

BAB III

LANDASAN TEORI

3.1 Manajemen proyek

Sebuah disiplin keilmuan dalam hal perencanaan, pengorganisasian, pengelolaan (menjalankan serta pengendalian), untuk dapat mencapai tujuan-tujuan proyek. Proyek adalah sebuah kegiatan yang bersifat sementara yang telah ditetapkan awal pekerjaannya dan waktu selesainya (dan biasanya selalu dibatasi oleh waktu, dan seringkali juga dibatasi oleh sumber pendanaan), untuk mencapai tujuan dan hasil yang spesifik dan unik,

3.2 Internet

Internet adalah sebuah solusi jaringan yang dapat menghubungkan beberapa jaringan lokal yang ada pada suatu daerah, kota atau bahkan negara. *Internet* dapat menghubungkan beberapa jaringan lokal yang ada pada setiap tempat. [1]

Menghubungkan beberapa komputer sehingga dapat menjadi sebuah jaringan membutuhkan suatu media penghubung yang bernama TCP / IP, yaitu sebuah protokol yang mengidentifikasi sebuah komputer yang terhubung di dalam sebuah jaringan. TCP / IP memiliki teknik mengidentifikasi dengan menggunakan penomoran yang dinamakan nomor *IP/IP address (Internet Protokol Address)*. Nomor IP sebuah komputer dapat terhubung dengan komputer lain dalam sebuah jaringan atau dalam jaringan global yang disebut internet.

3.3 Website

Website atau situs dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang menampilkan informasi data teks, data gambar, data animasi, suara, video atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman (*hyperlink*). Bersifat statis apabila isi informasi *website* tetap, jarang berubah dan isi informasinya searah hanya dari pemilik *website*.

3.3 Wordpress

3.3.1 Pengertian Wordpress

Wordpress merupakan situs layanan blog yang menggunakan mesin *WordPress*, didirikan oleh perusahaan *Automattic*. Dengan mendaftar pada situs *WordPress.com*, pengguna tidak perlu melakukan instalasi atau konfigurasi yang cukup sulit. Pengguna *WordPress.com* tidak dapat mengubah *template* standar yang sudah disediakan. Artinya, pengguna tidak dapat menambahkan asesori apa pun selain yang sudah disediakan. Meski demikian, fitur yang disediakan oleh *WordPress.com* sudah cukup bagus. [3]

3.3.2 Keunggulan dan Fitur Wordpress

WordPress memiliki banyak keunggulan dan fitur untuk dunia blog, antara lain :

- a. Gratis. Untuk mendapatkan perangkat lunak *WordPress* hanya perlu mengunduh dari situsnya tanpa dipungut biaya, bahkan untuk blog komersial sekalipun.
- b. Berbasis kode sumber terbuka (*open source*). Pengguna dapat melihat dan memperoleh barisan kode-kode penyusun perangkat lunak *WordPress* tersebut secara bebas, sehingga pengguna tingkat lanjut yang memiliki kemampuan pemrograman dapat bebas melakukan modifikasi, bahkan dapat mengembangkan sendiri program *WordPress* tersebut lebih lanjut sesuai keinginan.

3.4 Informasi

3.4.1. Pengertian Informasi

Informasi merupakan data yang berasal dari fakta yang tercatat dan selanjutnya dilakukan pengolahan (proses) menjadi

bentuk yang berguna atau bermanfaat bagi pemakainya. Informasi adalah hasil dari kegiatan pengolahan data yang memberikan bentuk yang lebih berarti dari suatu kejadian. Kemudian pengertian lain dari informasi adalah data berupa catatan historis yang dicatat dan diarsipkan tanpa maksud dan segera diambil kembali untuk pengambilan keputusan. Data yang telah diletakkan dalam konteks yang lebih berarti dan berguna yang dikomunikasikan kepada penerima untuk digunakan di dalam pembuatan keputusan. [4]

3.4.2. Jenis-Jenis Informasi

Berikut ini yang termasuk jenis-jenis informasi:

- a. Informasi berdasarkan fungsi dan kegunaan adalah informasi berdasarkan materi dan kegunaan informasi.
- b. Informasi berdasarkan format penyajian adalah informasi yang berdasarkan bentuk penyajian. Informasi jenis ini, antara lain berupa tulisan teks, karikatur, foto, ataupun lukisan abstrak.
- c. Informasi berdasarkan lokasi peristiwa adalah informasi berdasarkan lokasi peristiwa berlangsung, yaitu informasi dari dalam negeri dan informasi dari luar negeri.
- d. Informasi berdasarkan bidang kehidupan adalah informasi berdasarkan bidang-bidang kehidupan yang ada, misalnya pendidikan, olahraga, musik, sastra, budaya, dan iptek.
- e. Berdasarkan penyampaian:
 1. Informasi yang disediakan secara berkala
 2. Informasi yang disediakan secara tiba-tiba
 3. Informasi yang disediakan setiap saat
 4. Informasi yang dikecualikan

5. Informasi yang diperoleh berdasarkan permintaan

3.5. Jurnalistik

3.5.1 Pengertian Jurnalistik

Kata “jurnalistik” memang bukan asli kata dari bahasa Indonesia. Kata itu merupakan kata serapan dari bahasa asing. Kata “jurnal” atau dalam bahasa Inggris “journal” berasal dari bahasa latin yaitu “diurnalis” yang kurang lebih dapat diartikan sebagai “harian atau kegiatan sehari-hari”. Dalam kamus besar bahasa Indonesia, kata “jurnal” juga diartikan sebagai catatan harian, surat kabar harian, atau majalah yang khusus memuat artikel dalam satu bidang ilmu tertentu. Sementara itu kata “jurnalisme” diartikan sebagai pekerjaan mengumpulkan, menulis, mengedit, dan menerbitkan berita dalam media masa.

Kemudian para ahli dan tokoh jurnalistik bayak yang memberikan pendapatnya seputar definisi jurnalistik. Curis D MacDougall mendefinisikan jurnalistik sebagai kegiatan mengumpulkan berita, mencari fakta, dan melaporkan peristiwa. Sementara, Frank FraserBond dalam bukunya yang berjudul *An Introduction to Journalism* mengatakan bahwa jurnalistik adalah segala sesuatu yang membuat berita dan hal yang terkait dengannya sampai kepada publik. [5]

3.5.2. Unsur-unsur Dalam Berita

Selain unsur-unsur dari peristiwa yang akan disajikan harus terpenuhi, unsur-unsur berita juga haruslah terpenuhi. Untuk lebih memahami tentang pengetahuan berita maka kita juga harus memahami unsur-unsur yang terdapat dalam sebuah berita. Adapun unsur-unsur berita terdiri atas *what* (apa), *who* (siapa), *where* (dimana), *when*

(kapan), *why* (mengapa), dan *how* (bagaimana). Berikut penjelasan yang lebih terperinci mengenai unsur-unsur berita yakni :

a. What

Suatu berita dikatakan baik jika memenuhi unsur *what*, yaitu berisi pernyataan yang dapat menjawab pertanyaan apa.

b. Who

Suatu berita dikatakan baik jika memenuhi unsur *who*, yaitu disertai keterangan tentang orang-orang yang terlibat dalam peristiwa.

c. When

Suatu berita dikatakan baik jika memenuhi unsur *when*, yaitu menyebutkan waktu kejadian peristiwa.

d. Where

Suatu berita dikatakan baik jika memenuhi unsur *where*, yaitu berisi deskripsi lengkap tentang tempat kejadian.

e. Why

Suatu berita dikatakan baik jika memenuhi unsur *why*, yaitu disertai alasan atau latar belakang terjadinya peristiwa.

f. How

Suatu berita dikatakan baik jika memenuhi unsur *how*, yaitu dapat dijelaskan proses kejadian suatu peristiwa dan akibat yang ditimbulkan.

3.6. Kriteria Website yang Baik

Setiap sesuatu yang diciptakan mempunyai kriteria, dalam hal ini juga *website* mempunyai kriteria. Adapun kriteria-kriteria *website* yang baik dapat dilihat dari :

A. Usability

Usability merupakan pengalaman pengguna dalam berinteraksi dengan aplikasi atau situs web sampai pengguna dapat mengoperasikannya dengan mudah dan cepat. Untuk mencapai tingkat usability yang ideal, sebuah *website* harus memenuhi 5 syarat berikut:

1. Mudah untuk dipelajari. Dengan meletakkan ini yang paling penting pada bagian atas halaman agar pengunjung dapat menemukan dengan cepat.
2. Efisien dalam penggunaan. Dengan menyediakan link seperlunya saja agar pengunjung dapat mencari informasi yang diperlukan dengan cepat dan mudah.
3. Mudah untuk diingat. Dengan tidak banyak melakukan perubahan yang mencolok pada *website*, khususnya pada navigasi.
4. Tingkat kesalahan rendah. Dengan menghindari link yang tidak berfungsi (broken link) atau halaman masih dalam proses pembuatan (under construction)
5. Kepuasan pengguna. Hal ini wajib diperhatikan karena berhubungan dengan kelangsungan situs web. Oleh karena itu sebuah *website* seharusnya mudah digunakan oleh user.

B. Sistem Navigasi (Struktur)

Aspek navigasi berkaitan dengan cara atau mekanisme perpindahan dari satu situs ke situs yang lain (menu system) di dalam sebuah sistem *website*. Kemudahan bernavigasi dalam situs web melibatkan sistem navigasi situs web

secara keseluruhan dan desain interface situs web tersebut. Navigasi membantu user menemukan jalan yang mudah ketika menjelajahi situs web untuk dapat menemukan apa yang mereka butuhkan dengan cepat. Navigasi dapat ditampilkan dalam berbagai media seperti teks, image atau animasi.

Syarat navigasi yang baik :

1. Mudah dipelajari
2. Konsisten
3. Memungkinkan feedback
4. Muncul dalam konteks
5. Memberikan alternatif lain
6. Memerlukan perhitungan waktu dan tindakan
7. Menyediakan pesan visual yang jelas
8. Menggunakan label yang jelas dan mudah dipahami
9. Mendukung tujuan dan perilaku user

Beberapa saran untuk membuat navigasi yang baik :

1. Rencanakan dengan benar
2. Kelompokkan link navigasi dan atur seperlunya
3. Membuat tampilan navigasi yang berbeda dari tampilan lainnya
4. Navigasi yang singkat, tepat dan jelas
5. Navigasi yang memungkinkan user feedback
6. Tidak ada navigasi yang non fungsional (broken link, baik internal maupun eksternal) dan navigasi yang belum ada isinya

7. Jaga konsistensi. Posisi daerah navigasi harus tetap dan struktur navigasi harus konsisten dengan struktur isi, yang diurutkan berdasarkan logika pengunjung. Seperti penempatan yang sama pada setiap halaman, warna yang sama dan mudah untuk dilihat.

C. *Graphic Design* (Desain Visual)

Desain yang baik sekurang-kurangnya memiliki komposisi warna yang baik dan konsisten, layout grafik yang konsisten, teks yang mudah dibaca, penggunaan grafik yang memperkuat isi teks.

Beberapa saran untuk membuat desain visual yang baik:

1. Desain visual harus menciptakan kejelasan kegunaan, sesuai dengan tujuan situs, dan desainnya harus mampu mengomunikasikan, mendukung dan menyempurnakan situs tersebut secara visual.
2. Berkesan profesional dan orisinal
3. Jaga agar situs web bersih dan sederhana dengan menggunakan grafik secukupnya.
4. Menggunakan format yang tepat. Seperti format JPEG dan PNG digunakan untuk foto, format GIF dan PNG digunakan untuk image berwarna sederhana.

D. *Contents*

Konten atau isi adalah ruh utama sebuah situs web, karena itu haruslah menarik, relevan, dan sesuai untuk target audien situs yang dituju.

Situs web sebaiknya memiliki arsip dari konten data-data lama. Untuk objektivitas dan ketepatan informasi yang terdapat pada konten, lebih baik bila konten tersebut merupakan hasil kompilasi data dan diperkuat dengan pendapat pihak-pihak berwenang. Memiliki data-data atau penjelasan pendukung. Sertakan juga daftar referensi dari sumber yang berwenang.

Beberapa sarann untuk membuat konten yang baik :

1. Mengenali audien. Menulis dengan gaya mereka dan sesuaikan dengan isinya
2. Selau up-to-date
3. Menyatakan kebijakan dengan jelas
4. Kualitas diatas kuantitas
5. Membuat tulisan pada halaman web agar mudah dan cepat dalam proses scanning.

E. Compatibility

Situs web harus kompatibel dengan berbagai perangkat tampilannya (browser), harus memberikan alternatif bagi browser yang tidak dapat melihat situs tersebut. Beberapa saran untuk meningkatkan kompatibilitas:

1. Uji di berbagai browser. Dengan pertimbangan bahwa browser yang dipakai user bisa berbeda, versi berbeda, atau setting berbeda, dan lain-lain
2. Pastikan situs web bekerja paling tidak di platform PC
3. Bila menggunakan plug in, pastikan pengunjung dapat dengan mudah mendownloadnya

F. Loading Time

Bila sebuah situs web dapat tampil lebih cepat, kemungkinan besar user akan kembali mengunjungi situs tersebut, apalagi bila ditunjang dengan konten dan tampilan yang menarik.

Beberapa saran untuk meningkatkan loading time :

1. Menguji dalam berbagai kecepatan koneksi
2. Melakukan slicing pada imange secara efektif
3. Menggunakan atribut pada image

4. Melakukan atribut pada image

G. Accessibility

Halaman web harus dapat digunakan oleh setiap orang, tanpa memandang usia dan keadaan fisiknya. Hambatan infrastruktur juga harus diperhatikan, seperti akses internet yang lambat, spesifikasi komputer, penggunaan browser, dan lain-lain, yang dapat mempengaruhi akses seseorang, termasuk berbagai teknologi baru seperti ponsel. Web juga harus dapat diakses melalui teknologi tersebut.