

## PENGELOLAAN BERITA PADA MAJALAH COMMAGZ DENGAN MEMBANGUN E-MAGAZINE

**Jenie Sundari**

Program Studi Teknik Informatika  
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Nusa Mandiri  
STMIK Nusa Mandiri Jakarta  
Jl. Damai No.8 Warung Jati Barat Jakarta Selatan  
jenie.jni@bsi.ac.id

### **ABSTRACT**

*Website or commonly referred to as Web is an internet resource. By using the website, the communication will run quickly, easily and inexpensively. So it is not surprising that every company has a website that is used to introduce the company and its products. In the promotion of products of PT Global Development Unggul still use the print media and electronic media. By using these two media promotion expenses to be expensive and inefficient because companies will expend not less. The authors took the initiative to design web Unggul PT Global Development Using the web, the information will be readily available, easily updated information and cost. Data collection methods that I use is the interview, study the literature and observations directly to the field. Management of e-magazine was created using the software development method waterfall, and modeling tools using UML (Unified Modeling Language)*

**Keyword:** *website, e-magazine, Waterfall, Unified Modelling Language.*

### **I. PENDAHULUAN**

#### **LATAR BELAKANG**

Informasi merupakan hal yang penting untuk kebutuhan apapun. Dengan informasi, orang dapat dengan mudah mengetahui kondisi terbaru dari suatu hal. Informasi dapat berupa gambar, suara, maupun tulisan. Semakin berkembangnya teknologi, informasi dapat dengan cepat dikirimkan dan diterima oleh pihak manapun, hal ini mengharuskan setiap orang selalu dapat mengakses informasi dimanapun dan kapanpun, sehingga tidak akan tertinggal informasi.

Selain untuk kebutuhan internal, kecepatan penerimaan dan penyebaran informasi juga dibutuhkan untuk komunikasi eksternal. Suatu perusahaan akan berkembang dengan cepat, apabila dapat mengakses informasi dengan cepat pula. Informasi yang di akses dapat digunakan sebagai bahan pengambilan keputusan sebuah perusahaan. Begitu pula dalam hal eksternal, penyebaran informasi yang dilakukan untuk pengenalan perusahaan ke masyarakat luas. Seperti promosi produk dan layanan perusahaan.

Kemajuan ilmu pengetahuan yang semakin cepat berkembang mempengaruhi kecepatan dan keakuratan informasi untuk masyarakat luas. Tidak perlu membutuhkan waktu lama untuk menyampaikan informasi, dengan kecanggihan teknologi sekarang, informasi dapat diterima dalam hitungan detik. Dengan adanya kebutuhan informasi yang tak terbatas dan juga di dukung oleh teknologi jaringan Komputer yang semakin luas maka terbentuklah teknologi yang di sebut *web* yang di operasikan melalui jaringan komputer global , atau dikenal dengan nama internet. Sehingga semua informasi dan pengetahuan dapat di sebar luaskan kesuluruh penjuru dunia.

Akses internet atau *international network* adalah jaringan internasional, yang berarti setiap informasi yang berada di internet dapat diakses oleh siapapun di belahan dunia manapun. Hal ini yang membuat penyebaran informasi berjalan sangat cepat. Selain penyebaran informasi yang cepat, penggunaan internet mengurangi pemakaian kertas atau *paper less*, karena informasi dapat langsung diakses melalui layar komputer atau *handphone*

Ini yang mendasari pembuatan e-magazine pada majalah commagz. Dimana berita atau informasi yang dihasilkan dapat dengan mudah diakses oleh siapapun, kapanpun dan dimanapun. Dengan cepatnya penyebaran informasi, membuat majalah commagz lebih cepat dikenal tidak hanya di wilayah Indonesia, namun dikenal juga oleh negara-negara lain. Yang merupakan nilai lebih bagi para klien agar memasang iklan di majalah commagz.

## II. KAJIAN LITERATUR

(Sastrowijaya, 2012) melakukan penelitian pada STMIK Kharisma. Dengan menganalisa permasalahan yang ada disana, seperti majalah kampus belum dapat diakses secara luas oleh mahasiswa maupun masyarakat luas. Dimana info-info penting tentang kampus terkadang diterima terlambat atau bahkan tidak diterima sama sekali, karena kurangnya daya akses dari majalah kampus itu sendiri. Sehingga banyak informasi atau kegiatan yang terlewatkan oleh alumni maupun mahasiswa. Hal ini dianggap tidak efektif dan efisien sehingga dibutuhkan sistem agar majalah kampus dapat diakses secara luas melalui jaringan internet, dengan tampilan yang menarik, update dan efektif. Dengan adanya majalah online atau e-magazine tidak perlu repot untuk membeli majalah tertentu yang ingin dibaca. Hanya dengan mengaksesnya melalui internet, kita bias membaca majalah manapun untuk mendapatkan informasi terkini maupun informasi di masa lampau. E-magazine pun dapat di akses melalui smartphone dan gadgets yang dimiliki mahasiswa maupun civitas akademika. Keuntungan dari e-magazine juga dapat menekan biaya pencetakan dan biaya kertas.

(Pradeka, 2012) melakukan penelitian pada Pers Kampus Mahasiswa Sentra, sebagai pusat informasi bagi mahasiswa Universitas Widyatama, Sentra sering menerbitkan majalah untuk dicetak, namun hal ini terkendala dengan mahalnya biaya pencetakan, jumlah majalah yang dicetak, dan halaman yang terbatas. Proses pencetakan yang memakan waktu lama pun menjadi kendala, dengan proses yang lama waktu terbit pun menjadi lebih lama, sehingga berita yang disajikan kutang *up to date*. dari permasalahan tersebut, e-magazine menjadi satu solusi yang sangat dibutuhkan untuk pengurus maupun pembaca. E-magazine dibuat dengan tampilan online, dimana artikel-artikel di atur dalam bentuk menu pengkategorian yang

memudahkan pembaca untuk memilih informasi yang ingin dilihatnya.

Berdasarkan kedua penelitian diatas, dapat disimpulkan bahwa, setiap informasi yang diberikan dapat diakses dengan mudah dengan menggunakan media internet. Sehingga berita atau informasi yang dihasilkan dapat diterima secara tepat. Bagi redaksi, pemanfaatan internet sebagai bentuk electronic magazine, memberikan kemudahan dalam hal pengkinian berita, tanpa harus menunggu proses cetak, hanya tinggal mengupload berita, maka beritadapat langsung dinikmati oleh pembaca. Dari sisi efektifitas biaya, penerapan e-magazine diharapkan mampu mengurangi pemakaian kertas dan pengurangan ongkos produksi cetak.

### A. Berita

Berita, menurut (Doug Newson dan James A. Wollert, 1985) dalam *Media Writing: News for the Mass Media* mengemukakan dalam definisi sederhana, berita adalah apa saja yang ingin dan perlu diketahui orang atau lebih luas lagi oleh masyarakat dalam (Sumadiria, 2005). Dengan melaporkan berita, media massa memberikan informasi kepada masyarakat mengenai apa yang mereka butuhkan.

rkembangnya ilmu pengetahuan mendorong masyarakat untuk bergerak lebih cepat. Bagaimana menyebarkan berita agar lebih cepat diterima dan tanpa hambatan. Seperti yang diketahui, sejak dulu orang berkomunikasi untuk menyampaikan berita terbatas dilingkup tertentu saja. Dengan batasan waktu dan jarak, padahal perubahan informasi bisa terjadi setiap detik.

Dengan semakin banyaknya berita yang dihasilkan, dibutuhkan suatu wadah untuk menampungnya. Salah satu bentuknya adalah dengan media cetak. Mencetak dan menyusun berita menurut waktu, dan meyebarkannya sesuai kegunaan dan kebutuhan. Seiring dengan berkembangnya berita, para pelaku bisnis memanfaatkan hal tersebut dengan menyisipkan iklan-iklan yang dapat juga memberikan informasi kepada masyarakat. Salah satu bentuk media cetak adalah majalah, menurut (Assegaf, 1983) majalah diartikan sebagai publikasi atau terbitan secara berkala yang memuat artikel-artikel dari berbagai penulis.

**B. Website**

Namun dengan semakin canggihnya teknologi informasi, berpengaruh terhadap kemudahan dalam penyebaran informasi, apalagi didukung dengan jaringan internet yang luas, salah satunya menggunakan website.

Menurut (Hidayat, 2010) *website* atau situs dapat diartikan sebagai kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara, dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk suatu rangkaian bangunan yang saling terkait, yang masing-masing yang dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman.

Dengan memanfaatkan internet dalam penyebaran informasi, maka kemudahan dalam penyebaran informasi pun dapat dilakukan. Dengan cara membuat majalah online atau e-magazine.

**C. E-Magazine**

Majalah elektronik menurut Ryan pada halaman web *scanie.com* (*electronic magazine*), disingkat e-magazine adalah versi elektronik dari majalah karena berbasis listrik. Majalah elektronik tidak lagi menggunakan bahan baku kertas untuk menuliskan artikel-artikelnya seperti majalah pada umumnya, melainkan dalam bentuk file digital yang dapat diakses melalui media elektronik seperti computer, laptop, handpone, blackberry, android, iphone, ipad dan teknologi lainnya.

**III. METODE PENELITIAN**

Metode penelitian yang digunakan dalam pengembangan perangkat lunak adalah model waterfall, yaitu model yang menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara

sekuensial atau terurut dimulai dari analisa, desain, pengkodean, pengujian dan tahap pendukung menurut (Rosa A.S , 2014)

1. Analisa sistem  
Menganalisa sistem proses pembuatan berita sampai dengan penyebaran berita
2. Desain  
Desain perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antar muka, dan prosedur pengkodean.
3. Pengkodean  
Desain ditranslasikan kedalam program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat.
4. Pengujian  
Pengujian pada perangkat lunak dari segi logika dan fungsional
5. Pendukung dan Pemeliharaan  
Tahap pendukung atau pemeliharaan dapat mengulangi proses pengembangan perangkat lunak kembali.

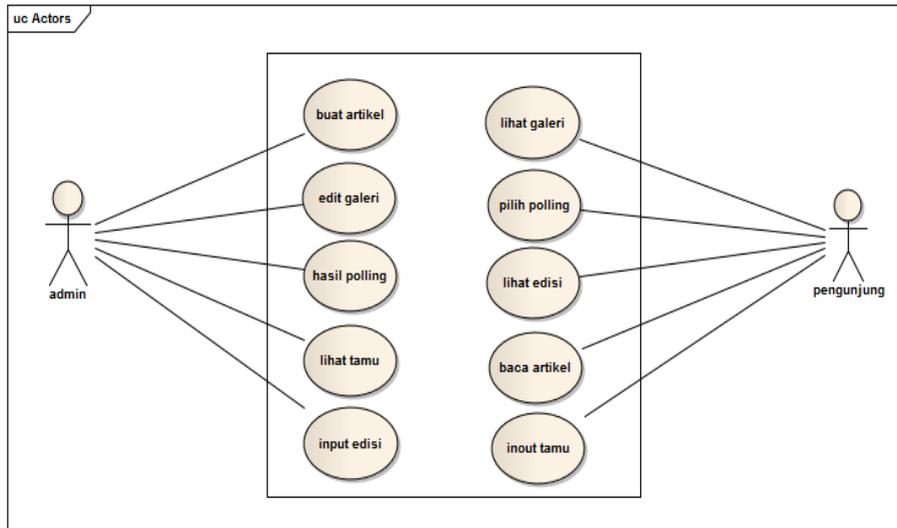
**IV. PEMBAHASAN**

Dengan membangun *e-magazine*, mengatasi beberapa kelemahan dari majalah cetak, seperti terbatasnya penyaluran informasi, dan membutuhkan waktu lama untuk memperbaharui berita. Dalam perancangan e-magazine beberapa kelemahan dapat teratasi.

Dalam pengelolaan e-magazine di buat interaksi antara pengguna dengan system. Yang di gambarkan berikut:

**4.1 Rancangan UML**

1. Use Case E-Magazine



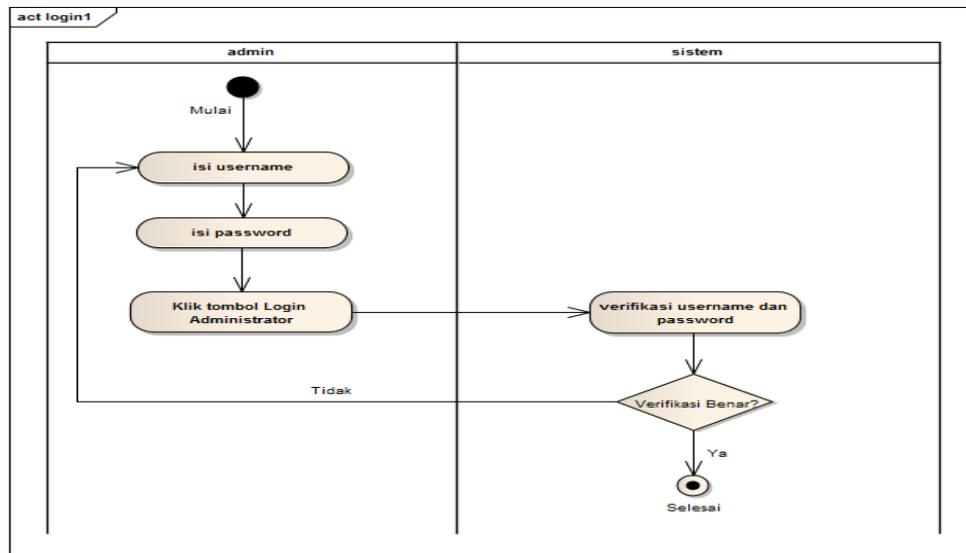
Sumber: Hasil Penelitian (2015)

**Gambar 1. Use Case E-Magazine**

Pada proses penggunaan majalah elektronik, terdapat dua user yang dapat berinteraksi, yaitu admin dan pengunjung. Yang memiliki fungsi berbeda.

2. Activity Diagram

a. Halaman Admin



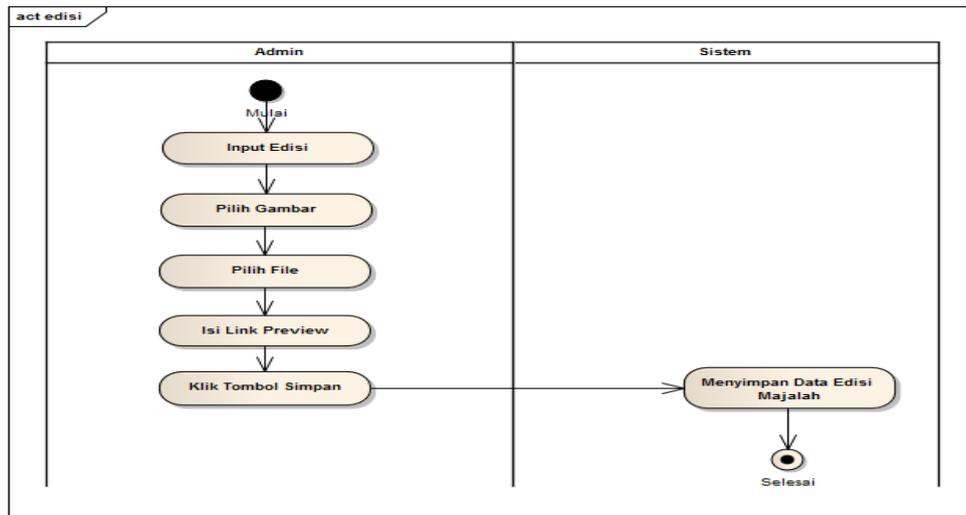
Sumber: Hasil Penelitian (2015)

**Gambar 2. Activity Diagram Login Admin**

Pada aktifitas ini, sebelum dapat mengolah data majalah, admin diharuskan untuk login terlebih dahulu. Hal ini dimaksudkan agar hak akses hanya dapat dilakukan oleh redaksi saja. Sehingga apabila ada perubahan isi maupun penambahan isi majalah hanya bias dilakukan

oleh bagian tertentu saja. Untuk keamanan akses, diberikan username dan password saat akan mengakses halaman admin.

b. Halaman edisi



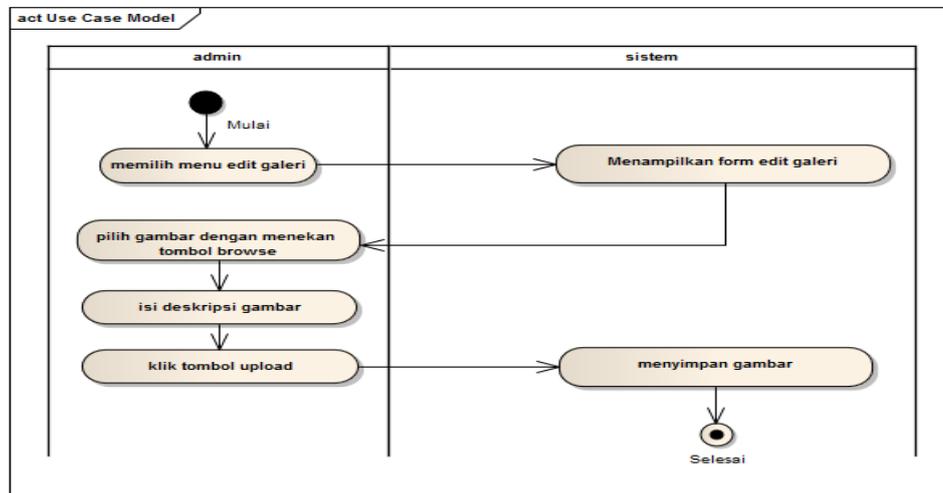
Sumber: Hasil Penelitian (2015)

**Gambar 3. Activity Diagram Edisi**

Halaman edisi, diperuntukan sebagai kumpulan dari beberapa edisi majalah, yang dapat dipilih oleh pengunjung untuk mengetahui berita yang terdapat pada edisi

tersebut. Sedangkan pada halaman admin, edisi dapat ditambah sesuai dengan edisi majalah yang diterbitkan.

c. Halaman galeri

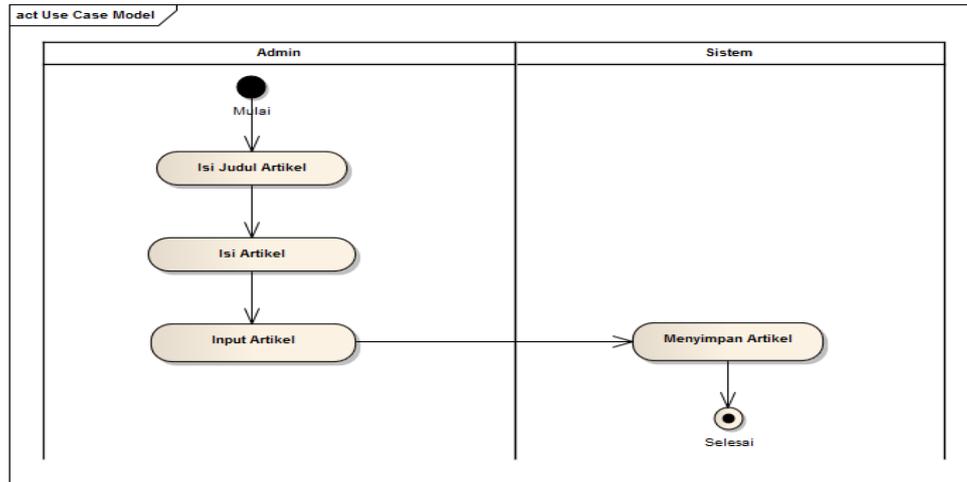


Sumber: Hasil Penelitian (2015)

**Gambar 4. Activity Diagram Galeri**

Pada proses ini, admin mengolah gambar-gambar yang digunakan untuk keperluan majalah.

d. Halaman artikel



Sumber: Hasil Penelitian (2015)

**Gambar 5. Activity Diagram Artikel**

Pada proses ini, admin dapat menambahkan artikel yang akan dimuat di majalah.

**4.2 rancangan antar muka e-magazine**

Sesuai kebutuhan akan pengolahan berita dengan menggunakan website, dibuatlah rancangan antarmuka yang diharapkan mampu memenuhi kebutuhan e-magazine.

a. Rancangan antarmuka login admin  
 Untuk dapat mengakses halaman admin, di butuhkan notifikasi user dan password admin. Sehingga menjaga keamanan dalam hal control pengolahan web berita.



Sumber: Hasil Penelitian (2015)

**Gambar 6. Antarmuka Login**

b. Rancangan antarmuka halaman admin

Halaman utama admin berfungsi sebagai sarana untuk mengolah data berita, seperti galeri, artikel dan data pengunjung web.



Sumber: Hasil Penelitian (2015)

**Gambar 7. Antarmuka Admin**

c. Rancangan antarmuka edisi

Halaman untuk fasilitas pengelolaan edisi. Halaman ini terdapat pada halaman

utama admin, dan hanya bisa di akses oleh admin.



Sumber: Hasil Penelitian (2015)

**Gambar 8. Antarmuka Edisi**

d. Rancangan antarmuka Galeri

Halaman yang ditujukan untuk mengelola galeri, seperti edit, buat, lihat dan hapus galeri.



Sumber: Hasil Penelitian (2015)

**Gambar 9. Antarmuka Galeri**

e. Halaman Polling

Pada halaman polling dapat mengetahui kualitas dari pelayanan web, dan langsung

berinteraksi dengan pengunjung. Dari hasil polling ini bisa sebagai meningkatkan kinerja dari penggunaan web.



Sumber: Hasil Penelitian (2015)

**Gambar 10. Activity Diagram Edisi**

f. Halaman buat artikel

Untuk mengunduh artikel ke dalam e-magazine dapat menggunakan halaman ini. Yang hanya di akses oleh admin.

Sumber: Hasil Penelitian (2015)

**Gambar 11. Antarmuka Artikel**

Tampilan beranda untuk pengunjung yang berisi beberapa edisi dari e-magazine. Pengunjung dapat memilih edisi yang di inginkan.



Sumber: Hasil Penelitian (2015)

**Gambar 12. Antarmuka Pengunjung**

## V. PENUTUP

Dari pengelolaan berita dengan menggunakan e-magazine diharapkan akan memudahkan dalam membangun relasi dengan pelanggan dan kemudahan dalam menyebarkan informasi ke berbagai nusantara. Sehingga memberikan dampak positif, berupa peningkatan brand perusahaan dan menyebarkan iklan dari pelanggan secara optimal. Dan terdapat beberapa kesimpulan yang bisa dikemukakan, diantaranya:

1. Memecahkan beberapa masalah pendistribusian informasi dengan dikelolanya e-magazine.
2. Dengan adanya halaman polling pada e-magazine, dapat diketahui efektifitas atau tingkat pelayanan selama e-magazine dijalankan.
3. Dengan di kelolanya berita melalui e-magazine dapat mengurandi pemakaian kertas, yang berdampak pada kepedulian lingkungan.
4. Menambah nilai teknologi bagi perusahaan dengan di buatnya e-magazine.

## DAFTAR PUSTAKA

As.Haris.Sumadiria, (2005). Jurnalistik Indonesia, Menulis Berita dan Feature, Panduan Praktis Jurnalis

Profesional.Bandung: PT. Remaja Rosdakarya

A.S Rosa, M. Shalahudin (2014). Rekyasa Perangkat Lunak. Bandung:Informatika

Assegaf, Djafar. (1991). Jurnalistik Masa Kini. Jakarta: PT Ghalia Indonesia.

Hidayat, Rahmat. (2010). Cara Praktis Membangun Website Gratis : Pengertian Website. Jakarta : PT Elex Media Komputindo Kompas, Gramedia

Pradeka, Deden (2012). Pembuatan Electronic Magazine Menggunakan edisi tampilan online (Studi kasus PKM sentra universitas Widyatama) Diambil dari: <http://repository.widyatama.ac.id/xmlui/bitstream/handle/123456789/2206/1107021.pdf>. (07 Juni 2012)

Ryan (2012). Pengertian Online Megazine. <http://www.scanie.com/home/pengertian-online-magazine>

Sastrowijaya, Harianto. (2012) E-Magazine pada STMIK Kharisma Makassar Berbasis HTML5. Dari [http://wiki.kharisma.ac.id/imagescc052007024\\_201211.pdf](http://wiki.kharisma.ac.id/imagescc052007024_201211.pdf). (07 Desember 2012).