

BAB III

LANDASAN TEORI

Dalam membangun aplikasi ini, terdapat teori-teori ilmu terkait yang digunakan untuk membantu penelitian serta menyelesaikan permasalahan yang ada berkaitan dengan sistem yang akan dibuat. Tujuannya adalah agar aplikasi ini memiliki kajian pustaka yang dapat dipertanggungjawabkan.

3.1. Berita

Berikut ini merupakan pengertian Berita menurut ahli dan sumber lain, diantaranya:

Menurut (Mickhel V, 2009) mengatakan berita adalah laporan tentang suatu peristiwa atau kejadian mengemukakan bahwa “berita adalah laporan tercepat dari suatu peristiwa atau kejadian yang faktual, penting, dan menarik bagi sebagian pembaca, serta menyangkut kepentingan mereka”.

3.1.1. Unsur Berita

Dari pengertian di atas, dapat dikutip bahwa ada empat unsur yang harus dipenuhi oleh sebuah peristiwa, sehingga layak menjadi sebuah berita.

Berikut penjelasan yang lebih lengkap dari unsur-unsur menurut (Inung, 2012) yaitu :

- 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.

3.1.2. Teknik atau Cara Membacakan Berita

Adapun hal-hal yang harus diperhatikan dalam membaca berita adalah sebagai berikut :

- A. Lafal : Lafal adalah suatu cara seseorang atau sekelompok orang dalam mengucapkan bunyi bahasa. Bunyi bahasa Indonesia meliputi Vokal, konsonan, diftong, gabungan konsonan.
- B. Tekanan/Nada : Tekanan atau nada adalah tinggi rendahnya pengucapan suatu kata. Dalam hal ini nada berfungsi untuk member tekanan khusus pada kata-kata tertentu.
- C. Intonasi : Intonasi adalah naik turunnya lagu kalimat. Intonasi berfungsi sebagai pembentuk makna kalimat.
- D. Jeda : Jeda adalah perhentian lagu kalimat. Jeda terbagi ke dalam 3 jenis yaitu;

Jeda panjang (.) titik

Jeda sedang (,) koma

Jeda pendek (_) spasi

- E. Volume : Volume suara adalah takaran perlahan atau kerasnya suara yang dikeluarkan.
- F. Tempo : Tempo adalah lambat atau cepatnya pembacaan sebuah berita.

3.2 Standart Konten Berita Umum

Berita yang layak disiarkan jaringan Pro-1 adalah berita yang memenuhi unsur- unsur nilai berita terbanyak, kombinasi beberapa nilai berita sebagai berikut ini :

- a. Aktual: Peristiwa, pendapat atau realitas yang harus disajikan kepada khalayak secepatnya, baru saja terjadi maksimal 6 jam yang lalu, sedang menjadi pembicaraan orang banyak, hangat.
- b. Penting: Menyangkut kepentingan orang banyak (masyarakat) dan bisa mempengaruhi kehidupan dan perilaku masyarakat.
- c. Besar: Berskala nasional dan menyangkut kepentingan banyak pihak.
- d. Proximity: Ada kedekatan geografis dan emosional dengan pendengar.
- e. Kontroversi: Perdebatan, persengketaan, skandal.
- f. Prominence: Peristiwa yang melibatkan orang penting/tokoh.
- g. Human interest: memancing, menggugah rasa kemanusiaan.
- h. Unusual/Oddity: Tidak biasa/aneh/ajaib/ganjil.
- i. Government action: Menyangkut kebijakan pemerintah yang perlu disorot.

3.2.1 Kualitas Sisipan Audio (*insert*) harus mencerminkan :

- a. Kejernihan suara rekaman
- b. Kejelasan siapa yang berbicara
- c. Durasinya antara 30-45 detik untuk 1 (satu) liputan/ROS
- d. Isi INSERT bisa berupa penguatan isi berita, informasi aktual, atau pernyataan akan suatu kasus.
- e. Voice INSERT diletakan dalam badan berita, sudah harus muncul paling lambat setelah reporter menyampaikan dua kalimat berita (30 detik).
- f. *Sound Of Location/Soundbite/Teaser/EarCather/Backsound* harus muncul dalam setiap laporan yang menggambarkan suasana kerumunan, sidang, unjuk rasa yang direkam dalam jarak dekat dengan durasi maksimal 10 detik.

3.2.2 Buletin Berita Umum

1. Buletin berita umum berdurasi 25 menit terdiri dari straight news, actuality insert, voice report, news interview (berupa berita pendalaman), fox pop, feature, ROS dan editorial.
2. Mekanisme pengiriman berita ke pusat Pemberitaan melalui email pro1jaringan@gmail.com(disertai voice dan naskah).
3. Pengiriman berita melalui telepon hanya dilakukan untuk kondisi tertentu (kejadian luar biasa).

3.2.3 Buletin Berita Olahraga

1. Buletin berita olahraga berdurasi 25 menit terdiri dari straight news, actuality insert, voice report, news interview. Perbandingan berita olahraga luar negeri dan dalam negeri harus berimbang.

2. Konten berita olahraga mengutamakan hasil pertandingan/lomba/peristiwa, menonjolkan prestasi, agenda event, menginformasikan secara merata semua cabang olahraga termasuk olahraga tradisional, dengan menonjolkan narasumber tokoh olahraga atau masyarakat. (Selama ini narasumber banyak didominasi para pengurus olahraga).
3. Bentuk penyajian: 1 orang presenter mengawali dan mengakhiri dengan ucapan **“Salam Olahraga”**, penyampaiannya dilakukan secara santai/*sporty* mengarah pada entertainment.

3.2.4 ROS (Report On the Spot)

1. Konten ROS adalah berita peristiwa atau pengembangan berita dari suatu peristiwa, **bukan** berita opini atau pernyataan atau berita seremoni. Berskala nasional dengan news value yang tinggi, berdurasi 2 menit. Untuk kondisi tertentu seperti peristiwa bencana alam atau peristiwa besar lainnya, durasi bisa menyesuaikan
2. SOP ROS adalah sebagai berikut :
 - a. Reporter berada di lokasi peristiwa.
 - b. Reporter mengirimkan SMS berisi pengantar laporan.
 - c. Produser dinas menyeleksi SMS yang masuk.
 - d. SMS yang dinilai memenuhi kriteria ROS baik dari aspek kualitas, maupun sesuai topik bahasan, akan dihubungi oleh produser untuk koordinasi sekaligus menyepakati alokasi waktu penyampaian.
 - e. Produser menginstruksi Pengarah Acara untuk menghubungi reporter sesuai waktu yang dijanjikan.
 - f. Pengarah acara menghubungi reporter untuk menyampaikan laporan.

- g. Apabila sudah tiga kali dihubungi, namun tidak juga tersambung dengan reporter yang bersangkutan, Pengarah Acara langsung pindah ke reporter giliran selanjutnya. Kesempatan menyampaikan laporan untuk reporter yang sebelumnya HILANG.
- h. SMS pengantar laporan yang tidak layak siar (menurut Prosedur) akan dibalas dalam waktu selambat-lambatnya 15 menit setelah diterima.
- i. Sebelum reporter menyampaikan laporan, Pengarah Acara wajib memeriksa kelengkapan laporan (kepastian posisi reporter dan kesiapan atmosfer saat ROS).
- j. Pengarah acara dapat membatalkan kesempatan penyiaran ROS oleh reporter, jika pada pengecekan akhir jelang penyiaran diketahui bahwa reporter yang bersangkutan tidak berada di lokasi dan sinyal/kualitas audio kurang bagus.
- k. Produser dapat mengubah pengantar laporan reporter asal tidak keluar dari konteks laporan. Produser juga berhak memotong laporan pada saat penyiaran karena berbagai alasan seperti: laporan terlalu panjang dan reporter beropini.
- l. Reporter yang akan melakukan wawancara dengan narasumber di dalam laporan, wajib menginformasikan dahulu kepada Pengarah Acara,
- m. Apabila sedang dalam kondisi tertentu ROS tidak bisa berlangsung karena Pro1 sedang berlangsung acara lain yang tidak memungkinkan diselingi dengan ROS, maka segera mungkin PA akan menginformasikannya kepada reporter yang bersangkutan, baik dengan menelpon langsung maupun membalas SMS.

3.2.5 Konten ROS yang layak siar di Pro-1 adalah :

- a. Laporan/pandangan mata yang dilakukan reporter secara langsung dari tempat kejadian, tanpa/dengan insert namun masih terdengar soundbite atau vox pop di lokasi dengan memperhatikan situasi yang aman bagi reporter
- b. Berita peristiwa atau pengembangan berita dari suatu peristiwa
- c. Bukan berita opini, pernyataan atau berita seremoni.
- d. Berskala nasional dengan nilai berita yang tinggi.
- e. Berdurasi 2 menit. Untuk kondisi tertentu seperti bencana alam, demonstrasi, atau peristiwa besar lainnya durasi menyesuaikan.
- f. Durasi insert yang berisi pernyataan/kesaksian terkait peristiwa penting maksimal 2 menit.

3.2.6 Naskah/Narasi Berita Untuk Pro1 harus memenuhi:

- a. Kaidah-kaidah jurnalistik: 5W + 1H, ABC + 25
- b. Menggunakan tata bahasa Indonesia yang baku
- c. Penulisan dan penyebutan istilah dalam bahasa asing harus jelas dan tepat
- d. Kalimat pengantar laporan berita oleh reporter yang akan dibicarakan oleh presenter di studio minimal harus memenuhi unsur What, Who, When dan Where, dalam dua kalimat pertama. Selanjutnya pada kalimat ketiga mengantarkan ke laporan reporter, termasuk untuk laporan khusus dan investigasi
- e. Lead/teras atau intisari dari berita harus terdiri dari 18 sampai 23 kata.
- f. Presenter wajib menyeragamkan bahasa dan istilah.

3.3 Unified Modeling Language (UML)

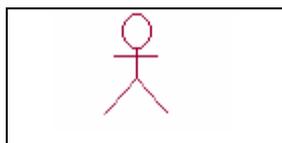
UML adalah bahasa standar yang digunakan untuk menjelaskan dan memvisualisasikan artifak dari proses analisis dan disain berorientasi objek. UML menyediakan standar pada notasi dan diagram yang bisa digunakan untuk memodelkan suatu sistem. Ada beberapa diagram yang disediakan dalam UML (Sholiq, 2006), antara lain:

- a. Diagram *use case* (*use case diagram*)
- b. Diagram aktivitas (*activity diagram*)
- c. Diagram sekuensial (*sequence diagram*)
- d. Diagram kolaborasi (*collaboration diagram*)
- e. Diagram kelas (*class diagram*)
- f. Diagram *statechart* (*statechart diagram*)
- g. Diagram komponen (*component diagram*)
- h. Diagram *deployment* (*deployment diagram*)

Terdapat notasi pada UML, antara lain :

A. Actor

Actor adalah segala sesuatu yang berinteraksi dengan sistem aplikasi komputer. Jadi *actor* ini bisa berupa orang, perangkat keras, atau mungkin juga objek lain dalam sistem yang sama. Biasanya yang dilakukan oleh *actor* adalah memberikan informasi pada sistem dan memerintahkan sistem untuk melakukan sesuatu. Pada Gambar 3.3 akan ditunjukkan notasi *actor*.

Gambar 3.1 Notasi *Actor*

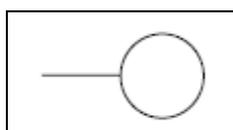
B. Class

Class merupakan pembentuk utama dari sistem berorientasi objek karena *class* menunjukkan kumpulan objek yang memiliki atribut dan operasi yang sama. *Class* digunakan untuk mengimplementasikan *interface*. Pada Gambar 3.4 akan ditunjukkan notasi *class*.

Gambar 3.2 Notasi *Class*

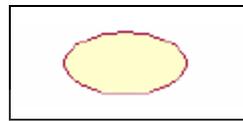
C. Interface

Interface merupakan kumpulan operasi tanpa implementasi dari suatu *class*. Implementasi operasi dalam *interface* dijabarkan oleh operasi dalam *class*. Oleh karena itu keberadaan *interface* selalu disertai oleh *class* yang mengimplementasikan operasinya. *Interface* ini merupakan salah satu cara mewujudkan prinsip enkapsulasi dalam objek. Pada Gambar 3.5 akan ditunjukkan notasi *interface*.

Gambar 3.3 Notasi *Interface*

D. Use case

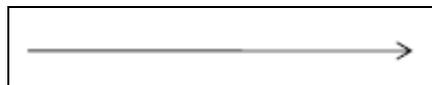
Use case menjelaskan urutan kegiatan yang dilakukan *actor* dan sistem untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Walaupun menjelaskan kegiatan namun *use case* hanya menjelaskan apa yang dilakukan oleh *actor* dan sistem, bukan bagaimana *actor* dan sistem melakukan kegiatan tersebut. Pada Gambar 3.6 akan ditunjukkan notasi *use case*.



Gambar 3.4 Notasi *Use Case*

E. Interaction

Interaction digunakan untuk menunjukkan baik aliran pesan atau informasi antar objek. Biasanya *interaction* ini dilengkapi juga dengan teks bernama *operation signature* yang tersusun dari nama operasi, parameter yang dikirim dan tipe parameter yang dikembalikan. Pada Gambar 3.7 akan ditunjukkan notasi *interaction*.

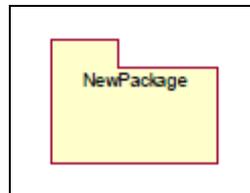


Gambar 3.5 Notasi *Interaction*

F. Package

Package adalah *container* atau wadah konseptual yang digunakan untuk mengelompokkan elemen-elemen dari sistem yang sedang dibangun, sehingga bisa dibuat model yang lebih sederhana. Tujuannya adalah untuk mempermudah

penglihatan (*visibility*) dari model yang sedang dibangun. Pada Gambar 3.8 akan ditunjukkan notasi *package*.



Gambar 3.6 Notasi *Package*

G. Note

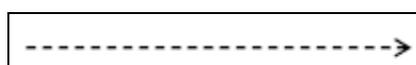
Note digunakan untuk memberikan keterangan dan komentar tambahan dari suatu elemen sehingga bisa langsung terlampir dalam model. *Note* ini bisa ditempelkan ke semua elemen notasi yang lain. Pada Gambar 3.9 akan ditunjukkan notasi *note*.



Gambar 3.7 Notasi *Note*

H. Dependency

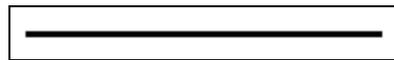
Dependency merupakan relasi yang menunjukkan bahwa perubahan pada salah satu elemen memberi pengaruh pada elemen lain. Elemen yang ada di bagian tanda panah adalah elemen yang tergantung pada elemen yang ada di bagian tanpa tanda panah. Pada Gambar 3.10 akan ditunjukkan notasi *dependency*.



Gambar 3.8 Notasi *Dependency*

I. Association

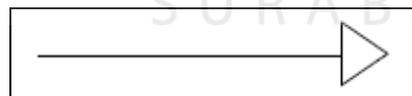
Association menggambarkan navigasi antar *class* (*Navigation*), beberapa banyak objek lain yang bisa berhubungan dengan satu objek (*Multiplicity* antar *class*), dan apakah suatu *class* menjadi bagian dari *class* lainnya (*Aggregation*). Pada Gambar 3.11 akan ditunjukkan notasi *association*.



Gambar 3.9 Notasi Association

J. Generalization

Generalization menunjukkan hubungan antara elemen yang lebih umum ke elemen yang lebih spesifik. Dengan *generalization*, *class* yang lebih spesifik (*subclass*) akan menurunkan atribut dan operasi dari *class* yang lebih umum (*superclass*), atau “*subclass is a superclass*”. Dengan menggunakan notasi *generalization* ini konsep *inheritance* dari prinsip hirarki dimodelkan. Pada Gambar 3.12 akan ditunjukkan notasi *generalization*.

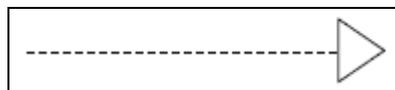


Gambar 3.10 Notasi Generalization

K. Realization

Realization menunjukkan hubungan bahwa elemen yang ada di bagian tanpa panah akan merealisasikan apa yang dinyatakan oleh elemen yang ada di bagian dengan panah. Misalnya merealisasikan *package*, *component*

merealisasikan *class* atau *interface*. Pada Gambar 3.13 akan ditunjukkan Notasi *realization*.



Gambar 3.11 Notasi Realization

3.4 Sistem Informasi

Sistem Informasi (SI) adalah kombinasi dari teknologi informasi dan aktivitas orang yang menggunakan teknologi itu untuk mendukung operasi dan manajemen. Dalam arti yang sangat luas, istilah sistem informasi yang sering digunakan merujuk kepada interaksi antara orang, proses algoritmik, data, dan teknologi. Sistem informasi adalah suatu sistem dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi operasi organisasi yang bersifat manajerial dengan kegiatan strategi dari suatu organisasi untuk dapat menyediakan kepada pihak luar tertentu dengan informasi yang diperlukan untuk pengambilan keputusan. Sistem informasi dalam suatu organisasi dapat dikatakan sebagai suatu sistem yang menyediakan informasi bagi semua tingkatan dalam organisasi tersebut kapan saja diperlukan. Sistem ini menyimpan, mengambil, mengubah, mengolah dan mengkomunikasikan informasi yang diterima dengan menggunakan sistem informasi atau peralatan sistem lainnya. (Ferdinand, 2012: Sistem Informasi).

3.5 Konsep Dasar Sistem

Menurut Ferdinand dalam buku Sistem Informasi, sistem adalah suatu kesatuan utuh yang terdiri dari beberapa bagian yang saling berhubungan dan berinteraksi untuk mencapai tujuan tertentu. (Ferdinand, 2005)

3.6 Konsep Dasar Informasi

Menurut Abdul Kadir (2002: 31); McFadden dkk (1999) (Abdul Kadir, 2002) Informasi ibarat darah yang mengalir dalam tubuh suatu organisasi, sehingga informasi ini sangat penting di dalam suatu organisasi. Suatu sistem yang kurang informasi akan menjadi luruh, kerdil dan akhirnya mati. Adapun definisi informasi yang diungkapkan beberapa ahli sebagai berikut:

1. 'Informasi adalah data yang telah diolah/diproses sedemikian rupa sehingga meningkatkan pengetahuan seseorang yang menggunakan data tersebut' (McFadden, 1999).
2. 'Informasi adalah pengurangan jumlah ketidakpastian ketika pesan diterima' (Shannon & Weaver, 1992).

Dua hal yang menjadi hal dasar dalam menentukan seberapa bagus dan berpengaruhnya informasi di jaman sekarang adalah:

a. Kualitas Informasi

Kualitas dari suatu informasi tergantung dari tiga hal utama yang saling berkaitan satu sama lainnya, yaitu:

1. Informasi harus akurat, berarti informasi harus bebas dari kesalahan-kesalahan dan informasi harus mencerminkan maksudnya.
2. Tepat pada waktunya, berarti informasi yang datang pada penerima tidak boleh terlambat. Informasi yang sudah usang tidak akan mempunyai nilai lagi.

3. Relevan, berarti informasi tersebut mempunyai manfaat untuk pemakainya.

b. Nilai Informasi

Nilai dari suatu informasi ditentukan dari dua hal, yaitu manfaat dan biaya mendapatkannya. Suatu informasi dikatakan bernilai bila manfaatnya lebih efektif dibandingkan dengan biaya mendapatkannya. Sebagian besar informasi tidak dapat ditaksir keuntungannya dengan satuan nilai uang, tetapi dapat ditaksir nilai efektivitasnya. Pengukuran nilai informasi biasanya dihubungkan dengan analisis *cost effectiveness* atau *cost benefit*. (Ferdinand, 2005).

3.7 Analisa Desain Sistem

Menurut (Ladjamudin, 2005), Analisa sistem yang ada sangat bergantung pada teori umum sebagai sebuah landasan konseptual. Bertujuan untuk memperbaiki fungsi di dalam sistem yang sedang berjalan agar menjadi lebih efisien, mengubah sasaran sistem yang sedang berjalan.

3.8 Sistem Basis Data

Menurut (Kusrini, 2007), Basis data adalah kumpulan data yang memiliki relasi antar entitas, sehingga adanya basis data ini mempunyai tujuan untuk mempermudah perolehan data dalam waktu yang singkat dan ketepatan data yang diperoleh.

3.9 Visual Basic .Net 2010

Menurut (Yuswanto, 2007) Visual Basic .Net 2010 adalah salah satu bahasa pemrograman yang tergabung dalam Microsoft Visual Studio 2010. Visual

Studio 2010 dan Microsoft .Net Framework 4.0 membantu developer menghasilkan performansi yang lebih baik dan menghasilkan aplikasi yang scapable.

3.10 SQL Server 2008

Menurut (Nugroho, 2009) SQL Server 2008 merupakan salah satu database yang banyak digunakan oleh para pengembang maupun perusahaan. SQL Server 2008 sudah cukup handal karena kelebihanannya dalam mengelola database dan mudah dalam mengoperasikannya.

