BAB II

LANDASAN TEORI

2.1.Pengertian *Website*

http://www.balebengong.net/pengertian-website-dan-unsur unsurnya.html/ 04 maret 2010. Pengertian *website* atau situs.*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 itu baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman (hyperlink).

Unsur-unsur website atau situs.Untuk menyediakan keberadaan sebuah website, maka harus tersedia unsur-unsur penunjangnya, adalah sebagai berikut:

1. Nama domain (Domain name/URL – Uniform Resource Locator) Pengertian Nama domain atau biasa disebut dengan Domain Name atau URL adalah alamat unik di dunia internet yang digunakan untuk mengidentifikasi sebuah *website*, atau dengan kata lain domain name adalah alamat yang digunakan untuk menemukan sebuah *website* pada dunia internet. Contoh : http://www.baliorange.net, http://www.detik.com Nama domain diperjualbelikan secara bebas di internet dengan status sewa tahunan. Nama domain sendiri mempunyai identifikasi ekstensi/akhiran sesuai dengan kepentingan dan lokasi keberadaan *website* tersebut. Contoh nama domain ber-ekstensi internasional adalah com, net, org, info, biz, name, ws. Contoh nama domain ber-ekstensi lokasi Negara Indonesia adalah co.id (untuk nama

domain website perusahaan), ac.id (nama domain *website* pendidikan), go.id (nama domain *website* instansi pemerintah), or.id (nama domain *website* organisasi).

2. Rumah tempat *website* (Web hosting) Pengertian Web Hosting dapat diartikan sebagai ruangan yang terdapat dalam harddisk tempat menyimpan berbagai data, file-file, gambar dan lain sebagainya yang akan ditampilkan di *website*. Besarnya data yang bisa dimasukkan tergantung dari besarnya web hosting yang disewa/dipunyai, semakin besar web hosting semakin besar pula data yang dapat dimasukkan dan ditampilkan dalam *website*. Web Hosting juga diperoleh dengan menyewa. Besarnya hosting ditentukan ruangan harddisk dengan ukuran MB(Mega Byte) atau GB(Giga Byte). Lama penyewaan web hosting rata-rata dihitung per tahun. Penyewaan hosting dilakukan dari perusahaan-perusahaan penyewa web hosting yang banyak dijumpai baik di Indonesia maupun Luar Negeri.
3. Bahasa Program (Scripts Program) Adalah bahasa yang digunakan untuk menerjemahkan setiap perintah dalam *website* yang pada saat diakses. Jenis bahasa program sangat menentukan statis, dinamis atau interaktifnya sebuah *website*. Semakin banyak ragam bahasa program yang digunakan maka akan terlihat *website* semakin dinamis, dan interaktif serta terlihat bagus. Beragam bahasa program saat ini telah hadir untuk mendukung kualitas *website*. Jenis jenis bahasa program yang banyak dipakai para desainer *website* antara lain HTML, ASP, PHP, JSP, Java Scripts, Java applets dsb. Bahasa dasar yang dipakai setiap situs adalah HTML sedangkan PHP, ASP, JSP dan lainnya

merupakan bahasa pendukung yang bertindak sebagai pengatur dinamis, dan interaktifnya situs. Bahasa program ASP, PHP, JSP atau lainnya bisa dibuat sendiri. Bahasa program ini biasanya digunakan untuk membangun portal berita, artikel, forum diskusi, buku tamu, anggota organisasi, email, mailing list dan lain sebagainya yang memerlukan update setiap saat.

4. Desain *website* Setelah melakukan penyewaan domain name dan web hosting serta penguasaan bahasa program (scripts program), unsur *website* yang penting dan utama adalah desain. Desain *website* menentukan kualitas dan keindahan sebuah *website*. Desain sangat berpengaruh kepada penilaian pengunjung akan bagus tidaknya sebuah *website*. Untuk membuat *website* biasanya dapat dilakukan sendiri atau menyewa jasa *website* designer. Saat ini sangat banyak jasa web designer, terutama di kota-kota besar. Perlu diketahui bahwa kualitas situs sangat ditentukan oleh kualitas designer. Semakin banyak penguasaan web designer tentang beragam program/software pendukung pembuatan situs maka akan dihasilkan situs yang semakin berkualitas, demikian pula sebaliknya. Jasa web designer ini yang umumnya memerlukan biaya yang tertinggi dari seluruh biaya pembangunan situs dan semuanya itu tergantung kualitas designer.

Publikasi website keberadaan situs tidak ada gunanya dibangun tanpa dikunjungi atau dikenal oleh masyarakat atau pengunjung internet. Karena efektif tidaknya situs sangat tergantung dari besarnya pengunjung dan komentar yang masuk. Untuk mengenalkan situs kepada masyarakat memerlukan apa yang disebut publikasi atau promosi. Publikasi situs di masyarakat dapat dilakukan

dengan berbagai cara seperti dengan pamlet-pamlet, selebaran, baliho dan lain sebagainya tapi cara ini bisa dikatakan masih kurang efektif dan sangat terbatas. Cara yang biasanya dilakukan dan paling efektif dengan tak terbatas ruang atau waktu adalah publikasi langsung di internet melalui *search engine-search engine*(mesin pencari, seperti : Yahoo, Google, Search Indonesia, dsb) Cara publikasi di *search engine* ada yang gratis dan ada pula yang membayar. Yang gratis biasanya terbatas dan cukup lama untuk bisa masuk dan dikenali di *search engine* terkenal seperti Yahoo atau Google. Cara efektif publikasi adalah dengan membayar, walaupun harus sedikit mengeluarkan akan tetapi situs cepat masuk ke *search engine* dan dikenal oleh pengunjung.

Pemeliharaan Website Untuk mendukung kelanjutan dari situs diperlukan pemeliharaan setiap waktu sesuai yang diinginkan seperti penambahan informasi, berita, artikel, link, gambar atau lain sebagainya. Tanpa pemeliharaan yang baik situs akan terkesan membosankan atau monoton juga akan segera ditinggal pengunjung.

Pemeliharaan situs dapat dilakukan per periode tertentu seperti tiap hari, tiap minggu atau tiap bulan sekali secara rutin atau secara periodik saja tergantung kebutuhan(tidak rutin). Pemeliharaan rutin biasanya dipakai oleh situs-situs berita, penyedia artikel, organisasi atau lembaga pemerintah. Sedangkan pemeliharaan periodik bisanya untuk situs-situs pribadi, penjualan/e-commerce, dan lain sebagainya.

Menurut Jack Febrian (2002:52)

Kemampuan internet boleh dikatakan tidak terbatas, dan bagiannya pun tidak sedikit. Termasuk didalamnya penggunaan *e-mail*, *usenet news groups*, proses *transfer file* ataupun informasi, dan benar-benar luar biasa kemampuannya. Semua itu diistilahkan dengan *world Wide Web.* Halaman web biasanya di desain semenarik mungkin oleh pembuatnya. Pada halaman tersebut bisa ditampilkan bermacam-macam informasi yang diinginkan. Bahkan menariknya, pada halaman tersebut dapat diselipkan gambar, suara, dan pemutaran cuplikan video.

Halaman website tersebut dihubungkan melalui *hyperlink*, sehingga dengan hanaya menklik *hyperlink* tersebut, secara otomatis dapat menghubungkan penggunanya dengan halaman web lainnya. Jutaan halaman website ini tersedia di internet, yang meliputi ratusan, atau bahkan ribuan topik jenis informasi yang disediakan.

2.2.Pengertian Masyarakat

Menurut Syahrial dan Rusdiyanta (2009:105) yang dimaksud dengan masyarakat adalah:

> orang yang hidup bersama yang menghasilkan kebudayaan. Tidak ada masyarakat yang tidak mempunyai kebudayaan, sebaliknya tidak ada kebudayaan tanpa masyarakat. Kebudayaan mempunyai makna yang luar biasa pentingnya bagi masyarakat. Kebudayaan menyentuh hampir semua segi kehidupan kita.

Dalam masyarakat sering terjadi kecenderungan-kecenderungan yang terlalu membanggakan kebudayaan sendiri dan merasa kebudayaan yang paling baik. Konsekuensinya adalah muncul etnosentrisme yakni suatu kecenderungan untuk menggunakan ukuran kelompok atau kebudayaan kita untuk menilai orang atau kebudayaan lain.

2.3.Pengertian Sosialisasi

Menurut Syahrial dan Rusdiyanta (2009:105) yang dimaksud dengan Sosialisasi adalah:

Proses yang membantu individu-individu belajar dan menyesuaikan diri, bagaimana cara hidup, dan berpikir kelompoknya agar ia dapat berperan dan berfungsi dengan kelompoknya.

Sosialisasi dapat terjadi melalui interaksi sosial secara langsung ataupun tidak langsung. Proses sosialisasi dapat berlangsung melalui kelompok sosial, seperti keluarga, teman sepermainan dan sekolah, lingkungan kerja, maupun media massa dan media elektronik. Adapun media yang dapat menjadi ajang sosialisasi adalah keluarga, sekolah, teman bermain, media elektronik dan lingkungan kerja.

1. Keluarga

   Pertama-tama yang dikenal oleh anak-anak adalah ibunya, bapaknya dan saudara-saudaranya. Kebijaksanaan orangtua yang baik dalam proses sosialisasi anak, antara lain :

   1) Berusaha dekat dengan anak-anaknya
   2) Mengawasi dan mengendalikan secara wajar agar anak tidak merasa tertekan
   3) Mendorong agar anak mampu membedakan benar dan salah, baik dan buruk
   4) Memberikan keteladanan yang baik
   5) Menasihati anak-anak jika melakukan kesalahan-kesalahan dan tidak menjatuhkan hukuman di luar batas kejawaran

6) Menanamkan nilai-nilai religi baik dengan mempelajari agama maupun menerapkan ibadah dalam keluarga

2. Sekolah

Pendidikan di sekolah merupakan wahana sosialisasi sekunder dan merupakan tempat berlangsungnya proses sosialisasi secara formal. Robert Dreeben berpendapat bahwa yang dipelajari seorang anak di sekolah tidak hanya membaca, menulis, dan berhitung saja namun juga mengenai kemandirian (independence), prestasi (achievement), universalisme (universal) dan kekhasan / spesifitas (specifity).

3. Teman bermain (kelompok bermain)

Kelompok bermain mempunyai pengaruh besar dan berperan kuat dalam pembentukan kepribadian anak. Dalam kelompok bermain anak akan belajar bersosialisasi dengan teman sebayanya. Puncak pengaruh teman bermain adalah masa remaja. Para remaja berusaha untuk melaksanakan nilai-nilai dan norma-norma yang berlaku bagi kelompoknya itu berbeda dengan nilai yang berlaku pada keluarganya, sehingga timbul konflik antara anak dengan anggota keluarganya. Hal ini terjadi apabila para remaja lebih taat kepada nilai dan norma kelompoknya.

4. Media Massa

Media massa seperti media cetak, (surat kabar, majalah, tabloid) maupun media elektronik (televisi, radio, film, video, internet). Besarnya

pengaruh media massa sangat tergantung pada kualitas dan frekuensi pesan yang disampaikan.

2.4.Pengertian Pemilu

Menurut Saifullah (2002:62) Pemilu adalah:

Suatu proses di mana para pemilih memilih orang-orang untuk mengisi jabatan-jabatan politik tertentu. Jabatan-jabatan yang disini beraneka-ragam, mulai dari Presiden, wakil rakyat di pelbagai tingkat pemerintahan, sampai kepala desa. Pada konteks yang lebih luas, Pemilu dapat juga berarti proses mengisi jabatan-jabatan seperti ketua OSIS atau ketua kelas, walaupun untuk ini kata 'pemilihan' lebih sering digunakan. Sistem pemilu dilaksanakan sesuai asas Langsung Umum Bebas Rahasia (Luber) serta Jujur dan Adil (Jurdil). Dalam Pemilu, para pemilih dalam Pemilu juga disebut konstituen, dan kepada merekalah para peserta Pemilu menawarkan janji-janji dan program-programnya pada masa kampanye. Kampanye dilakukan selama waktu yang telah ditentukan, menjelang hari pemungutan suara. Setelah pemungutan suara dilakukan, proses penghitungan dimulai. Pemenang Pemilu ditentukan dengan aturan main atau sistem penentuan pemenang yang sebelumnya telah ditetapkan dan disetujui oleh para peserta, dan disosialisasikan ke para pemilih.