



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Teori Umum

Pada teori umum ini akan menjelaskan tentang Pengertian Komputer, Pengertian Perangkat Lunak, Pengertian Data, Pengertian Sistem, Basis Data dan Internet.

2.1.1 Pengertian Komputer

Menurut Yahfizham (2019:13), mendefinisi bahwa ” Komputer adalah serangkaian mesin elektronik yang terdiri dari jutaan komponen yang dapat saling bekerja sama, serta membentuk sebuah sistem kerja yang rapi dan teliti”.

Robert H. Blissmer dalam Yahfizham (2019:13), ” Komputer adalah suatu alat elektronik yang mampu melakukan beberapa tugas sebagai berikut: menerima input, memproses input tadi sesuai dengan programnya, menyimpan perintah-perintah dan hasil dari pengolahan dan menyediakan output dalam bentuk informasi”.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, penulis menyimpulkan bahwa komputer adalah alat elektronik yang bisa melakukan bermacam-macam fungsi untuk mempermudah kebutuhan manusia.

2.1.2 Pengertian Perangkat Lunak (*Software*)

Menurut Fadhli (2022:36), mendefinisikan bahwa “Perangkat lunak atau *software* merupakan program komputer yang dapat menerjemahkan perintah perintah atau inputan dari pengguna, sehingga dapat dipahami, diproses, dijalankan dan memperoleh hasil atau output yang sesuai dengan keinginan dari penggunanya”.

Sedangkan menurut Dhaifullah et al. (2022:31), “*Software* atau perangkat lunak merupakan suatu istilah umum yang berfungsi untuk menunjukkan informasi data dalam komputer serta instruksi yang terorganisir”.



Berdasarkan pengertian diatas, penulis menyimpulkan bahwa *software* adalah perangkat lunak komputer yang memberi informasi maupun perintah ke pada user.

2.1.3 Pengertian Data

Menurut Budi Raharjo (2021:1), menjelaskan bahwa “Data adalah fakta mentah atau terisolasi dari mana informasi yang dibutuhkan dihasilkan”.

Sedangkan menurut Helmi (2021:1), “Data adalah sekumpulan informasi atau nilai yang diperoleh dari pengamatan (observasi) suatu obyek, data dapat berupa angka dan dapat pula merupakan lambang atau sifat”.

Jadi berdasarkan definisi diatas maka penulis menyimpulkan bahwa, data adalah sekumpulan fakta ataupun angka dan dapat diolah menjadi informasi yang berguna.

2.1.4 Pengertian Sistem

Sistem berasal dari bahasa latian yaitu *systema* atau bahasa Yunani *sustema* yang berarti suatu kesatuan yang terdiri dari komponen atau elemen yang dihubungkan bersama untuk memudahkan aliran informasi, materi atau energi.

Alzedan dalam Bratha (2022:346) menjelaskan, bahwa “Sistem merupakan suatu tatanan yang terdiri dar sejumlah. komponen fungsional dengan tugas atau fungsi khusus yang berkaitan dan kemudian secara bersama-sama memiliki tujuan untuk memenuhi suatu proses atau pekerjaan tertentu”.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa sistem adalah seperangkat elemen yang bekerja sesuai ketentuan-ketentuan aturan yang sistematis untuk mencapai suatu tujuan bersama.

2.1.5 Pengertian Internet

Rusito (2021:1) menjelaskan, “Internet (*Inter-Network*) merupakan



sekumpulan jaringan komputer menghubungkan website/situs akademik, pemerintahan, bisnis, organisasi, dan individu. Internet menyediakan akses ke pelayanan telekomunikasi serta sumber informasi bagi jutaan user di seluruh dunia. Layanannya antara lain komunikasi langsung (email/surel, chating), diskusi (usenet news, email/surel, mailing list), sumber informasi terdistribusi (www, gopher), login remote dan traffic file (telnet, FTP) dan lainnya”.

Sedangkan Menurut Rosika dan Pratama (2021:9), “Internet adalah suatu jaringan komunikasi yang mampu menghubungkan satu media elektronik dengan media lain”.

2.2 Teori Khusus

2.2.1 Pengertian Unified Modelling Language (UML)

Menurut Dico (2021), “*UML (Unified Modelling Language)* adalah suatu metode dalam pemodelan secara visual yang digunakan sebagai sarana perancangan sistem berorientasi objek.”

Menurut Destriana (2021), “UML adalah bahasa pemodelan yang memakai konsep orientasi objek. UML digunakan untuk memvisualisasi, membangun, menspesifikasi serta mendokumentasikan model dari sistem perangkat lunak.

Dari pernyataan diatas, dapat disimpulkan bahwa *UML (Unified Modelling Language)* adalah metode pemodelan visual yang digunakan dalam perancangan sistem berorientasi objek, berfungsi untuk memvisualisasi, membangun, menspesifikasi, dan mendokumentasikan model dari sistem perangkat lunak.

Dalam membangun perancangan sistem dengan alat bantu perancangan *Unified Modeling Language (UML)* ada beberapa tahapan yang perlu dilakukan, yaitu sebagai berikut:

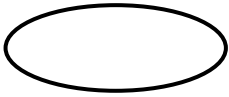
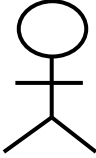
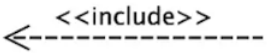
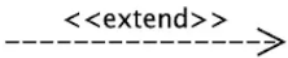
2.2.2 Use Case Diagram

Menurut Ahmad (2020), “*Use Case Diagram* adalah suatu urutan interaksi yang saling berkaitan antara sistem dan aktor. *Use case* dijalankan melalui cara



menggambarkan tipe interaksi antara *user* suatu program (sistem) dengan sistemnya sendiri.”

Tabel 2.1 Simbol-simbol *Use Case Diagram*

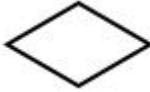
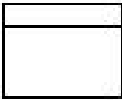
No.	Simbol	Deskripsi
1.		Abstraksi dan interaksi antara sistem dengan aktor.
2.		Mewakili peran orang, sistem yang lain, atau alat ketika berkomunikasi dengan <i>use case</i> .
3.		Abstraksi dari penghubung antara aktor dengan <i>use case</i> .
4.		Menunjukkan spesialisasi aktor untuk dapat berpartisipasi dengan <i>use case</i> .
5.		Menunjukkan bahwa suatu <i>use case</i> seluruhnya merupakan fungsionalitas dari <i>use case</i> lainnya.
6.		Menunjukkan bahwa suatu <i>use case</i> merupakan tambahan fungsional dari <i>use case</i> lainnya jika suatu kondisi terpenuhi.



2.2.3 Activity Diagram

Menurut Novitasari dan Chandra (2020), “*Activity Diagram* adalah pemodelan yang dilakukan pada suatu sistem dan menggambarkan aktivitas sistem berjalan. *Activity Diagram* digunakan sebagai penjelasan aktivitas program tanpa melihat koding atau tampilan.”

Tabel 2.2 Simbol-simbol *Activity Diagram*

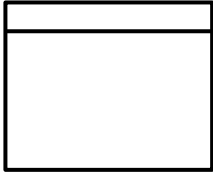
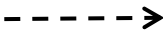
No.	Simbol	Deskripsi
1.	Status awal 	Sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal.
2.	Aktivitas 	Aktivitas yang dilakukan sistem, biasanya diawali dengan kata kerja.
3.	Percabangan (cecision) 	Percabangan dimana ada lebih dari satu pilihan aktivitas.
4.	Penggabungan (join) 	Penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan jadi satu.
5.	Status akhir 	Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir.
6.	Swimlane 	Swimlane memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi.

2.2.4 Class Diagram

Menurut Fedaghi (2021), “*Class Diagram* adalah pemodelan tampilan strukur sistem yang mencakup kemampuan untuk membawa data dan menjelaskan tindakan, juga sebagai dasar untuk pengembangan sistem perangkat lunak lebih lanjut.”



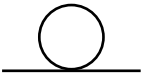
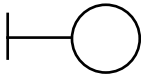
Tabel 2.3 Simbol-simbol Class Diagram

No.	Simbol	Deskripsi
1.	Generelization 	Hubungan dimana objek anak (<i>descendent</i>) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (<i>ancestor</i>).
2.	Nary Association 	Upaya untuk menghindari asosiasi dengan lebih dari 2 objek.
3.	Class 	Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama.
4.	Collaboration 	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan satu hasil yang terukur bagi suatu aktor.
5.	Realization 	Operasi yang benar-benar dilakukan oleh suatu objek.
6.	Dependency 	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (<i>independent</i>) akan mempengaruhi elemen yang bergantung pada elemen yang tidak mandiri.
7.	Association 	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.

2.2.5 Sequence Diagram

Menurut Lian dan Jin (2020), “*Sequence Diagram* adalah interaksi antara bagian-bagian dari sistem dengan tujuan utama mengungkapkan bagaimana objek berinteraksi satu sama lain untuk mengimplementasikan suatu fungsi.”

Tabel 2.4 Simbol-simbol *Sequence Diagram*

No.	Simbol	Deskripsi
1.	Aktor 	Menggambarkan orang yang sedang berinteraksi dengan sistem.
2.	Entity Class 	Menggambarkan hubungan yang akan dilakukan.
3.	Boundary Class 	Menggambarkan sebuah gambaran dari form.
4.	Control Class 	Menggambarkan penghubung antara <i>boundary</i> dengan tabel.
5.	A Focus of Control & A Life Line 	Menggambarkan tempat mulai dan berakhirnya <i>message</i> .
6.	A message 	Menggambarkan pengiriman pesan.



2.3 Teori Judul

2.3.1 Pengertian Aplikasi

Menurut Wahyuni dan Irawan (2020:1), mendefinisikan bahwa “Aplikasi adalah program siap pakai yang dapat digunakan untuk menjalankan perintah-perintah dari pengguna aplikasi tersebut dengan tujuan mendapatkan hasil yang lebih akurat sesuai dengan tujuan pembuatan aplikasi tersebut”.

Sedangkan Menurut Pajiro, Rahmawati et al,(2023:355), “Aplikasi merupakan perangkat lunak proses data yang berpacu pada sebuah komputasi.

Berdasarkan pernyataan yang dikemukakan oleh pengarang di atas, maka penulis mengambil kesimpulan bahwa Aplikasi adalah pemecahan masalah yang menggunakan salah satu teknik pemrosesan data aplikasi yang biasanya berpacu pada sebuah komputansi yang diinginkan atau diharapkan maupun pemrosesan data yang diharapkan..

2.3.2 Pengertian Pengelolaan

Menurut Utomo dalam Nugroho (2022:58), Pengelolaan merupakan istilah yang dipakai dalam ilmu manajemen, secara etimologi istilah pengelolaan berasal dari kata kelola (to manage) dan biasanya merujuk pada proses mengurus atau menangani sesuatu untuk mencapai tujuan tertentu.

Jadi pengelolaan merupakan ilmu manajemen yang berhubungan dengan proses mengurus dan menangani sesuatu untuk mewujudkan tujuan tertentu yang ingin dicapai.

2.3.3 Pengertian Data

Menurut Sarwono dalam Akbar dan Nurahayati,(2022:405) menjelaskan bahwa Mahasiswa ialah seseorang yang terdata telah mengikuti kegiatan belajar atau perkuliahan di perguruan tinggi.

Peraturan pemerintah RI No.30 tahun 1990, menjelaskan bahwa “Mahasiswa ialah peserta didik yang terdaftar dan belajar di perguruan tinggi tertentu. Kemudian menurut Sarwono mahasiswa ialah seseorang yang dengan resmi terdata telah mengikuti kegiatan belajar di suatu perguruan tinggi dengan rentang usia sekitar 18-



30 tahun”.

Dari pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa adalah individu yang sedang menempuh pendidikan di perguruan tinggi dengan tujuan untuk memperoleh suatu gelar kesarjanaan, mengembangkan diri secara maksimal, dan memiliki peran penting dalam pembangunan bangsa.

2.3.4 Pengertian Magang

Menurut Wisnumurti, et al dalam fikri, (2023:565) “Magang merupakan pembelajaran bagi mahasiswa dengan tujuan mempersiapkan mahasiswa tersebut untuk dapat menjadi SDM profesional yang siap menghadapi dunia kerja”.

Sedangkan menurut Akbar and Nurahayati (2022:405) “Magang merupakan suatu program yang dijadikan sebagai salah satu usaha untuk menjembatani ketimpangan yang ada antara teori yang didapat oleh mahasiswa di perguruan tinggi dengan keadaan nyata dunia kerja yang ada di lapangan”.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa magang adalah *suatu* program belajar sekaligus berlatih bekerja dengan cara langsung pada sebuah perusahaan selama beberapa waktu.

2.4 Teori Program

2.4.1 Pengertian Basis Data

Menurut Sudarso (2022 : 3), "Basis data adalah tempat berkumpulnya data yang saling berhubungan dalam suatu wadah (perusahaan/organisasi) bertujuan agar dapat mempermudah dan mempercepat untuk pemanggilan atau pemanfaatan kembali data tersebut”.

Menurut Anggoro dkk. (2021 : 1), "Database merupakan sekumpulan data yang saling berhubungan dan disimpan dalam komputer secara sistematis dan mempunyai arti secara implisit serta dapat diolah dan diperiksa”.

Berdasarkan definisi diatas dapat disimpulkan bahwa basis data adalah sistem



komputerisasi yang terdiri dari sekelompok data yang saling berhubungan yang diorganisasi sedemikian rupa agar dapat diolah menggunakan perangkat lunak dan memberikan informasi yang dibutuhkan. Database juga merupakan kumpulan informasi terstruktur yang terorganisir dalam bentuk data. Biasanya disimpan secara elektronik dalam sistem komputer. Database ini dioperasikan melalui sistem manajemen database (DBMS). Bersama dengan data dan DBMS begitu juga dengan aplikasi yang terkait dengannya disebut sebagai sistem basis data. Sering disingkat menjadi basis data.

1. Mengapa Basis Data itu penting?

Basis data performa tinggi sangat penting untuk setiap organisasi. Basis data mendukung operasi internal perusahaan dan menyimpan interaksi dengan pelanggan

serta pemasok. Basis data juga menyimpan informasi administratif dan data yang lebih khusus, seperti model teknik atau ekonomi. Contohnya termasuk sistem perpustakaan digital, sistem reservasi perjalanan, dan sistem inventaris. Berikut ini adalah beberapa alasan mengapa basis data itu sangat penting.

a. Penskalaan yang efisien

Aplikasi basis data dapat mengelola data dalam jumlah besar, menskalakan hingga jutaan, miliaran, dan lebih banyak lagi. Tidak mungkin menyimpan jumlah data digital ini tanpa basis data.

b. Integritas data

Basis data sering memiliki aturan dan syarat bawaan untuk menjaga konsistensi data.

c. Keamanan data

Basis data mendukung persyaratan privasi dan kepatuhan yang terkait dengan data apa pun. Misalnya, untuk mendapatkan akses basis data, pengguna harus masuk. Pengguna yang berbeda mungkin juga memiliki tingkat akses yang berbeda, seperti hanya-baca.

d. Analitik data

Analitik data Sistem perangkat lunak modern menggunakan basis data untuk menganalisis data. Sistem ini dapat mengidentifikasi tren dan pola atau membuat



prediksi. Analitik data membantu organisasi membuat keputusan bisnis dengan percaya diri.

2. Tipe-tipe Basis Data

Klasifikasi basis data sesuai dengan kasus penggunaan, tipe data, dan metode penyimpanan data. Berikut adalah tiga contoh cara untuk mengklasifikasikan basis data:

- Berdasarkan isinya, seperti teks dokumen, statistik, atau objek multimedia.
- Berdasarkan area aplikasinya, seperti akuntansi, film, atau manufaktur
- Berdasarkan aspek teknisnya, seperti struktur basis data atau tipe antarmuka

2.4.2 Pengertian XAMPP



Gambar 2. 1 Lambang XAMPP

Menurut Raharjo dalam Syahrul (2019:24) menyatakan bahwa “XAMPP adalah software yang membungkus Apache HTTP Server, MariaDB, PHP dan Perl”.

Sedangkan menurut Anggraini et al,(2020:66) “XAMPP adalah paket program web lengkap yang dapat dipakai untuk belajar pemrograman web, khususnya PHP dan MySQL”. Fungsinya adalah sebagai server yang berdiri sendiri (localhost), yang terdiri atas program Apache HTTP Server, MySQL database, dan penerjemah bahasa yang ditulis dengan bahasa pemrograman PHP.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa xampp adalah aplikasi tools untuk menyediakan paket lunak yang berisi konfigurasi Web Server, Apache, PhP, MySQL untuk membantu kita dalam proses pembuatan aplikasi web



yang menyatu menjadi satu sehingga memudahkan kita dalam membuat program web. Bicara komponen, kepanjangan XAMPP terdiri dari singkatan lima komponen utama, yaitu:

- X-Cross Platform. X adalah kepanjangan XAMPP yang artinya Cross. Hal itu sebagai penanda bahwa XAMPP adalah aplikasi Cross Platform yang kompatibel dengan berbagai jenis OS.
- A Apache. Apache adalah web server default yang dipakai XAMPP. Web server adalah software untuk mengatur proses transfer data antara website dan pengunjung. Selain itu, Apache juga bertugas sebagai distributor untuk fitur atau komponen-komponen lain.
- M MariaDB. MariaDB adalah software DBMS default milik XAMPP. DBMS adalah software untuk mengelola database beserta data di dalamnya. MariaDB menggantikan software DBMS sebelumnya, MySQL sejak XAMPP versi 5.5.30 dan 5.6.14.
- P - PHP. PHP adalah bahasa pemrograman untuk membangun website atau web app dari sisi back end.
- P Perl. Kepanjangan XAMPP yang terakhir yaitu Perl. Perl adalah contoh bahasa pemrograman untuk keperluan yang lebih kompleks. Misalnya pembuatan aplikasi GUI, pemrograman jaringan, dan banyak lagi.

2.4.3 Pengertian Draw.io



Gambar 2. 2 Lambang Draw.io

Menurut Marthiawati et al, (2024:26), Draw.io adalah sebuah website yang didesain khusus untuk menggambarkan diagram UML secara online. Draw.io menawarkan berbagai macam fitur dan template yang dapat digunakan untuk



membuat diagram yang profesional dan menarik.

2.4.4 Pengertian MySQL Front

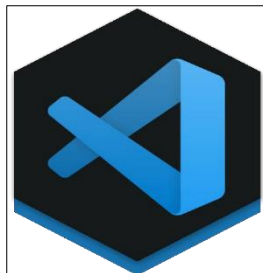
Menurut Siti Aisyah (2020:44), Menjelaskan bahwa "MySQL Front merupakan aplikasi klien untuk MySQL yang dirancang untuk memberikan kemudahan dalam pengelolaan database, mulai dari pembuatan dan modifikasi tabel hingga eksekusi query dan pengelolaan pengguna, melalui antarmuka grafis yang user-friendly."

MySQL Front adalah alat yang digunakan untuk mengelola database tersebut dengan cara yang lebih mudah dan visual.



Gambar 2. 3 Lambang MySQL Front

2.4.5 Pengertian Visual Studio Code



Gambar 2. 4 Lambang Visual Studio Code

Menurut Ningsi et al,(2022:65) menjelaskan bahwa ” *Visual Studio Code* adalah sebuah teks editor ringan dan handal yang dibuat oleh Microsoft untuk sistem operasi multiplatform, artinya tersedia juga untuk versi Linux, Mac, dan Windows”.



Sedangkan menurut (Hendri & Asep, 2021), “*Visual studio code* adalah *editor source code* atau *text editor* yang dikembangkan oleh *microsoft* untuk *windows, linux*.”

2.4.6 Pengertian PHP

Bahasa pemrograman berupa *script* yang bersifat *open source* yang digunakan untuk membuat halaman *Website* untuk menghasilkan isi *web* yang sesuai dengan permintaan *client*.



Gambar 2. 5 Lambang PHP

Menurut Ganney (2022:23), mendefinisikan bahwa “PHP atau Hypertext Preprocessor adalah sebuah bahasa script berbasis server (server-side) yang mampu mem-parsing kode php dari kode web dengan ekstensi .php, sehingga menghasilkan tampilan website yang dinamis di sisi client (browser)”. Tujuan dari bahasa ini adalah membantu para pengembangan *web* untuk membuat *web* dinamis dengan cepat.

Alasan penulis memilih bahasa program PHP dalam pembuatan aplikasi ini karena php memiliki dukungan yang baik untuk berbagai sistem manajemen database (DBMS), termasuk MySQL dan memudahkan integrasi dengan berbagai jenis database sesuai dengan kebutuhan dalam pembuatan aplikasi.

PHP memiliki ciri khas blok penulisan dalam pemrogramannya sebagai berikut:

- <? Dan ?>
- <?php dan?>
- <script language=”php”> dan </script>
- <% dan %>



- Penulisan bahasa pemrograman pada penulisan biasanya diakhiri dengan titik-koma (;). Untuk mengakhiri dari satu perintah sebelum ke perintah lainnya.
- Memiliki ciri khas CASE SENSITIVE untuk nama identifier yang dibuat oleh user

dengan simbol \$ dan pemanggilan ulang sebagai contoh Bahwa \$Nama tidak sama dengan \$NAMA dan \$nama karena memiliki Case sensitive sendiri.

Berikut contoh format penulisan php :

```
<html>
<head>
    <title> Contoh Sederhana </title>
</head>
<body>
    <?php
        Echo("Hallo apakabar? Nama saya PHP script");
    ?>
</body>
</html>
```

2.4.7 Pengertian HTML

Menurut Abdallah and Nugraha (2023:231), Menjelaskan bahwa “*Hyper Text Markup Language*, yaitu skrip yang berupa tag-tag untuk membuat dan mengatur struktur website. Beberapa tugas utama HTML dalam membangun website, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan antara lain seperti menentukan layout website, memformat teks dasar, seperti pengaturan paragraf dan format font, membuat list, membuat tabel, menyisipkan gambar, video, dan audio, membuat link, membuat formula”.



Menurut Ganney (2022:9), “*Hypertext Markup Language (HTML)* adalah bahasa pemrograman yang digunakan untuk menampilkan sebuah website”.



Gambar 2. 6 Lambang HTML

Tag adalah kode yang digunakan untuk memoles (*mark-up*) teks menjadi file HTML. Setiap tag diapit dengan tanda kurung runcing. Ada tag pembuka dan tag penutup, yang membedakan tag penutup ditandai dengan tanda garis miring (*slash*) di depan awal tulisannya. Dokumen HTML merupakan dokumen yang disajikan dalam *web browser* dan biasanya hanya untuk menampilkan informasi maupun *interface*.

2.4.8 Pengertian CSS



Gambar 2. 7 Lambang CSS

Menurut Ganney (2022:91), mendefinisikan bahwa “CSS (*Cascading Style Sheets*) merupakan bahasa yang digunakan untuk mengatur tampilan suatu dokumen yang ditulis dalam bahasa *markup / markup language*”. Jika kita berbicara dalam konteks web, bisa di artikan secara bebas sebagai bahasa yang digunakan untuk mengatur tampilan / desain suatu halaman HTML.



CSS dapat mengendalikan ukuran gambar, warna bagian tubuh pada teks, warna *table*, ukuran *border*, warna *border*, warna *hyperlink*, warna *mouse-over*, spasi antar paragraf, spasi antar teks, *margin* kiri, kanan, atas, bawah, dan parameter lainnya. CSS adalah bahasa *style sheet* yang digunakan untuk mengatur tampilan dokumen. Dengan adanya CSS memungkinkan kita untuk menampilkan halaman yang sama dengan format yang berbeda.

2.4.9 Codeigniter

Menurut Ridwan et al, (2022:52), Menjelaskan bahwa “*CodeIgniter* adalah aplikasi open source berupa framework PHP, menggunakan model MVC (**Model, View, Controller**) untuk pembangunan aplikasi web dinamis yang cepat dan mudah”.

Sedangkan menurut (Sallaby & Kanedi, 2020), “*CodeIgniter* adalah Sebuah *framework php* yang bersifat *open source* dan menggunakan metode MVC (*Model, View, Controller*) untuk memudahkan developer atau programmer dalam membangun sebuah aplikasi berbasis *web* tanpa harus membuatnya dari awal”.



Gambar 2. 8 Lambang Codeigniter

Codeigniter pertama kali dibuat oleh Rick Ellis, CEO Ellislab, Inc. (www.ellislab.com), sebuah perusahaan yang memproduksi *CMS (Content Management System)* yang cukup handal, yaitu *Expression Engine* (www.expressionengine.com). Saat ini, *Codeigniter* dikembangkan dan dimaintain oleh *Expression Engine Development Team*.