

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Internet Dan Pemrograman *Web*

Definisi dari Internet adalah kumpulan dari beberapa komputer, jaringan dan *gateway* yang berkomunikasi antara satu dengan yang lainnya. Komunikasi berlangsung dengan memakai dokumen yang formatnya sama yang disebut protokol TCP/ IP. Secara umum Internet merupakan suatu jaringan global yang terbentuk dari jaringan komputer lokal dan regional, memungkinkan komunikasi data antar komputer-komputer yang terhubung ke jaringan tersebut dengan menggunakan berbagai macam media seperti jalur telepon, satelit, *leased-line*, ADSL (*Asymmetric Digital Subscriber Line*), dan kabel serat optik. Jumlah komputer yang terkait bisa mencapai ratusan atau ribuan, dan masing-masing bisa berisikan aneka ragam informasi. Disamping itu ada beberapa komputer yang tugasnya membantu penyaluran (*me-rutekan*) informasi dan data.

Internet bukanlah objek kasat mata yang dapat dipegang dan dirasakan. Internet merupakan bentuk digital pengalaman manusia, yang mampu menampung dan melayani berbagai bentuk informasi dan kepentingan, mulai dari resep membuat kue hingga cara membuat bom. Internet juga menyediakan alat elektronik seperti perangkat lunak, teks, musik, gambar, multimedia, sampai video. Dengan kemampuan ini, internet dapat menawarkan sejumlah jasa ke pemakai, antara lain ; WWW, percakapan (*chatting*), surat elektronik (*e-mail*), *newsgroup*, *gopher*, telnet dan tentu saja, *blog* .

Selanjutnya bagaimana sebenarnya internet bekerja? Pada dasarnya, jaringan komputer pada internet dikategorikan menjadi dua, yaitu *web client* dan *web server*. *Web server* merupakan komputer yang menyimpan file-file *web pages* yang nantinya akan diakses oleh *web client*. *Web pages* sendiri adalah halaman informasi tentang segala sesuatu yang ingin ditampilkan oleh orang yang membangun sebuah *website* sesuai dengan tujuan pembangunannya. Sedangkan yang dimaksud *web client* adalah komputer-komputer yang mengakses dan membaca *web pages* yang terdapat dalam *web server*.

Untuk menampilkan *web page*, diperlukan program penampil yang sering disebut *web browser*. *Web browser* merupakan software yang digunakan untuk membaca instruksi *hypertext* dari *web pages* dan mengeksekusinya sehingga dapat diakses oleh *end User*, seperti Internet Explorer, Mozilla Firefox atau netscape Navigator.

Lalu pemrograman *web* itu sendiri merupakan teknik pemrograman yang dilakukan untuk menciptakan sebuah *web pages*. Oleh karena *web pages* menggunakan kode *hypertext*, bahasa yang digunakan juga bahasa pemrograman dengan konsep *hypertext*, yaitu HTML. *HyperText Markup Language* adalah bahasa pemrograman standar yang digunakan di lingkungan berbasis *web*. Seiring dengan perkembangan *web* dan internet, berkembang pula bahasa pemrograman yang digunakan. Mulai dari HTML, XML, Perl, CGI Script, Java Script, Java Servlets, ASP, PHP dan lain sebagainya.

2.1.1 Sejarah Internet

Masa kepopuleran internet dimulai dengan kelahirannya pada tahun 1963 yang ide dasarnya dimunculkan oleh RAND Corporation, sebuah Organisasi Perang Dingin Amerika Serikat. Berawal dari persoalan pelik tentang persiapan perang Nuklir, yaitu bagaimana pemerintah Amerika Serikat bisa terus berkomunikasi dengan lancar setelah peperangan terjadi. Pemecahannya yaitu dengan membangun sebuah sistem jaringan yang saling terhubung pada semua tempat strategis di seluruh Amerika yang tetap dapat berfungsi walaupun semuanya hancur. Maka RAND dan DARPA akhirnya memberikan RFP atau *Request For Proposal* kepada UCLA (*University of California Los Angeles*) untuk merancanginya. Isi proposal itu intinya berisikan bahwa jaringan yang akan dibentuk tetap akan bekerja walaupun dalam keadaan hancur. [Yuhefizar, 2003]

Dilanjutkan di tahun 1969, BBN mengirimkan 4 buah IMP (*Interface Message Processor*) kepada 4 perguruan tinggi yakni UCLA (*University of California Los Angeles*), SRI (*Stanford Research Institute*), UCSB (*University of California Santa Barbara*) dan University of Utah. Keempat jaringan tersebut kemudian disebut sebagai proyek ARPANET yang disponsori langsung oleh DARPA (*Defense of Advanced Research Project Agency*) Pentagon. Tahun berikutnya jumlah node bertambah menjadi 15 dan hingga pada tahun 1972 bertambah lagi menjadi 37 *node*.

Seiring evolusi ARPANET, di beberapa tempat lain juga bermunculan jaringan-jaringan lain yang memang diciptakan oleh para pemakainya sendiri yang biasanya untuk keperluan riset dan pendidikan semata. Hingga pada tahun

1983 ARPANET pecah menjadi dua, ARPANet dan MilNet. MilNet lebih banyak digunakan untuk kebutuhan militer sedangkan ARPANET untuk kebutuhan riset. Gabungan keduanya dikenal dengan nama DARPA internet yang lalu disederhanakan menjadi Internet. Dan hingga kini, internet terus mengalami perkembangan yang luar biasa jauh berbeda dari masa kelahirannya.

2.1.2 Manfaat Internet

Saat ini jika orang berbicara tentang internet, yang mereka maksud biasanya adalah bagian dari internet itu sendiri yaitu *World Wide Web* (WWW). Media informasi yang berbentuk *website* memberikan keuntungan lebih dibanding dengan media informasi lainnya, yaitu internet dapat menembus dimensi kehidupan pemakainya. Keuntungan ini pula yang membuat internet berkembang dengan sangat pesat. Selain itu ada beberapa manfaat lain yang menambah kepopulerannya, yaitu ;

a. Komunikasi

Internet memungkinkan terjadinya komunikasi yang super cepat antara suatu pihak dengan pihak lainnya, tanpa mengenal batasan ruang dan waktu. Hal ini dimungkinkan karena jangkauan internet yang telah mengglobal. Asal kita mengetahui alamat seseorang atau suatu lembaga di internet, kita dapat mengirim informasi kapan saja dan kemana saja di seluruh dunia dalam waktu yang sangat singkat dan cara yang sangat mudah. Internet juga dapat menghemat biaya komunikasi yang harus dikeluarkan.

b. Informasi

Seperti telah disinggung di atas, karena begitu banyaknya komputer yang terhubung ke internet, dimana masing-masing komputer memiliki kandungan informasinya sendiri-sendiri, maka gabungan seluruh informasi di Internet sangatlah luar biasa. Internet merupakan sumber informasi yang melimpah (hampir tanpa batas) yang terus berkembang seiring dengan makin berkembangnya internet itu sendiri.

c. Kolaborasi

Kolaborasi yang dimaksudkan di sini adalah suatu proses menyelesaikan pekerjaan secara bersama-sama (*team-work*). Anggota tim bisa terdiri dari berbagai macam ahli dari berbagai bidang yang tersebar di berbagai negara di dunia. Internet merupakan media yang sangat membantu suatu kolaborasi yang biasanya terhambat oleh ruang dan waktu. Melalui internet kita dapat melakukan suatu konferensi (*conference*) dengan berbagai pihak di mana pun mereka berada. Kita bahkan dapat mengerjakan suatu pekerjaan secara bersamaan melalui Internet.

Tidak berhenti sampai disitu, kini teknologi *website* memperkenalkan *weblog* yang sanggup menciptakan kehebohan dan trend dikalangan para pecinta komunikasi dunia maya. Kurang jelas siapa yang pertama kali menemukan teknologi ini. Yang pasti, ditilik dari teknik pembuatannya, *weblog* tidaklah berbeda jauh dibanding *Guest Book* atau *Electronic News* biasa.

2.2 PHP dan MySQL

PHP adalah sebuah bahasa pemrograman seperti halnya Java, Pascal, Basic atau C. Menggunakan bahasa pemrograman seperti PHP dan *database server* seperti MySQL, akan membuat sebuah situs lebih dinamis. *User* dapat berinteraksi dengan situs yang dibuat. Misalnya dapat memberikan komentar pada *posting blog*, memasukkan teks lewat *tagboard* atau *shoutbox*, mengisi dan melihat buku tamu dan sebagainya. [Swastika, 2006]

2.2.1 Mengenal PHP

PHP diperkenalkan pada tahun 1994, dan merupakan hasil kerja dari Rasmus Lerdorf. Karena sifatnya yang *open source*, maka semua orang di seluruh dunia boleh mengembangkan, menggunakan, dan mendistribusikan secara gratis. Mula-mula kepanjangan PHP adalah *Personal Home Page*. Tetapi kemudian mengalami perubahan dan menjadi *PHP Hypertext Preprocessor*. [Swastika, 2006]

Sejak peluncuran di tahun 1994, PHP segera menjadi populer karena kemudahan-kemudahan yang ditawarkan, diantara yaitu :

- Mudah digunakan. Sintaks bahasa PHP mudah dipelajari, bahkan kalangan *non-programmer*.
- Serbaguna. PHP dapat berjalan pada bermacam-macam sistem operasi seperti Windows, Linux, dan MacOS.
- Gratis. Siapa pun dapat menggunakan PHP dengan gratis, walaupun pada nantinya membuat *website* dapat menghasilkan uang.

serta dapat menampilkan *posting* berdasarkan bulan. Di sinilah tulang punggung sebuah RDBMS.

RDBMS akan menangani semua data yang ada, misalnya ada permintaan (lewat perintah PHP) untuk menampilkan *posting* pada bulan juli 2006, maka RDBMS akan mengelola perintah tersebut, dan memberikan data yang diminta (lalu diolah oleh perintah PHP untuk ditampilkan dalam format yang menarik), atau ada perintah untuk menampilkan *posting* yang mengandung kata “cinta”, maka RDBMS akan mencari dari data yang ada, dan mengirimkan hasil pencarian tersebut untuk diolah oleh PHP, dan ditampilkan pada *web browser*. Itulah kegunaan RDBMS. Lebih tepatnya, disitulah peranan MySQL dalam sebuah situs, yaitu menyimpan data toko (termasuk di dalamnya data barang yang dijual, transaksi serta melakukan pelaporan).

MySQL didistribusikan secara *open source* (dan gratis) mulai tahun 1996, namun mempunyai sejarah pengembangan sejak tahun 1979. MySQL didistribusikan secara gratis, namun memiliki versi komersial.

MySQL merupakan *database* yang sangat populer dikalangan pengembang situs yang sifatnya dinamis. Berikut ini adalah keunggulan MySQL :

- Cepat. Sejak awal, MySQL dikembangkan dengan konsep *database* yang berkecepatan tinggi dalam penyajian data.
- Tidak mahal. Walaupun memiliki versi komersial, namun sesungguhnya MySQL dapat di-*download* dengan gratis.

- Mudah digunakan. *User* dapat berinteraksi dengan MySQL menggunakan perintah SQL yang sederhana. Perintah SQL adalah standar bahasa untuk RDBMS.
- Berjalan pada berbagai sistem operasi. MySQL berjalan dengan baik di banyak sistem operasi seperti : Windows, Linux, MacOS, Unix (Solaris, AIX dan DEC Unix), FreeBSD, OS/2, Irix dan lainnya.
- Dukungan penggunaan banyak tersedia. Ada banyak grup diskusi tentang MySQL yang ditawarkan di situs MySQL. [Swastika, 2006]

Saat ini MySQL punya 3 versi, yaitu versi 4. 0, 3. 1 dan 5. 0. MySQL 5. 0 adalah versi yang masih dikembangkan, jadi tidak direkomendasikan untuk pembuatan *website* yang serius.

2.2.3 Bekerja dengan PHP dan MySQL

Membuat situs *blog* (yang merupakan situs dinamis), ada banyak peralatan yang dapat digunakan. Misalnya :

- *Hardware* untuk *server*.
- Sistem operasi seperti Windows 2000, Linux, OS/2, MacOS, Unix.
- *Web server* seperti Personal *Web Server*, Internet Information Server, Apache.
- *Database management system* seperti MySQL, Microsoft SQL Server, Oracle, Informix, Sybase Database.
- Bahasa pemrograman seperti PHP, Perl, ASP (*Microsoft Active Server Page*), JSP (*Java Server Page*), Allaire Cold Fussion.

- Mudah digunakan. *User* dapat berinteraksi dengan MySQL menggunakan perintah SQL yang sederhana. Perintah SQL adalah standar bahasa untuk RDBMS.
- Berjalan pada berbagai sistem operasi. MySQL berjalan dengan baik di banyak sistem operasi seperti : Windows, Linux, MacOS, Unix (Solaris, AIX dan DEC Unix), FreeBSD, OS/2, Irix dan lainnya.
- Dukungan penggunaan banyak tersedia. Ada banyak grup diskusi tentang MySQL yang ditawarkan di situs MySQL. [Swastika, 2006]

Saat ini MySQL punya 3 versi, yaitu versi 4. 0, 3. 1 dan 5. 0. MySQL 5. 0 adalah versi yang masih dikembangkan, jadi tidak direkomendasikan untuk pembuatan *website* yang serius.

2.2.3 Bekerja dengan PHP dan MySQL

Membuat situs *blog* (yang merupakan situs dinamis), ada banyak peralatan yang dapat digunakan. Misalnya :

- *Hardware* untuk *server*.
- Sistem operasi seperti Windows 2000, Linux, OS/2, MacOS, Unix.
- *Web server* seperti Personal *Web Server*, Internet Information Server, Apache.
- *Database management system* seperti MySQL, Microsoft SQL Server, Oracle, Informix, Sybase Database.
- Bahasa pemrograman seperti PHP, Perl, ASP (*Microsoft Active Server Page*), JSP (*Java Server Page*), Allaire Cold Fussion.

Beberapa pilihan tersebut dapat saling bergantung. Misalnya, tidak semua sistem operasi dapat berjalan dengan baik pada semua *hardware*, tidak semua bahasa pemrograman dapat dikoneksikan pada *Database Management System*.

Kombinasi bahasa pemrograman PHP dan MySQL telah menjadi pilihan banyak *tool blog*. Pengembangan *software* seperti Microsoft, Adobe, atau Macromedia tidak menyediakan *software* mereka secara *open source*, seperti halnya PHP dan MySQL.

2.2.4 Basis Data (*Database*)

Basis data (*database*) adalah kumpulan dari berbagai data yang saling berhubungan satu dengan lainnya. Basis data tersimpan di perangkat keras, serta dimanipulasi dengan menggunakan perangkat lunak. Pendefinisian basis data meliputi spesifikasi dari tipe data, struktur, dan batasan dari data atau informasi yang akan disimpan.

Database merupakan salah satu komponen yang penting dalam sistem informasi, karena merupakan basis dalam menyediakan informasi pada para pengguna. Penyusunan basis data meliputi proses memasukkan data kedalam media penyimpanan data, dan diatur dengan menggunakan perangkat Sistem Manajemen Basis Data (*Database Management System/DBMS*). Manipulasi basis data meliputi pembuatan pernyataan (*query*) untuk mendapatkan informasi

tertentu, melakukan pembaharuan atau penggantian (*update*) data, serta pembuatan *report* dari data.

Tujuan utama *DBMS* adalah untuk menyediakan tinjauan abstrak dari data bagi *user*. Jadi sistem menyembunyikan informasi mengenai bagaimana data disimpan dan dirawat, tetapi data tetap dapat diambil dengan efisien. Pertimbangan efisiensi yang digunakan adalah bagaimana merancang struktur data yang kompleks, tetapi tetap dapat digunakan oleh pengguna yang masih awam, tanpa mengetahui kompleksitas struktur data. Basis data menjadi penting karena munculnya beberapa masalah bila tidak menggunakan data yang terpusat, seperti adanya duplikasi data, hubungan antar data tidak jelas, organisasi data dan *update* menjadi rumit.

2.2.5 Diagram Arus Data (*Data Flow Diagram*)

Untuk memudahkan penggambaran suatu sistem yang ada atau sistem yang baru yang akan dikembangkan secara logika tanpa memperhatikan lingkungan fisik dimana data tersebut mengalir atau lingkungan fisik dimana data tersebut akan disimpan, maka kita menggunakan Diagram Arus Data atau Data Flow Diagram.

Ada beberapa simbol yang digunakan dalam penggambaran DAD, yaitu :

Entitas Luar (*External Entity*) dan Terminal

Entitas Luar adalah entitas yang berada di luar sistem yang memberikan data kepada sistem (*source*) atau yang menerima informasi dari sistem (*sink*). Entitas

Luar ini bukanlah bagian dari sistem, bila suatu sistem informasi dirancang untuk satu bagian/departemen maka bagian lain yang masih terkait menjadi entitas luar. Sedangkan terminal adalah entitas yang merupakan bagian dari sistem.

Simbol yang digunakan :



Proses

Proses menggambarkan apa yang dilakukan oleh sistem. Berfungsi mentransformasikan satu atau beberapa data masukan menjadi satu atau beberapa data keluaran sesuai dengan spesifikasi yang diinginkan. Setiap proses memiliki satu atau beberapa data masukan serta menghasilkan satu atau beberapa data keluaran.

Proses sering pula disebut *bubble*.

Simbol yang digunakan :

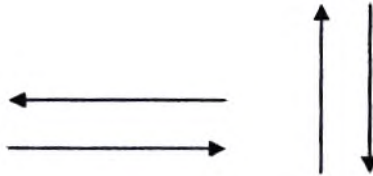


Alir Data (Data Flow)

Alir Data menggambarkan aliran data dari suatu entitas ke entitas lainnya. Arah panah menggambarkan aliran data. Ada beberapa aliran data, yaitu :

- Antara dua proses yang berurutan
- Dari penyimpanan data (*data store*) ke proses dan sebaliknya
- Dari source ke proses
- Dari proses ke sink

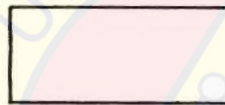
Simbol yang digunakan :



Penyimpan Data (Data Store)

Data store adalah tempat menyimpan data. Proses dapat mengambil data dari atau memberikan data ke *data store*.

Simbol yang digunakan :



2.3 Tentang Blog

Blog, memang lahir dari "dunia bawah". Dunia "iseng" yang dianggap main-main oleh kalangan mapan. Saat membaca *blog* sering terlintas di pikiran bahwa bagaimana orang bisa seterbuka itu mengungkapkan sesuatu tentang dirinya. Bagaimana mungkin sebuah catatan harian yang personal boleh dibaca di seluruh penjuru dunia. Sebagaimana telaah teori sosial, sebuah komunitas yang eksis selalu dibentuk oleh klik atau kerumunan kecil, demikian juga dengan fenomena komunitas *blogger*. Dari "dunia bawah yang iseng" tersebut menggurita menjadi komunitas yang bahkan mampu membuat para pengelola *mainstream media* mengoreksi eksistensi mereka.

Fenomena *weblog* telah memberikan pesan yang jelas, bahwa jangan pernah menganggap remeh geliat media *online*, sekecil apapun. Kemunculan 70 ribu *blog* tiap hari adalah fenomena yang fantastis. *Blogger* telah meraih pemirsa setia dan memperkenalkan kehidupan pribadi pemiliknya pada jutaan *node* di seluruh belahan dunia.

2.3.1 Definisi *Blog*

Blog adalah kependekan dari *weblog*, istilah yang pertama kali digunakan oleh Jorn Barger pada bulan Desember 1997. Jorn Barger menggunakan istilah *weblog* untuk menyebut kelompok *website* pribadi yang selalu diupdate secara kontinyu dan berisi *link-link* ke *website* lain yang mereka anggap menarik disertai dengan komentar-komentar mereka sendiri.

Blog kemudian berkembang mencari bentuk sesuai dengan kemauan para pembuatnya atau para *blogger*. *Blog* yang pada mulanya merupakan “catatan perjalanan” seseorang di internet, yaitu *link* ke *website* yang dikunjungi dan dianggap menarik, kemudian menjadi jauh lebih menarik daripada sebuah daftar *link*. Hal ini disebabkan karena para *blogger* biasanya juga tidak lupa menyematkan komentar-komentar “cerdas” mereka, pendapat-pendapat pribadi dan bahkan mengekspresikan sarkasme mereka pada *link* yang mereka buat.

Dari komentar-komentar tadi biasanya *blog* kemudian menjadi jendela yang memungkinkan kita mengintip isi kepala dan kehidupan sehari-hari dari penciptanya. *Blog* adalah cara mudah untuk mengenal kepribadian seseorang *blogger*. Topik-topik apa yang dia sukai dan tidak dia sukai, apa yang dia pikirkan

terhadap *link-link* yang dia pilih, apa tanggapannya pada suatu isu. Seluruhnya biasanya tergambar jelas dari *blog*-nya. Karena itu *blog* bersifat sangat personal. Roger Yim, seorang kolumnis San Francisco Gate pada artikelnya di Februari 2001, menuliskan bahwa sebuah *blog* adalah persilangan antara *diary* seseorang dan daftar *link* di internet. Sedang Scott Rosenberg dalam kolomnya di majalah *online* Salon pada May 1999 menyimpulkan bahwa *blog* berada pada batasan *website* yang lebih bernyawa daripada sekedar kumpulan *link* tapi kurang instrospektif dari sekedar sebuah *diary* yang disimpan di internet.

Perkembangan lain dari *blog* yaitu ketika kemudian *blog* bahkan tidak lagi memuat *link-link* tapi hanya berupa tulisan tentang apa yang seorang *blogger* pikirkan, rasakan, hingga apa yang dia lakukan sehari-hari. *Blog* kemudian juga menjadi *Diary Online* yang berada di internet. Satu-satunya hal yang membedakan *blog* dari *diary* atau jurnal yang biasa kita miliki adalah bahwa *blog* dibuat untuk dibaca orang lain. Para *blogger* dengan sengaja mendesain *blog* dan isinya untuk dinikmati orang lain.

Secara umum, *blog* adalah semua situs yang memiliki tiga ciri khas berikut: [Nur Lodzi Hady, 2007]

1. Dikelola langsung oleh si pemilik *blog*.

Jadi, jika ada situs pribadi seorang presiden atau gubernur yang diisi oleh petugas yang dibayar, maka situs itu bukanlah disebut *blog*. Namun, jika si pemilik situs meminta tolong kepada orang lain untuk meng-*update* situsnya, tetapi selama materi yang dimuat adalah hasil karya si pemilik situs sendiri, atau keputusan untuk memilih materi apa saja yang

dimasukkan di situs tersebut berada di tangan si pemilik situs (jika materi tersebut bukan karya si pemilik situs), maka ini tetap layak disebut *blog*. Tentang siapa yang meng-*upload* materi tersebut, hanya masalah teknis.

2. *Blog* memiliki struktur *content* yang amat personal, tidak mengikuti standar atau kaidah-kaidah yang berlaku secara umum.

Yang dimaksud di sini bukan "isi" atau "content" dari situs, melainkan strukturnya. Contohnya : situs portal pada umumnya, biasanya ada rubrikasi atau fitur-fitur yang dibuat berdasarkan standar atau kaidah yang berlaku secara umum. Situs www.penulislepas.com misalnya, ada yang membangun struktur *content*-nya berdasarkan pengetahuan seputar jurnalistik, media massa, dan *website* secara umum. Memang, ada sentuhan pribadi pada situs ini. Tapi si pemilik situs harus banyak berkompromi dengan kaidah atau standar umum tersebut. Maka, [penulislepas.com](http://www.penulislepas.com) bukanlah *blog*. *Blog* adalah situs yang dibangun dengan sentuhan yang amat personal. Mungkin ada struktur *content*, ada rubrikasi, dan sebagainya. Tapi semuanya dibuat dengan standar yang amat subjektif, tidak mematuhi kaidah atau standar yang diakui secara umum. Struktur yang dibuat dalam *blog* adalah sesuai dengan keinginan *blogger*.

3. Situs tersebut memiliki mekanisme untuk meng-*update content* secara berkelanjutan (*continue*).

Jadi, ia bukan situs yang berisi *company profile* atau "profil saya" dan sebagainya, yang tidak membutuhkan proses *content updating* (kecuali

kalau ada perubahan mendasar sehingga *content* situs benar-benar harus direvisi).

2.3.2 Sejarah *Blog*

Blog pertama kemungkinan besar adalah halaman *What's New* pada *browser* Mosaic yang dibuat oleh Marc Andersen pada tahun 1993. Kalau kita masih ingat, Mosaic adalah *browser* pertama sebelum adanya Internet Explorer bahkan sebelum Netscape. Kemudian pada Januari 1994 Justin Hall memulai *website* pribadinya Justin's Home Page yang kemudian berubah menjadi *Links from the Underground* yang mungkin dapat disebut sebagai *blog* pertama seperti yang kita kenal sekarang.

Hingga pada tahun 1998, jumlah *blog* yang ada diluar sana belumlah seberapa. Hal ini disebabkan karena saat itu diperlukan keahlian dan pengetahuan khusus tentang pembuatan *website*, HTML, dan *web hosting* untuk membuat *blog*, sehingga hanya mereka yang berkecimpung di bidang internet, *system administrator* atau *web designer* yang kemudian pada waktu luangnya menciptakan *blog-blog* mereka sendiri.

Pada Agustus 1999 sebuah perusahaan Silicon Valley bernama Pyra Lab meluncurkan layanan Blogger.com yang memungkinkan siapapun dengan pengetahuan dasar tentang HTML dapat menciptakan *blog* -nya sendiri secara *online* dan gratis. Walaupun sebelum itu (Juli 1999) layanan membuat *blog online* dan gratis yaitu Pitas telah ada dan telah membuat *blogger* bertambah hingga ratusan, tapi jumlah *blog* tidak pernah bertambah banyak begitu rupa

sehingga *Blog ger.com* muncul di dunia *per-blog -an*. *Blogger.com* sendiri saat ini telah memiliki hingga 100.000 *blogger* yang menggunakan layanan mereka dengan pertumbuhan jumlah sekitar 20% per bulan. *Blog ger.com* dan *Pitas* tentu tidak sendirian, layanan pembuat *blog* online diberikan pula oleh *Grouksoup*, *Edit this Page* dan juga *Velocinews*. [Enda Nasution's Weblog]

Sejak saat itu *blog* kian hari kian bertambah hingga makin sulit untuk mengikutinya. *Eatonweb Portal* adalah salah satu daftar *blog* terlengkap yang kini ada diantara daftar *blog* lainnya. Ribuan *blog* kemudian bermunculan dan masing-masing memilih topik bahasannya sendiri, dimulai dari bagaimana menjadi orang tua yang baik, hobi menonton film, topik politik, kesehatan, sex, olahraga, buku komik dan macam-macam lagi. Bahkan ada *blog* tentang barang-barang aneh yang dijual di situs lelang Ebay yang bernama *Who Would Buy That?*. Cameron Barret menulis pada *blog*-nya essay berjudul *Anatomy of a Weblog* yang menerangkan tema dari *blog*. "*Blog* seringkali sangat terfokus pada sebuah subjek unik yaitu sebuah topik dasar dan atau sebuah konsep yang menyatukan tema-tema dalam *blog* tersebut." Secara sederhana topik sebuah *blog* adalah daerah kekuasaan si empunya *blog* tanpa ada *editor* atau bos yang ikut campur, tema segila apapun biasanya dapat kita temukan sejalan dengan makin bermunculannya *blog* di internet. Dan tentu saja, ide itu telah terpikirkan, *blog ger* bahkan sekarang telah membuat *blog* dari *blog*, dan bahkan *blog* dari *blog* dari *blog*.

Umumnya *blog* yang ada, menetapkan standar *blog* dan terkenal, sehingga memiliki penggemarnya sendiri diantaranya adalah *blog* milik *Jorn Barger*, *Robot*

Wisdom yang disebut-sebut merupakan *blog* terbesar dan paling berguna dimana dia setiap harinya menyodorkan sekian banyak *link* yang dibentuk dari ketertarikannya pada seni dan teknologi. *Camworld* adalah *blog* populer milik Cameron Barret seorang desainer interaktif dimana dia mengkatagorikan topik-topik *blog* -nya pada katagori, *Random Thoughts*, *Web Design* dan *New Media*. *Camworld* dapat disebut sebagai *blog* klasik dalam arti *blog* tersebut mengandung dosis tepat dari karakter dan opini pribadi dicampur dengan keselektifan pemilihan *link*-nya.

2.3.3 7 Alasan Memiliki *Blog*

Pada dasarnya, banyak alasan yang melatar belakangi mengapa seseorang membuat *blog*. Bahkan John Barger sendiri memperkenalkan *blog* ke masa kini, hanya untuk sekedar menyebut kelompok *website* pribadinya yang selalu di-*update* secara kontinyu. Tetapi lepas dari niat iseng John Barger tersebut, inilah garis besarnya :

1. Memiliki *blog* adalah mudah.

Membuat *blog* adalah mudah. Untuk tahap pertama, *blogger* tidak perlu mengetahui tentang HTML, bahasa yang digunakan untuk membuat *website* (walau jika dia tahu, maka ini akan membantu banyak), *blogger* tidak perlu piawai di bidang disain *web*, dia bahkan tidak perlu tahu terlebih dahulu tentang pembuatan *website*, bahasa pemrograman dan lain-lain. Yang dibutuhkan adalah kemampuan dasar untuk mengenal dan mengerti *content* dari *blog*. Kemauan untuk mengikuti petunjuk dan bertanya serta niat besar untuk memiliki *blog* .

2. Blog cocok untuk siapa saja.

Karena kesederhanaan konsepnya maka siapa saja cocok untuk memiliki *Blog*. *Blogger* mungkin seorang penulis yang ingin menampilkan berbagai hasil karya tulis ataupun ide-idenya ke dalam *blog*. Atau mungkin seorang jurnalis dimana ia menjadikan *blog*, sebagai tempat menyimpan catatan liputan yang dieditnya. *Blogger* mungkin seorang calon penulis yang sedang berusaha mencari keunikan tulisan dan gayanya sendiri. Mungkin juga *blogger* seorang penyair, atlet, mahasiswa, sekretaris, pekerja kantoran, pengusaha. *Blog* cocok untuk siapa saja.

3. Blog memberikan pemiliknya SENSE OF PURPOSE.

Memiliki *blog* memberikan sang empunya *blog* rasa memiliki tujuan. Ini sangat berguna terutama jika kita seringkali terjebak dengan rutinitas sehari-hari dan merasa seperti kehilangan arah dan tujuan.

Sifat alami dari *blog* membuat pemiliknya merasa perlu untuk mengisinya dengan *entry-entry blog* yang baru, sehingga *blog* tepat dijadikan selingan waktu luang yang tidak merepotkan, katakanlah proyek jangka pendek pribadinya.

Memiliki *blog* membuat *blogger* memiliki sesuatu untuk "diurus" dan dipelihara. Sesuatu yang mereka jaga dan lihat tumbuh. Saat memiliki *blog* maka *blogger* akan sering menemukan dirinya berpikir, apa yang akan saya tulis di *blog* hari ini, apa yang bisa saya tambahkan, mungkin halamannya memerlukan desain baru atau mungkin ada teman yang memberikan komentar pada *posting blog* terakhir.

4. Memiliki *blog* melatih kemampuan kita berpikir.

Ada ungkapan umum yang berkata, rencana bukanlah rencana jika masih ada di kepala. Rencana menjadi rencana ketika kamu sudah menuliskannya. Dengan memiliki *blog* dan mengisinya dengan rutin maka *blogger* membiasakan diri untuk memformulasikan apa yang ingin ditulis. Dengan cara ini mereka melatih dan menjadi biasa untuk membangun struktur pemikiran mereka dengan baik agar orang lain mengerti apa yang ingin disampaikan. Mereka berencana dan menuangkannya dalam tulisan yang bisa dipahami dengan mudah. Tidak ada syarat bahwa seorang *blogger* haruslah seorang pemikir besar, tapi dengan banyak latihan dan membiasakan diri berpikir dan mengkomunikasikannya, bukanlah tidak mungkin tidak lama lagi kita akan melihat banyak penulis ternama dan pemikir genius yang lahir dari kebiasaannya menulis *blog*.

5. *Blog* membebaskan untuk berbagi dan berekspresi.

Di *blog*, *blogger* bebas melakukan apa saja. Apapun yang mereka rasa, sedih, kesal, senang, bahagia, jatuh cinta, putus cinta, ditinggal pergi, meninggalkan pergi, semuanya bisa mereka bagi dan bisa diekspresikan di *blog* yang mereka miliki.

Seorang sastrawan mungkin butuh waktu sehari-hari untuk menuliskan kalimat-kalimat cantik yang penuh makna. Seorang wartawan mungkin harus sekian kali kembali ke mejanya dan menulis ulang karena tulisannya tidak diterima oleh sang *editor*. Tapi di *blog*, apapun yang *blog* ger tulis dan tentang apapun, semuanya bisa mereka tuangkan dengan bebas di *blog*.

Apapun yang mereka tulis, ekspresikan dan bagi, dalam hitungan detik sudah bisa berada di luar sana, dan dibaca oleh sekian banyak orang.

6. *Blog* adalah "The New Media" di internet.

Perdebatan tentang apakah *blog* dapat menggantikan media-media massa mapan masih terus berlangsung, sedang di media mapan itu sendiri setiap minggu selalu ada artikel baru yang membahas tentang *blog* dan perkembangannya.

Dari bentuk awalnya, *blog* telah berkembang sedemikian rupa. Di internet sekarang kita dapat menemukan *PhotoBlog* (*blog* yang isinya foto-foto saja), *AudioBlog* (*blog* yang isinya rekaman suara), ada *blog* tentang buku, musik, film, teknologi. *Blog* tentang media massa, televisi. Bahkan *blog* tentang *blog*.

Blog adalah sebuah fenomena terbaru. *Blog* adalah bagaimana email di tahun 90-an. Memiliki *blog* karenanya akan jadi identitas *blogger* yang mereka bagi di internet. Jika saat ini "Rene Descartes" bangkit dari kubur, maka ia mungkin akan berkata, "Saya ngeblog, karenanya saya ada".

7. *Blog* sebagai *Knowledge Sharing*.

Blog memberi ruang bagi penggunaanya untuk berbagi dan belajar. Belum lagi ditambah sifatnya yang membebaskan, membuat *blog*, bukan saja bisa menyehatkan jiwa tapi juga hadir sebagai medium yang tepat di jaman dimana sebuah kepakaran adalah mahal.