

BAB II

LANDASAN TEORI

Pada tahun 2011 pemerintah Indonesia menyediakan MCAP (*Mobile Community Access Point*). Fasilitas yang disediakan dalam mobil yaitu media komunikasi internet, dan MCAP ini dapat terhubung dengan internet pada saat bencana sekalipun.

Media komunikasi sangat bermacam-macam, antara lain: telpon, radio, cetak, dan internet. "Internet adalah komunikasi antara satu komputer dengan lainnya secara global melalui suatu media komunikasi" (Tutang, 2002, p. 1). Di dalam media internet juga terdapat fasilitas-fasilitas seperti email, FTP (*File Transfer Protocol*), dan www (*World Wide Web*).

2.1 Website

Website merupakan komponen atau kumpulan komponen yang terdiri dari teks, gambar, suara animasi sehingga lebih merupakan media informasi yang menarik untuk dikunjungi. Website adalah halaman informasi yang disediakan melalui jalur internet sehingga bisa diakses di seluruh dunia selama terkoneksi dengan jaringan internet. Secara garis besar, website bisa digolongkan menjadi dua bagian yaitu:

1. Website Statis

Website Statis adalah web yang mempunyai halaman tidak berubah. Artinya untuk melakukan perubahan pada suatu halaman pada website dilakukan

secara manual dengan mengedit source code yang menjadi struktur dari website tersebut.

2. Web Dinamis

Website Dinamis merupakan website yang secara struktur diperuntukkan untuk update sesering mungkin. Website dinamis terdiri dari halaman frontend yang bisa diakses oleh user pada umumnya, juga disediakan halaman backend untuk mengedit konten dari website. Contoh umum mengenai website dinamis adalah web berita atau web portal yang di dalamnya terdapat fasilitas berita, polling dan sebagainya.

2.2 Framework

Secara umum, *framework* menggunakan struktur MVC (*Model*, *View*, *Controller*). “*Framework* adalah sekumpulan library yang diorganisasikan pada sebuah rancangan arsitektur untuk memberikan kecepatan, ketepatan, kemudahan dan konsistensi di dalam pengembangan aplikasi dari definisi tersebut” (Siena, 2009).

1. Model

Model mencakup semua proses yang terkait dengan pemanggilan struktur data baik berupa pemanggilan fungsi, input processing atau mencetak output ke dalam browser.

2. View

View mencakup semua proses yang terkait layout output. Bisa dibayangkan untuk menaruh template interface website atau aplikasi.

3. Controller

Controller mencakup semua proses yang terkait dengan pemanggilan database dan kapsulisasi proses-proses utama. Jadi semisal di bagian ini ada file bernama `member.php`, maka semua proses yang terkait dengan member akan dikapsulisasi/dikelompokan dalam file ini.

Kelebihan dengan adanya framework akan lebih mempermudah memahami mekanisme kerja dari sebuah aplikasi. Ini tentunya akan sangat membantu proses pengembangan sistem yang dilakukan secara team.

2.3 Codeigniter

Codeigniter merupakan salah satu dari sekian banyak *framework* PHP yang ada. Codeigniter dikembangkan oleh Rick Ellis (<http://www.ellislab.com>). Tujuan dari pembuatan *framework* Codeigniter ini menurut user manualnya adalah untuk menghasilkan *framework* yang akan dapat digunakan untuk pengembangan proyek pembuatan website secara lebih cepat dibandingkan dengan pembuatan website dengan cara koding secara manual, dengan menyediakan banyak sekali pustaka yang dibutuhkan dalam pembuatan website, dengan antarmuka yang sederhana dan struktur logika untuk mengakses pustaka yang dibutuhkan.

Codeigniter membiarkan kita untuk memfokuskan diri pada pembuatan website dengan meminimalkan pembuatan kode untuk berbagai tujuan pembuatan website. Fitur-fitur yang dimiliki oleh Codeigniter diantaranya:

1. Sistem berbasis Model View Controller
2. Kompatibel dengan PHP versi 4.

3. Ringan dan Cepat.
4. Terdapat dukungan untuk berbagai basis data.
5. Mendukung Active Record Database.
6. Mendukung form dan validasi data masukan.
7. Keamanan dan XSS filtering.
8. Tersedia pengaturan session.
9. Tersedia class untuk mengirim email.
10. Tersedia class untuk manipulasi gambar (cropping, resizing, rotate dan lain-lain).
11. Tersedia class untuk upload file.
12. Tersedia class yang mendukung transfer via FTP.
13. Mendukung lokalisasi bahasa.
14. Tersedia class untuk melakukan pagination (membuat tampilan perhalaman).
15. Mendukung enkripsi data.
16. Mendukung benchmarking.
17. Mendukung caching.
18. Pencatatan error yang terjadi.
19. Tersedia class untuk membuat calendar.
20. Tersedia class untuk mengetahui user agent, misalnya tipe browser dan sistem operasi yang digunakan pengunjung.
21. Tersedia class untuk pembuatan template website.
22. Tersedia class untuk membuat trackback.
23. Tersedia pustaka untuk bekerja dengan XMP-RPC.

24. Menghasilkan clean URL.
25. URI routing yang fleksibel.
26. Mendukung hooks, ekstensi class dan plugin.
27. Memiliki helper yang sangat banyak jumlahnya.

2.4 Komunikasi

Kata atau istilah komunikasi (dari bahasa Inggris "*communication*"), secara etimologis atau menurut asal katanya adalah dari bahasa Latin *communicatus*, dan perkataan ini bersumber pada kata *communis*. Dalam kata *communis* ini memiliki makna "berbagi" atau "menjadi milik bersama" yaitu suatu usaha yang memiliki tujuan untuk kebersamaan atau kesamaan makna.

Untuk memahami pengertian komunikasi tersebut sehingga dapat dilancarkan secara efektif bahwa para peminat komunikasi sering kali mengutip paradigma yang dikemukakan oleh Harold Lasswell dalam karyanya, *The Structure and Function of Communication in Society*. Lasswell mengatakan bahwa cara yang baik untuk untuk menjelaskan komunikasi ialah dengan menjawab pertanyaan sebagai berikut: *Who Says What In Which Channel To Whom With What Effect?*, Paradigma Lasswell yang menunjukkan bahwa komunikasi meliputi lima unsur sebagai jawaban dari pertanyaan yang diajukan itu, yaitu:

1. Komunikator (siapa yang mengatakan?)
2. Pesan (mengatakan apa?)
3. Media (melalui saluran/*channel*/media apa?)

4. Komunikasikan (kepada siapa?)

5. Efek (dengan dampak/efek apa?).

Media komunikasi merupakan perantara dalam penyampaian informasi. Jenis-jenis media komunikasi ada bermacam-macam, antara lain berupa bahasa, tulisan, isyarat, alat peraga atau alat elektronik. Media komunikasi merupakan unsur yang sangat penting dalam proses komunikasi. Dengan menggunakan media komunikasi maka aliran informasi, berita atau pesan dapat dikirim atau diterima dengan mudah dan cepat. Menurut (Barata, 2003) media komunikasi dikelompokkan menjadi tiga jenis berdasarkan dari alat yang digunakannya, yaitu: media komunikasi audi, media komunikasi visual, dan media komunikasi audio visual. Website termasuk media komunikasi audio visual, karena website merupakan media komunikasi yang dapat memancarkan suara dan disertai tulisan ataupun gambar, sehingga memungkinkan komunikasi dapat ditangkap melalui saluran pendengaran dan pengelihatian.

2.5 Bencana Alam

Bencana alam adalah suatu peristiwa alam yang mengakibatkan dampak besar bagi populasi manusia. Peristiwa alam dapat berupa banjir, letusan gunung berapi, gempa bumi, tsunami, tanah longsor, badai salju, kekeringan, hujan es, gelombang panas, hurikan, badai tropis, taifun, tornado, kebakaran liar dan wabah penyakit. Beberapa bencana alam terjadi tidak secara alami.

Menurut (Priambodo, 2009) “Bencana adalah suatu kejadian alam, buatan manusia, atau perpaduan antara keduanya yang terjadi secara tiba-tiba sehingga

menimbulkan dampak negatif yang dasyat bagi kelangsungan hidup”. Secara garis besar ada tiga kategori bencana diantaranya:

1. Bencana Alam

Bencana alam yaitu bencana yang disebabkan oleh perubahan kondisi alamiah alam semesta (angin: topan, badai, puting beliung; tanah: erosi, sedimentasi, longsor, *ambles*, gempa bumi; air: banjir, tsunami, kekeringan, perembesan air tanah; api: kebakaran, letusan gunung api).

2. Bencana Sosial

Bencana Sosial yaitu bencana yang disebabkan oleh ulah manusia sebagai komponen sosial (instabilitas politik, sosial, dan ekonomi; perang: kerusuhan massal, teror bom, kelaparan, pengungsian).

3. Bencana Kompleks

Bencana Kompleks yaitu perpaduan antara bencana sosial dan bencana alam sehingga menimbulkan dampak negatif bagi kehidupan (kebakaran, epidemic penyakit, kerusakan ekosistem, polusi lingkungan).

2.6 Tipografi

Tipografi adalah suatu ilmu dalam memilih dan menata huruf dengan pengaturan penyebarannya pada ruang-ruang yang tersedia, untuk menciptakan kesan tertentu, sehingga dapat menolong pembaca untuk mendapatkan kenyamanan membaca semaksimal mungkin. Menurut (Kusrianto, 2010) “Tipografi adalah seni dan teknik dalam merancang maupun menata aksara dalam kaitannya untuk menyusun publikasi visual, baik cetak maupun non-cetak”. Font adalah nama sebuah jenis huruf. Font memiliki gaya seperti miring, tebal, miring-tebal. Font juga memiliki dua jenis, yaitu Serif dan Sans Serif.

Serif jenis huruf yang memiliki garis-garis kecil yang berdiri horizontal pada badan huruf. Garis-garis kecil ini disebut counterstroke atau Serif Bracketed. Ciri-ciri utama jenis huruf serif yaitu:

1. Kurva poros yang miring ke kiri.
2. Lengkungan Serif/counterstroke.
3. Ada kontras antara tebal dan tipis garis font.
4. Ada palang/garis horizontal pada font.

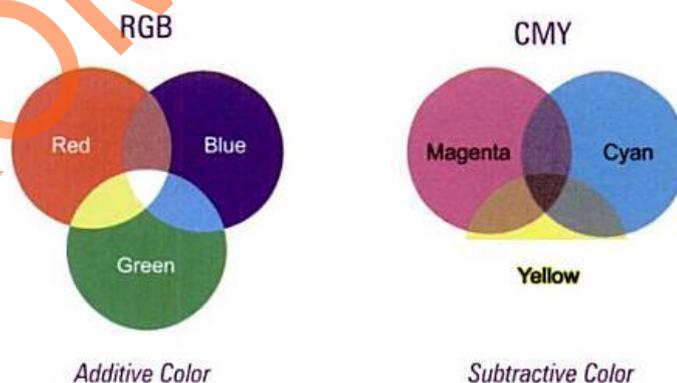
Sans Serif adalah jenis huruf yang memiliki garis-garis kecil dan bersifat solid. Jenis huruf sans serif lebih tegas, bersifat fungsional dan lebih modern. Ciri-ciri utama jenis huruf san serif yaitu:

1. Garis melengkung berbentuk square/persegi.
2. Ada perbedaan kontras yang halus.
3. Bentuk mendekati penekanan ke arah garis vertical.

Menurut (Permana, 2004) penggunaan jenis huruf pada website tidak boleh lebih dari dua jenis huruf, karena semakin banyak huruf akan cenderung membingungkan dan menjadi rumit. Huruf yang baku digunakan untuk teks, dan untuk teks grafis menggunakan huruf yang tidak baku.

2.7 Warna

Warna merupakan sifat cahaya yang dipancarkan. Menurut (Swasty, 2010) warna dibagi menjadi dua, yaitu warna *additive* dan *subtractive*. Warna *additive* adalah warna yang berasal dari cahaya atau disebut juga warna spektrum, warna *additive* terdiri dari warna merah, hijau, biru, dalam komputer disebut RGB. Warna *subtractive* adalah warna yang berasal dari bahan, atau biasa disebut pigmen, warna *subtractive* terdiri dari sian (*cyan*), magenta, kuning, dalam komputer biasa disebut CMY. Jika warna pigmen dicampur maka menghasilkan warna coklat kehitaman.

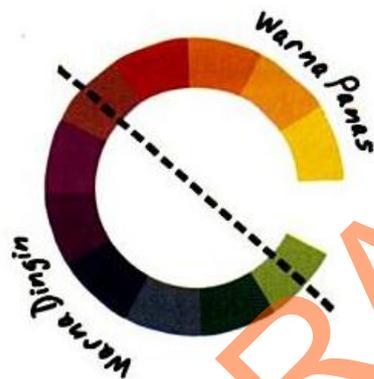


Gambar 2.1 Spektrum Warna RGB dan Warna Pigmen CMY

Sumber: A-Z Warna Interior: Rumah Tinggal. Swasty, 2010

Warna *subtractive* dibagi menjadi empat bagian yaitu: warna primer, warna skunder, warna tersier, warna netral.

Warna juga memiliki sifat, secara garis besar warna memiliki dua kelompok yaitu warna panas dan dingin, dapat dilihat pada gambar 2.2.



Gambar 2.2 Pembagian Warna Panas dan Dingin

Sumber: A-Z Warna Interior: Rumah Tinggal. Swasty, 2010

Warna panas akan menghasilkan sensasi panas dan dekat, sementara warna dingin sebaliknya. Menurut (Swasty, 2010) suatu karya seni dinilai memiliki komposisi warna harmonis jika warna-warna yang terdapat didalamnya menghasilkan efek hangat-sedang.

2.8 Domain

Domain adalah nama unik yang diberikan untuk mengidentifikasi nama server komputer seperti web server atau email server yang terdapat pada jaringan komputer ataupun jaringan internet. Domain berfungsi untuk mempermudah pengguna di internet pada saat melakukan akses ke server. Untuk menentukan nama domain digunakan pendekatan dari produk/kegunaan website yang dibuat.

Website ini akan menggunakan nama tanggap darurat, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia tanggap berarti cepat dapat mengetahui dan menyadari gejala yang timbul, darurat berarti keadaan darurat yang tidak disangka-sangka yang memerlukan penanggulangan segera.

Kesimpulan yang di ambil dari nama tanggap darurat yaitu pada saat terjadi bencana harus cepat dan mengetahui informasi bencana dalam keadaan secara tiba-tiba.

STIKOM SURABAYA