

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Tinjauan Pustaka

2.1.1 Pengertian Media Sosial

Media sosial adalah sebuah media online, dengan para penggunanya bisa dengan mudah berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan isi meliputi blog, jejaring sosial, wiki, forum dan dunia virtual.

Menurut Paramitha, (2011:42) “Social media atau dalam bahasa Indonesia disebut media sosial adalah media yang didesain untuk memudahkan interaksi sosial yang bersifat interaktif atau dua arah. Media sosial berbasis pada teknologi internet yang mengubah pola penyebaran informasi dari yang sebelumnya bersifat satu ke banyak audiens, banyak audiens ke banyak audiens”.

Sedangkan Menurut Gunelius (2011: 10) “media sosial adalah penerbitan online dan alat-alat komunikasi, situs, dan tujuan dari Web 2.0 yang berakar pada percakapan, keterlibatan, dan partisipasi”.

Karakteristik dari web 2.0 dibagi menjadi 7 yaitu:

1. *Network is Platform* : Web merupakan platform bagi aplikasi dimana web menjadi sarana tempat bekerja misalnya ketika kita membuka browser (Google Chrome, Mozilla, Opera, Firefox,dll).
2. *Harnessing Collective Intelligence* : Adalah sebuah partisipasi dari para pengguna web misalnya memberikan kepercayaannya pada Wikipedia

atau google sebagai *web source* untuk mencari informasi yang mereka butuhkan.

3. *Data is the Next Intel Inside* : Data menjadi trademark dan secara langsung akan memberikan trademark yang digunakan oleh pemilik website dalam memberikan garansi kepada masing-masing pengunjung. Misalnya trademark dari google yaitu “*Powered by Google*”
4. *End of the Software Release Cycle* : Web 2.0 ini adalah sebagai akhir dari siklus peluncuran produk software. Dengan adanya cara ini setiap produsen software tidak perlu meluncurkan produknya dalam bentuk fisik, tapi bisa diunggah melalui website yang sering disebut dengan *software*.
5. RSS & XML : Adalah bertujuan untuk memudahkan pengguna untuk menikmati informasi secara cepat seperti *re-post*.
6. Rich User Experience.
7. *Software is not Limited to a Specific Device* : Software tidak lagi terbatas pada beberapa perangkat tertentu tetapi dapat juga diakses melalui ponsel, iPhone/iPad, PDA, android, dll.

2.1.2 Definisi Media Sosial

Media sosial adalah tempat, alat bantu, layanan yang memungkinkan individu untuk mengekspresikan diri mereka untuk bertemu dan berbagi dengan rekan lainnya melalui teknologi internet. Sosial media adalah fase perubahan bagaimana orang menemukan, membaca, berbicara dan membagi-bagikan informasi, berita dan data

kepada orang lain. Sosial media menjadi sangat populer karena kemudahan dan memberikan kesempatan kepada orang-orang untuk dapat terhubung secara online dalam bentuk hubungan personal, politik serta kegiatan bisnis.

Sosial media dapat dikelompokkan menjadi beberapa bagian besar, diantaranya:

a. Social Networks

Yaitu media sosial untuk bersosialisasi dan berinteraksi seperti Facebook, Myspace, hi5, Linked in dan bebo.

b. Discuss

Yaitu media social yang memfasilitasi sekelompok orang untuk melakukan obrolan dan diskusi seperti google talk, yahoo!Mesenger, skype, dan Kaskus.

c. Social Game

Media social berupa game yang dapat dilakukan atau dimainkan bersama – sama diantaranya : koongregate, doof, pogo, café.com

d. Publish

Diantaranya seperti wordpredss, wikipedia, blog, wikia, digg, dll.

e. Blog dan mikroblog (*Blogs and microblogs*)

Blog dan mikroblog merupakan aplikasi yang dapat membantu penggunanya untuk tetap posting mengenai pernyataan apapun sampai seseorang mengerti. Blog sendiri ialah sebuah website yang

menyampaikan mengenai penulis atau kelompok penulis baik itu sebuah opini, pengalaman, atau kegiatan sehari-hari



Gambar II.1 Media Sosial yang berdasarkan kelompoknya

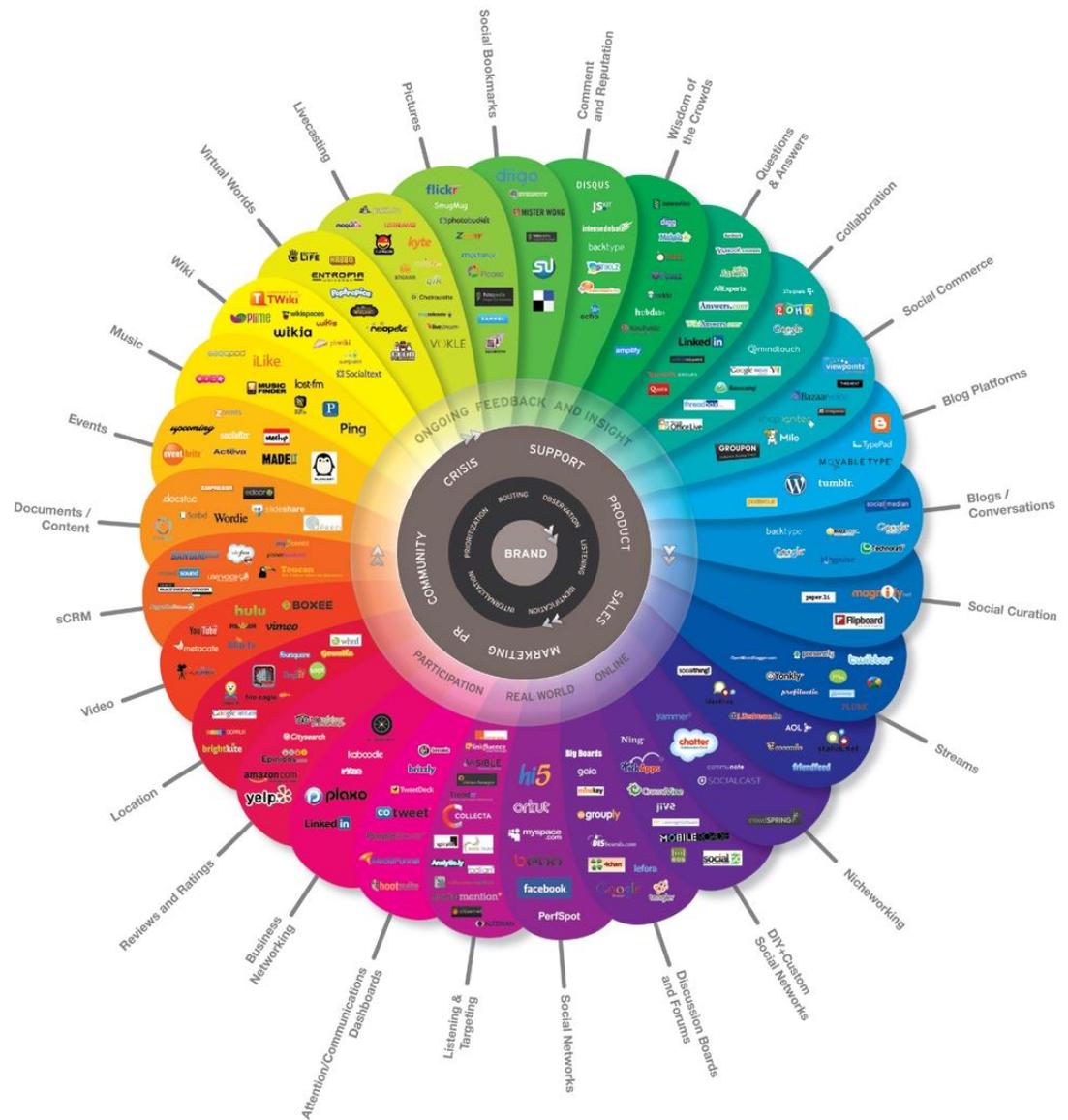
“Media sosial dapat mengambil berbagai bentuk, termasuk forum internet, papan pesan, weblog, wiki, podcast, gambar dan video. Teknologi seperti blog, berbagi gambar, dinding posting, e-mail, instant messaging, music-sharing, pembuatan grup dan voice over IP. Beberapa Jenis aplikasi media sosial adalah Bookmarking, Content Sharing, Wiki, Flickr, Connecting, Creating-opinion, Blog” (Puntoadi, 2011: 34).

1. *Bookmarking*: berbagi alamat website yang menurut pengguna *bookmark sharing* menarik minat mereka. *social bookmarking* memberikan kesempatan untuk *share* sebagai *link* dan *tag* yang mereka minati, hal ini bertujuan agar lebih banyak orang menikmati apa yang kita sukai.

Beberapa contoh *bookmarking* site yakni www.dig.com , www.muti.com , www.reddit.com.

2. *Content Sharing*: melalui situs-situs content sharing orang-orang menciptakan berbagai media dan mempublikasikannya dengan tujuan berbagi kepada orang lain. *YouTube* dan *Flickr* adalah situs *content sharing* yang sering dikunjungi oleh khalayak. *Youtube* menyajikan fasilitas bagi orang-orang yang ingin berbagi video dari *YouTube* ke *website/blog*, demikian juga *Flickr* memberikan kesempatan untuk dapat *mem-print out* berbagai gambar dari *Flickr*.
3. *Wiki*: media sosial yang sering yang menyajikan seluruh informasi yang disajikan oleh pengunjung situs itu sendiri dan khalayak dapat melakukan editing jika merasa informasi yang diajukan kurang tepat, salah, atau kurang lengkap. Beberapa situs Wiki yang memiliki berbagai karakteristik yang berbeda seperti wikipedia yang merupakan situs *knowledge sharing*, wikitravel yang memfokuskan diri dalam informasi tempat, dan ada juga yang menganut konsep komunitas secara lebih eksklusif.
4. *Flickr*: situs milik yahoo yang mengkhususkan pada *image sharing* dengan kontributor yang ahli di bidang fotografi dari seluruh dunia. *Flickr* dapat dijadikan sebagai “*photo catalog*” bagi produk yang ingin dipasarkan.
5. *Social network*: aktivitas yang menggunakan berbagai fitur yang disediakan oleh situs tertentu untuk menjalin hubungan, interaksi dengan sesama. Situs *social networking* adalah *facebook*, *MySpace*, *Linkedin*.

6. *Creating Opinion*: sosial media yang memberikan sarana untuk berbagi opini dengan orang lain di seluruh dunia. Melalui social media *creating opinion*, semua orang dapat menulis, jurnalis sekaligus komentator. Blog merupakan *website* yang memiliki sifat *creating-opinion*.



Gambar II.2 Diagram yang menunjukkan perbedaan jenis dari media sosial

“Media sosial mampu bersaing dengan berbagai komunikasi lainnya, bahkan memberi manfaat yang amat penting”. Berikut beberapa manfaat media sosial menurut Puntoadi (2011: 5) sebagai berikut:

1. *Personal branding is not only figure, it's for everyone.* Berbagai media sosial seperti facebook, twitter, YouTube dapat menjadi media untuk orang berkomunikasi, berdiskusi, bahkan mendapatkan popularitas di sosial media. Keunggulan membangun *personal branding* melalui sosial media adalah tidak mengenal trik atau popularitas semu, karena audiensnya lah yang akan menentukan (Puntoadi, 2011: 6).
2. *Fantastic marketing result throught social media. People don't watch TV's anymore, they watch their mobile phones.* Fenomena dimana cara hidup masyarakat saat ini cenderung lebih memanfaatkan telepon genggam mereka yang sudah terkenal dengan sebutan “*smartphones*”. Dengan smartphone, kita dapat melihat berbagai informasi (Puntoadi, 2011: 19).
3. Media sosial memberikan kesempatan untuk berinteraksi lebih dekat dengan konsumen. Media sosial menawarkan bentuk komunikasi yang lebih individual, personal dan dua arah. Melalui media sosial para pemasar dapat mengetahui kebiasaan konsumen mereka dan melakukan interaksi secara personal serta membangun keterikatan yang lebih dalam (Puntoadi, 2011: 21)
4. Media sosial memiliki sifat viral. Viral menurut Danis (2011) berarti memiliki sifat seperti virus yaitu menyebar dengan cepat. Informasi yang muncul dari

suatu produk dapat tersebar dengan cepat karena para pengguna sosial media memiliki karakter berbagi.

2.1.3 Konsep Dasar Web

1. HTML

Menurut Eko Priyo Utomo dan Ali Akbar (2012:1) “mengemukakan bahwa: “HTML merupakan bahasa standar yang menjadi antarmuka dari website dan menjadi dasar ketika Anda akan membangun sebuah website”. Karena itu, jika ingin menjadi programmer web, mau tidak mau harus memahami HTML. Bahkan kalau nantinya menggunakan pemrograman berbasis server seperti PHP, tetap harus mengerti tentang HTML.

2. PHP

Menurut Utomo dan Ali Akbar (2012:24) “mengemukakan bahwa: “PHP singkatan dari Hypertext Preprocessor. Bahasa yang awalnya dikembangkan Rasmus Lerdoff, dulunya merupakan singkatan dari Personal Home Page Tools”. Lalu, yang membuat PHP banyak digunakan adalah sangat cocok digabungkan dengan berbagai macam jenis database, seperti MySQL, PostgreSQL, dan sebagainya. PHP bisa langsung mengakses database tanpa konektor seperti Java. Artinya, PHP sangat fleksibel.”

3. MySQL

Menurut Utomo (2016:11) “mengemukakan bahwa: “MySQL merupakan turunan dari konsep utama database yang sudah ada sebelumnya yaitu SQL (Structured Query Language)”. SQL merupakan

sebuah konsep untuk pengoperasian database yaitu untuk pemilihan, seleksi, memasukkan data. Sehingga, hal tersebut akan memungkinkan pengoperasian data dapat dilakukan dengan cara yang mudah.

2.1.4 Peralatan Pendukung (Tools Program)

Perangkat bantu yang digunakan dalam pembuatan web ini antara lain:

1. Unified Modelling Language (UML)

Membangun modal untuk suatu sistem piranti lunak sangat bergantung pada konstruksinya atau kemudahan dalam memperbaikinya. Oleh karena itu, membuat model sangat penting sebagaimana pentingnya memiliki cetak biru untuk bangunan yang besar. Modal yang bagus sangat penting untuk menghasilkan komunikasi yang baik agar anggota tim dan untuk meyakinkan sempurnanya arsitektur sistem yang dibangun. Jika ingin membangun suatu model dari suatu sistem yang kompleks, tidak mungkin kita dapat memahaminya secara keseluruhan. Dengan meningkatnya kompleksitas sistem, visualisasi dan pemodelan menjadi sangat penting, UML dibuat untuk merespon kebutuhan tersebut.

Menurut Sukamto dan Shalahuddin (2014:33) "UML atau *Unified Modeling Language* adalah salah satu standar bahasa yang banyak digunakan di dunia industri untuk mendefinisikan *requirement* membuat analisis & desain, serta menggambarkan arsitektur dalam pemrograman berorientasi objek". UML memiliki berbagai jenis diagram (model) yang berhubungan dengan *stake holder* pada sebuah pembangunan perangkat lunak. *Stake holder* tersebut adalah:

a. *Use Case Diagram*

Use case menggambarkan fungsi-fungsi sistem dari sudut pandang pengguna eksternal dan dalam sebuah cara yang mudah dipahami. *Use case* merupakan penyusunan kembali lingkup *functional* sistem yang disederhanakan lagi.

Menurut Sukanto dan Shalahudin (2014:155) menyimpulkan bahwa: *Use case* atau diagram *use case* merupakan pemodelan untuk kelakuan (behavior) sistem informasi yang akan dibuat. *Use case* mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat. Secara kasar *use case* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi itu.

b. *Activity Diagram*

Menurut Sukanto dan Shalahuddin (2014:161) “*Activity diagram* menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak”. *Sequence Diagram*

Menurut Sukanto dan Shalahuddin (2014:165) “*Sequence diagram* menggambarkan kelakuan objek pada *use case* dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan *message* yang dikirimkan dan diterima antar objek”.

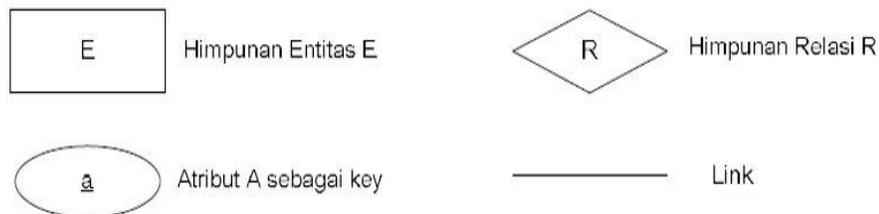
c. *Deployment Diagram*

Menurut Sukanto dan Shalahuddin (2014:154) “*Deployment diagram* menunjukkan konfigurasi komponen dalam proses eksekusi aplikasi”.

2. Entity Relationship Diagram (ERD)

Menurut Fathansyah (2007:79) "Entity Relationship Diagram merupakan model yang berisi komponen-komponen. Himpunan Entitas dan Himpunan Relasi yang masing-masing dilengkapi dengan atribut-atribut yang merepresentasikan seluruh fakta dari dunia nyata". Notasi-notasi simbolik di dalam Diagram E-R yang dapat digunakan adalah:

1. Persegi panjang, menyatakan himpunan entitas.
2. Lingkaran atau Elip, menyatakan Atribut.
3. Belah ketupat, menyatakan himpunan relasi.
4. Garis, sebagai penghubung antara himpunan relasi dengan himpunan entitas dan himpunan entitas dengan atributnya.
5. Kardinalitas dapat dinyatakan dengan banyaknya garis cabang atau dengan pemakaian angka.



Sumber : Fathansyah (2007:79)

Gambar II.3 Notasi-notasi Simbolik Diagram ER

3. *Logical Record Structure (LRS)*

Menurut Tabrani(2014:35)”*Logical Record Structure* dibentuk dengan nomor dari tipe *record*. Beberapa tipe file *record* digambarkan oleh kotak empat persegi panjang dan dengan nama yang unik. Perbedaan LRS dengan E-R diagram adalah nama tipe *record* berada diluar kotak *field tipe record* ditempatkan”.

Logical Record Structure terdiri dari link-link diantara tipe record. Link ini menunjukkan arah dari satu tipe record lainnya. Banyak link dari LRS yang diberi tanda field-field yang kelihatan pada kedua link tipe record. Penggambaran LRS mulai dengan menggunakan model yang dimengerti. Dua metode yang dapat digunakan, dimulai dengan hubungan kedua model yang dapat dikonverensikan ke LRS.

2.1.5 *Black Box Testing*

Menurut Rizky(2011:264)”*Black Box Testing* adalah tipe testing yang memperlakukan perangkat lunak yang tidak diketahui internalnya. Sehingga para tester memandang perangkat lunak seperti layaknya sebuah “kotak hitam” yang tidak penting dilihat isinya, tapi cukup dikenal proses testing di bagian luar”.

2.1. Penelitian Terkait

Penulis menggunakan jurnal yang terkait dengan permasalahan yang diangkat oleh penulis yaitu:

Menurut Kango, (2015:21) Menyimpulkan bahwa: Media yang telah menciptakan “Jalan bebas hambatan” tidak hanya menciptakan ekonomi global, tetapi juga mengaburkan batasan-batasan social budaya, karena dunia yang dibangun sekarang ini tidak mungkin dipertahankan kedaulatan atas informasi, sebab “informasi dan alurnya juga meliputi langit bebas, dipergunakan secara bersama-sama.

Menurut Watie (2011:71) Menyimpulkan bahwa: Seiring perkembangan jaman, orang awan yang sebagaipenikmat media tidak lagi hanya menikmati konten dari media yang terpaparpadanya, namun sudah bias ikut serta mengisi konten di media tersebut