

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1 Televisi**

Televisi adalah sebuah alat penangkap siaran bergambar. Kata televisi berasal dari kata tele dan vision; yang mempunyai arti masing-masing jauh (tele) dan tampak (vision). Jadi televisi berarti tampak atau dapat melihat dari jarak jauh. Penemuan televisi disejajarkan dengan penemuan roda, karena penemuan ini mampu mengubah peradaban dunia. Di Indonesia 'televisi' secara tidak formal disebut dengan TV, tivi, teve atau tipi (<http://id.wikipedia.org/wiki/Televisi>).

#### **2.2 Penyiaran**

Penyiaran adalah kegiatan pemancarluasan siaran melalui sarana pemancaran dan/atau sarana tranmisi di darat, di laut atau di antariksa dengan menggunakan gelombang elektro magnetik, kabel, serat optik, dan / atau media lainnya, untuk dapat diterima oleh masyarakat dengan pesawat penerima siaran televisi, atau perangkat elektronik lainnya, dengan atau tanpa alat bantu ([http://regulation.idxc.org/uu/1997/uu\\_24.shtml](http://regulation.idxc.org/uu/1997/uu_24.shtml)).

#### **2.3 Berita**

Kegiatan jurnalistik selalu terkait dengan berita, sejak dari pengertian mengenal berita, cara pengumpulan (wawacanra dan investigatif) bahan berita serta tehnik penulisannya. Sebagai titik awal kita harus mengetahui apa itu berita, bagaimana perkembangan pengertian mengenai berita, unsur-unsur yang menentukan besar kecilnya berita.

Secara praktis berita dapat didefenisikan sebagai laporan tentang suatu peristiwa yang sudah terjadi yang dipandang penting untuk menentukan sikap serta tindakan. Tetapi semua definisi yang ada selalu mengandung 4 unsur dalam peristiwa berita ([http://www.deliveri.org/Guidelines/how/hm16/hm16\\_2i.htm](http://www.deliveri.org/Guidelines/how/hm16/hm16_2i.htm)), yaitu :

1. peristiwa merupakan perubahan keadaan
2. peristiwa yang dilaporkan selalu terjadi
3. peristiwa tersebut dilpaorkan manusia
4. peristiwa tersebut berkaitan dengan kepentingan dan minat masyarakat

## 2.4 Analisa Perancangan Sistem

Pengertian perancangan sistem

### **Verzello / John Reuter III**

Tahap setelah analisis dari siklus pengembangan sistem : Pendefinisian dari kebutuhan-kebutuhan fungsional dan persiapan untuk rancang bangun implementasi : “menggambarkan bagaimana suatu sistem dibentuk “.

### **John Burch & Gary Grudnitski**

Desain system dapat didefinisikan sebagai penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi.

### **George M. Scott**

Desain sistem menentukan bagaimana suatu sistem akan menyelesaikan apa yang mesti diselesaikan ; tahap ini menyangkut mengkonfigurasi dari komponen-komponen perangkat lunak dan perangkat keras dari suatu sistem, sehingga setelah instalasi dari sistem akan benar-benar memuaskan rancang bangun yang telah ditetapkan pada akhir tahap analisis sistem (<http://library.gunadarma.ac.id/go.php?id=jbptgunadarma-gdl-course-2005-timpengaja-390>).

## 2.5 DBMS

Menurut Date, Sistem Basis Data adalah sistem terkomputerisasi yang tujuan utamanya adalah memelihara informasi dan membuat informasi tersebut tersedia saat dibutuhkan.

Manajemen Sistem Basis Data (*Database Management System DBMS*) adalah perangkat lunak yang didesain untuk membantu dalam hal pemeliharaan dan utilitas kumpulan data dalam jumlah besar. DBMS dapat menjadi alternatif

penggunaan secara khusus untuk aplikasi, semisal penyimpanan data dalam field dan menulis kode aplikasi yang spesifik untuk pengaturannya (<http://asep-hs.web.ugm.ac.id/Artikel/BASIS%20DATA%20DAN%20DBMS/BASIS%20DATA%20DAN%20DBMS.pdf>).

## 2.6 Linux

Linux adalah sebuah program open source yang gratis di bawah lisensi GNU, sistem operasi 32-64 bit, yang merupakan turunan dari Unix dan dapat dijalankan pada berbagai macam platform perangkat keras mulai dari Intel (x86), hingga prosesor RISC. Linux sebagai program open source yang gratis Salah satu yang membuat Linux terkenal adalah karena gratis. Dengan lisensi GNU (*Gnu Not Unix*) Anda dapat memperoleh program, lengkap dengan kode sumbernya (*source code*). Tidak hanya itu, Anda diberikan hak untuk mengkopi sebanyak Anda mau, atau bahkan mengubah kode sumbernya. Dan itu semua legal dibawah lisensi. Meskipun gratis, lisensi GNU memperbolehkan pihak yang ingin menarik biaya untuk penggandaan maupun pengiriman program. Lisensi lengkap dari GNU, dapat Anda baca di Lampiran III. Penerjemahan lisensi GNU ke dalam Bahasa Indonesia, saat buku ini disusun masih dilakukan (Sofyan, 2001, hal : 1).

Tabel 1. Perintah dasar linux

Perintah	Keterangan
<i>any_command</i> --help	Menampilkan keterangan bantu tentang pemakaian perintah. "--help" sama dengan perintah pada DOS "/h".
ls	Melihat isi file dari direktori aktif. Pada linux perintah dir hanya berupa alias dari perintah ls. Untuk perintah ls sendiri sering dibuatkan alias ls --color, agar pada waktu di ls ditampilkan warna-warna sesuai dengan file-filenya, biasanya hijau untuk execute, dsb.
ls -al	Melihat seluruh isi file pada direktori aktif beserta file hidden, lalu ditampilkan layar per layar.
cd <i>directory</i>	Change directory. Menggunakan cd tanpa nama direktori akan

	menghantarkan anda ke home direktori. Dan cd - akan menghantarkan anda ke direktori sebelumnya.
<i>cp source destination</i>	Mengopi suatu file
<i>mcopu source destination</i>	Mengcopy suatu file dari/ke dos filesystem. Contoh <code>&lt;tt&gt;mcopu a:autoexec.bat ~/junk</code> . Gunakan man mtools untuk command yang sejenis : mdir, mcd, mren, mmove, mdel, mmd, mrd, mformat....
<i>mv source destination</i>	Memindahkan atau mengganti nama file
<i>ln -s source destination</i>	Membuat Symbolic Links, contoh <code>&lt;tt&gt;ln -sf /usr/X11R6/bin/XF86_SVGA /etc/X11/X</code> , membuat Symbolic link dari file XF86_SVGA ke X
<i>rm files</i>	Menghapus file
<i>mkdir directory</i>	Membuat direktori baru
<i>rmdir directory</i>	Menghapus direktori yang telah kosong
<i>rm -r files</i>	(recursive remove) Menghapus file, direktori dan subdirektorinya. Hati-hati menggunakan perintah ini apabila anda login sebagai root, karena root dengan mudah dapat menghapus seluruh file pada sistem dengan perintah di atas, tidak ada perintah untuk undelete di Linux
<i>more</i>	Untuk melihat isi suatu file, dengan tambahan perintah more, maka isi file tersebut ditampilkan layar per layar.
<i>less filename</i>	Melihat suatu file layar per layar, dan tekan tombol "q" apabila ingin keluar,
<i>pico filename</i>	Edit suatu text file.
<i>pico -w filename</i>	Edit suatu text file, dengan menonaktifkan fungsi word wrap, sangat berguna untuk mengedit file seperti /etc/fstab.

<code>lynx file.html</code>	Melihat file html atau browse ke net dengan text mode, dimana gambar/image tidak dapat ditampilkan, tapi lynx adalah suatu browser yang sangat cepat, sangat berguna bila anda hanya menginginkan suatu artikel tanpa image.
<code>tar -zxvf filename.tar.gz</code>	Meng-untar sebuah file tar sekaligus meng-uncompress file tersebut (*.tar.gz atau *.tgz), untuk meletakkannya direktori yg diinginkan tambahkan option -C direktori, contoh tar -zxvf filename.tar.gz -C /opt (meletakkan file tersebut di direktori /opt)
<code>tar -xvf filename.tar</code>	Meng-untar sebuah file tar yang tidak terkompres (*.tar).
<code>gunzip filename.gz</code>	Meng-uncompress sebuah file zip (*.gz" or *.z). dengan menggunakan gzip (juga zip atau compress) jika anda menginginkan mengompres file.
<code>bunzip2 filename.bz2</code>	Meng-uncompress file dengan format (*.bz2) dengan utiliti "bzip2", digunakan pada file yang besar.
<code>unzip filename.zip</code>	Meng-uncompress file dengan format (*.zip) dengan utiliti "unzip" yang kompatibel dengan pkzip for DOS.
<code>find / -name "filename"</code>	Mencari "namafile" pada komputer anda dimulai dengan direktori /. Namafile tersebut mungkin saja berisi wildcard (*,?).
<code>locate filename</code>	Mencari file dengan string "filename". Sangat mudah dan cepat dari perintah di atas.
<code>pine</code>	Email reader yang sangat mudah digunakan, dan menjadi favorit banyak pemakai mesin Unix. Atau anda bisa pakai email yang sangat customize, yaitu mutt ,
<code>talk username1</code>	Berbicara dengan keyboard dengan user lain yg sedang login pada mesin kita (atau gunakan talk username1@machinename</t> untuk berbicara dengan

	komputer lain). Untuk menerima undangan percakapan, ketikkan <code>&lt;tt&gt;talk username2</code> . Jika seseorang mencoba untuk berbicara dengan anda dan itu dirasakan mengganggu, anda bisa menggunakan perintah <code>msg n</code> untuk menolak pesan tersebut. Dan gunakan perintah <code>who</code> atau <code>rwho</code> untuk melihat siapa user yang mengganggu tersebut.
<code>mc</code>	Menjalankan "Morton Commander" ... eh... salah maksudnya "Midnight Commander" sebagai file manager, cepat dan bagus.
<code>telnet server</code>	Untuk menghubungkan komputer kita ke komputer lain dengan menggunakan protokol TELNET. Gunakan nama mesin atau Nomor IP mesin, dan anda akan mendapatkan prompt login name dari mesin tersebut, masukkan passwordnya, oh ya .. anda juga harus punya account di mesin remote tersebut. Telnet akan menghubungkan anda dengan komputer lain dan membiarkan anda untuk mengoperasikan mesin tersebut. Telnet sangat tidak aman, setiap yang anda ketik menjadi "open text", juga dengan password anda! Gunakan <u>ssh</u> alih-alih telnet untuk mengakses mesin secara remote.
<code>rlogin server</code>	(remote login) Menghubungkan anda kekomputer lain. Loginname dan password, tetapi apabila account anda tersebut telah dipakai, maka anda akan mendapatkan pesan kesalahan pada password anda. Sangat tidak aman juga, gunakan <u>ssh</u> sebagai gantinya.
<code>rsh server</code>	(remote shell) Jalan lain untuk menghubungkan anda ke remote machine. Apabila login name/password anda sedang dipakai di remote mesin tsb, maka password anda tidak akan berlaku. Idem dengan <code>rlogin</code> , gantikan dengan <u>ssh</u> .
<code>ftp server</code>	Ftp ke mesin lain, ini sangat berguna untuk mengopy file ke/dari remote mesin. Juga tidak aman, gunakan <u>scp</u> dari

	keluarga <u>ssh</u> sebagai gantinya.
minicom	Program Minicom (dapat dikatakan seperti "Procomm/Hyperterminal for Linux").
./program_name	Menjalankan program pada direktori aktif, yang mana tidak terdapat pada PATH anda
xinit	Menjalankan X-window server (tanpa windows manager).
startx	Menjalankan X-window server dan meload default windows manager. Sama seperti perintah "win" under DOS dengan Win3.1
startx -- :1	Menjalankan sesi X-windows berikutnya pada display 1 (default menggunakan display 0). Anda dapat menjalankan banyak GUI terminal secara bersamaan, untuk pindah antar GUI gunakan <Ctrl><Alt><F7>, <Ctrl><Alt><F8>, etc, tapi ini akan lebih banyak memakan memori.
xterm	(pada X terminal) ,menjalankan X-windows terminal. Untuk keluar ketikkan exit
xboing	(pada X terminal). Sangat lucu deh ....., seperti games-games lama .....
gimp	(pada X terminal) Program image editor yang sangat bagus, bisa disamakan dengan Adobe Photoshop, yang membedakan adalah program ini gratis.
netscape	(pada X terminal) menjalankan netscape, versi pada waktu tulisan ini dibuat telah mencapai versi 4.7
netscape -display host:0.0	(pada X terminal) menjalankan netscape pada mesin yang aktif dan menampilkan outputnya pada mesin yang bernama host display 0 screen 0. Anda harus memberikan akses untuk mesin aktif untuk menampilkannya pada mesin host dengan perintah xhost

shutdown -h now	(sebagai root) Shut down sistem. Umumnya digunakan untuk remote shutdown. Gunakan <Ctrl><Alt> untuk shutdown pada konsol (dapat dijalankan oleh user).
halt	reboot (sebagai root) Halt atau reboot mesin. Lebih simple dari perintah di atas.
man <i>topic</i>	Menampilkan daftar dari sistem manual pages (help) sesuai dengan topic. Coba man man. lalu tekan q untuk keluar dari viewer. Perintah info topic Manual pages dapat dibaca dilihat dengan cara any_command --help.
apropos <i>topic</i>	Menampilkan bantuan manual berdasarkan topik..
pwd	Melihat direktori kerja saat ini
hostname	Menampilkan nama local host (mesin dimana anda sedang bekerja). Gunakan perintah netconf (sebagai root) untuk merubah nama host dari mesin tersebut, atau edit file /etc/hosts
whoami	Mencetak login name anda
id <i>username</i>	Mencetak user id (uid) atau group id (gid)
date	Mencetak atau merubah tanggal dan waktu pada komputer, contoh merubah tanggal dan waktu ke 2000-12-31 23:57 dengan perintah; date 123123572000
time	Melihat jumlah waktu yg ditangani untuk penyelesaian suatu proses + info lainnya. Jangan dibingungkan dengan perintah date
who	Melihat user yang login pada komputer kita.
rwho -a	Melihat semua user yg login pada network anda. Layanan perintah rwho ini harus diaktifkan, jalankan setup sebagai root untuk mengaktifkannya.
finger <i>username</i>	Melihat informasi user, coba jalankan; finger root
last	Melihat user sebelumnya yang telah login di komputer.

uptime	Melihat jumlah waktu pemakaian komputer oleh seseorang, terhitung proses reboot terakhir.
ps	(=print status) Melihat proses-proses yang dijalankan oleh user
ps aux	Melihat seluruh proses yang dijalankan, walaupun tanpa terminal control, juga ditampilkan nama dari user untuk setiap proses.
top	Melihat proses yang berjalan, dengan urutan penggunaan cpu.
uname -a	Informasi system kernel anda
free	Informasi memory (dalam kilobytes).
df -h	(=disk free) Melihat informasi pemakaian disk pada seluruh system (in human-readable form)
du / -bh	(=disk usage) Melihat secara detil pemakaian disk untuk setiap direktori, dimulai dari root (in human legible form).
cat /proc/cpuinfo	Cpu info. Melihat file pada /proc directori yang bukan merupakan file nyata (not real files).
cat /proc/interrupts	Melihat alamat interrupt yang dipakai.
cat /proc/version	Versi dari Linux dan informasi lainnya.
cat /proc/filesystems	Melihat filesystem yang digunakan.
cat /etc/printcap	Melihat printer yang telah disetup
lsmod	(as root) Melihat module-module kernel yang telah di load.
set	Melihat environment dari user yang aktif
echo \$PATH	Melihat isi dari variabel PATH. Perintah ini dapat digunakan untuk menampilkan variabel environmen lain dengan baik. Gunakan set untuk melihat environmen secara penuh.
dmesg	Mencetak pesan-pesan pada waktu proses boot. (menampilkan

	file: /var/log/dmesg).
clear	Membersihkan layar.
adduser	Menambah pengguna.

## 2.7 Fedora Core

*The Fedora Project is a collection of projects sponsored by Red Hat (<http://redhat.com>) and developed as a partnership between the open source community and Red Hat engineers. The goal of Fedora is the rapid progress of free and open source software and content. Public forums. Open processes. Rapid innovation. Meritocracy and transparency. All in pursuit of the best operating system and platform that free software (<http://www.fsf.org/licensing/essays/free-sw.html>) can provide (<http://fedoraproject.org/wiki/Overview>).*

## 2.8 PHP

PHP adalah singkatan dari (Hypertext Preprocessor), sebuah bahasa pemrograman yang lebih menitik beratkan pada Aplikasi Web. PHP dapat melakukan apa yang dapat dilakukan oleh CGI, seperti mengambil Variabel dari Form, Akses ke Database, Manipulasi String, Mengakses FileSystem, dan masih banyak lagi.

PHP adalah sebuah bahasa pemrograman berbasis On The Fly Creation, yang mengerjakan perintahnya ketika ada request. PHP melakukan Interpretasi/Penterjemahan scriptnya pada waktu berada di server, dan yang akan diberikan kepada perequest adalah sebuah HTML murni, tanpa terdapat script PHP satupun.

Hal ini berbeda dengan script-script lain yang bekerja pada client seperti JavaScript atau VBScript yang menginterpretasikan scriptnya pada browser (<http://www.bsi.ac.id/modules.php?name=News&file=article&sid=57>).

### 2.8.1 Basic PHP Syntax

A PHP scripting block always starts with `<?php` and ends with `?>`. A PHP scripting block can be placed anywhere in the document.

On servers with shorthand support enabled you can start a scripting block with `<?` and end with `?>`.

However, for maximum compatibility, we recommend that you use the standard form (`<?php`) rather than the shorthand form.

```
<?php
```

```
?>
```

A PHP file normally contains HTML tags, just like an HTML file, and some PHP scripting code.

Below, we have an example of a simple PHP script which sends the text "Hello World" to the browser:

```
<html>
<body>
<?php
    echo "Hello World";
?>
</body>
</html>
```

### 2.8.2 Comments in PHP

In PHP, we use `//` to make a single-line comment or `/*` and `*/` to make a large comment block.

```
<html>
<body>
<?php
  //This is a comment
  /*
  This is a comment block
  */
?>
</body>
</html>
```

### 2.8.3 The If..Else Statement

*If you want to execute some code if a condition is true and another code if a condition is false, use the if...else statement.*

#### **Syntax**

```
if (condition)
  code to be executed if condition is true;
else
  code to be executed if condition is false;
```

#### **Example**

```
<?php
$d=date("D");
if ($d=="Fri")
  echo "Have a nice weekend!";
else
  echo "Have a nice day!";
?>
```

### 2.8.4 Looping

Very often when you write code, you want the same block of code to run a number of times. You can use looping statements in your code to perform this.

#### *The while Statement*

The while statement will execute a block of code **if and as long as** a condition is true.

#### *Syntax*

```
while (condition)
    code to be executed;
```

#### *Example*

```
<html>
<body>
<?php
$i=1;
while($i<=5)
{
    echo "The number is " . $i . "<br />";
    $i++;
}
?>
</body>
</html>
```

## 2.9 Web Server

web server adalah internet server yang mampu untuk melayani koneksi perpindahan data dalam protokol http web server dari internet server-server di samping e-mail, ftp. Dikarenakan web server di rancang untuk menampilkan data, dimulai dari teks, hypertext, gambar, yang merupakan keunggulan dari web sehingga web tidak hanya dapat di terima di universitas tetapi di seluruh perusahaan komersial yang dapat menampilkan datanya dalam internet

(<http://digilib.itb.ac.id/gdl.php?mod=browse&op=read&id=jbptunikompp-gdl-s1-2004-ferafirada-364&q=Bahasa>).

## **2.10 Internet**

Internet adalah inter-konektivitas jaringan komputer di dunia, sehingga semua komputer di dalam jaringan tersebut dapat saling berhubungan dan mengakses sumber daya (resources) yang disediakan masing-masing computer (<http://www.textile.web.id/itsolution/index.php>).

*Internet* adalah suatu komunitas dunia yang sifatnya sangat demokratis serta memiliki kode etik yang dihormati segenap anggotanya. Manfaat *Internet* terutama diperoleh melalui kerjasama antar pribadi atau kelompok tanpa mengenal batas jarak dan waktu (<http://www.elektroindonesia.com/elektro/no3b.html>).

## **2.11 Struktur Navigasi**

Struktur navigasi adalah struktur atau alur dari suatu program yang merupakan rancangan hubungan dan rantai kerja dari beberapa area yang berbeda dan dapat membantu mengorganisasikan seluruh elemen pembuatan website. Menentukan struktur navigasi merupakan hal yang sebaiknya dilakukan sebelum membuat suatu website.