

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Penelitian Terdahulu

Sebelumnya, terdapat beberapa penelitian yang telah dilakukan mengenai media untuk berbagi atau menyebarkan informasi. Yang pertama adalah penelitian yang dilakukan oleh Yuda Eka Fisabilillah, Rinda Cahyana, Bunyamin yang dilakukan di Sekolah Tinggi Teknologi Garut. Pada penelitian tersebut melakukan penelitian tentang bagaimana membuat rancangan dan membangun aplikasi berupa jejaring sosial berbasis web yang berguna untuk memberikan informasi mengenai kehilangan kepada masyarakat sesama pengguna jejaring sosial tersebut. Aplikasi ini juga dilengkapi dengan sistem informasi geografis untuk memberikan gambaran lokasi mengenai berita kehilangan tersebut.

Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Rahmatulloh dan Andi Iwan Nurhidayat tentang “Rancang Bangun Sistem Informasi Pencarian Benda Hilang *“Lost And Found”* Berbasis *Website* Di Universitas Negeri Surabaya”. Pada penelitian yang disebutkan tersebut menjelaskan tentang perncangan dan pembangunan sistem informasi yang berguna untuk menyebarluaskan informasi mengenai kehilangan yang terjadi di sekitar kampus Universitas Negeri Surabaya. Aplikasi yang dibangun merupakan aplikasi berbasis web.

2.2 Sistem Informasi Media Sosial Eloosing

2.2.1. Pengertian Sistem

Menurut Anastasia Diana & Lilis Setiawati (2011:3), definisi sistem merupakan “serangkaian bagian yang saling tergantung dan bekerja sama untuk mencapai tujuan tertentu”. [2]

Pengertian sistem menurut Mulyadi (2016:5), Sistem adalah “suatu jaringan prosedur yang dibuat menurut pola yang terpadu untuk melaksanakan kegiatan pokok perusahaan”. [13]

Berdasarkan kedua definisi diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa sistem merupakan komponen-komponen yang terpadu untuk mencapai tujuan tertentu.

2.2.2. Pengertian Informasi

Definisi informasi menurut Sutarman (2012:14) dalam bukunya, informasi adalah sekumpulan fakta (data) yang diorganisasikan dengan cara tertentu sehingga mereka mempunyai arti bagi si penerima. [19]

Pengertian menurut Krismiaji (2015:14), Informasi adalah “data yang telah diorganisasi dan telah memiliki kegunaan dan manfaat”. [12]

Dapat disimpulkan dari pengertian diatas bahwa informasi adalah sekumpulan data yang mempunyai kegunaan dan bermanfaat.

1.2.3 Pengertian Sistem Informasi

Definisi sistem informasi menurut Kadir (2014:9), Sistem informasi adalah “sebuah rangkaian prosedur formal dimana data dikelompokkan, diproses menjadi informasi, dan didistribusikan kepada pemakai”. [1]

Sedangkan pengertian sistem informasi dalam kutipan dari jurnal Andri Sahata Sitanggang, Menurut Indrajani (2011 : 3)[17] dalam buku yang berjudul Pengantar dan Sistem Basis Data, “Sistem informasi merupakan gabungan terpadu yang dari sekumpulan manusia, perangkat keras, perangkat lunak, jaringan komunikasi, dan sumber data, yang mempunyai fungsi sebagai pengumpulan, pengubah, dan penyebar informasi dalam sebuah organisasi/kumpulan”.

Kesimpulannya sistem informasi merupakan sekumpulan komponen yang saling berhubungan dan bekerja sama yang mempunyai fungsi dan tujuan tertentu.

2.2.4. Komponen Sistem Informasi

Komponen dasar sistem informasi ada 5 hal yaitu sumber daya manusia, *hardware*, *software*, data serta yang terakhir yaitu jaringan [4]. Berikut ini akan dijelaskan kelima komponen dasar sistem informasi tersebut :

1. Sumber Daya Manusia

Dalam sistem informasi tentunya manusia sebagai sumber daya manusia memegang peranan yang sangat penting. Manusia dibutuhkan untuk melakukan pengoperasian terhadap sistem informasi yang ada. Sumber daya manusia dapat dibedakan menjadi 2 golongan yaitu sebagai pakar sistem dan pengguna akhir. Pakar sistem merupakan manusia yang melakukan

pengembangan dan pengoperasian terhadap sistem informasi tersebut. Sedangkan pengguna akhir adalah orang yang menggunakan informasi yang dihasilkan dari sistem informasi tersebut.

2. *Hardware*

Hardware atau sebagai sumber daya perangkat keras merupakan semua perangkat keras (*hardware*) yang digunakan dalam pengoperasian sistem informasi tersebut. Sistem informasi berbasis komputer tentunya membutuhkan sumber daya perangkat keras seperti komputer, laptop maupun media penyimpanan data seperti *disk*.

3. Data

Sumber daya data atau sumber daya perangkat lunak merupakan hal yang tidak kalah penting dengan sumber daya manusia karena sumber daya perangkat lunak dibutuhkan sebagai bahan baku yang digunakan untuk memasukan sistem informasi tersebut.

4. *Software*

Software atau sumber daya perangkat lunak merupakan seluruh rangkaian instruksi yang digunakan untuk memproses informasi dalam sistem informasi tersebut. Sumber daya perangkat lunak misalnya berupa program ataupun bisa juga berupa prosedur.

5. Sumber Daya Jaringan

Media komunikasi yang menghubungkan komputer, dan memproses komunikasi disebut dengan sumber daya jaringan dan dikendalikan melalui *software* komunikasi. Sumber daya jaringan dapat berupa media komunikasi

seperti kabel, serta dukungan jaringan seperti modem atau dapat berupa *software* pengendali.

2.2.5. Tujuan Sistem Informasi

Adapun tujuan informasi menurut Romney dan Steinbart (2011)[14] adalah sebagai berikut :

1. Mendukung operasi-operasi sehari-hari.
2. Mendukung pengambilan keputusan manajemen.
3. Memenuhi kewajiban yang berhubungan dengan pertanggungjawaban.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan sistem informasi untuk membantu kegiatan-kegiatan atau operasi-operasi yang memiliki fungsi penting. Untuk itu sistem informasi harus dirancang sebaik mungkin agar memenuhi kebutuhan seefektif dan seefisien mungkin.

2.2.6. Pengertian Media Sosial

Menurut Chris Brogan (2010:11) dalam bukunya yang berjudul *Social Media 101 Tactic and Tips to Develop Your Business Online* mendefinisikan *Social media* sebagai berikut “*Social media is a new set of communication and collaboration tools that enable many types of interactions that were previously not available to the common person*”, yang artinya “Sosial media adalah satu set baru komunikasi dan alat kolaborasi yang memungkinkan banyak jenis interaksi yang sebelumnya tidak tersedia untuk orang biasa”. [5]

Sedangkan menurut J. Mike Jacka dan Peter R Scott (2011), Media sosial adalah seperangkat teknologi penyiaran berbasis web yang memungkinkan

terjadinya demokratisasi konten sehingga memberikan individu kemampuan untuk menampilkan konten dari konsumen kepada penerbit.[9]

Dapat disimpulkan bahwa media sosial adalah alat atau sarana untuk berkomunikasi dengan kemampuan dapat menampilkan konten-konten seperti gambar, suara dan lain-lain.

2.2.7. Jenis – jenis Media Sosial

Andreas M. Kaplan dan Michael Haenlein (2010) membagi berbagai jenis media sosial ke dalam 6 (enam) jenis[3], yaitu :

1. *Collaborative projects* memungkinkan adanya kerjasama dalam kreasi konten yang dilakukan oleh beberapa pengguna secara simultan, misalnya adalah Wikipedia. Beberapa situs jenis ini mengizinkan penggunaannya untuk melakukan penambahan, menghilangkan, atau mengubah konten. Bentuk lain dari *collaborative projects* adalah *social bookmarking* yang mengizinkan koleksi berbasis kelompok dan peringkat kaitan internet atau konten media.
2. *Blogs* merupakan salah satu bentuk media sosial yang paling awal yang tumbuh sebagai web pribadi dan umumnya menampilkan *date-stamped entries* dalam bentuk kronologis. Jenis blog yang sangat populer adalah blog berbasis teks.
3. *Content communities* memiliki tujuan utama untuk berbagi konten media diantara para pengguna, termasuk didalamnya adalah teks, foto, video, dan *powerpoint presentation*. Para pengguna tidak perlu membuat halaman profil pribadi.

4. *Social networking sites* memungkinkan para pengguna untuk terhubung dengan menciptakan informasi profil pribadi dan mengundang teman serta kolega untuk mengakses profil dan untuk mengirim surat elektronik serta pesan instan. Profil pada umumnya meliputi foto, video, berkas audio, blog dan lain sebagainya.
5. *Virtual games worlds* merupakan *platform* yang mereplikasi lingkungan ke dalam bentuk tiga-dimensi yang membuat para pengguna tampil dalam bentuk avatar pribadi dan berinteraksi berdasarkan aturan-aturan permainan. *Virtual sosial worlds* memungkinkan para inhabitan untuk memilih perilaku secara bebas dan untuk hidup dalam bentuk avatar dalam sebuah dunia virtual yang sama dengan kehidupan nyata.

2.2.8. Karakteristik Media Sosial

Media sosial memiliki beberapa karakteristik, yaitu :

1. Kualitas distribusi pesan melalui media sosial memiliki berbagai variasi yang tinggi, mulai dari kualitas yang sangat rendah hingga kualitas yang sangat tinggi tergantung pada konten.
2. Jangkauan teknologi media sosial bersifat desentralisasi, tidak berifat hierarki.
3. Frekuensi menggambarkan jumlah waktu yang digunakan oleh pengguna untuk mengakses media sosial tiap harinya.
4. Aksesibilitas menggambarkan kemudahan media sosial untuk diakses oleh pengguna.
5. Kegunaan menggambarkan siapapun yang memiliki akses internet dapat mengerjakan berbagai hal dengan menggunakan media sosial seperti memposting foto digital, menulis *online* dan lain-lain.

6. Segera menggambarkan waktu yang dibutuhkan pengguna media sosial untuk berkomunikasi dengan orang lain secara instan.
7. Tidak permanen menggambarkan bahwa pesan dalam media sosial dapat disunting sesuai dengan kebutuhan.

2.2.9. Fungsi Media Sosial

Fungsi media sosial dapat kita ketahui melalui sebuah kerangka kerja honeycomb. Pada tahun 2011, Jan H. Kietzmann, Kritopher Hermkens, Ian P. McCarthy dan Bruno S. Silvestre menggambarkan hubungan kerangka kerja honeycomb sebagai penyajian sebuah kerangka kerja yang mendefinisikan media sosial dengan menggunakan tujuh kotak bangunan fungsi yaitu *identity*, *conversations*, *sharing*, *presence*, *relationships*, *reputation*, dan *groups*. [10]

1. *Identity* menggambarkan pengaturan identitas para pengguna dalam sebuah media sosial menyangkut nama, usia, jenis kelamin, profesi, lokasi serta foto.
2. *Conversations* menggambarkan pengaturan para pengguna berkomunikasi dengan pengguna lainnya dalam media sosial.
3. *Sharing* menggambarkan pertukaran, pembagian, serta penerimaan konten berupa teks, gambar, atau video yang dilakukan oleh para pengguna.
4. *Presence* menggambarkan apakah para pengguna dapat mengakses pengguna lainnya.
5. *Relationship* menggambarkan para pengguna terhubung atau terkait dengan pengguna lainnya.
6. *Reputation* menggambarkan para pengguna dapat mengidentifikasi orang lain serta dirinya sendiri.

7. *Groups* menggambarkan para pengguna dapat membentuk komunitas dan sub-komunitas yang memiliki latar belakang, minat, atau demografi.

2.2.10. Pengertian Sistem Informasi Media Sosial *E-Loosing*

Setelah melihat beberapa pengertian-pengertian diatas mengenai pengertian media sosial, sistem informasi dan lainnya, peneliti berpendapat bahwa sistem informasi *e-loosing* merupakan komponen-komponen yang terpadu membentuk suatu alat atau sarana untuk menyebarkan berita kehilangan serta menjadi media untuk berkomunikasi mengenai berita kehilangan tersebut.

2.3. Perangkat Lunak Pendukung

Perangkat lunak pendukung ini merupakan perangkat lunak yang dibutuhkan atau digunakan dalam pembuatan sistem informasi media sosial *e-loosing* ini.

1. DBMS SQL

DBMS (*Database Management System*) merupakan sistem perangkat lunak (*software*) yang memfasilitasi untuk membuat, merawat, dan menggunakan database elektronik seperti salah satunya yaitu MySQL.

MySQL menggunakan bahasa Sql untuk mengakses *database*-nya. Untuk melakukan administrasi secara lebih mudah terhadap MySQL.[7]

2. Text Editor

Text editor adalah *software* yang digunakan untuk menulis, mengubah, mengedit sebuah kode program. Beberapa contoh *text editor* seperti Notepad, Notepad++, Sublime, dan lain-lain

3. PHP Hypertext Preprocessor (PHP)

Menurut M. Rudyanto Arief (2011 : 43)[4] dalam buku yang berjudul Pemrograman Web Dinamis menggunakan PHP dan MySQL, “PHP (PHP *Hypertext Preprocessor*) adalah bahasa *server-side scripting* bersatu dengan pemrograman HTML dalam membentuk sebuah halaman *website* yang dinamis dan *userfriendly*”. Karena PHP adalah *server-side scripting* sehingga kode-kode HTML dan perintah-perintah pemrograman PHP akan dijalankan pada server kemudian *result* akan dikirimkan ke *client* melalui *browser* dalam format HTML. Maka kode program yang dituangkan didalam PHP tidak akan terlihat dan ditampilkan kepada pengguna sehingga keamanan halaman web lebih terjamin. Pemrograman PHP ini dibentuk dengan tujuan untuk membuat sebuah halaman *website* yang dinamis.

4. Apache

Dalam Kutipan yang ada pada jurnal yang ditulis oleh Andri Sahata Sitanggang, menurut M. Rudyanto Arief (2011 : 20)[17] dalam buku yang berjudul Pemrograman Web Dinamis menggunakan PHP dan MySQL, “*Apache* adalah web server yang berfungsi untuk semua sistem operasi dalam menampilkan web”.. Web server Apache yang mendukung PHP. Port yang digunakan oleh web server di komputer defaultnya adalah 80. Kebanyakan web server yang berbasis *open source* seperti *Apache* mampu mendukung banyak sistem operasi. Web server *Apache* mampu berjalan di beberapa sistem operasi seperti Microsoft Windows, Linux, Solaris, Mac OS X.

5. Browser

Browser merupakan *software* yang digunakan untuk menampilkan halaman web. Contohnya Microsoft Edge, Mozilla Firefox, Google Chrome dan lain-lain.

6. Website

Website adalah sekumpulan halaman web yang saling berhubungan dan juga yang disediakan oleh jalur internet.

7. Cascading Style Sheets(CSS)

Menurut Sidik dan Pohan (2009:25) *Cascading Style Sheets (CSS)* merupakan *features* baru dari HTML 4.0 hal ini diperlukan setelah melihat perkembangan HTML menjadi kurang praktis karena halaman web (*web pages*) terlalu banyak dibebani hal-hal yang berkaitan dengan faktor tampilan seperti ukuran huruf (*font*) dan lain-lain. Untuk itu jika kumpulan pengaturan gaya (*style*) tersebut dikelola secara terpisah maka manajemen halaman (*pages*) menjadi lebih mudah dan efisien.[18]

8. XAMPP

Menurut Buana (2014:4), “XAMPP adalah perangkat lunak *opensource* yang diunggah secara gratis dan bisa dijalankan di semua semua operasi seperti Windows, Linux, Solaris, dan Mac.[6]