

LAPORAN PROJECT MATA KULIAH PEMROGRAMAN PLATFORM KHUSUS

WEBSITE SISTEM MANAJEMEN KONTEN

Nama

NIM

Kelas

Dosen

PROGRAM STUDI DIV

2022

DAFTAR ISI

I. PENDAHULUAN	3
1.1. Latar Belakang.....	3
1.2. Tujuan Dan Manfaat.....	3
II. DESAIN DAN PERANCANGAN.....	3
2.1. Rancangan Arsitektur Sistem.....	3
2.2. Rancangan Basis Data.....	4
III. IMPLEMENTASI DAN ANALISA	5
3.1. Deskripsi Program	5
3.2. Deskripsi Sistem	5
3.3. Piranti Yang Diperlukan	5
IV. PENUTUP.....	5
4.1. Kesimpulan	5
4.2. Saran	5
V. DAFTAR PUSTAKA.....	6

I. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dalam era digital saat ini permintaan untuk pembangunan aplikasi berbasis web terus meningkat. Seiring dengan meningkatnya permintaan pembangunan aplikasi web maka meningkat pula permintaan untuk efisiensi, keandalan dan pemeliharaan aplikasi web yang tinggi. Untuk itu dibutuhkan system yang memadai untuk menyediakan informasi atau konten tanpa melakukan penulisan kode program.

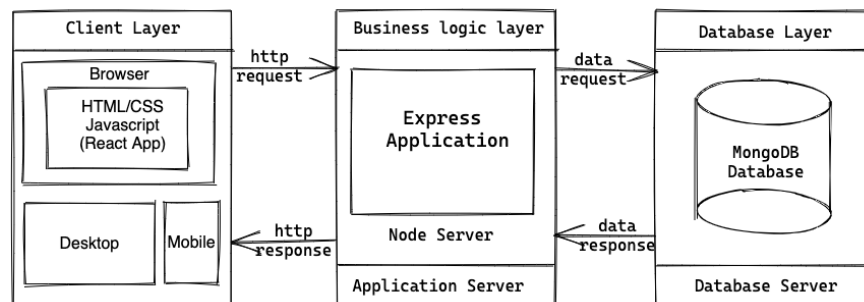
CMS atau Content Management System merupakan suatu software yang mempunyai fungsi untuk mengubah, mengelola, serta mempublikasikan suatu konten website. Content Management System juga memudahkan penggunanya untuk melakukan kolaborasi dalam mengelola konten website.

1.2. Tujuan Dan Manfaat

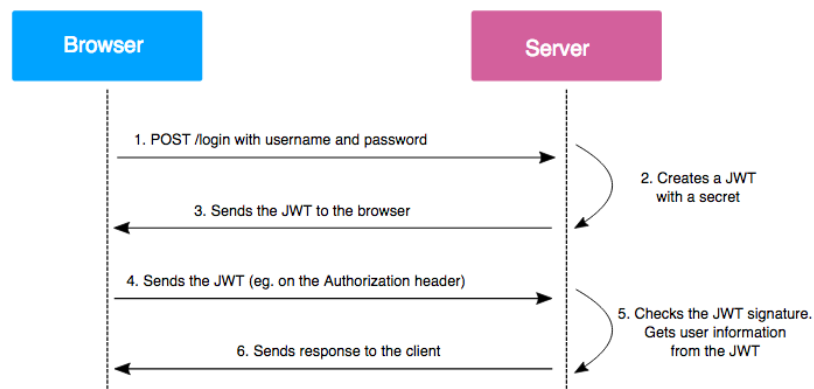
Pembuatan Sistem ini bertujuan untuk memenuhi Ujian Tengah Semester mata kuliah Pemrograman Platform Khusus.

II. DESAIN DAN PERANCANGAN

2.1. Rancangan Arsitektur Sistem

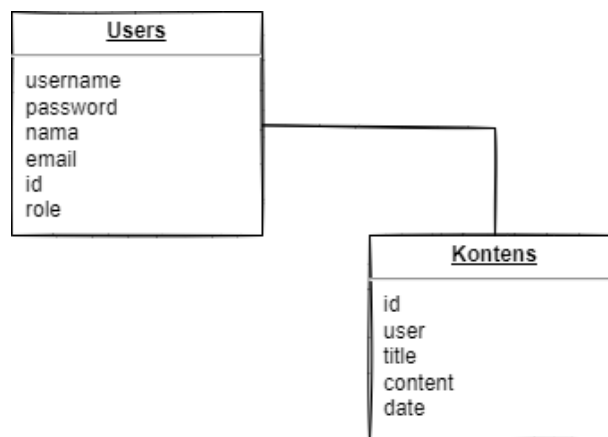


Pada pembangunan system ini digunakan Three Tier-System atau bisa disebut Multitier architecture. Three Tier-System sering juga disebut dengan konsep Client Server Programming, dan biasa digunakan dalam aplikasi, disebabkan memiliki beberapa keuntungan seperti menyediakan User Interface yang memudahkan client, fleksibilitas dalam akses ke server dan Database, serta keuntungan dalam proses pembuatan dan pengembangan sebuah aplikasi. (Pratama, 2019)



Kemudian untuk Autentifikasi User digunakan JSON Web Token. JSON Object digunakan untuk aktifitas transfer informasi antarplatform. JSON Web Token dapat berfungsi sebagai sistem otentifikasi dan juga untuk pertukaran informasi. Token ini terdiri dari header, payload dan signature (Muntashir, 2020).

2.2. Rancangan Basis Data



Rancangan Basis Data Sistem ini hanya menggunakan 2 collection yaitu Users dan Kontens. Collection Users merupakan collection yang berisi detail profile dari pengguna yang digunakan untuk keperluan autentifikasi. Collection Kontens berisi daftar konten yang dibuat oleh pengguna yang berisikan id, user, title, content dan date.

III. IMPLEMENTASI DAN ANALISA

3.1. Deskripsi Program

Dalam pembuatan website ini digunakan stack MERN yaitu susunan teknologi yang terdiri dari mongoDB, ExpressJS, ReactJS dan NodeJS dan dikombinasikan dengan framework tailwindCSS dan daisyUI.

3.2. Deskripsi Sistem

Terdapat dalam panduan penggunaan

3.3. Piranti Yang Diperlukan

1. Hardware

Hardware yang diperlukan dalam pembuatan aplikasi web pilihukmyuk adalah laptop dengan spesifikasi sebagai berikut:

- a. Intel i5 6200U
- b. RAM 8GB DDR3L
- c. SSD 240GB

2. Software

Software yang diperlukan dalam pembuatan aplikasi ini sebagai berikut:

- a. IntelliJ IDEA Ultimate
- b. Git & Github
- c. nodeJS v16.14.2
- d. mongoDB

IV. PENUTUP

4.1. Kesimpulan

Secara garis besar, setelah pelaksanaan uji coba pada website dapat diambil beberapa kesimpulan yaitu:

1. Dengan dibuatnya website dapat membantu untuk mengelola konten dengan fleksibel
2. Dapat mengatur konten dan user jika masuk sebagai admin

4.2. Saran

Masih banyak kekurangan yang perlu di perbaiki dalam pembuatan website ini disebabkan minimnya waktu untuk pengerjaan proyek ini. Pertama, harus ada modal atau pop up yang muncul jika melakukan sebuah action CRUD agar terhindar dari kesalahan salah klik. Kedua, disebabkan ini merupakan konten yang

seharusnya masuk pengindexan mesin pencari, maka seharusnya dibuat menggunakan NextJS agar lebih *SEO Friendly* atau framework lain yang mendukung Server-Side Rendering. Website ini belum sepenuhnya responsive sehingga dapat ditambahkan code untuk membuat lebih responsive.

V. DAFTAR PUSTAKA

- Muntashir, M. F. (2020, 11 14). *Apa itu JWT (JSON Web Token)?* Retrieved from DEV Community: <https://dev.to/itsfaqih/apa-itu-jwt-json-web-token-28g6>
- Pratama, I. (2019, 08 25). *Three-Tier Architecture – Konsep Pemrograman Menggunakan 3 Layer*. Retrieved from Teknologi Game PENS: <https://gametech.pens.ac.id/three-tier-architecture-konsep-pemrograman-menggunakan-3-layer/>