

HALAMAN PENGESAHAN NASKAH PUBLIKASI

Naskah Publikasi dengan Judul

**MANAJEMEN MEDIA STARTUP “NGONOO.COM” SEBAGAI PORTAL
INFORMASI TEKNOLOGI DAN GADGET**

Oleh

Adam Adhianto

20100530152



Yang Disetujui,

Dosen Pembimbing


Zein Mufarrih Muktaf, S.IP., M.I.Kom.

Manajemen Media *Startup* Ngonoo.com sebagai Portal Informasi Teknologi dan *Gadget*

Adam Adhianto¹, Zein Mufarrih Muktaf²

adamadhianto@gmail.com/082118005758, zeinmufarrih@gmail.com/08157930115

Abstract

Lately, the emergence of business based technology become trends. The rapid development in Indonesia become supporting factor the growth of business based technology. Startup is pioneer companies that still in the early stage and has own criteria. Now days, startup business encompass many aspects of life.

Mass media is having massive progress because the presence of technology which is more sophisticated. The use of technology on media achieved a peak in 2010 when internet penetration in Indonesia society is higher. Thus, there are many online media which some of this established as company to seek profit. In 2011, Ngonoo media launched a product named Ngonoo.com as information technology and gadget portal. The existence of it provides update information and useful until now that it is the success of the ngonoo.com management in operating startup business.

Management which is conducted by ngonoo.com startup to manage this media has many changes and development. Management using virtual redaction because of limited human resource and the adaption process of era development. Start from here, the research is conducted to analyze media management of Ngonoo.com startup based on four elements in management concept: planning, organizing, implementing, and controlling. Ngonoo.com put the efficient and effective work, but still needed to do improvement to achieve vision and mission of company.

Key Words: *new media, convergence media, management media, startup.*

Abstrak

Kemunculan bisnis berbasis teknologi belakangan ini menjadi suatu tren. Perkembangan teknologi yang pesat di Indonesia menjadi faktor pendukung bertumbuhnya bisnis berbasis teknologi. *Startup*, merupakan perusahaan rintisan yang masih pada tahap awal, dan mempunyai kriteria sendiri. Bisnis *startup* sekarang ini telah mencakup banyak aspek dalam kehidupan.

Media massa mengalami kemajuan masif karena hadirnya teknologi yang semakin canggih. Penggunaan teknologi pada media mencapai puncaknya pada 2010 ketika penetrasi internet di masyarakat Indonesia semakin tinggi. Dari sini banyak berkembang media online yang sebagian didirikan sebagai perusahaan untuk mencari keuntungan. 2011 Ngonoomedia meluncurkan produk bernama Ngonoo.com sebagai portal informasi teknologi dan *gadget*. Eksistensinya memberikan suguhan informasi update dan bermanfaat sampai saat ini merupakan keberhasilan manajemen Ngonoo.com dalam menjalankan roda bisnis *startup*.

Manajemen yang dijalankan *startup* ngonoo.com untuk mengelola medianya ini mengalami banyak perubahan serta pengembangan. Dengan sumber daya manusia terbatas, dan proses adaptasi dengan perkembangan zaman membuat manajemen menggunakan redaksi virtual. Berawal dari sini penelitian diajukan, yakni ingin menganalisis manajemen media *startup* Ngonoo.com berdasarkan empat elemen dalam konsep manajemen: perencanaan, pengorganisasian, penggerakan, dan pengontrolan. Ngonoo.com memberlakukan kerja efisien dan efektif, namun masih perlu melakukan penyempurnaan agar tercapai visi misi perusahaan.

Kata kunci : *new media, konvergensi media, manajemen media, startup.*

¹ Mahasiswa Prodi Ilmu Komunikasi, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta

² Dosen Prodi Ilmu Komunikasi, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta

PENDAHULUAN

Teknologi merupakan segala macam sistem yang berfungsi untuk memberikan kemudahan bagi manusia. Sesuai dengan namanya, teknologi bertahap berkembang terus sampai ditemukannya kenyamanan sehingga mengubah setiap kegiatan manusia menjadi lebih efektif. Sekarang ini kita sedang dalam masa digitalisasi, dengan kata lain segala aspek kehidupan dimudahkan oleh teknologi.

J.C.R Licklider memperkenalkan konsep *galactic network*. Konsep ini menekankan bahwa interaksi sosial dapat dilakukan melalui sebuah jaringan komputer oleh transmisi bit-bit data dari satu lokasi ke lokasi yang lain. Perkembangan ilmu pengetahuan serta teknologi pada masa masyarakat industri menjadi tonggak awal pengaruh terhadap dunia informasi dan komunikasi. Surat kabar bisa dicetak masif pertama oleh mesin cetak penemuan *Gutenberg*. Pada masa inilah media massa secara massal diterbitkan.

Penggunaan mesin cetak cepat membuat *deadline* informasi terbaru semakin longgar dari pada sebelum menggunakan mesin. Setelah ditemukan teknologi komputasi, informasi dan komunikasi pun tak luput dari penggunaan media tersebut. Sedikit banyak mengubah cara dan proses produksi berita, media cetak mengalami yang tadinya dipergunakan secara luas untuk menghasilkan tulisan, mulai digantikan oleh fungsi komputer yang lebih canggih. Revolusi teknologi meningkatkan ukuran dan efisiensi media cetak.

Kondisi terkini digambarkan dengan meningkatnya mobilitas manusia, sehingga dari sisi produktivitas pun berbanding lurus. Pemanfaatan teknologi bernama internet menjadi salah satu faktor yang mendorong kemajuan pesat saat ini. Menurut Don Tapscott, direktur *Alliance of Converging Technologies*, internet memainkan peran penting dalam pembentukan media baru.

Media online adalah salah satu media baru yang berkembang menggunakan jaringan internet, dan menawarkan kemudahan bagi khalayak dalam mengakses informasi. Perlahan, masyarakat pun kini cenderung memilih akses informasi yang mudah dijangkau serta interaktif. Selain karena faktor kemudahan dalam penggunaan, faktor demografi mempengaruhi paparan masyarakat terhadap media online.

Hasil Survei Nielsen Consumer & Media View di tahun 2017 ditemukan kebiasaan membaca koran secara mengalami penurunan tiap tahunnya. Tidak hanya jumlah pembaca yang menurun, pengeluaran iklan untuk media cetak pun berkurang. Jumlah

belanja iklan media cetak Rp 25 triliun pada tahun 2013 mengalami penurunan sebesar 13%, pada 2017 hanya senilai 21.8. Masyarakat yang membaca media cetak pun didominasi oleh orang-orang berusia lebih dari 20 tahun. Mayoritas penduduk Indonesia ada pada usia produktif, dimana menghasilkan bonus demografi, dan didominasi usia 1-24 tahun. Mereka adalah konsumen yang potensial untuk kedepannya.

Media online secara teknis hanya memerlukan modal blog, website, serta tambahan hosting untuk lebih optimal. Kebanyakan media online sekarang dikelola secara profesional sebagai *startup* (perusahaan rintisan). Dalam *startup report 2017* oleh *dailysocial*, *startup* media (media online) mendapat perhatian akan menjadi lebih besar tahun 2018. Ngonoo.com (<http://ngonoo.com>) adalah media online yang didirikan pada tahun 2011. Masih beroperasi sampai sekarang ditengah persaingan yang semakin bertambah di dunia online. Ngonoo.com mempunyai jumlah unggahan artikel yang mencapai lebih dari 9000 post.

Kemampuan media online sebagai sarana komunikasi karena dapat menyampaikan pesan kepada pengakses media. Penerima pesan dapat memberikan interaksi sebagaimana komunikasi langsung terjadi, serta bebas menentukan apa saja yang mereka butuhkan. Karena kelebihan tersebut, istilah user sering diasosiasikan dengan penerima pesan dalam media online. Fungsi media massa juga dimiliki media online, diantaranya adalah sebagai sumber informasi, sosialisasi, hiburan, integrasi, dll.

Banyaknya pengakses media online yang mencari kebutuhan informasi secara instan dengan internet mengakibatkan menjamurnya portal berita. Setiap kali hal yang menunjukkan adanya peluang untuk memperoleh keuntungan, pelaku bisnis berlomba untuk memasukinya. Dalam media online, pelaku bisnis terutama teknologi komunikasi menghadirkan bermacam fitur dan kemudahan sehingga user memilih menggunakan media online secara berulang.

Jumlah media online yang didirikan oleh perusahaan rintisan tidak bisa dihentikan laju pertumbuhannya. Hal ini masih terkait dengan industri media sebagai intitusi ekonomi yang berpotensi menghasilkan keuntungan. Semakin banyak media online dengan beragam kualitas konten yang berusaha mencari keuntungan hadir di dunia maya. Tidak jarang muncul beberapa media yang berbeda namun status kepemilikan pada satu sumber. Terkonsentrasinya struktur industri media merupakan tahap akhir dalam siklus evolusi ke arah lembaga industrial modern.

Salah satu hal yang sering ditemukan ketika *browsing* mencari satu topik adalah banyaknya informasi yang sama ditemukan di jendela penelusuran mesin pencari, berapa

yang tertampil bahkan bisa dikatakan mirip. Tak heran jika kita akan menemukan satu topik berita yang kita cari dengan sumber (alamat situs) yang berbeda-beda. Hal ini tentu kurang efektif dalam membangun sebuah *brand* tertentu di industri digital. Penelitian ini mencoba mengetahui pengelolaan media Ngonoo.com dalam menjalankan *startup*, dalam misinya menjadi portal penyedia informasi teknologi dan *gadget*.

KAJIAN LITERATUR

A. Konvergensi Media

Kemunculan internet merupakan peristiwa besar yang berdampak luas terhadap kehidupan manusia. Internet mampu mengubah keadaan mengenai cara manusia melakukan komunikasi. Dalam bahasa sederhana, internet dapat mentransmisikan bit-bit data atau informasi dari satu perangkat ke perangkat yang lain, dan dari satu lokasi ke lokasi yang lain di seluruh dunia pada waktu yang relatif singkat.

Sebagai medium baru, internet dan produk turunannya memiliki karakteristik khas dibanding dengan medium yang telah ada. Kemunculan media baru turut memberikan andil akan perubahan pola komunikasi masyarakat. Internet sedikit banyak mempengaruhi cara individu berkomunikasi dengan individu lainnya, dan hadir untuk memenuhi kebutuhan manusia dan dalam berkomunikasi serta memperoleh informasi. Internet berfungsi sebagai jaringan global untuk komunikasi dari satu lokasi ke lokasi lainnya di belahan dunia.

Sebagai aspek penyedia informasi yang tidak ada batasan, internet hadir menemani rutinitas masyarakat. Levy (dalam Severin & Tankard Jr, 2001 : 6) mendefinisikan internet sebagai saluran komunikasi tak terbatas, pembangunan komunikasi, iklan elektronik, dan interaksi yang sangat kompleks yang mengaburkan batas antara penyedia dan konsumen. Menurut Marshall McLuhan, internet diaplikasikan dalam bentuk khusus world wide web, seperti situs-situs berita online (Tremayne dalam Severin & Tankard Jr, 2001 : 458). Marshal McLuhan menyebut new media untuk menggambarkan teknologi komunikasi seperti alat untuk memperoleh informasi dan jangkauan global. Sementara itu internet mempunyai kemampuan sebagai medium interaksi komunikasi. (Sosiawan, 2012 : 7).

Definisi dari konvergensi media menurut Schorr et. all (dalam Ogbodoh, 2012 : 18) adalah penggabungan atau pengintegrasian media-media yang ada untuk digunakan dan diarahkan kedalam satu titik tujuan. Konvergensi media menyatukan 3C yaitu computing (pengolahan data dengan komputer), communication (komunikasi), dan content (materi). Teori konvergensi media yang diteliti oleh Henry Jenkins pada tahun 2006, menyatakan bahwa konvergensi media merupakan proses yang terjadi sesuai dengan perkembangan budaya masyarakat.

Sementara itu, media online adalah media digital yang mencakup teks, foto, video, dan musik, yang didistribusikan melalui jaringan internet. Nasrullah (2013 : 16) mendefinisikan media online sebagai saluran informasi berbasis telekomunikasi dan multimedia, selain itu dalam praktiknya tidak terlepas dari penggunaan teknologi komputasi dan internet.

B. Manajemen Media

Media mempunyai prinsip-prinsip dan proses manajemen didalamnya. Manajemen dibutuhkan agar tujuan organisasi dapat dicapai secara efektif dan efisien. Pengelolaan media meliputi berbagai aspek filosofis, metodologis dan praktis sebagai institusi komersial maupun sosial Siregar (dalam Junaedi, 2014 : 14). Tugas utama manajemen media adalah memilah realitas sosial yang dikemas menjadi informasi, dan menyebarkanluaskannya kepada khalayak.

Secara umum, konsep manajemen media tidak jauh berbeda dengan manajemen komunikasi yaitu adanya 4 fungsi manajemen. Perencanaan (*planning*), pengorganisasian (*organizing*), penggerakan (*actuating*), dan pengendalian (*controlling*).

1. Perencanaan (*planning*),

Dalam perencanaan, dibutuhkan visi dan misi agar tujuan organisasi dapat tercapai. Merencanakan berarti mempersiapkan segala kebutuhan, memperhitungkan matang-matang apa saja yang menjadi kendala, dan merumuskan bentuk pelaksanaan kegiatan yang bermaksud untuk mencapai tujuan tersebut.

2. Pengorganisasian (*organizing*),

Proses penyusunan struktur organisasi yang sesuai dengan tujuan organisasi, sumber daya yang dimiliki dan lingkungan yang

melingkupi. Struktur organisasi media pada umumnya tidak memiliki standar yang baku.

3. Penggerakan (*actuating*), dan

Penggerakan dan pelaksanaan merupakan tindakan yang menyebabkan suatu organisasi menjadi berjalan. Berupaya meningkatkan antusiasme dalam melaksanakan tanggung jawab secara efektif. Dengan penggerakan maka sasaran-sasaran organisasi terwujud sesuai perencanaan managerial dikarenakan usaha semua anggota.

4. Pengendalian (*controlling*).

Pengawasan membantu penilaian apakah perencanaan, pengorganisasian, dan penggerakan telah dilaksanakan secara efektif. Dengan demikian, penerapan manajemen media pun sewajarnya melibatkan tahapan-tahapan tersebut sebagai pedoman mengelola sumber daya yang dimilikinya untuk memproduksi informasi berkualitas sesuai dengan kebutuhan dan keinginan khalayak.

C. *Startup*

Startup adalah perusahaan yang baru berdiri. Kata *startup* sendiri merupakan serapan dari Bahasa Inggris yang berarti tindakan atau proses memulai sebuah organisasi baru atau usaha bisnis. Menurut Ries (2012 : 17) “*Startup* adalah sebuah institusi manusia yang dirancang untuk memberikan produk atau jasa baru dalam kondisi ketidak pastian yang ekstrim”.

Prinsip utama *startup* dalam buku “*Lean Startup*” adalah menghasilkan pengetahuan dan kreativitas setiap pekerja, penyusutan ukuran tiap *batch*, *just-in time production*, kontrol terhadap *inventori* dan akselerasi *cycle time*. Konsep ini menekankan perbedaan antara aktivitas-aktivitas yang menghasilkan nilai dan yang tidak berguna sehingga dapat menghasilkan produk berkualitas.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, dimana penelitian kualitatif bertujuan untuk menjelaskan fenomena dengan sedalam-dalamnya. Jika data yang terkumpul sudah mendalam, dan bisa menjelaskan fenomena yang diteliti, maka tidak

perlu mencari sampling lainnya. (Kriyantono, 2006 : 57). Penelitian deskriptif ditujukan untuk mengumpulkan informasi aktual secara rinci yang menggambarkan gejala yang ada, pengidentifikasian masalah, atau pemeriksaan kondisi dan fenomena yang berlangsung.

A. Sumber Data

- Data Primer

Pengumpulan data secara langsung dengan cara mengobservasi dan melakukan interview. Data primer diperoleh dari sumber data utama yang terlibat langsung dengan objek yang diteliti.

- Data Sekunder

Pengumpulan data secara tidak langsung, dengan mencari hal-hal yang berkaitan dengan objek yang diteliti. Observasi dapat menggunakan literatur yang diperoleh dari sumber yang sudah dipublikasikan atau belum.

B. Teknik Pengumpulan Data

Subjek penelitian adalah orang yang mengetahui seluk beluk tentang Ngonoo.com. *Founder* Ngonoo.com ditetapkan sebagai *key informan* didasari dari pengetahuan yang mendalam mengenai media yang didirikan. Lalu dilanjutkan mencari informasi dari sumber-sumber yang dipercaya *key informan* dapat melengkapi data yang sudah diperoleh.

C. Validitas Data

Teknik triangulasi data (sumber) bertujuan untuk melakukan pengecekan ulang sehingga data yang diperoleh akan lebih konsisten, tuntas, dan pasti.

D. Analisis

Analisis data dilakukan dengan mengamati, mengkategorikan, menyusun, dan menggabungkan data-data yang telah dikumpulkan. Dalam meningkatkan pemahaman terhadap objek yang diteliti, data ditelaah kembali dengan melakukan interpretasi.

PEMBAHASAN

A. Manajemen Media Ngonoo.com

- Perencanaan

Media pada umumnya memiliki reporter/jurnalis/wartawan yang bertugas sebagai pencari berita maupun informasi yang berguna. Ngonoo.com hanya dijalankan oleh sekelompok pegiat online yang sudah mempunyai pengalaman dalam dunia internet marketing sebelumnya. Mereka mengupayakan kerja sama dan kolaborasi antar internet marketer dari berbagai macam peminatan, bersinergi menciptakan sesuatu yang memiliki nilai manfaat besar. Aktualisasi ide-ide merupakan bagian dari perencanaan Ngonoo.com. Beberapa langkah krusial dirumuskan sebelum turut berkecimpung meramaikan ekosistem media online.

Dalam kondisi seperti ini, diperlukan penyesuaian spesifikasi kebutuhan konten Ngonoo.com dengan gaya menulis masing-masing blogger dan internet marketer. Ngonoo.com diluncurkan didasari sebagai tempat berbagi ilmu, baik untuk komunitas maupun orang diluar komunitas yang tertarik. Hal tersebut bisa kita temukan pada tagline “belajar tidak pernah semudah ini”

- Pengorganisasian

Pengorganisasian posisi inti dalam tim Ngonoo.com dilakukan sesuai kompetensi individu. *Chief Executive Officer* memiliki kewenangan paling tinggi dan juga mempunyai akses secara langsung kepada bagian paling rinci dari setiap aspek. Pada aspek bagian finansial dan redaksional disupervisi oleh *Chief Business Officer* dan *Editor in Chief*.

Ngonoo.com menerapkan rangkap posisi, khusus pada bagian redaksional. Selain karena faktor sumber daya manusia yang terbatas, setiap anggota tim mempunyai kemampuan yang bagus dalam menulis konten. Tidak ada paksaan dalam mengerjakan lebih dari satu bagian tugas, semuanya kembali pada pendirian masing-masing bahwa bekerja di Ngonoo.com merupakan bentuk aktualisasi diri.

- Penggerakan

CEO Ngonoo.com mengarahkan dan mempengaruhi tim untuk melaksanakan tugas sesuai dengan peran dan keahliannya. Suasana yang menyenangkan pun mendukung performa untuk bekerjasama. Tim secara umum saling mengarahkan untuk berperan aktif, serta saling mengisi dan membantu.

CEO tidak hanya mengarahkan supervisor, adapun juga tim dibawahnya masih terjalin komunikasi secara langsung. Dalam manajemen redaksional tim

Ngonoo.com bebas menulis konten untuk rubrikasi yang telah ditentukan. Namun tulisan yang masuk ke redaksi diharapkan mempunyai nilai dan manfaat bagi pembaca. Selain manfaat, poin penting dalam membuat tulisan di Ngonoo.com adalah keakuratan informasi, gaya bahasa, dan momentum dari pengalaman

- Pengawasan

Fungsi pengawasan di dalam manajemen Ngonoo.com adalah memastikan pekerjaan dan tugas masing-masing bagian berjalan sesuai dengan visi, dan misi. CEO Ngonoo.com melakukan pengawasan menyeluruh terhadap semua bagian dalam tim *startup*.

Proses pengawasan dan pengontrolan semacam ini diperlukan untuk mengetahui penyimpangan-penyimpangan yang terjadi baik dalam tahap perencanaan, pelaksanaan maupun pengorganisasian. Hal ini memungkinkan Ngonoo.com mengantisipasi memburuknya kondisi dengan cara melakukan koreksi, dan penyesuaian-penyesuaian sesuai dengan situasi dan kondisi.

Seluruh tim Ngonoo.com melaksanakan pengawasan terhadap apa yang dirasa berjalan tidak sesuai ketentuan. Namun untuk menyelesaikannya tetap berasal dari ketetapan CEO.

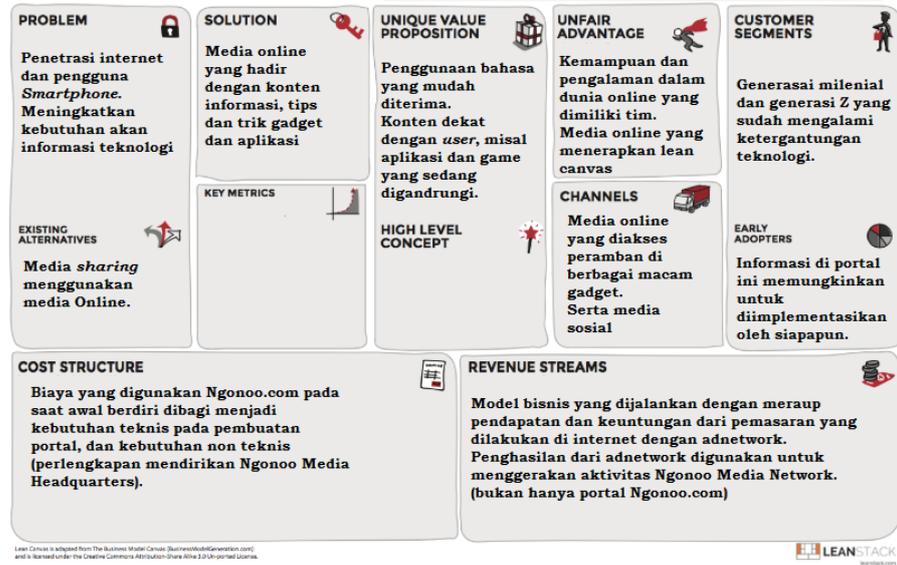
B. Penerapan strategi *startup* oleh Ngonoo.com.

- *Lean Canvas*

Perancangan Ngonoo.com dengan menggunakan *Lean Canvas* akan meminimalisir terjadi kendala yang kritis. Konsep yang diimplementasikan secara sederhana akan memudahkan dalam menganalisa dan memperbaiki masalah yang timbul. Pemecahan masalah dapat dilakukan dengan pengidentifikasian untuk menemukan kesalahan mendasar.

Konsep yang mencakup penentuan target market dapat membantu perusahaan memilih pasarnya. Mempunyai *unique selling proposition* saja

cukup, namun tanpa manajemen media yang baik diferensiasi dan keunikan tidak menjadi sebuah kekuatan.



Konsep Lean Canvas Ngonoo.com.

Template : <https://blog.leanstack.com/its-time-to-fire-the-business-plan-for-good-df165fcc78f6>

Sumber : Observasi.

- Validated Learning

Dalam buku Eric Ries (*Lean Statup* : 2011), *Lean startup* menggunakan *unit control progress* yang dikenal dengan nama *validated learning* yaitu proses pengumpulan data yang relevan bagi perusahaan.



Ruang Redaksi Virtual Ngonoo.com
sumber : interview

Bagi media online seperti Ngonoo.com penggunaan *validated learning* untuk operasional mempunyai peran yang vital. Perkembangan teknologi yang pada khususnya terjadi dalam media memunculkan salah satu temuan berupa redaksi virtual. Redaksi virtual memungkinkan ruang redaksi tidak terjadi terbatas hanya pada bagian redaksional, namun bisa terjadi dimanapun. Dengan menggunakan fasilitas seperti *group* media sosial dan aplikasi komunikasi instan, hal-hal yang berkaitan dengan penugasan dan pelaporan dapat dilakukan online.

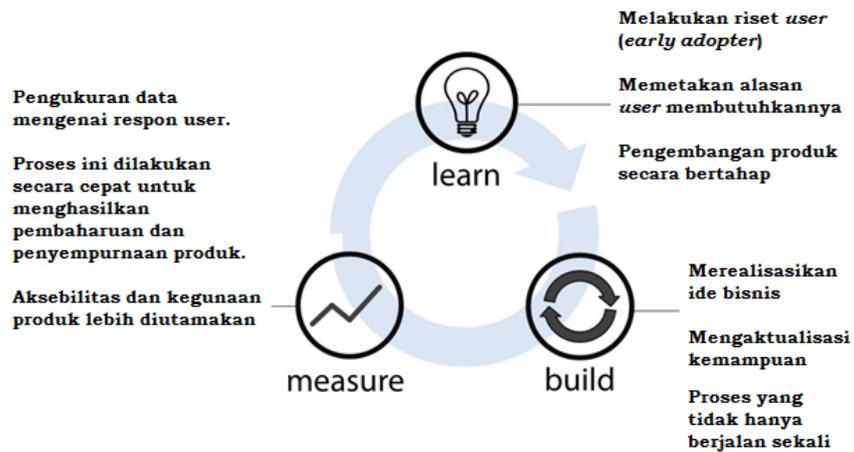
Struktur tim yang ideal dalam ruang redaksi belum bisa dipenuhi oleh Ngonoo.com, namun dari kekurangan tersebut terbentuk sistem kerja yang efisien. Manajemen redaksional media online dengan sumber daya manusia terbatas dipastikan menerapkan sistem rangkap jabatan. Sistem ini memungkinkan satu orang merangkap tugas dan tanggung jawab beberapa posisi/jabatan sekaligus. Berikut adalah beberapa langkah yang dilakukan guna efisiensi tugas dan posisi di Ngonoo.com :

1. *Editor in Chief* mempunyai fungsi sebagai redaktur pelaksana.
2. *Editor in Chief* mempunyai kemampuan *frontend developer*.
3. *Video Content Officer* merangkap sebagai wakil redaktur pelaksana.
4. Kolaborasi *Video Content Officer* dengan tim dalam pembuatan konten media.
5. Kontributor merangkap sebagai admin media sosial.
6. Chief Executive Officer bertugas mengisi konten advertorial.

- *Build-measure-learn*

Langkah ini berperan penting terhadap rubrikasi. Mengadakan riset awal untuk membentuk dan menentukan konten, kemudian melakukan pengukuran dengan melihat statistik yang tercatat. Respon yang dihasilkan rubrikasi tersebut dipelajari untuk diambil tindakan apakah tetap digunakan, atau menggantinya. Ngonoo.com sudah beberapa kali melakukan *pivot*, bahkan sampai keluar jalur menjauhi visi misi. Berdasar pengukuran tersebut, tim Ngonoo.com sepakat untuk fokus pada informasi teknologi, khususnya *gadget* dan aplikasi. Sampai saat ini, Ngonoo.com masih melanjutkan pengembangan dari perubahan tahun

2015. Pengurangan rubrikasi dilakukan saat konten tidak meendapat respon positif, hal ini dilakukan untuk menciptakan *brand* yang lebih fokus.



Build-Measure-Learn pada Ngonoo.com

Template : <https://id.techinasia.com/talk/lean-startup-jadi-cara-hidup-entrepreneur>

Sumber : Observasi.

KESIMPULAN

Masih terjaganya eksistensi *startup* Ngonoo.com sejak tahun 2011, menandakan pengelolaan media berjalan sesuai visi misi perusahaan. Persaingan antar media online semakin meningkat seiring tumbuhnya *startup* di Indonesia, khususnya di vertikal media online. Walaupun setiap media online memiliki sasaran penggunanya masing-masing, semakin kesini teknologi informasi menjadi hal yang dibutuhkan masyarakat. Fenomena ini tidak terlepas dari era digital di Indonesia yang menyentuh berbagai aspek kehidupan.

Penetrasi internet secara masif membuat hampir seluruh lapisan masyarakat dapat merasakan pengaruhnya. Tidak lagi hanya sebuah *trend*, transformasi digital sudah dianggap sebagai suatu kebutuhan. Dampak dari digitalisasi membuat masyarakat peka dan sadar akan teknologi. Melalui kelebihan yang ditawarkan, internet menjadi jembatan antara masyarakat dan informasi.

Portal web mengenai teknologi informasi turut membantu masyarakat dalam peningkatan kapasitas diri. Berbagai macam tulisan yang berupa tips dan trik *gadget* serta informasi terkini, membuat portal teknologi dan *gadget* banyak menjadi langganan pembaca. Ngonoo.com hadir untuk ikut memberikan manfaat

dengan sasaran pengguna mayoritas anak muda. Dengan kualitas konten dan gaya bahasa yang dipakai oleh redaksi, Ngonoo.com mempunyai kedekatan melalui konteks tekstual dan juga konten yang sedang tren di kalangan anak muda.

Fungsi manajemen bagi Ngonoo.com sendiri mempunyai peran yang vital dari proses pengaktualisasian ide hingga menjadi produk berupa media online. Manajemen dalam pengelolaan *startup* dan manajemen redaksi memegang kendali penuh keberlanjutan *startup* media online Ngonoo.com. Keseluruhan proses manajemen *startup* sudah berjalan bagus, sehingga suasana kerja terjaga tetap kondusif dan neraca keuangan tidak mengalami masalah. Pemasukan Ngonoo.com masih bisa diandalkan untuk menopang jalannya media online, kendala yang dihadapi adalah pengelolaan waktu. Sampai sekarang Ngonoo.com sendiri mempersilahkan jika ada tawaran untuk investasi maupun mengakuisisi media online ini.

Perencanaan media online dengan melakukan riset mengenai sasaran serta riset niche dan keyword untuk penentuan konten. Redaksi memanfaatkan grup media sosial sebagai wadah komunikasi antar tim. Walaupun mempunyai sumber daya manusia terbatas, pengorganisasian Ngonoo.com dibuat sederhana namun tetap efektif dalam menjalankan peran masing-masing. Kekompakan tim yang terjaga adalah salah satu keuntungan dari jumlah anggota tim yang tidak terlalu banyak.

Posisi dan jabatan tim yang sederhana dan jelas, memberikan wewenang pengarahan berada di tangan pucuk pimpinan CEO. Selain kendala teknis, komunikasi antar anggota tim terjalin tanpa kendala karena tidak banyak hambatan. Pengontrolan kinerja di bagian redaksional dapat dilihat melalui rekam jejak digital, jadi siapapun bisa mengetahui jika ada kesalahan atau pelanggaran. Masukan dari *user* turut dipertimbangkan guna memvalidasi terus model bisnis Ngonoo.com sebagai portal informasi *gadget* dan aplikasi.

Ngonoo.com memerlukan pengembangan dalam bisnisnya disebabkan oleh kondisi yang terjadi saat ini terkait adanya ketergantungan pemakaian adnetwork. Karena Ngonoo.com sering mengulas aplikasi dan hal-hal seputar *gadget*, maka bisa dicoba membuat platform diskusi dengan ditambahkan fitur teknologi masa depan seperti kecerdasan buatan. Namun tidak cukup hanya soal pengembangan tersebut, *maintenance* kondisi tim juga penting untuk meningkatkan produktivitas.

Memberikan pengetahuan kepada kontributor mengenai riset akan lebih membantu perusahaan ini. Saran untuk bagian operasional kedepannya ditambahkan visualisasi original dari content creator Ngonoo.com, sederhana namun mengena.

Konten yang dihasilkan oleh bagian redaksional sudah mulai fokus ke membangun branding Ngonoo.com sebagai portal aplikasi dan *gadget*. Ngonoo.com menyempitkan variasi rubrikasi dan juga mengutamakan kualitas tulisan dibanding kuantitas merupakan langkah yang tepat. Hal ini dimaksudkan untuk menjaga kredibilitas yang sudah dibangun Ngonoo.com.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Junaedi, Fajar. (2014). *Manajemen Media Massa: Teori, Aplikasi dan Riset*, Yogyakarta : Buku Litera
- Kriyanto, Rakhmat. (2006). *Teknik Praktis Riset Komunikasi*, Jakarta Kencana
- McQuail, Dennis. (1996). *Teori Komunikasi Massa : Suatu Pengantar*. Jakarta : Erlangga
- Nasrullah, Rulli. (2013) *Cybermedia*. Yogyakarta : IDEA Press
- Ries, Eric. (2012). *Lean Startup*. New York : The Crown Publishing
- Severin, W. J., & Tankard Jr, J. W. (2001). *Teori Komunikasi Sejarah, Metode, dan Terapan di Dalam Media Massa*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung : Alfabeta.

Jurnal

- Jenkins, Henry. (2006). *Convergence Culture : Where Old and New Media Collide*. New York : New York Univesity Press
- Ogbodoh, Steve Chukwuka. (2012). *Literacy Level and Access Rate of the New Media among UNN Lectures*. Nsukka : Department of Mass Communication University of Nigeria.

Purnomo, Alamsyah. (2011). *Startup Indonesia 2010 : Technical Report*.
Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia. (LIPI)

Sosiawan, Edwi Arief. (2011). *Kajian Internet Sebagai Media Komunikasi Interpersonal Dan Massa*, Yogyakarta : FISIP UPNVY

Sumber Lain

Databooks. (2018). *Usia Produktif Mendominasi Pengguna Internet*.
<https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2018/02/23/usia-produktif-mendominasi-pengguna-internet> diakses 1 September 2018 07:37

Michael Reily. (2017). *Nielsen: Pembaca Media Digital Sudah Lampau Media Cetak*.
<https://katadata.co.id/berita/2017/12/07/nielsen-pembaca-media-digital-sudah-lampau-media-cetak> diakses 1 September 2018 07:47

Palupi Annisa Auliani. (2015). *Mau Tahu Hasil Riset Google soal Penggunaan "Smartphone" di Indonesia?*.
<https://tekno.kompas.com/read/2015/11/19/23084827/Mau.Tahu.Hasil.Riset.Google.soal.Penggunaan.Smartphone.di.Indonesia> diakses 1 September 2018 07:41

Tim Viva. (2016). *Selamat Datang di Palagan MEA Rakyat Indonesia*.
<https://www.viva.co.id/indepth/fokus/717506-selamat-datang-di-palagan-mea-rakyat-indonesia> diakses 10 Oktober 2016 14:27