

Makalah Technopreneurship Media Digital

Pemanfaatan Digital Content Dalam Situs Project.ci.id



Oleh

Sharfan Mukhlis Hashfi (1151700240)

Dosen Pembimbing

Supangat, M.Kom., ITIL., COBIT

DAFTAR ISI

PENDAHULUAN

- A. Latar Belakang
- B. Rumusan masalah
- C. Tujuan

PEMBAHASAN

- A. Pembahasan
- B. Ringkasan (kesimpulan)

SUMBER

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Digital konten merupakan konten dalam beragam format baik teks maupun tulisan, gambar, video, audio, atau kombinasinya yang diubah dalam bentuk digital, sehingga konten yang diciptakan tersebut dapat dibaca dan mudah dibagi melalui platform media digital seperti laptop, tablet bahkan smartphone. Ada 6 jenis contoh dari digital konten yaitu content creator, graphic designer, motion graphic designer, video editor, copywriter dan chief content officer. Namun, ditengah pandemic yang muncul saat ini, seorang content creator sulit untuk meng-eksplor skill dan mendapatkan pekerjaan. Terlebih lagi banyak perusahaan yang melakukan pengurangan karyawan. Meskipun begitu, seorang content creator masih memiliki solusi untuk tetap bekerja seperti menjadi freelancer, bekerja di [project.co.id](https://www.projects.co.id) dan [sribulancer](https://www.sribulancer.com). [1]

Salah satu pemanfaatan internet dalam mencari pekerjaan dapat kita jumpai dalam website [Projects.co.id](https://www.projects.co.id) yang mana pada website tersebut kita diberikan keleluasaan dalam mencari sebuah pekerjaan freelance. [Projects.co.id](https://www.projects.co.id) memediasi industri dan para pekerja yang nantinya didalam mediasi tersebut terdapat kesepakatan tentang pekerjaan yang akan dilakukan dan besaran nilai yang harus dibayarkan oleh industri untuk hal yang dilakukan oleh pekerja freelance. Didalam [Pcojects.co.id](https://www.projects.co.id) sebenarnya tidak hanya sebatas dalam hal mencari pekerjaan saja akan tetapi di website ini juga menyediakan jasa jual-beli berbagai macam produk seperti e-book, template website dan produk digital lainnya.

[Project.co.id](https://www.projects.co.id) juga memiliki sebuah fitur yang jarang ada didalam situs freelancer lainnya yaitu fitur yang bernama Affiliate Referral yang mana program dari fitur ini adalah membuat para penggunanya mendapatkan komisi apabila mendaftarkan orang lain melalui link yang sudah dibagikan. Oleh karenanya situs [Projects.co.id](https://www.projects.co.id) merupakan salah satu perwujudan dari berbagai kemudahan yang tercipta dari adanya internet, dan sangat menguntungkan apabila kita dapat memanfaatkan fitur – fitur dan beraneka kemudahan tersebut dalam kehidupan kita. Dalam makalah ini akan dibahas pemanfaatan digital content dalam situs [Projects.co.id](https://www.projects.co.id)

B. RUMUSAN MASALAH

1. Bagaimanakah pemanfaatan digital content dalam situs Project.co.id?

C. TUJUAN

1. Untuk mengetahui pemanfaatan digital content dalam situs Project.co.id

D. PEMBAHASAN

Projects.co.id sendiri merupakan situs yang menyediakan atau memberikan sebuah kemudahan kepada para pekerja yang berlingkup pada dunia digital content. Didalam situs tersebut dapat dibidang sebagai sarana agar para pekerja digital untuk mendapatkan sebuah pekerjaan. Salah satu bagian yang tidak dapat dipisahkan dalam sebuah web adalah UI. User Interface atau biasa kita singkat UI ini merupakan bagian yang sangat penting dalam sebuah website. Projects.co.id tentunya menggunakan Eight Golden Rules For Web Design dalam pengaplikasian website mereka. Eight Golden Rules merupakan aturan dasar yang digunakan dalam pembuatan rancangan antarmuka suatu system atau aplikasi. Gagasan mengenai teori 8 golden rules dicetuskan oleh Ben Shneiderman melalui buku yang ditulisnya, yakni “Designing the User Interface: Strategies for effective humancomputer interaction” edisi ke 5 Berikut ini merupakan kumpulan prinsip-prinsip untuk membuat desain antarmuka website berdasarkan “Eight Golden Rules of Interface Design”:

1. KonsistensiPrinsip pertama adalah konsistensi. Konsistensi dalam hal ini dapat berupa desain web/system, urutan perintah dan tindakan pada menu, prompt. Selain itu, system dirancang agar user dapat dengan mudah mengetahui apa yang harus dilakukan setelah tindakannya karena sudah pernah melihat situasi yang sama pada antarmuka sebelumnya.
2. Shortcut Desain web yang baik akan memberikan user shortcut untuk informasiinformasi yang dibutuhkan. Hal ini bisa diwujudkan dengan singkatan, symbol/icon, atau menumenu yang sudah disiapkan dihalaman awal.
3. Feedback Aksi yang dilakukan oleh user akan menghasilkan umpan balik/feedback baik berupa proses perpindahan halaman satu dengan lainnya ataupun proses pengambilan data yang berasal

4. Dialog Closure Merancang dialog yang digunakan untuk menghasilkan suatu penutupan akhir dari suatu proses yang dilakukan oleh user.
5. Simple Error Handling System yang dibuat harus di desain sehingga user dapat terhindar dari kesalahan system. Dan jikalau kesalahan system tersebut masih terjadi, system diharuskan dapat memberikan mekanisme penanganan kesalahan sederhana yang dapat dipahami dengan mudah oleh user.
6. Reversible Action Poin reversible action merupakan salah satu poin penting dalam pembuatan desain web. Dalam kebanyakan kasus, tombol “Back” dianggap sebagai representasi yang paling memenuhi. Namun, sebenarnya tombol “Back” hanya digunakan untuk kembali ke halaman sebelumnya. Contoh paling nyata dari poin reversible action ini adalah tombol “Cancel/Delete”. Hal ini akan membantu user dalam mengeksplorasi website secara bebas.
7. Internal Locus of Control Makna sebenarnya dari internal locus of control adalah menjadikan user sebagai pemegang kendali. Disini user dapat dengan bebas bernavigasi pada website.
8. Reduce Short-Term Memory Load Prinsip yang terakhir adalah reduce short-term memory load. Buatlah desain interface sesederhana mungkin, tetapi bukan berarti desain yang dibuat adalah biasa. Yang dimaksud sederhana disini adalah merancang intercafe yang mudah dipahami oleh user agar dapat mengurangi beban ingatan jangka pendek, sehingga tidak mengurangi kebingungan user terhadap terlalu banyak perintah, menu, dan tindakan. (Yudha & Ramadini, 1945)

E. KESIMPULAN

Kesimpulan yang dapat kita tarik dari makalah tersebut adalah bagaimana website Project.co.id memanfaatkan Eight Golden Rules sebagai rancangan design mereka. Hal ini tentunya dapat menjadi sumber inspirasi bagi kita bagaimana cara membuat website dan memanfaatkan bagaimanakah seharusnya website dibuat dengan menarik.

SUMBER

[1] "Pertemuan Keempat - Digital Content (1)." .

Binus. (2019). Digital Content dan Learning Object, apa Perbedaannya ? Binus.Ac.Id.

<https://binus.ac.id/knowledge/2019/03/learning-object-dan-digital-content-apaperbedaannya/#:~:text=Digital content adalah konten dalam,seperti laptop%2C tablet bahkan smartphone.>

Yudha, E. S., & Ramadini, A. (1945). Pemanfaatan Metode Predictive Human Performance Model untuk Prototyping Website (Studi Kasus : Website warta17agustus . com). 95–106.

The screenshot shows a plagiarism checker interface with the following details:

- RESULTS**
- 100% Completed: 100% Checked
- 3% Plagiarism
- 97% Unique
- Navigation: Sentence Wise Result, Matched Sources, Document View
- Table of results:

Category	Text	Action
Plagiarized	Digital konten merupakan konten dalam beragam format baik teks maupun tulisan, gambar, vid...	Compare
Unique	mudah dibagi melalui platform media digital seperti laptop, tablet bahkan smartphone.	
Unique	Ada 6 jenis contoh dari digital konten yaitu content creator, graphic designer, motion graphic designer...	
Unique	Namun, ditengah pandemic yang muncul saat ini, seorang content creator sulit untuk meng-eksplor sk...	
Unique	Meskipun begitu, seorang content creator masih memiliki solusi untuk tetap bekerja seperti menjadi fr...	
Unique	Salah satu pemanfaatan internet dalam mencari pekerjaan dapat kita jumpai dalam website Projects.c...	
Unique	Projects.co.id memediasi industri dan para pekerja yang nantinya didalam mediasi tersebut terdapat k...	

Right sidebar advertisement for KOFAX: "Organizations like yours are unlocking the power of digital workflow transformation every day. Discover how. READ CASE STUDIES"