

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Seiring dengan kemajuan teknologi yang kita rasakan akhir-akhir ini, terutama di bidang pengembangan *website*, menyebabkan proses pembuatan sebuah *website* yang baik bukanlah suatu pekerjaan yang sulit lagi seperti yang dibayangkan oleh banyak orang sebelumnya. Di mana-mana dapat kita lihat berbagai *website* bermunculan dengan bermacam corak dan ragamnya.

Mulai dari sebuah *website* yang sangat sederhana dengan hanya mengandalkan beberapa halaman statis HTML, sampai kepada sebuah *website* dinamis yang menggunakan teknik pengembangan *website* yang mutakhir. Tak dapat dipungkiri memang, semuanya ini merupakan hasil dari revolusi informasi dunia *internet* yang sangat cepat. Sedemikian cepatnya mengakibatkan tidak semua orang dapat mengikuti perkembangan yang terjadi dengan baik.

Perkembangannya teknologi web dan pertukaran informasi yang semakin pesat *website* dinamis yang menggunakan HTML semakin ditinggalkan, dikarenakan proses update yang lambat dan harus menghubungi *webmaster* untuk melakukan proses update sebuah *website*. Muncul masalah ketika update sebuah *website* mencapai puluhan artikel setiap harinya dan tidak memungkinkan seorang *webmaster* melakukan update secara manual.

Dibutuhkan sebuah sistem yang lebih dinamis yang mampu menampung ribuan artikel bahkan image, sehingga pengguna tidak lagi berhubungan langsung

dengan *Script* atau listing program kecuali ada *bug* dan harus melakukan pembenahan dan bagaimana merancang sebuah *sistem* atau *aplikasi* yang digunakan untuk mengatur halaman *website*.

Aplikasi yang dibutuhkan adalah aplikasi yang digunakan untuk melakukan *update* konten atau artikel di dalam sebuah *website*, dan bisa digunakan untuk mengatur tampilan *website*. Tanpa harus bersinggungan langsung dengan *script* program.

1.2. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana merancang dan membuat *Content Managemen Sistem (CMS)* dengan menggunakan *Framework Codeigniter*?
2. Bagaimana membuat aplikasi yang dapat digunakan untuk menambahkan, mengupdate, dan mengatur isi sebuah *website*?
3. Bagaimana menganalisis kelayakan CMS?

1.3. Batasan Masalah

Perancangan dan pembuatan alat ini, terdapat beberapa pembatasan masalah, antara lain:

1. Perancangan aplikasi ini membahas bagaimana merancang sebuah CMS.
2. Desain user interface menggunakan CodeIgniter berbasis PHP, MySQL sebagai server database.

1.4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk membuat Content Managemen Sistem (CMS).
2. Sebagai syarat untuk menyelesaikan studi Strata 1 di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Aplikasi yang dibuat diharapkan dapat digunakan untuk memudahkan seseorang untuk membuat, mengelola dan merawat sebuah *website*.
2. Dapat digunakan sebagai media belajar. Berbasis open source untuk mengurangi ketergantungan terhdap aplikasi berlisensi.

1.6. Metode Pengumpulan Data

Identifikasi dan memahami permasalahan yang dihadapi, dilakukan penelitian menggunakan metode analisa deskriptif, yaitu suatu metode yang berusaha mengumpulkan, menyajikan serta menganalisa data sehingga dapat memberikan gambaran yang cukup jelas mengenai permasalahan yang sedang dikembangkan.

Metode penulisan skripsi ini menggunakan beberapa teknik, yaitu sebagai berikut:

1. Studi kepustakaan

Melakukan pengumpulan data-data dengan memanfaatkan buku-buku dan bahan bacaan lainnya yang berhubungan dengan masalah yang sedang diteliti.

2. Studi Literatur

Mempelajari berbagai literatur berupa buku-buku dan situs-situs web yang berkaitan dengan masalah yang sedang diteliti

3. Uji Coba

Melakukan percobaan terhadap aplikasi yang akan dibuat sebelum di implementasikan.

1.7. Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini penulis akan menguraikan secara singkat latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan masalah, dan manfaat penulisan serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini akan mengulas teori-teori yang berkaitan dengan permasalahan yang ada, serta menampilkan referensi atau literatur yang digunakan sebagai panduan sebagai penunjang penyelesaian penulisan skripsi ini.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi antara lain: Tinjauan Umum yang menguraikan tentang gambaran umum aplikasi yang dibangun, misalnya menjelaskan form-form yang telah dibuat dan berisi bagaimana perancangan aplikasi dilakukan.

Bab ini point utamanya adalah "analisis masalah", yang akan menguraikan tentang analisis terhadap permasalahan yang terdapat di kasus yang sedang diteliti. Meliputi analisis terhadap masalah sistem yang sedang berjalan, analisis

hasil solusi, analisis kebutuhan terhadap sistem yang diusulkan, dan analisis layaknya sistem yang diusulkan.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini merupakan paparan implementasi dan analisis hasil uji coba program. Bab IV ini akan memaparkan hasil-hasil dari tahapan penelitian, dari tahap analisis, desain, implementasi desain, hasil testing dan implementasinya, berupa penjelasan teoritik, baik secara kualitatif, kuantitatif, atau secara statistik. Selain itu, sebaiknya hasil penelitian juga dibandingkan dengan hasil penelitian terdahulu yang sejenis atau keadaan sebelumnya.

BAB V PENUTUP

Bab ini akan mengemukakan kesimpulan dan saran-saran yang dapat bermanfaat bagi pengembangan program.

