

**MAKALAH**

**Pemanfaatan Digital Content dalam situs Projects.co.id**



**Disusun Oleh :**

**Ilham Risky Pratama ( 115270262 )**

**Dosen Pembimbing :**

**Supangat, M.Kom., ITIL., COBIT**

**PRODI ILMU KOMUNIKASI**

**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK**

**UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA**

**2020**

## **DAFTAR ISI**

DAFTAR ISI.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>BAB I</b> .....	<b>2</b>
A. Latar Belakang.....	2
B. Batasan Masalah .....	3
C. Rumusan Masalah.....	3
D. Tujuan .....	3
E. Manfaat.....	3
<b>BAB II</b> .....	<b>3</b>
A. Pengertian Digital Content .....	3
B. Digital Content dalam Project.co.id .....	4
<b>BAB III</b> .....	<b>5</b>
A. Kesimpulan.....	5
B. Saran.....	5
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>6</b>

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Di era yang serba digital seperti saat ini internet menjadi salah satu kebutuhan wajib bagi setiap manusia. Internet seperti yang kita ketahui menjadi hal yang tidak bisa dipisahkan dalam kegiatan manusia seperti dalam hal bekerja ataupun hanya sekedar berkomunikasi. Internet sebenarnya sudah ada sejak tahun 1980-an akan tetapi baru pada dekade ini pemanfaatan internet begitu terasa. Diawali dengan terciptanya *World Wide Web* atau biasa kita kenal (WWW) pada tahun 1991 oleh Tim Berners-Lee yang mana setelah itu ditemukan, banyak berkembang inovasi – inovasi baru dari internet seperti *e-commers* dan *social media*. Pada awal 2000-an internet berkembang begitu pesat dikawasan Amerika Serikat dengan munculnya beberapa platform media sosial seperti friendster dan yahoo yang secara tidak langsung hal tersebut menjadi cambuk untuk perjalanan dalam dunia internet yang mana setelah terciptanya friendster dan yahoo banyak platform – platform social media baru mengikuti jejak mereka seperti facebook, google, youtube dan twitter.

Manusia saat ini seolah – olah tidak memiliki batas dalam melakukan segala hal mulai dari berkomunikasi dengan orang lain sampai mencari pekerjaan dapat dilakukan dengan menggunakan internet. Salah satu pemanfaatan internet dalam mencari pekerjaan dapat kita jumpai dalam *websites Projects.co.id* yang mana pada website tersebut kita diberikan keleluasaan dalam mencari sebuah pekerjaan *freelance*. 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 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 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 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

## **B. Batasan Masalah**

Agar pembahasan dari makalah tersebut tidak terlalu meluas maka penulis membatasi pembahasan ini. Pembahasan ini nantinya hanya sebatas tujuan dari pemanfaatan digital content dalam situs Projects.co.id yang diharapkan nantinya makalah ini dapat memberikan informasi bagi khalayak umum.

## **C. Rumusan Masalah**

Adapun rumusan masalah dari makalah ini adalah sebagai berikut :

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

## **D. Tujuan**

Dalam dibentuknya makalah ini bertujuan untuk memberikan wawasan kepada para pembaca dalam hal pemanfaatan digital content dalam sebuah situs yang bernama Project.co.id. Dikarenakan pada saat ini perkembangan digital sebaiknya dimanfaatkan sebaik – baiknya oleh masyarakat.

## **E. Manfaat**

Makalah ini nantinya diharapkan sebagai referensi bagi para pembaca dan khalayak umum tentang bagaimana pemanfaatan digital content dengan mengambil contoh dari sebuah situs yang bernama projects.co.id.

# **BAB II**

## **PEMBAHASAN**

### **A. Pengertian Digital Content**

Digital content seperti yang kita ketahui banyak sekali pemanfaatannya dalam era saat ini. Hampir setiap aspek kegiatan manusia saat ini dimudahkan oleh keberadaan internet. Oleh karena itu sebelum kita membahas lebih lanjut tentang digital content kita wajib mengetahui apa arti dari digital content itu sendiri. Menurut laman binus.ac.id digital content yaitu :

Digital content adalah konten dalam beragam format baik teks atau 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 smartpone. Sehingga dapat dikatakan segala konten

tentang apapun, selama konten tersebut bisa dibaca dan digunakan dengan komputer atau alat digital lainnya maka itu adalah Digital Content. (Binus, 2019)

Dalam digital content tentunya tidak terlepas dari yang namanya sebuah pekerjaan yang dilakukan untuk menghasilkan sebuah digital konten itu sendiri. Adapun contoh – contoh pekerjaan dalam dunia digital content yang harus kita semua ketahui yaitu content writer, graphic designer, motion graphic designer, video editor, copywriter dan chief content officer.

## **B. Digital Content dalam Project.co.id**

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 human-computer interaction” edisi ke 5[6]. 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 informasi-informasi yang dibutuhkan. Hal ini bisa diwujudkan dengan singkatan, symbol/icon, atau menu 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)

Sebenarnya pemanfaatan digital content yang dikembangkan oleh Project.co.id masih banyak yang bisa kita bahas akan tetapi saya rasa pembahasan pemanfaatan Eight Golden Rules tentang User Interface yang dilakukan oleh Project.co.id sudah cukup untuk mengetahui bagaimana sebuah website mengaplikasikan digital content.

### **BAB III**

#### **PENUTUP**

##### **A. 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.

##### **B. Saran**

Penulis juga memiliki saran bagi para pembaca yang akan membuat website yaitu agar memperhatikan setiap langkah demi langkah Eight Golden Rules sebelum membuat website supaya nantinya website dapat berjalan dengan sempurna tanpa kendala seperti yang diinginkan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Binus. (2019). *Digital Content dan Learning Object, apa Perbedaannya ?* Binus.Ac.Id.  
<https://binus.ac.id/knowledge/2019/03/learning-object-dan-digital-content-apa-perbedaannya/#:~: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.

### RESULTS

100% Completed: 100% Checked

6% Plagiarism

94% Unique

---



Sentence Wise Result



Matched Sources



Document View

Unique	Manusia saat ini seolah – olah tidak memiliki batas dalam melakukan segala hal mulai dari berkomunik...
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...
Unique	Didalam Pprojects.co.id sebenarnya tidak hanya sebatas dalam hal mencari pekerjaan saja akan tetapi d...
Unique	Project.co.id juga memiliki sebuah fitur yang jarang ada didalam situs freelancer lainnya yaitu fitur yan...
Unique	komisi apabila mendaftarkan orang lain melalui link yang sudah dibagikan.
Unique	Oleh karenanya situs Projects.co.id merupakan salah satu perwujudan dari berbagai kemudahan yang ...

 **Instant Grammar Checker**



Try Now

🔍 1