

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Profil El Qur'an TV

El Qur'an TV merupakan salah satu media dakwah yang memberikan informasi seputar islam dan juga acara seperti seminar bertema islam. Bernaung dibawah PT. Media El Qur'an Gemilang,. El – Qur'an TV sebelumnya termasuk ke dalam Ummat TV, Ummat TV merupakan salah satu stasiun televisi alternatif di Indonesia. Memiliki kekhasan dan keunggulan tersendiri dibandingkan dengan stasiun televisi lainnya. Dengan tagline "Cahaya Ummat dan Bangsa", menghadirkan beragam tayangan bergenre keluarga Islami. El – Qur'an TV dibentuk untuk menyediakan media informasi khususnya untuk webinar, pelatihan *online* maupun *offline*, sekolah tahfidz, tahsin, bahasa arab secara intensif dan seminar agama dan dakwah.

2.1.1 Sejarah

El – Quran TV merupakan media informasi yang menyajikan konten islami yang beralamat di Jl Cidokom lembur Gede Desa Kopo Kec. Cisarua Bogor, Jawa Barat. El – Quran TV dibentuk oleh Yayasan Bina Quran Bogor. El – Quran TV sebelumnya menyajikan informasi pada website www.ummattv.com, yang merupakan bagian dari Ummat TV.

Ummat TV diluncurkan secara resmi dalam Tabligh Akbar “Mari Berdakwah” bersama ustad M. Zaitun Rasmin, Lc. MA selaku Direktur Utama Ummat TV, pada Selasa 5 November 2013 atau bertepatan dengan 1 Muharram 1435 H di Gedung LAN-Antang Makassar.

Ummat TV saat ini menggunakan fasilitas Satelit Palapa D, sudah bisa diakses di seluruh indonesia via parabola di frekwensi 04052, dan symbol rate (nilai) 03333. Ummat TV mempunyai dua buah stasiun TV, yaitu di Jakarta dan Makassar.

Lalu pada bulan April 2021 El – Quran TV dibentuk oleh Ustadz Muhammad Nur Hasan Lc sekaligus pengelola acara untuk El – Quran TV, untuk menyajikan media informasi dakwah dan agama islam yang saat ini aktif di media sosial yaitu *Youtube* dan *Zoom* untuk pelaksanaan webinar.

2.1.2 Logo

Menurut Rustan, logo dan identitas visual adalah salah satu bahasan dalam desain grafis yang sering menyentuh bidang keilmuan lain seperti ilmu komunikasi, pemasaran, neuroscience (kaitannya dengan sequence of cognition), psikologi (gestalt), dan lain-lain. [3]

Sedangkan menurut Andreas Ledewyk Sagala logo adalah tanda, lambang, ataupun simbol yang mengandung makna dan digunakan sebagai identitas sebuah organisasi, perusahaan atau individu agar mudah diingat oleh orang lain. [4]

Berdasarkan penjelasan mengenai logo menurut Rustan dan Andreas dapat disimpulkan logo merupakan tanda, lambang atau simbol yang mengandung makna yang digunakan sebuah organisasi atau perusahaan yang digunakan dalam keilmuan seperti ilmu komunikasi, pemasaran, neuroscience, psikologi dan lain-lain. Berikut adalah logo El Qur'an TV tempat penelitian dilaksanakan, dapat dilihat pada Gambar 2.1.



Gambar 2.1 Logo El Qur'an TV

Sumber : El-Quran TV, 2021

Sebelumnya El – Quran TV adalah bagian dari Ummat TV, berikut adalah logo dari Ummat TV dapat dilihat pada Gambar 2.2.



Gambar 2.2 Logo Ummat TV

Sumber : Ummat TV (www.ummattv.com), November 2013

2.2 Sistem Informasi

Merupakan suatu gabungan perangkat lunak (*software*), perangkat keras (*hardware*), *brainware*, prosedur atau aturan yang diatur secara menyeluruh untuk memproses data menjadi suatu informasi yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah dan pengambilan keputusan. [5]

2.3 Sistem Pengolahan Data

Untuk menunjang pengolahan data menjadi suatu informasi, maka kita memerlukan teknologi yang mampu melakukan pengolahan data tersebut. Sistem pengolahan data merupakan suatu teknologi yang memungkinkan elemen-elemen atau fakta dapat diolah sehingga menghasilkan informasi yang diperlukan dalam rangkaian pengambilan keputusan. Komputer yang saling terkoneksi satu sama lain melalui jaringan merupakan teknologi yang mampu mengolah data tersebut, baik itu yang terhubung dengan intranet maupun internet. [6]

2.4 Dakwah

Dakwah memiliki pengertian di mana seorang muslim diarahkan perilakunya agar dapat menjalankan Islam sebagai agama *rahmatan lil alamin* dengan cara didakwahkan kepada seluruh umat manusia. Dakwah menggabungkan dan melibatkan beberapa unsur, diantaranya unsur subyek (da'i), materi (maddah), metode (thariqah), media (washilah) dan objek (mad'u) agar dapat mencapai tujuan dakwah yaitu mencapai kebahagiaan di kehidupan dunia dan akhirat. [7]

2.5 Seminar

Seminar adalah sebuah forum terjadwal dari sekelompok orang untuk membahas secara ilmiah tentang suatu topik dengan tujuan menumbuhkan dan memupuk kemampuan, sikap ilmiah dan sikap profesionalisme melalui pemahaman yang lebih objektif tentang topik yang akan dibahas. [8]

2.6 Webinar

Istilah webinar terdiri dari dua kata web dan “seminar” dan saat ini umumnya digunakan untuk seminar atau kursus pelatihan yang diadakan melalui internet, baik dengan biaya atau gratis. Oleh karena itu, partisipasi tidak terbatas pada lokasi tetap, tetapi membutuhkan akses Internet. Dalam webinar, presentasi, kuliah, pelatihan atau konten serupa akan dikirimkan melalui Internet

menggunakan teknologi video. Perangkat lunak konferensi web digunakan untuk tujuan ini, yang tidak berfungsi untuk mengirimkan acara ke web, tetapi juga dapat digunakan untuk mengelola dan berkomunikasi dengan peserta. Sebuah webinar secara teoritis hanya terdiri dari data audio, tetapi biasanya merupakan transmisi gambar webcam, konten desktop komputer, atau keduanya. Adapun Kelebihan Webinar sebagai berikut [9] :

- a. Penghematan biaya karena biaya perjalanan dan waktu perjalanan yang lebih rendah.
- b. Informasi peserta independen dari lokasi.
- c. Administrasi mudah dan pendaftaran peserta otomatis melalui perangkat lunak webinar.
- d. Mencapai banyak peserta sekaligus acara dapat disimpan dan dievaluasi bebas masalah.

Webinar menjadi sebuah media baru dalam pedagogi. Dengan menghadirkan nara sumber secara online yang terhubung melalui jaringan yang sama dalam hal ini siswa hadir dalam sebuah seminar jarak jauh. Seminar biasanya diadakan di sebuah ruangan dengan kapasitas peserta puluhan hingga ratusan. [10]

2.7 Javascript

Javascript merupakan bahasa *script* pada objek yang memungkinkan pengguna untuk mengatur banyak sudut pandang interaksi pengguna pada suatu dokumen HTML. Objek tersebut dapat berupa suatu *window*, *frame*, URL, dokumen, *form*, *button*, atau objek yang lain, yang saling berhubungan dan masing-masing memiliki nama, lokasi, warna nilai, dan atribut lain. [11]

2.8 World Wide Web (WWW)

World Wide Web (WWW), lebih dikenal dengan web, merupakan salah satu layanan yang didapat oleh pemakai komputer yang terhubung ke internet. Web pada awalnya adalah ruang informasi dalam internet, dengan menggunakan teknologi hypertexts, pemakai dituntun untuk menemukan informasi dengan mengikuti link yang disediakan dalam dokumen web yang ditampilkan dalam browser web. [12]

2.9 Internet

Internet (*Interconnection-Networking*) adalah seluruh jaringan komputer yang saling terhubung menggunakan standar sistem global transmission control

protocol/internet protocol suite (TCP/IP) sebagai protokol pertukaran paket (*packet switching communication protocol*). [13] Internet adalah singkatan dari *interconnection networking* yang secara sederhana bisa diartikan sebagai *a global network of computer networks* [14] . Pada era siber internet memiliki akselerasi hyperekponensial yang sulit dibayangkan, sehingga membentuk sebuah komunitas yang memanfaatkan internet secara maksimum untuk kepentingan hidupnya salah satunya adalah untuk kepentingan berkomunikasi tanpa batas ras, bangsa, geografi kelas dan batasan-batasan lainnya.

Menurut Darmawan (2004), saat ini sebagian besar orang beranggapan periklanan diinternet hanyalah memindahkan media tempat beriklan dari media cetak ke media elektronik biasa ke media *online* yang lebih interaktif. Para pemilik iklan atau situs ini kebanyakan masih memiliki pikiran bahwa beriklan diinternet akan sama hasilnya dengan beriklan dimedia massa. Banyak perusahaan diindonesia yang belum memahami pentingnya internet sebagai sarana promosi dan perusahaan mereka. [15]

2.10 MySQL

MySQL merupakan salah satu perangkat lunak *database* yang masuk kedalam *Relational Database Manajemen System* (RDBMS) karena data seluruhnya tersimpan dalam tabel-tabel berbeda dan dihubungkan berdasarkan relasinya menggunakan *primary key* dan *foreign key*. [16]

2.11 Visual Studio Code

Visual Studio Code adalah Software yang sangat ringan, namun kuat *editor* kode sumbernya yang berjalan dari desktop. Muncul dengan *built-in* dukungan untuk *JavaScript*, naskah dan *Node.js* dan memiliki *array* beragam ekstensi yang tersedia untuk bahasa lain, termasuk C ++, C #, *Python*, dan PHP. Hal ini didasarkan sekitar *Github* ini *Elektron*, yang merupakan versi *cross-platform* dari Atom komponen *code-editing*, berdasarkan *JavaScript* dan *HTML5*. Editor ini adalah fitur lengkap lingkungan pengembangan terpadu (IDE) dirancang untuk pengembang yang bekerja dengan teknologi *cloud* yang terbuka *Microsoft*. *Visual Studio Code* menggunakan *open source NET* perkakas untuk memberikan dukungan untuk ASP.NET C # kode, membangun alat pengembang *Omnisharp* NET dan *compiler Roslyn*. Antarmuka yang mudah untuk bekerja dengan, karena

didasarkan pada gaya explorer umum, dengan panel di sebelah kiri, yang menunjukkan semua file dan folder Anda memiliki akses ke panel editor di sebelah kanan, yang menunjukkan isi dari file yang telah dibuka. Dalam hal ini, editor telah dikembangkan dengan baik, dan menyenangkan pada mata. Ia juga memiliki fungsi yang baik, dengan *intellisense* dan *autocomplete* bekerja dengan baik untuk JSON, CSS, HTML, dan *Node.js*.

Visual Studio Code telah dirancang untuk bekerja dengan alat-alat yang ada, dan *Microsoft* menyediakan dokumentasi untuk membantu pengembang bersama, dengan bantuan untuk bekerja dengan ASP.NET 5, *Node.js*, dan *Microsoft* naskah, serta alat-alat yang dapat digunakan untuk membantu membangun dan mengelola aplikasi *Node.js*. *Visual Studio Code* benar-benar sedang ditargetkan pada pengembang *JavaScript* yang ingin alat pengembangannya lengkap untuk *scripting server-side* mereka dan yang mungkin ingin usaha dari *Node.js* untuk kerangka berbasis NET. *Visual Studio Code*, adalah belum solid, lintas platform kode Editor ringan, yang dapat digunakan oleh siapa saja untuk membangun aplikasi untuk Web. [17]

2.12 HTML5

HTML5 adalah sebuah *markup* untuk menstrukturkan dan menampilkan isi dari halaman web. HTML (yang pertama kali diciptakan tahun 1990 dan versi keempatnya, HTML4, pada tahun 1997) dan hingga bulan Juni 2011 tetap dalam proses pengembangan. Tujuan utama pengembangan HTML5 adalah untuk memperbaiki teknologi HTLM agar mendukung teknologi multimedia terbaru, mudah dibaca oleh manusia dan juga mudah dimengerti oleh mesin.

HTML5 merupakan salah satu karya *World Wide Web Consortium*, W3C untuk mendefinisikan sebuah bahasa *markup* tunggal yang dapat ditulis dengan cara HTML ataupun XHTML. HTML5 merupakan jawaban atas pengembangan HTML 4.01 dan XHTML 1.1 yang selama ini berjalan terpisah, dan diimplementasikan secara berbeda-beda oleh banyak perangkat lunak pembuat web. [18]

2.13 Cascading Style Sheet (CSS)

Cascading Style Sheet (CSS) merupakan aturan untuk mengendalikan beberapa komponen dalam sebuah web sehingga akan lebih terstruktur dan seragam. CSS bukan merupakan bahasa pemrograman. CSS dapat mengendalikan

ukuran gambar, warna bagian tubuh pada teks, warna tabel, ukuran *border*, warna *border*, warna hyperlink, warna *mouse over*, spasi antar paragraf, spasi antar teks, margin kiri, margin kanan, atas, bawah, dan parameter lainnya. CSS adalah bahasa *style sheet* yang digunakan untuk mengatur tampilan dokumen. Dengan adanya CSS pengguna dapat menampilkan halaman yang sama dengan format yang berbeda. [18]

2.14 Midtrans

PT. Midtrans merupakan salah satu *online payment gateway* yang beroperasi untuk pasar di Indonesia. Midtrans telah bekerja sama dengan bank-bank terbesar di Indonesia, dengan menyediakan jasa pembayaran *online* yang sederhana dengan memberikan satu pintu yang terintegrasi untuk beberapa layanan pembayaran. [19]

2.15 Application Programming Interface (API)

API kepanjangan dari *Application Programming Interface* adalah gabungan dari sekumpulan fungsi, protocol, perintah, yang dapat digunakan programmer di saat membuat program perangkat lunak yang menggunakan sebuah sistem operasi tertentu. Digunakannya *API* bertujuan untuk mempercepat proses development dengan membuat/melakukan dan menyediakan function dan prosedur secara terpisah sehingga developer bertindak untuk memindahkan perintah yang sejenis. *API* akan diterapkan sehingga sangat terasa jika fitur yang diminati sudah sangat kompleks, tentu membutuhkan waktu untuk membuat yang serupa dengannya. Misalnya: integrasi dengan text to speech Terdapat berbagai jenis system *API* yang dapat digunakan, termasuk sistem operasi, library, dan web. [20]

2.16 React JS

React JS merupakan *front-end library* yang sengaja dibuat dan dikembangkan oleh Facebook. *React JS* dapat digunakan sebagai pendukung *web framework*. Keunggulan yang dimiliki oleh *front-end library* ini ialah dapat memberikan kecepatan, kesederhanaan (*simplicity*), dan keterluasan (*scalability*). *React JS* dapat memberikan kemungkinan pengembang untuk membuat dan membangun suatu komponen UI (*User Interface*) dengan lebih interaktif, *stateful* dan dapat digunakan ulang (*reuseable*) [21]

2.17 Spring Boot

Spring Boot adalah suatu proyek yang dikembangkan di atas *Spring Framework*, yang memiliki basis sistem Java untuk digunakan dalam membuat *micro service*. Dengan menggunakan *Spring Boot*, pengembang mendapatkan pengaturan (konfigurasi) yang otomatis sehingga *spring* dapat mendeteksi jenis aplikasi apa yang sedang dibangun. [22]