir tentang permasalahan yang dihadapi. Penulis juga melakukan tentang manfaat *Content*

Management System yang akan dirancang dan dibangun oleh Cemerlang *Sport* melalui buku-buku, artikel dan *internet*.

2.2 Tahap Perancangan Sistem

Pada tahap ini penulis akan menggunakan alur yang ada pada metode prototipe untuk merancang, *men-design* dan membangun CMS pada Cemerlang *Sport* adapun tahapannya yaitu :

2.2.2 Requirements Analysis and Definition

Pada tahap ini penulis akan mengumpulkan kebutuhan secara lengkap kemudian dianalisis dan didefinisikan kebutuhan yang harus dipenuhi oleh *software* yang akan dibangun. Hal ini sangat penting, mengingat *software* harus dapat berinteraksi dengan elemen-elemen yang lain seperti *hardware*, *database*, *user* dan kegiatan kerja perusahaan dengan cara *survey* ke lapangan secara langsung dan bertanya kepada pihak Cemerlang *Sport*. Tahap ini sering disebut dengan *Project Definition*.

2.2.3 System and Software Design

Proses pencarian kebutuhan yang dilakukan oleh penulis akan diintensifkan dan difokuskan pada *software*. Untuk mengetahui sifat dari program yang akan dibuat, maka para *software engineer* harus mengerti tentang *domain* informasi dari *software*, misalnya fungsi yang dibutuhkan, *user interface* dan sebagainya. Dari dua aktivitas tersebut (pencarian kebutuhan sistem dan *software*) harus didokumentasikan dan ditunjukkan kepada *user*. Proses *software design* untuk mengubah kebutuhan-kebutuhan di atas akan direpresentasikan ke dalam bentuk "*blueprint*" *software* sebelum *coding* dimulai. Desain harus dapat mengimplementasikan kebutuhan yang telah disebutkan pada tahap sebelumnya. Seperti dua aktivitas sebelumnya, maka proses ini juga harus didokumentasikan sebagai konfigurasi dari *software*. Penulis akan *men-design content application* menggunakan *Dreamweaver*, *HTML5*, *CSS3*, *JQuery*, *Photoshop*.

2.2.4 Implementation and Unit Testing

Desain program diterjemahkan ke dalam kode-kode dengan menggunakan bahasa pemrograman yang sudah ditentukan. Program yang dibangun langsung diuji baik secara *unit*. Penulis akan menggunakan media *Dreamweaver*, *PSPad*, *Notepad++* untuk membuat desain *aplikasi* yang diinginkan Cemerlang *Sport*.

2.2.5 Integration and System Testing

Untuk dapat dimengerti oleh mesin, dalam hal ini adalah komputer, maka penulis akan mengubah desain tadi menjadi bentuk yang dapat dimengerti oleh mesin, yaitu ke dalam bahasa pemrograman melalui proses *coding*. Tahap ini merupakan implementasi dari tahap *design* yang secara teknis nantinya dikerjakan oleh *programmer*. Penyatuan *unit-unit*

program kemudian diuji secara keseluruhan (*system testing*).

2.2.6 Operation and Maintenance

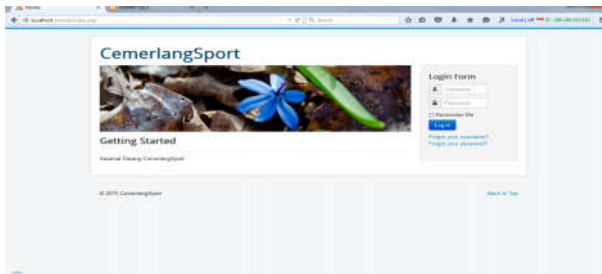
Sesuatu yang dibuat harus diuji cobakan. Demikian juga dengan *software*. Semua fungsi-fungsi *software* harus diuji coba, agar *software* bebas dari *error*, dan hasilnya harus benar-benar sesuai dengan kebutuhan yang sudah didefinisikan sebelumnya. Pada tahap ini penulis melakukan *testing* menggunakan *server local* yaitu *localhost*.

Pemeliharaan suatu *software* diperlukan, termasuk di dalamnya adalah pengembangan, karena *software* yang dibuat tidak selamanya hanya seperti itu. Ketika dijalankan mungkin saja masih ada *error* kecil yang tidak ditemukan sebelumnya, atau ada penambahan fitur-fitur yang belum ada pada *software* tersebut. Pengembangan diperlukan ketika adanya perubahan dari eksternal perusahaan seperti ketika ada pergantian sistem operasi, atau perangkat lainnya.

3 Implementasi Sistem

3.1 Form Login

Form ini akan muncul bila program dijalankan. *Form login* digunakan untuk membatasi pengguna lain yang tidak mempunyai hak mengakses pada sistem dan yang mengetahui *username* dan *password* tersebut hanyalah administrator yang telah diberi hak untuk mengoperasikan sistem.

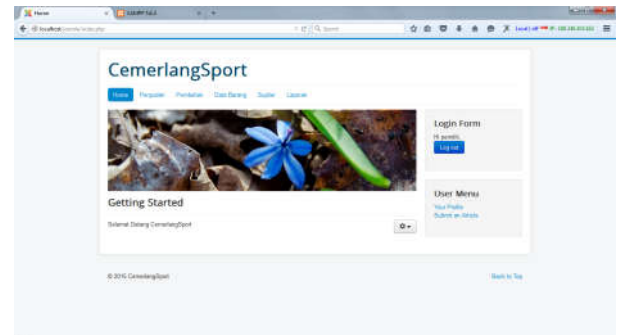


Keterangan :

- Admin memasukkan *username* dan *password*
 - Username* "admin"
 - Password* "administrator"
- Tekan tombol Login, jika *Username* dan *Password* benar akan menampilkan *Form Menu Utama*, bila salah akan muncul pesan "Login salah, periksa kembali *username* dan *password* !!!".
- Tombol Batal untuk membatalkan *input data*.
- Tombol Tutup untuk keluar dari sistem.

3.2 Form Menu Utama

Form menu utama berfungsi memberikan pilihan kepada administrator untuk dapat mengelola data yang sediakan.



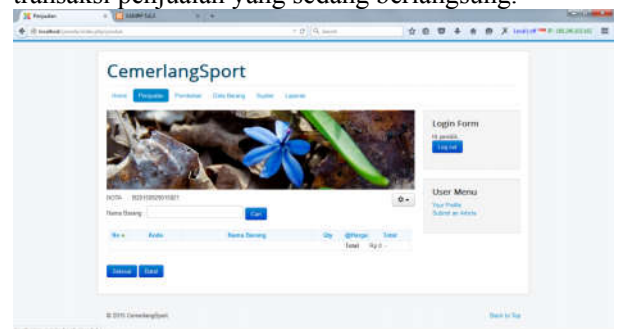
Keterangan :

Di dalam *form* ini terdapat beberapa tombol, antara lain :

- Tombol penjualan untuk memasukkan data penjualan yg terjadi atau berlangsung.
- Tombol pembelian untuk memasukkan data pembelian barang dari supplier.
- Tombol supplier untuk memasukkan data *supplier* pemesanan barang.
- Tombol data barang untuk mengetahui segala informasi atau laporan tentang semua barang yang ada di toko.
- Tombol Laporan pembelian untuk mengetahui laporan transaksi pembelian yang telah berlangsung.
- Tombol data *supplier* untuk mengetahui semua data mengenai *supplier* pemesanan barang.
- Tombol Laporan penjualan untuk mengetahui laporan penjualan yang telah berlangsung.
- Tombol *your profile* berisikan profil admin atau pemilik toko Cemerlang Sport.
- Tombol *site administrator* untuk login masuk ke admin panel.
- Tombol *site setting* untuk mengatur tampilan penjualan.
- Tombol *log out* untuk keluar dari sistem.

3.3 Form Penjualan

Pada *form* ini, administrator dapat meng-*input* transaksi penjualan yang sedang berlangsung.



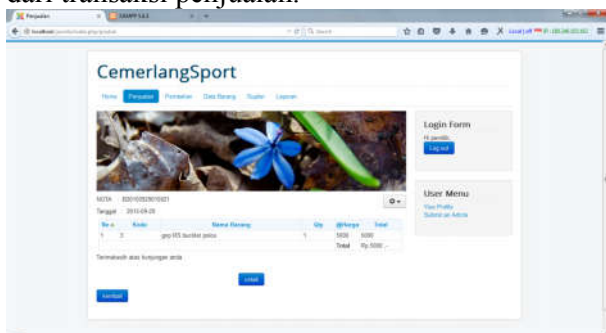
Keterangan :

Di dalam *form* ini terdapat beberapa tombol, antara lain :

1. Tombol Cari pada kolom Nama Barang berfungsi untuk mencari barang, setelah barang dimasukkan maka akan muncul tombol Tambahkan yang berfungsi untuk meng-*input* jumlah barang yang diinginkan.
2. Tombol selesai apabila transaksi penjualan telah selesai.
3. Tombol Batal untuk membatalkan transaksi penjualan.

3.4 Form Cetak Penjualan

Pada *form* ini, administrator dapat mencetak hasil dari transaksi penjualan.



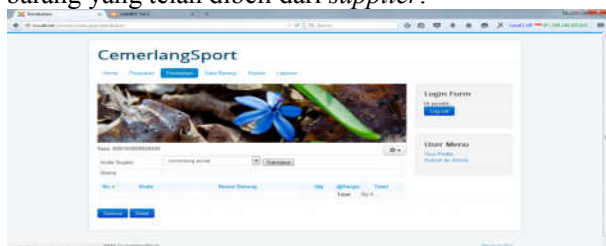
Keterangan :

Di dalam *form* ini terdapat beberapa tombol, antara lain :

- a. Tombol cetak untuk mencetak hasil transaksi penjualan.
- b. Tombol Kembali untuk kembali ke *form* penjualan.

3.5 Form Pembelian

Pada *form* ini, administrator dapat menginputkan data barang yang telah dibeli dari *supplier*.



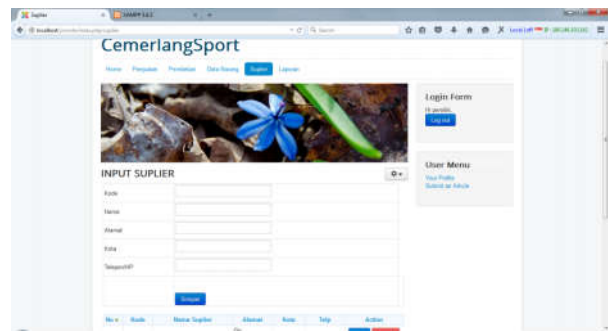
Keterangan :

Di dalam *form* ini terdapat beberapa tombol, antara lain :

1. Tombol selesai apabila transaksi pembelian telah selesai.
2. Tombol Batal untuk membatalkan transaksi pembelian barang.

3.6 Form Supplier

Pada *form* ini, administrator dapat menginputkan data *supplier*.

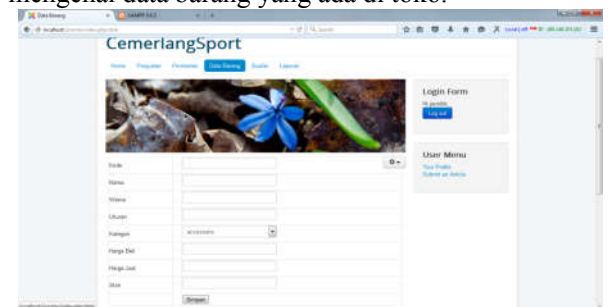


Keterangan :

Di dalam *form* ini terdapat Simpan untuk menambahkan data *supplier*.

3.7 Form Data Barang

Pada *form* ini, administrator dapat meng-*edit* mengenai data barang yang ada di toko.



Keterangan :

Di dalam *form* ini terdapat beberapa tombol, antara lain :

- a. Tombol Edit untuk mengganti data barang.
- b. Tombol Hapus untuk menghapus data barang yang sudah tidak ada di toko.

4. Pengujian

Program yang telah berhasil diimplementasikan akan diuji. Metode yang digunakan untuk menguji program adalah *blackbox*. Metode *blackbox* merupakan pengujian *user interface* atau penggunaan setelah diberikan ke pengguna dapat dioperasikan atau tidak. Metode pengujian ini akan diterapkan dengan menggunakan table referensi masukan keluaran untuk menguji perilaku sistem saat diberikan masukan tertentu, apabila keluaran yang dihasilkan sesuai yang diharapkan maka dapat dikatakan bahwa sistem lolos dari pengujian *blackbox*.

4.1 Hasil Pengujian Black Box

Pengujian selanjutnya dilakukan untuk memastikan masukan akan menjalankan proses yang tepat dan menghasilkan *output* yang sesuai dengan rancangan. Uji *black box* ini dilakukan pada program menu utama dari sistem informasi untuk pengelolaan transaksi. Dari hasil pengujian dapat disimpulkan untuk uji *black box* yang meliputi uji *input*, proses dan *output* dengan acuan rancangan perangkat lunak yang telah terpenuhi dengan hasil sesuai rancangan.

5. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, dapat diambil kesimpulan yaitu :

- a. Pemanfaatan teknologi informasi seperti, aplikasi penjualan akan sangat membantu kegiatan jual beli terutama pada Cemerlang Sport Semarang.

- b. Pengolahan data transaksi penjualan lebih mudah dilakukan.

Kelebihan yang didapatkan dengan adanya CMS yaitu pencarian harga barang, jumlah stok barang akan lebih mudah. Transaksi penjualan dapat dilakukan lebih cepat, laporan transaksi lebih mudah dilakukan

6. Saran

Saran yang dapat diberikan untuk pengembangan dan peningkatan performa dari sistem informasi ini antara lain :

- a. Sebaiknya dikemudian hari dapat terintegrasi dengan *website* maupun cabang Cemerlang Sport lainnya.
- b. Pemanfaatan alat scanbarcode dapat digunakan untuk meningkatkan proses transaksi sehingga lebih cepat.

7. Daftar Pustaka

- [1] Al Fatta, Hanif, 2007, *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi*, Yogyakarta : ANDI.
- [2] Mc Leod, (2009), *Management Information System-Sistem Informasi Manajemen*, Edisi 10, Jakarta: Salemba Empat.
- [3] Darmawan, Deni dan Fauzi, Kunkun Nur, 2013, *Sistem Informasi Manajemen*, Rosda, Bandung.
- [4] Sutabri, Tata, 2005, *Sistem Informasi Manajemen*, Yogyakarta: ANDI OFFSET.
- [5] Nugroho, Bunafit, 2014, *Membuat Aplikasi Klinik Dengan Visual Basic 6*, Yogyakarta: Elex Media Komputindo.
- [6] Yakub, 2012, *Pengantar Sistem Informasi*, Graha Ilmu, Yogyakarta.
- [7] Mulyadi. 2008. *Sistem Akuntansi*. Salemba Empat, Jakarta.
- [8] Resha. 2005. *Mengenal CMS*. Volume ke-2. SDA-Asia Magazine, Jakarta.
- [9] S, Rosa A. dan M. Shalahuddin , 2014, *Rekayasa Perangkat Lunak, Informatika*, Bandung.
- [10] Raharjo, Budi, 2011, *Pemograman Web dengan PHP + Oracle*, Informatika, Bandung.
- [11] Aditama, Roki, 2013, *Sistem Informasi Akademik Kampus Berbasis Web dengan PHP*, Lokomedia, Yogyakarta.
- [12] Kadir, Abdul. 2013, *From Zero To Pro Javascript & jQuery*, Andi, Yogyakarta.
- [13] Khafidli, M. Firgiawan, 2011, *Trik Menguasai HTML5, CSS, PHP Aplikatif*, Lokomedia, Yogyakarta.
- [14] Abdul Kadir (2010), *Pengenalan Sistem Informasi*, Andi, Yogyakarta.
- [15] Riri Satria (1998), pada buku *Sistem Informasi Manajemen*, Rosda, Bandung.
- [16] Utomo, Eko Priyo, 2012, *From Newbie To Advance*, Andi, Yogyakarta.
- [17] Sugiyono. 2011 *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Jakarta: Alfabeta.