

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1. Tinjauan Pustaka**

##### **2.1.1. Pengertian Jejaring Sosial**

Jejaring sosial menjadi fenomena yang semakin sering digunakan, keberadaannya semakin tidak bisa dipisahkan dari cara berkomunikasi antarmanusia. Sebagai bentuk aplikasi dalam komunikasi secara virtual, jejaring sosial merupakan kemajuan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) atau *Information Communication Technology* (ICT).

Menurut Mulyati (2014:25) mengemukakan bahwa ”Merebaknya situs jejaring sosial yang muncul menguntungkan banyak orang dari berbagai belahan dunia untuk berinteraksi dengan mudah dan dengan ongkos yang murah ketimbang memakai telepon”.

Adapun empat poin dampak positif selain dari adanya situs jejaring sosial sebagai percepatan penyebaran informasi menurut Sosiawan (2011:61), antara lain:

1. Jejaring sosial memfasilitasi komunikasi dan interaksi secara virtual tanpa batas ruang dan waktu. Teman-teman lama yang tak diketahui keberadaannya dapat ditemukan melalui jejaring sosial. Tidak hanya teman sejawat, bahkan bisa juga digunakan untuk berkawan dengan sosok yang

terasa jauh di dunia nyata, seperti artis, politisi, dan sejumlah orang terkenal lainnya.

2. Situs jejaring sosial menjalin komunikasi secara lebih efisien dari segi waktu, tenaga, dan biaya. Bahkan mampu menciptakan dekonstruksi hubungan manusia yang membuat nuansa lebih egaliter sehingga menghilangkan feodalisme dalam hubungan sosial tanpa perlu ada stratifikasi sosial. Situs jejaring sosial juga mengandung unsur penghilang stress dan memenuhi kebutuhan akan interaksi sosial bagi mereka yang *mobile* dan sulit berinteraksi secara nyata.
3. Melalui situs jejaring sosial dapat digunakan untuk bertukar pikiran dengan sangat mudah. Selain itu dapat juga dimanfaatkan untuk mengkampanyekan suatu ide seperti “*Say No To Drug*” atau ide-ide lainnya yang mampu membangun komunitas melalui *Group* atau *Pages*. Hal yang sama adalah situs jejaring sosial dapat digunakan untuk bermain bersama layaknya sebuah permainan dalam dunia nyata.
4. Yang sangat penting adalah karena bersifat virtual atau maya dalam berkomunikasi, maka situs jejaring sosial menimbulkan konflik di antara para peserta interaksi dan komunikasi di dalamnya dan fenomena yang muncul adalah justru berupa dukungan dan penghargaan akan eksistensi dari para peserta interaksi dan komunikasi. Komunikasi dan interaksi lebih bersifat menuju ke arah keseimbangan dan harmonisasi. Dukungan dan penghargaan tidak saja diberikan secara personal dan individual namun juga dapat dilakukan secara bersama dan berkelompok.

Akan tetapi ada pula dampak negatif dari jejaring sosial, yakni berkurangnya interaksi interpersonal secara langsung yang melebihi dosis, serta persoalan etika dan hukum karena kontennya yang melanggar moral, privasi serta peraturan.

Menurut Mulyati (2014:27) ciri-ciri jejaring sosial tidak jauh dari ciri-ciri berikut ini:

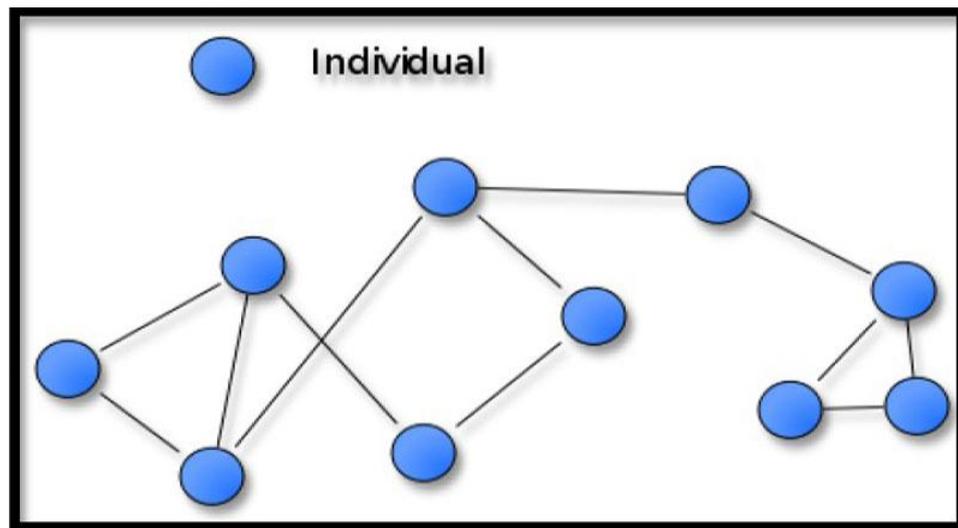
1. Konten disampaikan dibagikan kepada banyak orang yang tidak terbatas pada satu orang tertentu.
2. Isi pesan muncul tanpa melalui suatu *gatekeeper* dan tidak ada gerbang penghambat.
3. Isi disampaikan secara *online* dan langsung.
4. Konten dapat diterima secara online dalam waktu lebih cepat dan bisa juga tertunda penerimaannya tergantung pada waktu interaksi yang ditentukan sendiri oleh pengguna.
5. Jejaring sosial menjadikan penggunaanya sebagai kreator dan aktor yang memungkinkan dirinya untuk beraktualisasi diri.
6. Dalam konten jejaring sosial terdapat sejumlah aspek fungsional seperti identitas, percakapan (interaksi), berbagi (*sharing*), kehadiran (*eksis*), hubungan (*relasi*), reputasi (*status*), dan kelompok (*grup*).

Tak bisa dipungkiri, jejaring sosial dalam perkembangan media telah mengambil bentuk yang menandingi media-media konvensional atau tradisional, seperti televisi, radio, atau media cetak.

### 2.1.2. Definisi Jejaring Sosial

Jejaring sosial adalah sebuah struktur sosial yang dibentuk dari simpul-simpul yang dijalin dengan satu atau lebih tipe relasi spesifik. Jejaring sosial bisa diartikan sebagai sarana pemersatu antara individu satu dengan individu yang lain sehingga menjadi sebuah sosial yang saling berkaitan (berinteraksi) satu sama lain.

Menurut Putra (2014:3) menyimpulkan bahwa: Jejaring sosial dipandang sebagai suatu hubungan sosial yang biasa dikatakan sebagai sebuah *simpul* dan *ikatan*. Simpul adalah individu di dalam jaringan, sedangkan ikatan adalah hubungan antar individu tersebut dengan individu lain.



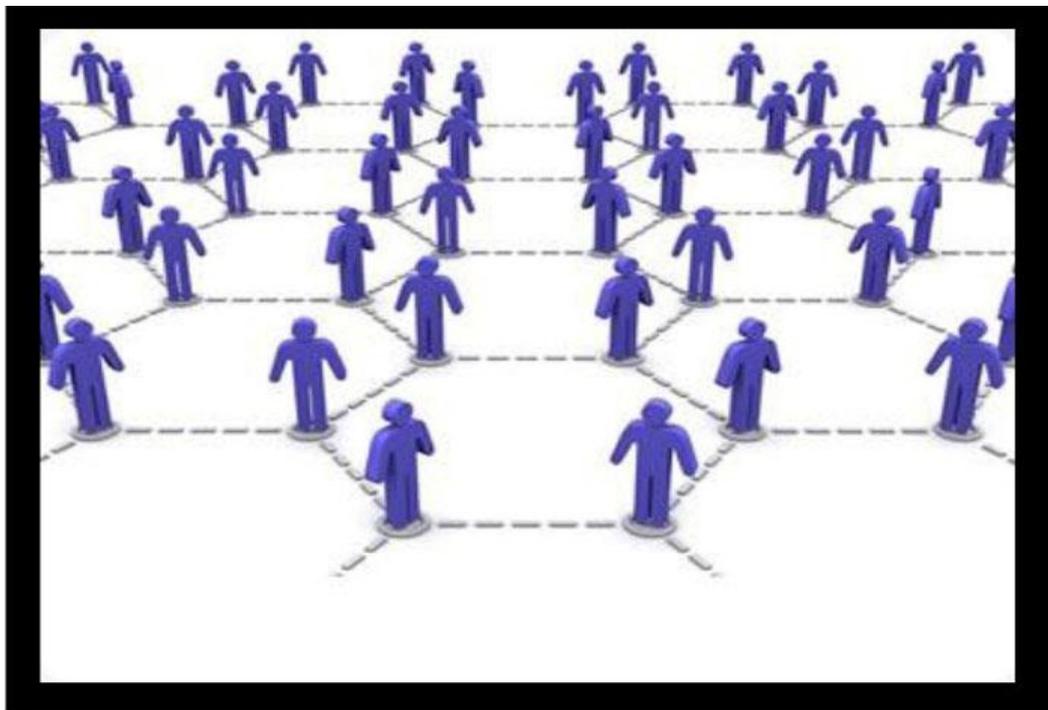
Sumber : Putra (2014:3)

Gambar II.1 Individu (bola) saling berhubungan membentuk sebuah hubungan satu sama yang lain

Penelitian dalam berbagai bidang akademik telah menunjukkan bahwa jaringan jejaring sosial beroperasi pada banyak tingkatan, mulai dari keluarga hingga negara, dan memegang peranan penting dalam menentukan cara

memecahkan masalah, menjalankan organisasi, serta derajat keberhasilan seorang individu dalam mencapai tujuannya.

Dalam bentuk yang paling sederhana, suatu jaringan jejaring sosial adalah peta semua ikatan yang relevan antar simpul yang dikaji. Jaringan tersebut dapat pula digunakan untuk menentukan modal sosial aktor individu. Konsep ini sering digambarkan dalam diagram jaringan sosial yang mewujudkan simpul sebagai titik dan ikatan sebagai garis penghubungnya.



Sumber : Putra (2014:4)

Gambar II.2 Jejaring sosial mampu menghubungkan individu satu dengan yang lain.

Gambar II.2 menjelaskan tentang kemampuan jejaring sosial dalam kehidupan manusia. Bisa dilihat dengan jelas oleh kita semua bawah jejaring

sosial mampu membuat manusia saling berhubungan walaupun jarak jauh dan menghasilkan sebuah sosial sehingga manusia dapat mengenal satu sama lain.

Menurut Putra (2014:4) menyimpulkan bahwa “Kumpulan dari individu disebut dengan komunitas. Komunitas ini terbentuk karena kebiasaan individu berinteraksi dengan individu lain kemudian muncul sebuah kumpulan individu yang saling berinteraksi”.

Banyak manfaat yang bisa diambil dari jejaring sosial. Manfaat nyatanya dalam kehidupan sehari-hari yaitu mempunyai banyak teman akrab. Manusia disebut sebagai makhluk sosial, sebutan ini dikemukakan karena manusia tidak bisa hidup sendiri, manusia memerlukan bantuan dari orang lain. Untuk itu, manusia perlu bersosialisasi sehingga dibuatlah sebuah jejaring sosial untuk mendukung kehidupan manusia sebagai makhluk sosial.

### **2.1.3. Konsep Dasar Program**

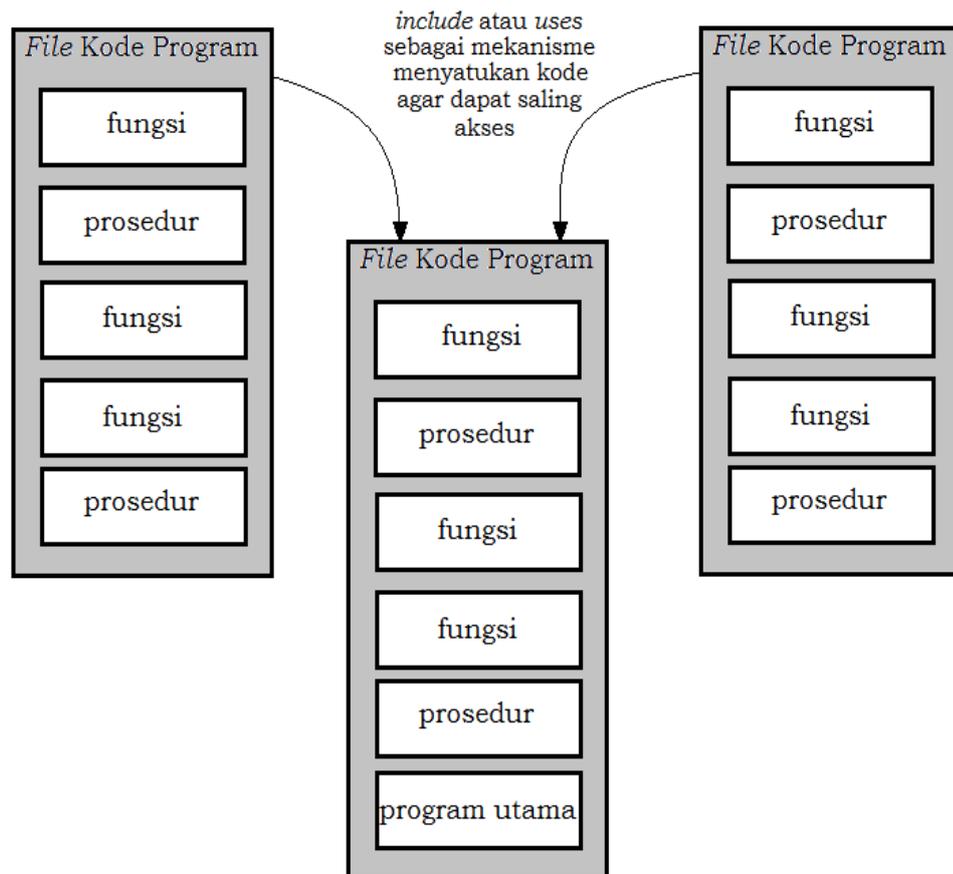
Pemrograman komputer tidak dapat terlepas dari konsep pemrograman terstruktur, karena kedua-duanya sama-sama memiliki tujuan untuk memecahkan suatu masalah serta membuat mudah suatu pekerjaan tertentu. Setiap pemrograman komputer memiliki elemen-elemen data yang saling berhubungan satu sama lain dan membentuk suatu hubungan terstruktur, yang nantinya dapat memberikan informasi yang merupakan tujuan dari pemrograman tersebut. Sehingga dapat disimpulkan program merupakan kombinasi yang disusun dan dirangkai menjadi satu kesatuan yang berupa urutan langkah yang disusun secara logis dan sistematis untuk menyelesaikan masalah.

Menurut Binanto (2009:1) kata program dan pemrograman dapat diartikan sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan intruksi-intruksi sendiri yang biasanya disebut *source code* yang dibuat oleh *programmer*.
2. Mendeskripsikan suatu keseluruhan bagian dari software yang *executable*.
3. Program merupakan humpunan atau kumpulan instruksi tertulis yang dibuat oleh *programmer* atau suatu bagian *executable* dari suatu *software*.
4. Pemrograman berarti membuat program komputer.
5. Pemrograman merupakan suatu kumpulan urutan perintah ke komputer untuk mengerjakan sesuatu. Perintah-perintah ini membutuhkan suatu bahasa tersendiri yang dapat dimengerti oleh komputer.

Sedangkan menurut Sukamto dan Shalahuddin (2014:67) mengemukakan bahwa “Pemrograman terstruktur adalah konsep atau paradigma atau sudut pandang pemrograman yang membagi-bagi program berdasarkan fungsi-fungsi atau prosedur-prosedur yang dibutuhkan dalam komputer”.

Fungsi-fungsi dan prosedur-prosedur ditulis secara sekuensial atau terurut dari atas ke bawah sesuai dengan ketergantungan antar fungsi atau prosedur (fungsi atau prosedur yang dapat dipakai oleh fungsi atau prosedur di bawahnya harus yang sudah ditulis atau dideklarasikan di atasnya). Berikut adalah contoh ilustrasi untuk pemrograman terstruktur:



Sumber : Sukamto dan Shalahuddin (2014:68)

Gambar II.3 Ilustrasi Pemrograman Terstruktur

#### 2.1.4. Peralatan Pendukung (*Tools Program*)

##### 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 Sukanto 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 *funksional* 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".

c. *Sequence Diagram*

Menurut Sukamto 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”.

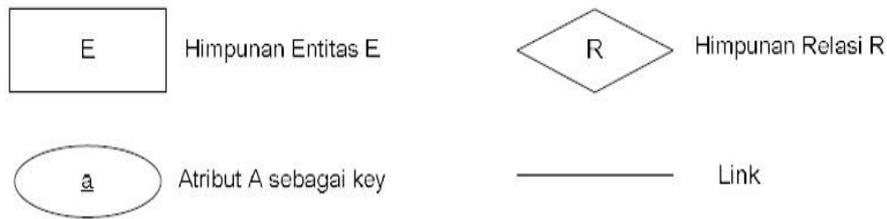
d. *Deployment Diagram*

Menurut Sukamto 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.4 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”.

## **2.2. Penelitian Terkait**

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

Menurut Sosiawan, (2011:60) menyimpulkan bahwa: Komunikasi menggunakan situs jejaring sosial memiliki keutamaan yaitu memfasilitasi komunikasi dan interaksi yang harmonis. Salah satu kelompok yang memerlukan dukungan sosial adalah mahasiswa yang masih berada pada tataran masa remaja.

Menurut Ginanjar dkk, (2012:1) menyimpulkan bahwa: Perancangan web jejaring sosial penelusuran alumni dengan menggunakan *Evolutionary Web Development*, hasil penelitian ini adalah berupa rancangan untuk menunjang kebutuhan alumni sendiri, dengan begitu setiap alumni yang telah terdaftar dapat merekomendasikan untuk menelusuri lebih banyak alumni yang lainnya.