

# Membangun Content Management System (CMS) Untuk Media Informasi Berbasis Wordpress

Rosyad Rifqi Pratama<sup>1)</sup>, Bartolomius Harpad<sup>2)</sup>, dan Wahyuni<sup>3)</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi Sistem Informasi, STMIK Widya Cipta Dharma

<sup>3</sup>Program Studi Teknik Informatika, STMIK Widya Cipta Dharma

<sup>1,2,3</sup>Jl. M. Yamin No.25, Samarinda, 75123

E-mail: rosyadpratama11@gmail.com<sup>1)</sup>, harpad@wicida.ac.id<sup>2)</sup>, wahyuni@wicida.ac.id<sup>3)</sup>

## ABSTRAK

Tujuan dari penelitian di CV. Barokah Samarinda adalah untuk meningkatkan penjualan serta informasi kepada buyer, client dan pemesanan interior di seluruh kota Samarinda. Perusahaan ini sudah di dirikan sejak tahun 2017 dan terus berkembang hingga saat ini. Seiring dengan perkembangan tersebut tuntutan kualitas dan kuantitas pelayanan pun bertambah. Bisnis yang di jalankan oleh CV. Barokah ini sendiri memiliki banyak pesaing dari dalam maupun dari luar kota. Di tambah lagi bagi perusahaan CV. Barokah pelayanan di bidang pengadaan barang dan cetakan semakin menurun sehingga untuk mengatasi hal tersebut direktur serta komisaris ingin menabahnya pelayanan di bidang *interior dan* Membangun Content Management System (CMS) Untuk Media Informasi Berbasis Wordpress dengan menggunakan metode *waterfall*. Hasil dari kegiatan ini menunjukkan bahwa website ini dapat membantu mencapai ke target pasar yang baru dan juga dapat membantu legitimasi sebuah perusahaan.

**Kata Kunci:** CMS, Media Informasi, Wordpress

---

## ***Building A Content Management System (CMS) For Wordpress-Based Information Media***

### **ABSTRACT**

*The purpose of the research at CV. Barokah Samarinda is to increase sales and information to buyers, clients and interior orders throughout the city of Samarinda. This company has been established since 2017 and continues to grow until now. Along with this development, the demands for quality and quantity of service have increased. The business run by CV. Barokah itself has many competitors from within and outside the city. In addition, for the company CV. Barokah services in the field of procurement of goods and printing are decreasing so that to overcome this, the director and commissioners want to add services in the interior field and Build a Content Management System (CMS) for Wordpress-Based Information Media using the waterfall method. The results of this activity show that this website can help reach new target markets and can also help legitimize a company.*

**Keywords:** CMS, Information Media, Wordpress

---

## **1. PENDAHULUAN**

*Content Management System (CMS)* memainkan peranan yang sangat penting bagi bisnis karena menyajikan visi, misi, dan apa yang ingin ditawarkan perusahaan kepada konsumen. Manfaat lain dari CMS adalah dapat digunakan sebagai alat presentasi untuk mempersingkat pertemuan dengan pelanggan, sehingga menghilangkan kebutuhan untuk bertanya kepada mereka tentang profil, visi, dan misi perusahaan secara detail.

*Content Management System (CMS)* dapat digunakan oleh para profesional bisnis sebagai alat pemasaran yang efektif, terutama jika *Content Management System (CMS)* terlihat menarik dapat membuat *client* terkesan

dan menambah kepercayaan terhadap Perusahaan terutama penyedia barang dan jasa.

CV Barokah merupakan perusahaan yang bergerak di bidang pengadaan barang computer atau alat kantor dan pengadaan percetakan dengan lokasi kantor di jalan Wiraguna. Perusahaan ini sudah di dirikan sejak tahun 2017 dan terus berkembang hingga saat ini. Seiring dengan perkembangan tersebut tuntutan kualitas dan kuantitas pelayanan pun bertambah. Bisnis yang di jalankan oleh CV. Barokah ini sendiri memiliki banyak pesaing dari dalam maupun dari luar kota. Di tambah lagi bagi perusahaan CV. Barokah pelayanan di bidang pengadaan barang dan cetakan semakin menurun sehingga untuk mengatasi hal tersebut direktur serta komisaris ingin menabahnya pelayanan di bidang *interior*

dan *advertising*. Seiring dengan berkembangnya teknologi para pesaing pun memiliki *Content Management System (CMS)* yang dapat menggambarkan perusahaan mereka yang mana juga dapat di gunakan untuk membuat para *client* atau pun *customer* terkesan, ditakutkan dengan keadaan seperti ini perusahaan akan kurang mampu bersaing dengan perusahaan sejenisnya yang mampu menawarkan jasanya dengan menarik melalui *Content Management System (CMS)*.

Untuk itu di harapkan dengan di bangunnya *Content Management System (CMS)* pada CV. Barokah dapat membantu memperkenalkan CV. Barokah ke Masyarakat yang luas dan membantu perusahaan sehingga dapat bersaing dengan perusahaan lainnya.

## 2. RUANG LINGKUP

Dalam penelitian ini permasalahan mencakup:

### 1. Cakupan permasalahan

Sesuai dengan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas maka rumusan permasalahan paling mendasar adalah “Bagaimana Membangun Content Management System (CMS) Untuk Media Informasi Berbasis Wordpress?”

### 2. Batasan-batasan penelitian

Mengingat luasnya ruang lingkup permasalahan yang ada maka Batasan masalah yang akan diteliti sebagai berikut :

#### 1. Halaman *Front End*

- 1) Beranda
- 2) Tentang Kami
- 3) Produk Kami
- 4) Detail Barang
- 5) Kontak
- 6) Login

#### 2. Halaman *Back End*

- 1) Manajemen *Input, edit* dan hapus data halaman Produk Kami
- 2) *Preview* tampilan untuk halaman Produk Kami
- 3) Manajemen *input, edit* dan hapus data halaman Beranda.
- 4) *Log Out*

3. Sistem ini hanya berfungsi sebagai media pengenalan perusahaan beserta produknya.

4. Sistem ini tidak memiliki fungsi pengaturan stok barang seperti pada system inventori barang (keluar – masuknya baranh)

5. Sistem ini menggunakan *browser* Mozilla Firefox / Google Chrome / aplikasi sejenisnya di komputer

6. Program ini dapat dijalankan hanya menggunakan XAMPP melalui localhost dan belum terhubung ke *internet*

7. *Database* menggunakan MySQL dan pemogramannya menggunakan HTML, CSS, PHP dan Javascript.

### 3. Rencana hasil yang didapatkan

Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah untuk menyelesaikan program dari Skripsi dan menciptakan sarana penyebaran informasi elektronik yang berguna bagi perusahaan. Dengan adanya *website* ini diharapkan dapat menjadi alternatif yang baik dalam menyelesaikan permasalahan informasi yang dihadapi, memberikan kemudahan pada calon *costumer / client* yang akan menggunakan jasa yang di tawarkan oleh CV. Barokah.

## 3. METODE PENGEMBANGAN SISTEM

*Waterfall* merupakan fase yang digunakan dalam pengembangan sistem ini, fase-fase ini meliputi :

### 3.1 Analisis

Setelah melakukan proses pengumpulan data, tahap analisis dimulai pada tahap pengembangan sistem maka dimulailah tahapan analisis. Analisis dilakukan untuk mengetahui kebutuhan apa saja yang diperlukan.

### 3.2 Kebutuhan Fungsional

Kebutuhan fungsional adalah suatu kebutuhan yang berisi proses-proses apa saja yang dapat dilakukan oleh sistem Ketika sistem berjalan. Adapun kebutuhan fungsional diantaranya:

1. Sistem dapat menampilkan data
2. Sistem dapat mengupdate data
3. Sistem dapat diakses oleh semua user
4. Sistem dapat menginput data

### 3.3 Kebutuhan Non Fungsional

Kebutuhan non fungsional adalah kebutuhan yang menitikberatkan pada property perilaku yang dimiliki oleh sistem. Adapun kebutuhan non fungsional diantaranya :

1. Menggunakan sistem operasi Windows 10 untuk client dan Xampp sebagai server localhost.
2. Sistem dilengkapi dengan informasi tentang syarat pengurusan dokumen dan prosedurnya.
3. Sistem dilengkapi dengan password sebagai keamanan untuk *back end user*.
4. Prosesor AMD Ryzen 5
5. RAM 4 GB
6. *Google Chrome* sebagai *web browser*

### 3.4 Analisis User

Analisis ini dilakukan untuk memastikan pengguna yang terlibat dalam penggunaan sistem. Pengguna sistem ini adalah pengguna *front-end* dan pengguna *back-end*, yang terdiri dari :

1. Direktur Utama
2. Manager Pemasaran, dan
3. Staff Administrasi

### 3.5 Analisis Sistem

Analisis sistem dilakukan untuk menggambarkan suatu sistem informasi secara lengkap ke dalam komponen-komponennya. Serta untuk menilai bagaimana fungsi alur yang ada dengan cara menjelaskan

proses *input*, pengolahan data dan proses *output* pada sistem.

### 3.6 Desain

Tujuan dari perancangan sistem ini adalah untuk memberikan gambaran mengenai rancangan sistem yang diusulkan. Tahapan proses desain adalah:

1. *Flowchart* digunakan untuk memberikan alur operasi langkah demi langkah dalam suatu sistem.
2. *Sitemap* digunakan untuk menampilkan navigasi dalam suatu sistem dengan memberikan gambaran umum tentang susunan menu atau hirarki menu.
3. *Desain Database* dimaksudkan untuk mengidentifikasi apa saja kebutuhan table beserta *field-field* yang diperlukan di dalam proses pembangunan sistem.
4. *Desain Input* tampilan *website* yang ingin dibuat, berupa gambar hasil *screenshot* secara langsung dari sistem.
5. *Desain Output* tampilan *website* yang akan dibuat sebagai gambar hasil *screenshot* secara langsung dari sistem.

### 3.7 Implementasi

Setelah melakukan proses analisis dan membuat perancangan sistem, maka tahap selanjutnya adalah melakukan implementasi sistem, yaitu tahap pembangunan sistem berdasarkan hasil rancangan yang telah di buat.

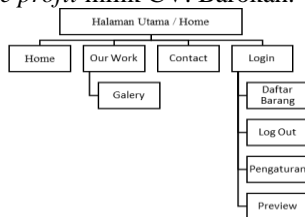
### 3.8 Pengujian Program

Langkah selanjutnya adalah menguji program yang akan dibuat. Pengujian dimaksudkan untuk menemukan kesalahan pada sistem dan memastikan bahwa sistem yang dibangun sesuai dengan rencana sebelumnya. Metode pengujian yang digunakan dalam membangun *Content Management System (CMS)* berbasis *WordPress* adalah pengujian beta.

### 3.9 Sitemap Sistem

*Sitemap* pada *website profile* yang dibuat berawal dari halaman utama memiliki 4 cabang yaitu *Home*, *About*, *our work*, *faq*, *contact*, *gallery* dan *login*. Dari menu *our work* pengguna dapat mengakses halaman lain yaitu halaman *gallery*. Kemudian dari halaman *login* setelah berhasil masuk maka pengguna dapat mengakses 4 halaman lainnya yaitu daftar barang, log out dan priview.

Pada gambar di bawah ini (gambar 4.3) menunjukan *sitemap website profil* milik CV. Barokah.



Gambar 1 Sitemap Sistem

## 4. TINJAUAN PUSTAKA

Dalam perancangan dan pembuatan “Content Management System (CMS) Untuk Media Informasi

Berbasis Wordpress” didasarkan oleh beberapa penelitian-penelitian sebelumnya yaitu sebagai berikut.

Membangun Content Management System (CMS) Untuk Pengaturan Berita Online Dengan Mengembangkan Fitur News Publishing oleh Dwi Retnoningsih, (Universitas Sahid Surakarta). Penelitian ini menggunakan metode pengembangan sistem wordpress, pengkodeannya menggunakan aplikasi Microsoft Visual Studio 2010 dan database yang di pakai MySQL. Model analisisnya menggunakan *Flowchart* dan *Data Flow Diagram (DFD)*. Metode pengujian sistem yang digunakan ialah *Black-Box*.

Aplikasi Content Management System (CMS) pada Joomla Untuk Membuat Web Service oleh Muhammad Zulfansyuri, Muhammad Fahriza (Universitas Islam Negeri Sumatra Utara). Penelitian ini menggunakan metode pengembangan sistem Joomla, pengkodeannya menggunakan aplikasi Microsoft Visual Studio dan database yang di pakai MySQL, *Extensible Markup Language (XML)*. Model analisisnya menggunakan *Flowchart*. Metode pengujian sistem yang digunakan ialah *Black-Box* dan Beta Testing.

Perancangan dan Pembuatan Content Management System (CMS) Dengan Tema E-Commerce Berbasis Multi-Device oleh M. Arief Randa, Alex Wijaya, Rasmila (Universitas Bina Darma). Penelitian ini menggunakan metode pengembangan sistem *Prototype*, pengkodeannya menggunakan aplikasi Microsoft Visual Studio dan database yang di pakai MySQL, *Extensible Markup Language (XML)*. Model analisisnya menggunakan *Flowchart* dan *Activity Diagram*. Metode pengujian sistem yang digunakan ialah *Black-Box*, *White-Box* dan Beta Basis Path.

Pada penelitian Membangun Content Management System (CMS) Untuk Media Informasi Berbasis Wordpress ini menggunakan metode pengembangan sistem *Wordpress*. Bahasa pemogramannya yang digunakan adalah PHP dan database yang dipakai MySQL serta merupakan program berbasis *Web*. Model analisisnya menggunakan *Flowchart*. Metode pengujian sistem yang digunakan ialah *Black-Box* dan *Beta Testing*.

### 4.1 Web Service

Menurut Elgamar (2020), *web* merupakan sebuah media yang memiliki banyak halaman yang saling terhubung (*hyperlink*), dan memiliki fungsi untuk memberikan informasi berupa teks, gambar, video, suara, dan animasi atau penggabungan dari semuanya.

Menurut Saputra (2021), *World Wide Web (WWW)* sering disingkat *web*, adalah salah satu layanan di dalam jaringan internet yang berupa ruang informasi. Fungsi *web* saat ini sudah dapat melayani berbagai kebutuhan manusia, seperti tersedianya *website e-commerce* dan lain sebagainya. Selain itu, *web* juga dapat menjadi media promosi, promosi perusahaan atau instansi, promosi jasa yang dapat di akses oleh siapa saja dimana saja dan kapan saja tanpa ada kendala waktu, tempat dan jarak, semua bisa diakses oleh teknologi internet.

### 4.2 Content Management System (CMS)

Menurut Risdanto (2014) kegunaan CMS adalah untuk mempermudah user membangun sebuah situs website dan juga memudahkan dalam mengedit konten ataupun template tanpa harus mempelajari begitu dalam beberapa bahasa pemrograman website yang membutuhkan waktu yang sangat lama, seperti HTML, PHP, MySQL dan lain lain.

CMS merupakan suatu perangkat lunak yang digunakan untuk mengelola *content*. Yang dimaksud dengan *content* adalah semua bentuk informasi digital, yang berupa file citra, audio, video, teks dan file komputer lainnya. CMS berbentuk aplikasi berbasis web yang diterapkan menggunakan bahasa pemrograman yang memiliki kemampuan pemrograman berbasis *web*.


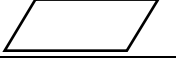
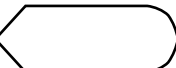
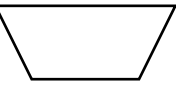


#### 4.3 Flowchart

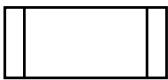
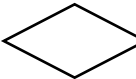

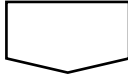



Menurut Nurmalina (2017 : 86) *Flowchart* adalah representasi secara simbolik dari suatu algoritma atau prosedur untuk menyelesaikan suatu masalah, dengan menggunakan *flowchart* akan memudahkan pengguna untuk melakukan pengecekan bagian-bagian yang terlupakan dalam analisis masalah, disamping itu *flowchart* juga berguna sebagai fasilitas untuk berkomunikasi antara pemrograman yang bekerja dalam tim suatu proyek.

*Flowchart* digunakan dalam pengembangan perangkat lunak, manajemen proyek, dan perencanaan bisnis untuk menentukan aliran proses, menemukan kesalahan dan cacat dalam suatu sistem, dan meningkatkan efisiensi proses.

*Flowchart* adalah diagram yang menggambarkan aliran proses atau aliran logis suatu sistem. *Flowchart* menggunakan simbol standar untuk mewakili aktivitas, kondisi, dan perkembangan logis.

**Tabel 1 Flowchart**

Simbol	Keterangan
	Proses penghitung / proses pengolahan data.
	Proses input / output data.
	Menyatakan peralatan output yang digunakan yaitu layar, plotter, printer, dsb.
	Pengolahan yang tidak dilakukan oleh komputer.
	Menyatakan input berasal dari dokumen dalam bentuk kertas atau output dicetak ke kertas.
	Menyatakan input yang berasal dari disk.

Simbol	Keterangan
	Permulaan sub program.
	Perbandingan, pernyataan, penyeleksian data yang memberikan pilihan untuk langkah selanjutnya.
	Penghubung bagian-bagian <i>flowchart</i> yang berada pada satu halaman.
	Penghubung bagian-bagian <i>flowchart</i> yang berada pada halaman berbeda.
	Permulaan / akhir program.
	Arah aliran program.
	Proses inialisasi / pemberian harga awal.

#### 4.4 Wordpress

Menurut Risdanto (2014), wordpress adalah sebuah aplikasi sumber terbuka (*open source*) yang sangat populer digunakan sebagai mesin blog (*blog engine*). Wordpress dibangun dengan bahasa pemrograman PHP dan basis data (*database*) MySQL. PHP dan MySQL keduanya merupakan perangkat lunak sumber terbuka (*open source software*). Selain sebagai *blog*, Wordpress juga mulai digunakan sebagai sebuah CMS (*Content Management System*) karena kemampuannya untuk di modifikasi dan disesuaikan dengan kebutuhan penggunaannya.

Pada umumnya WordPress banyak digunakan oleh orang-orang untuk membuat blog, namun seiring berjalannya waktu dan berkembangnya WordPress itu sendiri, penggunaannya semakin beragam, dengan adanya perubahan sesuai dengan kebutuhan pengguna, seperti Situs web agensi, perusahaan, berita, dll. Saat ini terdapat dua versi WordPress yaitu [wordpress.com](http://wordpress.com) dan [wordpress.org](http://wordpress.org) yang dapat dibedakan berdasarkan perubahannya. [wordpress.org](http://wordpress.org) memungkinkan pengguna untuk menempatkan situs web mereka di hosting web mereka sendiri, namun [wordpress.com](http://wordpress.com) memiliki fitur terbatas bagi pengguna, sehingga memberi mereka kontrol terbatas.

#### 4.5 Internet

Menurut Santoso, dkk (2023), internet merupakan jaringan komputer yang saling terhubung secara global dari semua ukuran dan model jaringan yang terletak di seluruh dunia.

Internet merupakan infrastruktur yang memungkinkan pengiriman dan pertukaran informasi dalam berbagai bentuk termasuk teks, gambar, audio atau video. Internet menyediakan berbagai layanan dan sumber daya seperti *World Wide Web (WWW)*, email, *transfer file*, permainan daring, *streamer* media atau media social.

#### 4.6 Beta Testinnng

Menurut Devega (2020), pengujian *beta (beta testing)* merupakan pengujian langsung kepada pengguna untuk mencoba aplikasi yang baru sehingga dapat mengetahui penilaian pengguna terhadap sistem yang dibangun.

Menurut pusadan (2023), pengujian *beta (beta testing)* adalah pengujian yang bersifat langsung di lingkungan yang sebenarnya dengan penyebaran kuisisioner yang akan dihitung untuk dapat diambil kesimpulan terhadap penilaian sistem atau aplikasi yang dibangun.

Menuru Khasanah dan Murdowo (2019) dalam bukunya yang berjudul Pengujian Beta pada Aplikasi Game Edukasi Pengenalan Dasar Islam Melalui Kuisisioner menerangkan bahwa pengujian *beta* merupakan bagian dari pengujian non fungsional, yang dilakukan dengan menyebarkan kuisisioner yang diberikan kepada responden. Skala *Likert* dirancang untuk meyakinkan responden menjawab dalam berbagai tingkatan dari setiap butir pertanyaan yang terdapat pada kuisisioner.

Tabel 2 Skala Likert

Kategori	Skala
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Kurang Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Sumber: Fata Nidaul Khasanah dan Sugeng Murdowo, 2019, Pengujian Beta pada Aplikasi Game Edukasi Pengenalan Dasar Islam Melalui Kuisisioner, Jurnal Ilmiah INFOKAM, Vol. 15, No. 2

Survei dihitung menggunakan rumus berikut :

- 1)  $Y = \frac{x}{Skor\ Ideal} \times 100\%$
- 2)  $X = \sum (N \times R)$
- 3)  $Skor\ Ideal = Nilai\ Linkert\ Tertinggi \times Jumlah\ Responden$

Keterangan :

Y = Nilai Presentasi yang dicari

X = Jumlah dari hasil perkalian nilai setiap jawaban dengan responden

N = Nilai (skala) dari setiap jawaban

R = Jumlah responden

## 5. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil akhir dari seluruh tahapan penelitian dan pengembangan sistem yang dilakukan adalah penerapan desain yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya yang terdiri dari *flowchart*, *Sitemap*, desain database, desain *input*, desain *output*. Bahasa pemrograman yang digunakan untuk membuat program ini adalah *PHP (PHP Hypertext Processor)*.

Tujuan utama dari program ini adalah untuk membantu pelanggan, *client*, dan buyer memesan secara online menggunakan *Content Management System (CMS)*

### 5.1 Flowchart Sistem

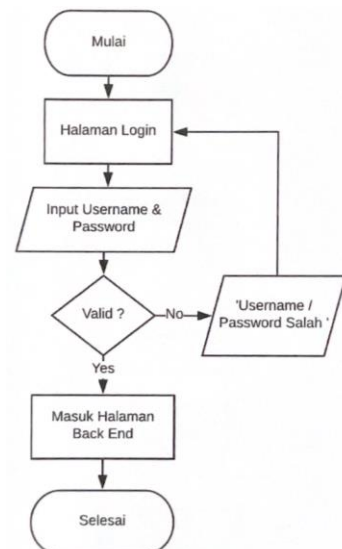
Rancangan sistem yang akan dibuat dalam bentuk *flowchart* diantaranya :

#### 1. Flowchart Login

Proses di mulai semenjak pengguna mengakses halaman sistem entah itu halaman *home* kemudian menekan tombol *login* yang berada pada bagian pojok kanan atas halaman yang berda di bagian navigation bar / navbar kemudian akan muncul halaman berupa *form pop up* untuk melakukan proses *login*.

Setelah pengguna akan diminta untuk memasukkan data pengguna berupa user name dan password, setelah selesai mengisi data yang di minta pengguna dapat menekan tombol *login* dibagian bawah *form pop up* tadi kemudian sistem akan melakukan validasi terhadap data yang di masukkan tadi, jika data yang di masukkan sesuai dengan yang ada di database maka pengguna akan di berikan ijin untuk masuk ke halaman *back end user* dan otomatis di alihkan ke halaman tersebut.

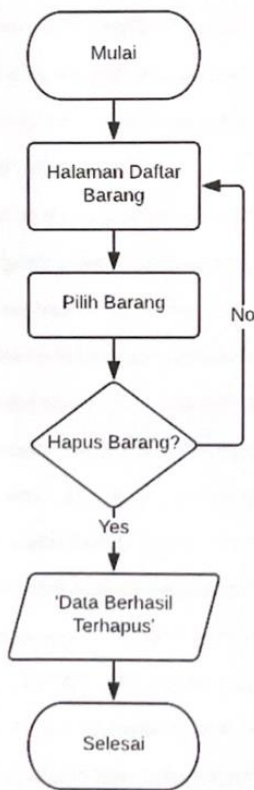
Namun, apabila data yang dimasukkan tidak sesuai maka akan muncul pemberitahuan berupa '*username / password salah*' kemudian pengguna akan di alihkan kembali kehalaman login.



Gambar 2 Flowchart Login

2. *Flowchart Hapus Data Product*

Proses pada *flowchart* hapus data barang ini diawali Ketika pengguna membuka halaman daftar Gallery. Kemudian pengguna memilih data barang yang akan di hapus dan menekan tombol hapus barang yang berada di bagian action pada table barang. Setelah menekan tombol tersebut maka pengguna akan di tanyakan apakah benar ingin menghapus barang atau tidak, jika tidak maka pengguna akan di kembalikan ke halaman daftar gallery. Sedangkan jika pengguna menekan tombol 'ya' maka data di pilih tadi akan di hapus dan pengguna akan di alihkan kembali ke halaman sebelumnya yaitu halaman gallery.



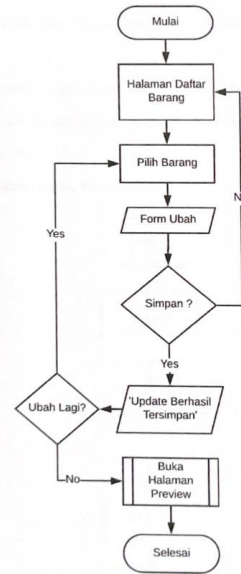
**Gambar 3 Flowchart Hapus Data Product**

3. *Flowchart Edit Data Barang*

Pada *flowchart* atau diagram alir *update* data barang ini diawali ketika pengguna mengakses halaman daftar barang kemudian memilih barang yang akan di ubah. Pengguna kemudian akan di arahkan ke form ubah untuk mengubah data gallery. Setelah selesai pengguna akan di berikan pilihan apakah ingin menyimpan perubahan data atau tidak. Jika tidak maka pengguna akan langsung di kembalikan ke halaman daftar barang. Namun jika ya maka pengguna akan mendapatkan pemberitahuan bahwa *update* berhasil tersimpan.

Kemudian pengguna akan di tanyakan kembali apakah ingin mengubah data kembali atau tidak. Jika tidak maka pengguna akan di alihkan ke halaman preview namun jika ya akan di pindahkan kembali ke

halaman daftar gallery untuk memilih barang yang akan di ubah.



**Gambar 4 Flowchart Edit Data Barang**  
**5.2 Tampilan Hasil Akhir Sistem**

Halaman utama aplikasi CMS PioneerBorneo menampilkan informasi sebagai berikut:

1. Tampilan *Index Front*

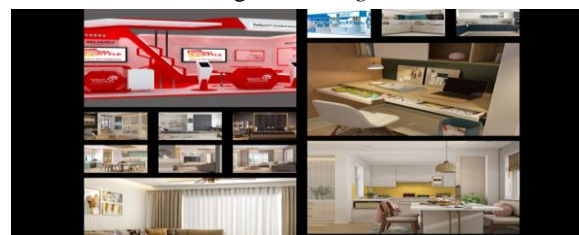
Halaman *homepage/index* merupakan tampilan halaman pertama kali ketika *website* CV. Barokah diakses. Gambar dibawah ini merupakan tampilan *index/homepage front end user*.



**Gambar 5 Tampilan Index Front**

2. Tampilan *Our Work*

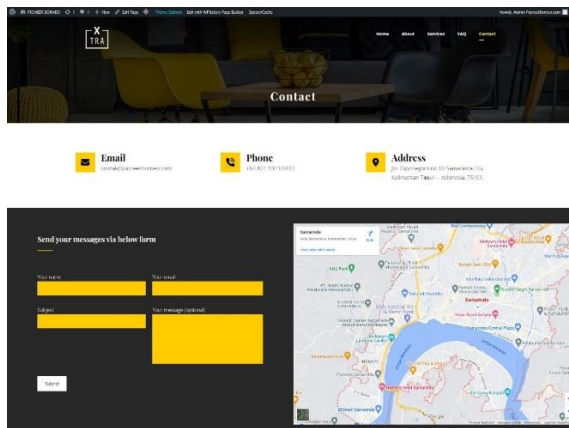
Halaman *Our Work* merupakan halaman yang berisi daftar produk dan nama desain yang telah di inputkan di *form* tambah barang pada halaman barang setelah *login*.



**Gambar 6 Tampilan Our Work**

3. Tampilan *Contact Us*

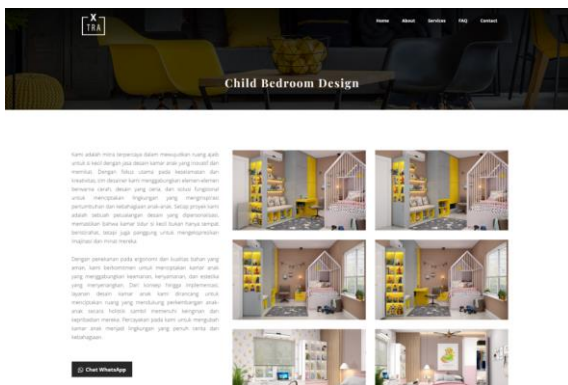
Halaman *contact us* merupakan halaman yang berisikan informasi berupa Alamat, nomor kontak, email. Pada halaman *contact us* ini memiliki *header* yang dari pojok kiri terdiri dari *logo* logo perusahaan. Kemudian di bawah nya ada *logo contact* dan tulisan *contact us* yang menandakan bahwa user sedang melihat halaman *contact us*. Kemudian di bagian *body* terdapat peta lokasi kantor perusahaan yang berasal dari google map dan di sebelah kanan nya terdapat tulisan PioneerBorneo, nomor *whatsapp*, email, dan social media.



Gambar 7 Tampilan *Contact Us*

4. Tampilan *Product*

Halaman *product* ini merupakan halaman yang berisikan informasi barang berupa penjelasan dan nama desain yang telah di buat, serta penjelasan sedikit mengenai konsep *design* yang di tampilkan di halaman.

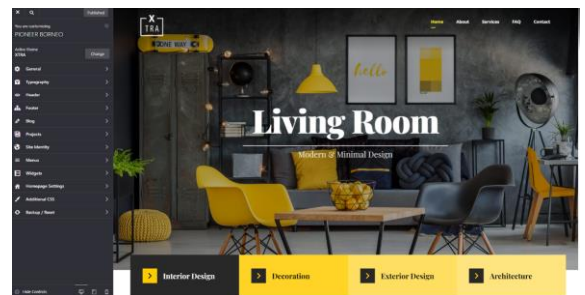


Gambar 8 Tampilan *Product*

5. Halaman *Preview*

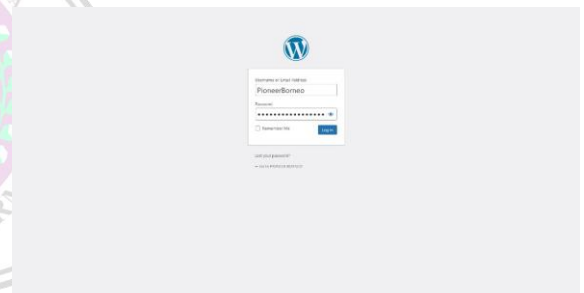
Halaman *preview* ini memiliki *header* yang sama dengan halaman daftar barang yaitu memiliki memiliki navigation bar yang bersifat fixed yang mana berarti akan selalu tetap berada di tempat nya meskipun halaman di scroll yang mana akan membantu dalam hal navigasi. Di

navigation bar terdapat tulisan panel admin pada bagian pojok kiri atas, di dalam navbar terdapat juga beberapa tombol navigasi yaitu tombol daftar barang, preview, pengaturan yang di lambangkan dengan gambar gear dan tombol *log out* untuk keluar dari halaman admin. Halaman *preview* ini memiliki sisi body yang sama dengan halaman *our product* di bagian *front end*, tampilan *preview* disini di buat sama dengan tujuan untuk mempermudah pengecekan hasil setelah melakukan penginputan *data*.



Gambar 9 Halaman *Preview*

6. Tampilan Halaman *Login*



Gambar 10 Halaman *Login*

7. Tampilan Menu *Pengaturan*

Halaman menu pengaturan ini memiliki halaman untuk mengubah gambar slider yang terdiri dari tiga gambar beserta konten beranda dalam format teks. Terdapat tiga gambar di kiri atas yang untuk sementara menunjukkan gambar mana yang saat ini menjadi gambar slider. Lalu pergi ke tombol "Jelajahi" dan ubah gambar di sebelah kanan. Dan di bagian bawah terdapat area teks yang menampilkan konten beranda saat ini. Dan di bawahnya terdapat tombol simpan untuk menyimpan perubahan.



Gambar 11 Menu *Pengaturan*

#### 4. KESIMPULAN

Setelah penulis melakukan analisa dan pembahasan mengenai bagaimana Membangun Content Management System (CMS) Untuk Media Informasi Berbasis Wordpress serta berdasarkan hasil penelitian yang telah penulis lakukan dilapangan, maka penulis dapat menarik kesimpulan untuk menjawab rumusan permasalahan “Bagaimana Membangun Content Management System (CMS) Untuk Media Informasi Berbasis Wordpress?” , yaitu:

*Content management system* yang di butuhkan oleh perusahaan adalah yang dapat memperkenalkan perusahaan secara singkat, dan menampilkan produk-produk yang di tawarkan oleh perusahaan. Dan dengan hadir nya *content management system* bagi perusahaan ini di harapkan :

1. Para pelanggan dapat dengan lebih mudah dalam hal memperoleh informasi seputar produk – produk apa saja yang di tawarkan oleh perusahaan dan memeriksa ketersediaan barang.
2. Para *admin* maupun *staff* lebih dimudahkan dalam hal mengelola maupun memasarkan produk dagangan, sebab dengan adanya *website profil* ini, mereka dapat mengatur nya secara langsung di kapanpun dan di manapun, serta dapat memperlihatkan nya ke pelanggan tanpa harus berinteraksi tatap muka secara langsung.
3. Meningkatkan daya asing perusahaan yang mana juga akan meningkatkan jumlah penjualan perusahaan, yang mana berdampak terhadap perkembangan perusahaan.

#### 5. SARAN

Saran-saran yang dapat penulis berikan dalam penulisan ini, yaitu :

1. *Website* yang di bangun di harapkan kelak menggunakan *server* sendiri, sehingga keamanan datanya lebih terjaga.
2. Hendaknya *website* yang di bangun ini memiliki tampilan yang *user friendly*, sehingga lebih mudah untuk di gunakan oleh para *staff* ataupun *admin* baru di kantor perusahaan.
3. Untuk kedepan nya akan lebih baik jika sistem telah memiliki fitur pemesanan barang sehingga selain memeriksa ketersediaan barang para pelanggan juga dapat sekaligus memesan barang tersebut.

Demikian kesimpulan dan saran-saran yang penulis kemukakan, semoga bermanfaat dan berguna bagi semua pihak.

#### 6. DAFTAR PUSTAKA

Devega, Army, Trilidia 2022. *Pengembangan Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android*, Batam: CV Batam Publisher.

Dwi Retnoningsih. *Membangun Content Management System (CMS) Untuk Pengaturan Berita Online Dengan Mengembangkan Fitur News Publishing*, Surakarta, Universitas Sahid Surakarta. Diakses pada 05 Maret 2024 Pukul 20.00 WITA.

Elgamar. 2020. *Konsep Dasar Pemograman Website dengan PHP*, Malang: Multimedia Edukasi.

Fathoroni, Annisa. Dkk. 2020. *Buku Tutorial Sistem Pendukung Keputusan Penilaian Kinerja Dosen Menggunakan Metode 360 Degree Feedback*, Cetakan pertama, Bandung: Kreatif Industri Nusantara.

Hidayat, Fendi. 2019. *Konsep Dasar Sistem Informasi Akuntansi Penjualan Tunai Gas LPG pada PT. Rukun. Skripsi tidak diterbitkan. Komputerisasi Akuntansi*, Bandung: Politeknik Komputer Niaga LPKIA.

Hutahaean, Jeperson. 2014. *Konsep Sistem Informasi, edisi I*, Yogyakarta: Deependish.

Khasanah, F. N., & Murdowo, S. (2019). Pengujian Beta Pada Aplikasi Game Edukasi Pengenalan Dasar Islam Melalui Kuesioner. *Jurnal Ilmiah Infokam*, 15(2).

M. Arief Randa, Alex Wijaya, Rasmila, *Perancangan Dan Pembuatan Content Management System (CMS) Dengan Tema E-Commerce Berbasis Multi-Device*, Palembang, Universitas Bina Darma. Diakses pada 05 Maret 2024 Pukul 20.00 WITA.

Mhd. Zulfansyuri Siambaton, Muhammad Fakhriza. *Aplikasi Content Management System (CMS) Pada Joomla Untuk Membuat Web Service*, Sumatera Utara. Diakses pada 05 Maret 2024 Pukul 20.00 WITA.

Pusadan, M. Y., Ghifari, A., & Anshori, Y. (2023). Implementasi Data Mining untuk Prediksi Status Proses Persalinan pada Ibu Hamil Menggunakan Algoritma Naive Bayes. *Technomedia Journal*, 8(1 Juni), 137-153.

Risdanto, B. (2014). Pengembangan e-learning Berbasis Web Menggunakan CMS (Content Management System) Wordpress di SMA Negeri 1 Kota Magelang. *Magelang: Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta*.

Santoso, Leo, Willyanto. Dkk. 2023, *Perancangan Sistem Informasi, edisi I*, Padang: Global Eksekutif Teknologi.

Santoso, S., & Nurmalina, R. (2017). Perencanaan dan pengembangan aplikasi absensi mahasiswa menggunakan Smart Card guna pengembangan kampus cerdas. *Jurnal Integrasi*, 9(1), 84-91.

Saputra, F., & Saputra, E. B. (2021). Measures of corruption: Needs, opportunity and rationalization. *Journal of Law, Politic and Humanities*, 2(1), 42-50.