

MEDIA CITIZEN JOURNALISM PELIPUTAN PARADIGMA PUBLIK PADA PORTAL BERITA TEPIAN TV BERBASIS WEBSITE

Kendy Ega Pratama S^{1*}, Nataniel Dengen², Islamiyah³

^{1,2,3}Prodi Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi, Universitas Mulawarman
Jl. Panajam Kampus Gunung Kelua, Universitas Mulawarman, Samarinda 75119 - Kalimantan Timur
E-mail: pratama020@gmail.com¹⁾, ndengen@gmail.com²⁾, islamiyah1601@yahoo.co.id³⁾

ABSTRAK

Dalam era modern ini, media informasi adalah media yang dapat bertukar pikiran serta berinteraksi satu sama lain. Dengan kata lain media merupakan bentuk jamak dari kata medium, medium didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim ke penerima. Media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan citizen journalism adalah realita yang terselubung secara global yang didukung oleh gadget atau media virtual. Tepian TV merupakan televisi lokal Samarinda yang memiliki misi memberikan konten lokal Kota Samarinda yang ditayangkan di televisi swasta nasional. Namun pada saat ini Tepian TV tidak memiliki wadah untuk memberikan berita dari jurnalis warga atau citizen journalism. Oleh karena itu, dalam penelitian ini dilakukan pembuatan media citizen journalism peliputan paradigma publik pada portal berita Tepian TV berbasis website. Hasil dari pembuatan media citizen journalism peliputan paradigma publik pada portal berita Tepian TV berbasis website diharapkan memberi hal positif dalam hal membantu dan membangun teknologi di Kota Samarinda.

Kata Kunci - Citizen Journalism, Media Peliputan, Portal Berita

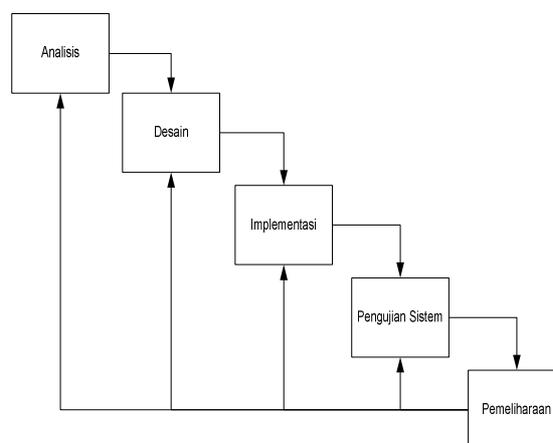
1. PENDAHULUAN

Dalam era modern ini media informasi adalah media yang dapat bertukar pikiran serta berinteraksi satu sama lain. Dengan kata lain media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima. Media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan *Citizen journalism* adalah realita yang terselubung secara global di dukung komputer atau *gadget* atau virtual[4]. Dalam realita ini, dimana setiap komputer adalah jendela, terlihat atau terdengar objek-objek fisik namun lebih merupakan gaya atau karakter dan aksi pembuatan data dan pembuatan informasi. Media informasi terus berkembang dan sampai saat ini masih sangat diperlukan setiap saat karena melalui media informasi masyarakat dapat mengetahui informasi yang sedang berkembang, selain itu masyarakat juga bisa saling berinteraksi satu sama lain. Melalui media informasi juga sebuah pesan dapat tersampaikan dengan baik jika media yang dibuat tepat kepada sasaran dan informasi yang disampaikan bermanfaat bagi pembuat dan target[4]. Kebutuhan informasi tentang beberapa berita aspek yang penting mengingat Media informasi merupakan salah satu kebutuhan untuk mengetahui informasi sebanyak-banyaknya. Dengan berkembangnya media informasi yang ada di Samarinda. Dibutuhkan sebuah pusat berita mengenai topik yang ada di kota samarinda demi untuk memprioritaskan informasi tentang perkembangan, kriminalitas, lalu lintas dan lain-lain dalam bentuk website *citizen journalism*[4].

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Model Pengembangan Sistem (Waterfall)

Sebuah model Air Terjun memacu tim pengembang untuk memerinci apa yang seharusnya perangkat lunak lakukan (mengumpulkan dan menentukan kebutuhan sistem) sebelum sistem tersebut dikembangkan. Kemudian model ini memungkinkan pemecahan misi pengembangan yang rumit menjadi beberapa langkah logis (desain, kode, pengujian, dan seterusnya) dengan beberapa langkah yang pada akhirnya akan menjadi produk akhir yang siap pakai seperti yang dapat kita lihat pada gambar 1



Gambar 1. Metode *Waterfall*

2.2 Entity Relationship Diagram (ERD)

Entity Relationship Diagram adalah sebagai berikut Model *Entity-Relationship* yang berisi

komponen-komponen himpunan entitas dan himpunan relasi yang seluruh fakta dari dunia nyata yang di tinjau, dapat digambarkan dengan lebih sistematis dengan menggunakan *Diagram Entity Relationship (Diagram E-R)*.

Tabel 1. *Entity Relationship Diagram (ERD)*

N o	Gambar	Nama	Keterangan
1		Atribut	Menunjukkan karakteristik dari suatu entitas.
2		Garis	Menunjukkan penghubung antara himpunan relasi dengan himpunan entitas dengan atributnya.
3		Entitas/ Entity	Menunjukkan himpunan individu yang mewakili sesuatu yang nyata dan dapat dibedakan dari sesuatu yang lain.
4		Relatio nship	Menunjukkan himpunan relasi.

2.3 Citizen Journalism

Citizen journalism adalah praktek jurnalisme yang dilakukan oleh non profesional jurnalis dalam hal ini oleh warga. Citizen adalah warga biasa yang menjalankan fungsi selayaknya jurnalis profesional yang pada umumnya menggunakan channel media baru yaitu internet untuk menyebarkan informasi dan berita yang mereka dapat.

Bentuk-bentuk *Citizen Journalism* berikut:

- a. *Citizen* membuka ruang untuk komentar publik.
- b. Menambahkan pendapat masyarakat sebagai bagian dari artikel yang di tulis.
- c. Kolaborasi antara jurnalis profesional dengan non profesional yang memiliki kemampuan dalam materi yang dibahas.
- d. *Bloghouse* warga bentuknya blog-blog gratis seperti blogspot dan wordpress.
- e. *Newsroom* bentuk ini merupakan blog yang disediakan sebuah organisasi media sebagai upaya transparansi.
- f. *Stand-alone citizen journalism* yang melakukan proses editing sendiri.
- g. Penggabungan antara jurnalis profesional dengan jurnalis warga dalam satu atap.

2.4 Black Box Testing

Pengujian black box testing adalah pengujian yang dilakukan hanya mengamati hasil eksekusi melalui data uji dan memeriksa fungsional dari perangkat lunak lunak, berikut adalah beberapa pendekatan black box testing.

Black box testing:

- a) Menjamin seluruh *independent path* dieksekusi paling sedikit satu kali, *independent path* adalah jalur dalam program yang menunjukkan paling sedikit satu kumpulan proses.
- b) Menjalani *logical decision* pada sisi dan fasle
- c) Mengeksekusi pengulangan (*looping*) dalam batas batas yang ditentukan.
- d) Menguji struktur data internal.

2.5 Tahapan Penelitian

Dimulai dengan melakukan pengumpulan data yang berhubungan dengan subjek penelitian. Selanjutnya dilakukan analisis dan perancangan desain sistem yang akan dibuat, agar fungsionalitas dan batasan sistem jelas. Meliputi tampilan *interface* sistem dan fitur-fitur yang ada didalamnya. Hasil dari tahap perancangan ini akan digunakan sebagai kerangka implementasi penulisan program untuk merealisasikan sistem yang ingin dibuat. Selanjutnya pengujian sistem dilakukan untuk melihat apakah sistem sudah berjalan sesuai keinginan. Jika terjadi *error* maka kembali ketahapan implementasi guna memperbaiki *error* yang terjadi. Kemudian penarikan kesimpulan dari penelitian dan analisa saran untuk kemungkinan adanya pengembangan lebih lanjut. Tahap terakhir yaitu pemeliharaan pada sistem serta perbaikan sistem bila ada *error* yang ditemukan selama sistem berjalan.

2.6 Pengembangan Sistem

Pengembangan sistem dilakukan dengan metode *waterfall*. Tahap awal merupakan tahapan alisis kebutuhan dengan mengumpulkan data-data dari tempat penelitian dan studi literatur. Selanjutnya adalah tahap perancangan dimana dalam tahap ini dilakukan sebuah perancangan sistem yang digunakan untuk menjelaskan alur data berjalan dalam suatu sistem dengan menggunakan *Data Flow Diagram (DFD)*, *Entity Relationship Diagram (ERD)* dan dilakukannya desain *interface* yang akan digunakan nantinya. Lalu pada tahap implementasi, desain sistem dari tahap perancangan diterjemahkan kedalam bahasa pemrograman yang dimengerti oleh komputer[1]. Setelah tahap implementasi selesai, dilakukan pengujian sistem untuk mengetahui apakah sistem sudah berjalan sesuai keinginan. Tahap *maintenance* adalah tahapan akhir dimana semua prosedur pemeliharaan sistem diuraikan, serta menganalisisa dan kemungkinan pengembangan dalam sistem.

2.7 Analisis Kebutuhan Sistem

1. Kebutuhan Fungsional

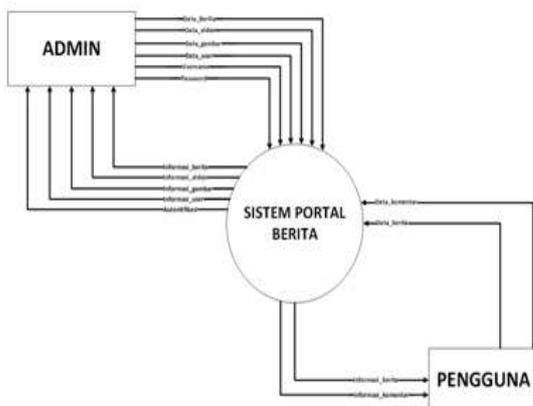
- User disini dapat melihat semua berita yang berada dalam sistem tersebut dan dapat memberikan komentar langsung terhadap berita yang sudah masuk kedalam sistem.
- Fitur playlist video yang berada dalam menu kategori dapat user gunakan untuk memutar segala video yang ada.
- Admin disini dapat menghapus berita yang sudah terlalu lama, dan dapat mengubah template dan dapat mengubah logo website tersebut.
- Admin dapat menambah berita

2. Kebutuhan Non Fungsional

Di dalam sistem ini kebutuhan non fungsional dibagi menjadi 3 bagian yaitu kebutuhan perangkat lunak (*software*), kebutuhan perangkat keras (*hardware*) dan kebutuhan pengguna (*brainware*).

3. Desain Sistem

Data Flow Diagram (DFD) adalah suatu diagram yang menggunakan notasi-notasi untuk menggambarkan alur dari data sistem, yang penggunaannya sangat membantu untuk memahami sistem secara logika, tersruktur dan jelas. DFD merupakan alat bantu dalam menggambarkan atau menjelaskan proses kerja suatu sistem[1].



Gambar 2. Diagram Level 0

2.7 Penelitian Terdahulu

Tabel 2. Penelitian Terdahulu

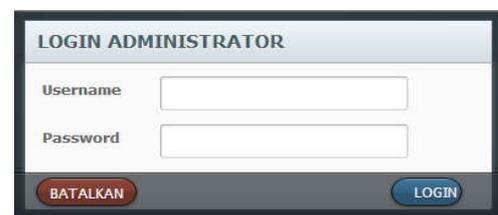
Peneliti	Judul	Perbedaan
Afrinaldi Universitas Negeri Padang 2015	APLIKASI <i>MOBILE</i> PORTAL BERITA GANTO.OR.I D BERBASIS ANDROID	Kelebihan : Karena menggunakan aplikasi mobile lebih praktis dan dapat mengupload maupun membaca berita di manapun dan kapanpun. Kekurangan : tidak adanya analisis yang bertugas menyaring berita pada aplikasi tersebut.

Ni Kadek Sumiari STIMIK STIKOM 2015	PERANCAN GAN MEDIA PUBLIKASI KESENIAN TARI BALI BERBASIS WEB	Kelebihan : Memberikan informasi seputar seni tari dan kesenian lainnya yang berada di kota Bali. Kekurangan : Informasi ini tidak menyajikan berita lain berupa berita publik[6].
Erland Gili Saptomi Universitas Lampung 2016	NEWS PORTAL OF DAILY LAMPUNG NEWSPAPE R BASED ON ANDROID	Kelebihan : Berita yang disajikan dalam daily Lampung sangat jelas sumbernya,karena bersumber dari lampungnewspapper.cit m.co.id. Kekurangan : System ini hanyamenampilkan berita yang berada dari sumber web <i>lampungnewspapper.citm .co.id</i> ,selain dari pada sumber tersebut system ini tidak memiliki sumber berita lain.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

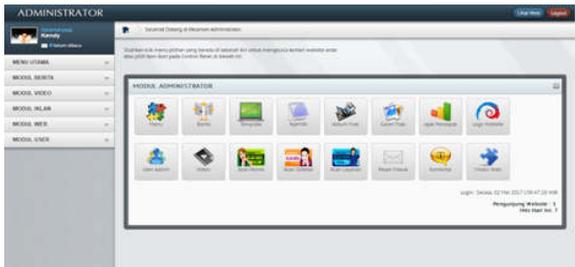
3.1 Hasil

Dengan adanya media jurnalisme warga merupakan media yang terbuka. Artinya, dari segi keterlibatan warga, siapapun dengan latar belakang apapun bisa memiliki akun (identitas) dan menjadi *citizen journalism* sebuatan untuk mereka yang menjadi jurnalis non-profesional. Dalam sistem ini penulis membuat portal berita berbasis website yang dimana ketika ingin masuk untuk mengelola website tersebut haruslah login terlebih dahulu, dalam sistem ini admin adalah jurnalis profesional agar dapat memilah berita yang pantas untuk disortir dan dimasukkan ke dalam portal berita tersebut.



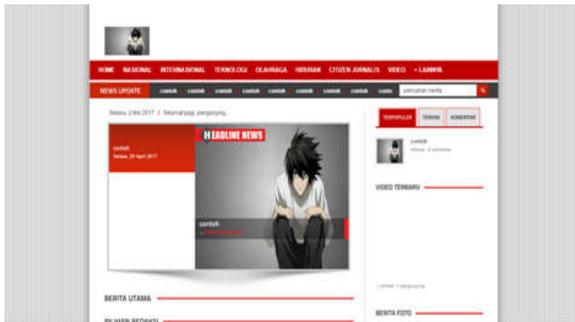
Gambar 3. Tampilan Halaman Login

Pada gambar 3 adalah tampilan awal ketika admin (jurnalis profesional) ingin masuk kedalam sistem tersebut.



Gambar 4. Tampilan Menu Admin

Pada gambar 4 adalah tampilan ketika admin (jurnalisme profesional) telah berhasil melakukan login ke sistem.



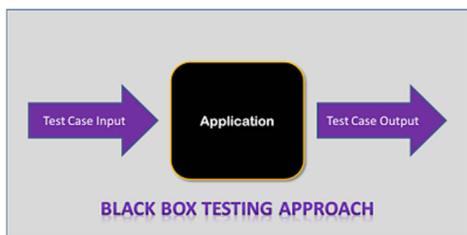
Gambar 5. Tampilan Beranda Website

Pada gambar 5 adalah tampilan beranda, dimana semua berita terkini dari berbagai kategori akan muncul di halaman beranda ini.

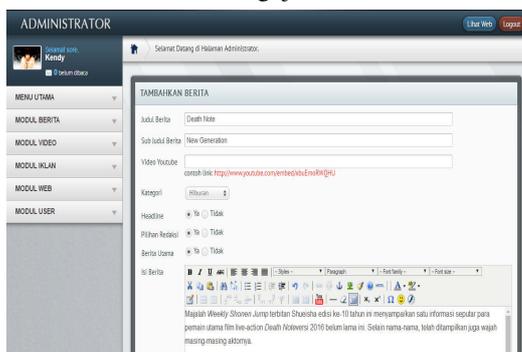
3.2 Pembahasan

a. Pengujian Sistem

Sebelum program diterapkan, maka program harus bebas terlebih dahulu dari kesalahan-kesalahan. Untuk itu program harus dites terlebih dahulu untuk menentukan kesalahan-kesalahan yang mungkin terjadi. Pengetesan atau pengujian program ini



Gambar 6. Pengujian Black Box



Gambar 6. Tahap Input Data

Pada gambar 6. adalah tahap input data kedalam *database* meliputi kemampuan terhadap pembacaan tipe-tipe data yang tidak tepat pada saat proses input data, sedangkan apabila proses simpan data berjalan dengan baik maka akan langsung masuk kedalam sistem.



Gambar 7. Tahap Read Data

Pada gambar 7. adalah tahapan ketika data berita telah di input kedalam sistem maka pengunjung sistem dapat langsung melihat/membaca berita yang telah tersaji dalam sistem tersebut.



Gambar 8. Tahap Update Data

Pada gambar 8. adalah tahapan pengetesan komponen update/edit perubahan yang mana fasilitas dalam mode admin maka admin dengan mudah mengedit data serta apabila proses update data berhasil maka langsung tersimpan kedalam sistem.

Pada gambar 9. mode hapus data, dalam mode superadmin admin dengan mudah menghapus data yang sudah lama. Ketika user masuk kedalam sistem yang mula-mula terdapat sebuah berita yang terlihat



Gambar 9. Tahap Delete Data

ketika sistem di refresh data berita yang tadinya terdapat berita selanjutnya kosong atau berita terhapus, *phase* ini ada apabila admin sedang berada dalam sistem tersebut.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

4.1 Kesimpulan

- a. *Citizen journalism* lebih cepat mendapatkan informasi berupa berita yang berada di sekitar kita.
- b. *Citizen journalism* membantu tugas para profesional jurnalis dalam mencari berita, bahkan terkadang jurnalis profesional hanya tinggal melanjutkan berita yang dikirim oleh masyarakat atau non-profesional.
- c. Berita-berita yang dibuat oleh *citizen journalism* memberikan referensi berita yang lebih variatif sebagai sebuah program berita.
- d. *Citizen journalism* mengangkat isu-isu yang awalnya sama sekali tidak terangkat ke media massa.

4.2 Saran

- a. Penelitian ini diharapkan bisa menjadi acuan bagi penelitian selanjutnya dan dapat dikembangkan oleh peneliti lain baik melalui berbagai macam metode yang lebih memperdalam kasus dan pokok pembahasan dalam *citizen journalism*.
- b. Melalui penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan para praktisi atau pengelola program berita yang berada dalam stasiun televisi, peneliti menyarankan untuk mengembangkan *citizen journalism* agar dapat sekaligus meningkatkan rating, agar kedepannya mengembangkan menjadi media unggulan.

5. DAFTAR PUSTAKA

- [1]. Kholid Fathoni, S.Kom., M.T 2012, Konsep BASISDATA.
- [2]. Anindita Marisa Ilham, 2013, Persepsi jurnalis Terhadap *Citizen Journalism* (Studi Deskriptif Kuantitatif Persepsi Jurnalis Anggota AJI Kota Medan Terhadap *Citizen Journalism*, Vol. 1, No.1, Jurnal Informatika.
- [3]. Rulli Nasrullah, 2012, Komodasi Media Jurnalisme Warga Oleh Institusi Media, Vol 2, Jurnal Semai Komunikasi.
- [4]. Nur Fithryani. 2015, Peran *Citizen Journalism* Dalam Program Berita Stasiun Televisi (Studi Deskriptif Kualitatif Terhadap Situs Liputan 6.com Program Berita Liputan 6 SCTV) Vol 2, No 1 E-jurnal Komunikasi.
- [5]. Albert Leonardo Pisa, Henry Novianus Palit, Justinus Andjarwirawan 2015, Pembuatan Aplikasi Audience Response System Berbasis WEB dan ANDROID, Jurnal Informatika, Vol 13. No. 1
- [6]. Haviluddin, Agus Tri Haryono, Dwi Rahmawati. 2016. Aplikasi Program PHP dan MySQL. Mulawarman University Press. ISBN: 978-602-6834-22-5
- [7]. Haviluddin. 2009. Memahami Penggunaan Diagram Arus Data; Jurnal INFORMATIKA Mulawarman, September 2009, Vol. 4, No. 3, ISSN: 1858-4853
- [8]. Gilang Ramadhan, Edy Budiman, Andi Syakir. 2017. Pengembangan Media Informasi Pengenalan Lagu Daerah Kalimantan Timur Berbasis Web. Prosiding 2nd SAKTI.
- [9]. Ni Kadek Sumiari, Putu Setyarini 2015, Perancangan Media Publikasi Kesenian Tari Bali Berbasis Web, Konferensi Nasional Sistem & Informatika Bali.
- [10]. Abdul Rohman Iqbal, Leni Fitriani. 2013, Perancangan WEB Radar Garut di Perusahaan Wahana Semesta Garut, E- journal Teknik Informatika.
- [11]. Astria Firman, Hans F, Xavirius Najoan. 2016. Sistem Informasi Perpustakaan Berita Berbasis Web, E-Journal Teknik Elektro dan Komputer vol. 5 , No. 2.
- [12]. Facebook, 2017, Biografi Tepian TV channel, [online] (<https://www.facebook.com/pg/tepiantv/about>. online, di akses tanggal 10 juni 2017).