BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pada era teknologi informasi seperti sekarang ini, Website merupakan ujung tombak pemasaran dan sarana promosi dan informasi produk maupun usaha yang aktif selama 24 jam setiap harinya sepanjang tahun.

Persaingan desain tampilan, juga kemudahan penggunaan media promosi tersebut pada akhirnya menjadi sesuatu hal yang tidak dapat dihindarkan demi memikat pelanggan dan menunjukan tingkat profesionalisme suatu perusahaan.

Cropmarks Studio adalah sebuah web developer dan IT konsultan yang menspesialisasikan diri dalam membangun, menata, dan melakukan pemeliharaan terhadap media promosi bisnis pelanggannya, khususnya dari sisi teknologi informasi, dimana perusahaan ini memberikan solusi yang terbaik sesuai dengan yang pelanggan inginkan.

Namun, sampai saat ini teknologi yang masih dikuasai oleh Cropmarks Studio baru sebatas teknologi front-end untuk pengunjung halaman website. Hal tersebut tentunya menyulitkan perusahaan yang menggunakan jasa pembuatan website di Cropmarks Studio untuk melakukan pembaharuan terhadap website mereka.

Berdasarkan hal tersebut maka diperlukan suatu teknologi yang disebut Content Management System(CMS) untuk diterapkan pada setiap website yang akan dibuat di Cropmarks Studio untuk memudahkan pelanggan melakukan pembaharuan terhadap website mereka.

1.2. Perumusan Masalah

Dilihat dari fenomena yang terjadi di Cropmarks Studio saat ini terdapat masalah-masalah dalam pembangunan website untuk pelanggan, diantaranya:

1. Dalam pembuatan website di Cropmarks Studio, masih memiliki kekurangan karena belum adanya teknologi CMS yang diterapkan.
2. Belum adanya teknologi CMS ini akhirnya membuat pelanggan Cropmarks Studio menghadapi kesulitan setiap kali akan melakukan pembaharuan terhadap halaman website mereka.
3. Belum adanya teknologi CMS ini juga akhirnya menambah beban pekerjaan Cropmarks Studio untuk melakukan pembaharuan halaman website pelanggannya yang mengharuskan mereka melakukan perombakan pada tampilan website.

Berdasarkan kebutuhan tersebut, maka diperoleh rumusan masalah bagaimana membangun sebuah CMS untuk diterapkan pada setiap website yang dibuat di Cropmarks Studio untuk mempermudah proses pembaharuan pada website tersebut.

1.3. Maksud dan Tujuan

1.3.1. Maksud

Maksud dari dibuatnya teknologi CMS ini adalah untuk selanjutnya diterapkan pada setiap website pelanggan yang dibangun di Cropmarks Studio.

1.3.2. Tujuan

Adapun tujuan dari dibuatnya teknologi CMS ini adalah:

1. Memudahkan pelanggan Cropmarks Studio untuk melakukan pembaharuan terhadap halaman website mereka tanpa perlu berkonsultasi lagi kepada pihak Cropmarks Studio.
2. Mengurangi beban pekerjaan Cropmarks Studio untuk tidak lagi perlu melakukan perombakan tampilan suatu website apabila diminta untuk dilakukan pembaharuan terhadapnya.

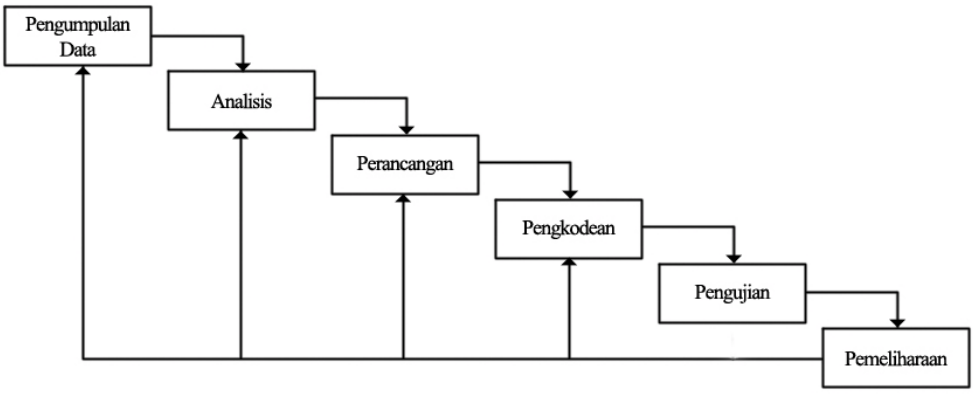
1.4. Batasan Masalah

1. Teknologi CMS ini harus dapat dibangun sesuai dengan kebutuhan halaman web, sehingga pada akhirnya tidak mendatangkan kesulitan lain bagi pelanggan Cropmarks Studio untuk melakukan pembaharuan karena terlalu banyaknya fitur yang tersedia.
2. Perangkat lunak yang digunakan untuk membangun teknologi ini yaitu Microsoft Windows 7 sebagai sistem operasi, Adobe Dreamweaver CS4 sebagai aplikasi pembangun teknologi CMS,

Adobe Photoshop CS4 sebagai aplikasi penunjang pembangunan teknologi CMS untuk merancang desain CMS, PHP5 sebagai bahasa pemrograman dan MySQL sebagai Server Database Management System.

3. Website dan teknologi CMS ini pada akhirnya akan diunggah ke server yang berlokasi di Amerika Serikat melalui layanan web-hosting zoombase.com dengan menggunakan domain sesuai dengan permintaan pelanggan yang disesuaikan agar dapat merepresentasikan nama perusahaan pelanggan. Adapun detail perangkat keras pada server tersebut adalah, Quad Core Xeon 3460 dengan kecepatan 2.80GHz untuk prosesor, memiliki 5 IP address yang dapat digunakan, 10x4TB Hard Disk Drive, 16GB DDR 3 Registered 1333 Memory, 10Mbps Public Support, dengan Linux CentOS 5 (64-bit) sebagai sistem operasinya.
4. Spesifikasi minimum bagi pengelola website yang akan melakukan pembaharuan rutin terhadap website adalah, komputer dengan prosesor berkecepatan minimal 800MHz, RAM 128MB, dan koneksi jaringan internet dengan kecepatan minimal 64Kbps.

1.5. Metode Penelitian



Gambar I.1. Metode Penelitian Waterfall

Teknik analisis data dalam pembuatan perangkat lunak menggunakan paradigma perangkat lunak secara waterfall, yang meliputi beberapa proses diantaranya:

1. Pengumpulan Data

   Merupakan bagian dari sistem yang terbesar dalam pengerjaan suatu proyek, dimulai dengan menetapkan berbagai kebutuhan dari semua elemen yang diperlukan sistem dan mengalokasikannya kedalam pembentukan perangkat lunak.

2. Pengumpulan data ini dilakukan dengan dua metode:
   a. Observasi

      Teknik pengumpulan data dengan mengadakan penelitian dan terjun langsung ke lingkungan objek yang diteliti.

   b. Interview

c. Teknik pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung kepada representasi pihak pelanggan yang akan bertanggung jawab dalam pembaharuan rutin website seputar kebutuhan apa saja yang harus diterapkan pada teknologi CMS yang akan dibuat.

3. Analisis

   Merupakan tahap menganalisis hal-hal yang diperlukan dalam pelaksanaan proyek pembuatan perangkat lunak, seperti analisis kebutuhan fungsional dan non-fungsional.

4. Perancangan

   Tahap perancangan antar-muka yang mudah dimengerti pengguna yang mengacu pada data – data analisis.

5. Pengkodean

   Tahap penerjemahan data yang telah dirancang keadalam bahasa pemrograman tertentu. Dalam pembangunan teknologi CMS ini menggunakan bahasa pemrograman PHP5.

6. Pengujian

   Merupakan tahap pengujian terhadap teknologi CMS yang sudah dibuat.

7. Pemeliharaan

   Tahap akhir dimana suatu perangkat lunak yang sudah selesai dapat mengalami perubahan–perubahan atau penambahan sesuai dengan permintaan pengguna.

1.6. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan laporan kerja praktek ini adalah sbb:

BAB I PENDAHULUAN

Berisi pembahasan masalah umum yang berhubungan dengan penyusunan laporan kerja praktek, yang meliputi latar belakang masalah, perumusan masalah, maksud dan tujuan kerja praktek, batasan masalah, metode penelitian, dan sistematika penulisan kerja praktek.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Berisi pembahasan mengenai Cropmarks Studio, yang meliputi sejarah, logo, struktur organisasi dan job description, serta landasan teori.

BAB III PEMBAHASAN

Berisi tentang analisis, perancangan, dan implementasi pembangunan teknologi CMS yang diterapkan pada website pelanggan Cropmarks Studio.

BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini terdiri dari kesimpulan mengenai seluruh hasil Kerja Praktek yang dilaksanakan di Cropmarks Studio, serta saran untuk pengembangan teknologi CMS yang telah dibangun.