

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi Internet telah mengubah wajah komunikasi dunia yang sejak lama didominasi oleh perangkat digital *non-komputer*, menjadi komunikasi komputer yang global. Teknologi internet, memungkinkan kita untuk dapat berhubungan satu sama lainnya dengan perangkat komputer tanpa dibatasi lagi oleh ruang dan waktu. Keberadaan Internet saat ini memberikan keuntungan secara langsung maupun tidak langsung kepada dunia bisnis, pendidikan, komunitas dan banyak lagi dari skala kecil hingga besar. Adanya fasilitas dalam internet memungkinkan data-data bisa disimpan, diambil dan dikirimkan secara mudah keseluruh penjuru dunia dengan berbagai cara, data dan informasi yang ada dapat dihubungkan dengan mudah dan cepat hanya dengan menggunakan *hyperlinks* (penghubung virtual).

Perkembangan teknologi khususnya internet yang merupakan media penyampaian informasi kini tidak lagi menemui hambatan yang berarti, orang lebih mudah dalam berinteraksi dan bisa saling bertukar informasi saat itu juga. Hal ini menandakan bahwa internet mempunyai potensi yang sangat besar untuk dijadikan sebagai sarana komunikasi dan informasi yang handal dan murah.

Website merupakan salah satu alternatif penyampaian informasi kepada khalayak umum. Dapat kita lihat berbagai website bermunculan dengan

bermacam corak dan ragamnya, mulai dari website yang sangat sederhana yaitu yang hanya berisi tag-tag HTML saja hingga website yang dinamis dimana di dalamnya berisi *script-script* yang hanya bisa dibaca di *server*. Suatu website memerlukan sistem yang terstruktur, menggunakan aplikasi berskala besar dan perlu pemeliharaan dalam waktu yang lama, maka penanganannya tidak lagi dapat ditangani hanya oleh seorang *webmaster*.

Tipe informasi yang disajikan menjadi lebih beragam, sehingga isi dari website pun harus diambil dari berbagai informasi yang beragam. Ketika penanganan ini hanya dilakukan oleh *webmaster*, maka proses *CRUD* (*Create, Read, Update, Delete*) informasi menjadi terhambat, dan tentu saja hal ini akan menyebabkan proses *CRUD* situs akan menjadi lambat dan akan memakan biaya yang jauh lebih besar. Salah satu cara untuk mengatasi masalah-masalah tersebut, dapat dilakukan dengan menggunakan *Framework* sebagai suatu solusi dalam memberikan kemudahan dalam pengelolaan website. Skripsi ini akan membahas implementasi *twitter bootstrap* pada *framework Code Igniter* dalam pengembangan aplikasi portal berita berbasis web, karena banyak situs-situs web yang lebih mengedepankan beberapa informasi berupa penyajian berita dan artikel.

Dengan fasilitas portal berita maka para peminat informasi tidak lagi mengalami kesulitan untuk mendapatkan informasi yang *up to date*. Berkaitan dengan masalah di atas, isi web yang berskala relatif besar dan memerlukan pengelolaan secara berkesinambungan (*continue*), merupakan hal yang sangat

penting untuk dilakukan dalam pengembangan website agar dapat memaksimalkan informasi. Penulis mencoba menulis skripsi dengan judul “*Implementasi Twitter Bootstrap pada framework Code Igniter Dalam Pengembangan Aplikasi Portal Berita Berbasis Web*” untuk mengatasi masalah diatas. Penulis mencoba membuat aplikasi tersebut dengan tampilan halaman website yang elegan dan *support* segala macam *device*. Dengan implementasi *Twitter Bootstrap* pada *framework Code Igniter* akan mempermudah dan mempercepat pembuatan maupun pengembangan website dinamis tanpa harus kesulitan membuat desain.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang di atas maka dapat di rumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana membangun sebuah aplikasi web yang dapat memberikan kemudahan dalam pengelolaan web portal?
2. Bagaimana mengimplementasikan *twitter bootstrap* pada *framework Code Igniter* dalam pengembangan web portal?

1.3 Batasan Masalah

Melihat permasalahan yang terjadi dalam rumusan masalah diatas maka penulis memberikan batasan permasalahan pada pembuatan web menggunakan *framework* antara lain :

1. Bahasa pemrograman yang digunakan menggunakan *HTML, PHP Code Igniter*.
2. Fasilitas Admin meliputi manajemen berita, kategori berita, komentar, arsip, manajemen user, kontributor manajemen halaman website dan jajak pendapat (*polling*).
3. Fasilitas kontak kami untuk berinteraksi dengan pihak yang mengelola situs (*webmaster*) dan lain sebagainya.
4. Database yang digunakan adalah MySQL.
5. Software yang digunakan untuk membangun sistem antara lain Macromedia Dreamweaver, Notepad ++, Adobe Photoshop, Mozila Firefox.

1.4 Tujuan Penelitian

Berikut ini adalah beberapa butir yang dianggap sebagai tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Merancang suatu aplikasi portal berita yang mampu menyajikan informasi dan dimanfaatkan untuk menyebarkan informasi.
2. Menunjukkan penggunaan dari *Code Igniter* dalam membangun suatu aplikasi portal berita serta hubungannya dengan aplikasi lainnya seperti *Twitter Bootstrap*

1.5 Metode Penelitian

Penyusunan skripsi ini menggunakan beberapa teknik pengumpulan data dan metodologi pengembangan sistem.

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Sebagai sumber acuan untuk menyusun skripsi ini maka digunakan studi pencari fakta, pengumpulan data dan pemecahan masalah yang berkaitan dengan pembuatan web menggunakan *framework code igniter* ini, penulis menggunakan beberapa metode pendekatan.

Adapun metode pendekatan yang akan digunakan antara lain :

1. Metode Kepustakaan (*library*).

Metode atau teknik pengumpulan data bersumber pada literatur dan buku-buku penunjang untuk konsep teori yang berhubungan dengan objek permasalahan.

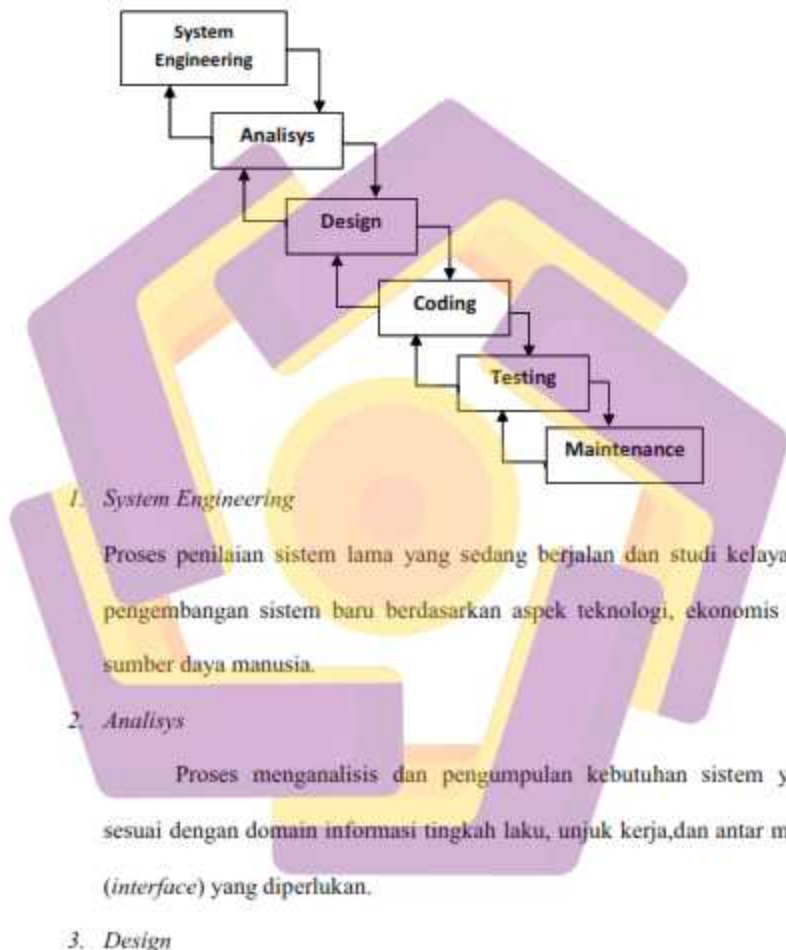
2. Metode Studi Literatur.

Pengambilan data menggunakan literatur yang bisa dipakai seperti dengan memanfaatkan fasilitas internet yaitu dengan mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan *Framework*, terutama *Code Igniter*.

1.5.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam penelitian ini akan menggunakan metode sekuensial linier (*waterfall*). Metode *waterfall* merupakan metode pengembangan sistem yang sistematis dan sekuensial yang mulai pada tingkat dan kemajuan sistem sampai pada *analysis, design, coding, testing*, dan

maintenance. Berikut ini adalah tahapan dari model *waterfall* (Roger S. Pressman, 2002 : 37)



1. *System Engineering*

Proses penilaian sistem lama yang sedang berjalan dan studi kelayakan pengembangan sistem baru berdasarkan aspek teknologi, ekonomis dan sumber daya manusia.

2. *Analisis*

Proses menganalisis dan pengumpulan kebutuhan sistem yang sesuai dengan domain informasi tingkah laku, unjuk kerja, dan antar muka (*interface*) yang diperlukan.

3. *Design*

Dalam tahap ini penulis akan merancang desain dan model aplikasi yang akan dikembangkan berdasarkan hasil analisa pada tahap sebelumnya.

4. *Coding*

Coding (Pengkodean) merupakan proses menerjemahkan desain kedalam suatu bahasa yang bisa dimengerti oleh komputer.

5. *Testing*

Pada tahapan ini dilakukan pengujian (*Testing*) secara nyata terhadap system aplikasi yang telah dibuat. Tujuan pengujian ini ialah untuk menemukan kesalahan-kesalahan terhadap sistem tersebut dan kemudian diperbaiki supaya dapat digunakan secara maksimal

6. *Maintenance*

Tahap ini merupakan tahap pemeliharaan terhadap suatu software atau aplikasi, termasuk pengembangan terhadap software atau aplikasi tersebut, karena aplikasi yang dibuat tidak mungkin selamanya akan seperti itu. Adanya penambahan fitur-fitur baru yang mungkin tidak ada sebelumnya menjadikan software harus mengalami perubahan atau pengembangan lebih lanjut guna memenuhi keinginan *user* yang bersangkutan.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika Penulisan Gambaran singkat isi skripsi ini akan dibahas dalam ruang lingkup yang meliputi persiapan, perancangan, pembuatan, pengujian dan pengaplikasiannya.

Sistematika penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang mengapa penulis mengambil judul skripsi "*Implementasi Twitter Bootstrap pada Framework Code Igniter Dalam Pengembangan Aplikasi Portal Berita Berbasis Web*", dimulai dari latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan yang disajikan secara terstruktur.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini ini penulis menjelaskan secara garis besar tentang sistem secara umum dan pengertian *framework Code Igniter* berikut kelebihan-kelebihan dari situs yang dibangun dengan *framework Code Igniter*.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menjelaskan tentang penguraian dari suatu sistem yang utuh kedalam bagian-bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan, kesempatan, hambatan yang terjadi dan kebutuhan yang diharapkan hingga dapat diusulkan perbaikannya. Serta menjelaskan tentang persiapan rancangan bangunan implementasi sehingga dapat menggambarkan bagaimana suatu sistem dapat dibentuk.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang tahap memetakan sistem supaya siap untuk dioperasikan yaitu penerapan rencana implementasi, melakukan kegiatan implementasi dan tindak lanjut implementasi

BAB V PENUTUP

Bab ini terdiri dari kesimpulan penulis atas pembahasan yang telah diuraikan dan saran-saran yang dianggap perlu untuk mengatasi permasalahan yang terjadi

DAFTAR PUSTAKA



1.7 Jadwal Kegiatan Penelitian

Berikut adalah tabel jadwal Kegiatan Penelitian

No	Kegiatan	Agustus				September				Oktober			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pengumpulan Data	■											
2	Analisis dan kebutuhan sistem			■									
3	Perancangan Sistem												
4	Pembuatan Program (Coding)						■	■	■	■			
5	Implementasi Sistem										■		
6	Verifikasi Sistem											■	
7	Pengumpulan Laporan												■