

Penggunaan Smartphone Dalam Menunjang Aktivitas Perkuliahan Oleh Mahasiswa Fispol Unsrat Manado

Oleh :

Intan Trivena Maria Daeng

N.N Mewengkang

Edmon R Kalesaran

Email : intanjc25@gmail.com

ABSTRAK

Peran teknologi komunikasi saat ini menjadi sangat penting karena banyaknya tuntutan kebutuhan akan pertukaran informasi yang cepat dan tepat. Teknologi komunikasi yang berkembang saat ini telah memungkinkan manusia untuk terhubung satu sama lain tanpa dibatasi jarak, ruang, dan waktu. Penyatuan berbagai fungsi dari alat-alat komunikasi telah menyatu dalam sebuah alat komunikasi yang bernama smartphone. Smartphone merupakan telepon seluler dengan kemampuan lebih, mulai dari resolusi, fitur, hingga komputasi termasuk adanya sistem operasi mobile di dalamnya. Kehadiran dari smartphone ini memang mampu memberi berbagai manfaat dan kemudahan bagi penggunanya, khususnya bagi mahasiswa. Ada yang menggunakan smartphone untuk hal yang positif, namun ada juga yang menggunakannya secara negatif. Memang dalam pengaplikasiannya, smartphone berguna dan sangat membantu mahasiswa dalam mengeksplorasi berbagai pengetahuan baru dan menunjang berbagai aktivitas khususnya ketika berada di kampus dan dalam kegiatan perkuliahan, tetapi belum tentu semua yang diakses dalam smartphone adalah hal-hal baik yang dapat menunjang perkuliahannya.

Teori media baru merupakan sebuah teori yang dikembangkan oleh Pierre Levy, yang mengemukakan bahwa media baru merupakan teori yang membahas mengenai perkembangan media. Ada dua pandangan yang dominan dalam teori media baru, yakni Pendekatan Interaksi Sosial dan Pendekatan Integrasi Sosial.

Terlihat pada hasil penelitian yang didapatkan penulis bahwa smartphone dikatakan sebagai salah satu jenis media baru karena dapat mengakses informasi dengan cepat melalui fasilitas internetnya. Selain itu, manusia dapat berkomunikasi jarak jauh dengan menggunakan smartphone yang memiliki fasilitas beragam tidak hanya terbatas pada telepon, SMS tetapi smartphone-smartphone yang berkembang saat ini menawarkan fitur video call yang memberikan suatu transformasi dalam kegiatan komunikasi.

Pada kenyataannya mahasiswa Fispol Unsrat lebih cenderung menggunakan smartphone untuk menunjang aktivitas perkuliahannya dilihat dari berbagai proses penggunaan yang telah mereka lakukan dalam hal mencari berbagai macam informasi yang berkaitan dengan ilmu yang mereka pelajari melalui berbagai fasilitas yang ada pada smartphone. Mahasiswa fispol unsrat secara aktif memilih samrtphone dan menggunakannya untuk menunjang aktivitas perkuliahannya karena mereka yakin dengan keunggulan dari layanan yang disediakan oleh smartphone itu sendiri sehingga aktivitas perkuliahan mereka didukung secara efisien dan efektif. Juga untuk mengikuti setiap perkembangan informasi yang ada, samrtphone menjadi pegangan yang tuah dan media yang tepat untuk mendapatkan pengetahuan umum dan mempelajari hal-hal baru dimana pun dan kapan pun mereka butuhkan.

Keyword: *Teknologi, Smartphone, Aktivitas Perkuliahan*

PENDAHULUAN

Pada hakikatnya teknologi diciptakan agar dapat mempermudah manusia dalam beraktivitas serta memberikan kenyamanan bagi penggunaannya. Perkembangan zaman yang semakin modern menciptakan berbagai macam teknologi yang semakin canggih sehingga membuat hampir tidak ada bidang kehidupan manusia yang bebas dari penggunaannya khususnya teknologi komunikasi yang saat ini mampu memberikan transformasi bagi kehidupan manusia.

Peran teknologi komunikasi saat ini menjadi sangat penting karena banyaknya tuntutan kebutuhan akan pertukaran informasi yang cepat dan tepat. Teknologi komunikasi yang berkembang saat ini telah memungkinkan manusia untuk terhubung satu sama lain tanpa dibatasi jarak, ruang, dan waktu. Penyatuan berbagai fungsi dari alat-alat komunikasi telah menyatu dalam sebuah alat komunikasi yang bernama *smartphone*. *Smartphone* merupakan telepon seluler dengan kemampuan lebih, mulai dari resolusi, fitur, hingga komputasi termasuk adanya sistem operasi *mobile* di dalamnya.

Fasilitas-fasilitas yang terdapat dalam *smartphone* tidak hanya terbatas pada fungsi telepon dan *sms* saja. *Smartphone* dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran dimana melalui *smartphone* seseorang dapat mempelajari hal-hal baru melalui isi atau pesan yang disalurkan. Selain itu *smartphone* juga digunakan bagi segelintir masyarakat sebagai salah satu ikon 'gaya hidup', yang menurut Kotler (2000) adalah pola hidup seseorang di dunia yang diekspresikan dalam aktivitas, minat, dan opininya. Jadi, *smartphone* juga bisa menjadi media hiburan sekaligus menyalurkan hobi seseorang seperti; bermain *game*, dan mendengarkan musik bahkan kita dapat bermain alat musik dengan menggunakan aplikasi-aplikasi pendukung. Selain itu, *smartphone* dapat menjadi sarana untuk menjalankan bisnis (bisnis yang berbasis *on-line*) dan dapat menjadi alat untuk menyimpan berbagai macam data baik dalam bentuk huruf, angka, dan gambar.

Kehadiran dari *smartphone* ini memang mampu memberi berbagai manfaat dan kemudahan bagi penggunaannya, khususnya bagi mahasiswa. Berdasarkan pra survei ditemukan bahwa ada yang menggunakan *smartphone* untuk hal yang positif yakni dengan banyaknya fasilitas pendukung di dalamnya serta mampu terkoneksi dengan jaringan internet, mahasiswa merasa perlu untuk memiliki *smartphone* dan menggunakannya untuk mencari tugas kuliah, serta dalam penelitian sebelumnya dijelaskan bahwa pemanfaatan *smartphone* oleh mahasiswa sudah berjalan dengan baik ketika mereka menggunakannya untuk mengakses beberapa informasi edukasi seperti; Portal akademik, Artikel ilmiah, Informasi beasiswa, Wikipedia.org, Detik.com, Googlebooks, dan Ejournal. Dijelaskan juga bahwa pemanfaatan *smartphone* dalam mengakses informasi edukasi bisa mempermudah mahasiswa dalam menunjang studi dibangku kuliah (Juraman. 2014). Selain itu, melalui *smartphone* juga mahasiswa dapat mengakses informasi mengenai administrasi akademik seperti mengecek Kartu Hasil Studi (KHS) maupun untuk mengisi Kartu Rencana Studi (KRS), dan beberapa hal mengenai penambahan wawasan atau pengetahuan-pengetahuan umum lainnya, dapat di akses melalui *smartphone*.

Namun ada juga yang menggunakannya secara negatif dimana ketika seseorang sudah semakin terikat dengan hal ini diduga bahwa tingkat komunikasi interpersonalnya dengan orang lain secara tatap muka akan menurun. Terbukti

dengan berbagai fenomena yang diamati penulis bahwa sangat sering kita menemui orang yang selalu "melirik" smartphonenya tidak peduli saat ia sedang berjalan atau makan bahkan saat sedang berada dengan orang lain dalam suatu kegiatan sehingga tidak menyadari lagi bahwa ia sedang berada dalam suatu kelompok atau kumpulan orang. Dan malah ada suatu saat dimana dalam suatu kelompok atau kumpulan orang-orang yang sedang *hang out*, masing-masing dari mereka hanya sibuk dengan smartphonenya sendiri sehingga tidak terjadi komunikasi yang berlangsung secara tatap muka; antar pribadi maupun antar kelompok. Bahkan ketika dalam aktivitas perkuliahan pun kita akan menemui beberapa mahasiswa yang ketika berada dalam kelas akan tetap memegang smartphonenya dan mengutak-atik isinya padahal saat itu sedang ada dosen yang mengajar di depan kelas entah itu dia sedang menggunakannya untuk keperluan kuliah, atau sedang bermain, atau bahkan mungkin mahasiswa tersebut memang sudah memiliki rasa ketergantungan dengan smartphonenya sehingga sangat sulit untuk dia lepas meski hanya untuk 2-3 jam kegiatan perkuliahan.

Memang dalam pengaplikasiannya, smartphone berguna dan sangat membantu mahasiswa dalam mengeksplorasi berbagai pengetahuan baru dan menunjang berbagai aktivitas khususnya ketika berada di kampus dan dalam kegiatan perkuliahan, tetapi belum tentu semua yang diakses dalam smartphone adalah hal-hal baik yang dapat menunjang perkuliahan mereka.

Dilihat dari perkembangan masalah saat ini, penulis tertarik untuk mengetahui penggunaan smartphone dari mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Unsrat dalam menunjang kepentingan perkuliahan karena dari pengamatan penulis bahwa seluruh mahasiswa Fispol Unsrat memiliki *handphone* dan sebagian besar memiliki yang berbasis smartphone.

Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang permasalahan di atas maka yang menjadi rumusan masalah adalah : Bagaimana penggunaan smartphone dalam menunjang aktivitas perkuliahan oleh mahasiswa Fispol Unsrat Manado?

TINJAUAN PUSTAKA

Teknologi Komunikasi dan Informasi

Secara Umum, Pengertian Teknologi Informasi adalah suatu studi perancangan, implementasi, pengembangan, dukungan atau manajemen sistem informasi berbasis komputer, terutama pada aplikasi hardware (perangkat keras) dan software (perangkat lunak komputer). Secara sederhana, Pengertian Teknologi Informasi adalah fasilitas-fasilitas yang terdiri dari perangkat keras dan perangkat lunak dalam mendukung dan meningkatkan kualitas informasi untuk setiap lapisan masyarakat secara cepat dan berkualitas.

Sedangkan menurut Wikipedia, bahwa pengertian teknologi Informasi (TI) adalah istilah umum teknologi untuk membantu manusia dalam membuat, mengubah, menyimpan, mengomunikasikan dan menyebarkan informasi. Tujuan teknologi informasi adalah untuk memecahkan suatu masalah, membuka kreativitas, meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam aktivitas manusia.

- Pengertian Teknologi Informasi (TI) Menurut Para Ahli:
 - a. Haag dan Keen (1996): Pengertian teknologi informasi menurut Haag dan Keen bahwa teknologi informasi adalah seperangkat alat yang membantu anda bekerja dengan informasi dan melakukan tugas-tugas yang berhubungan dengan pemrosesan informasi.
 - b. Oxford English Dictionary (OED): Pengertian teknologi informasi menurut Oxford English Dictionary adalah *hardware* dan *software* dan bisa termasuk di dalamnya jaringan dan telekomunikasi yang biasanya adalah konteks bisnis atau usaha.
 - c. Williams dan Sawyer (2003): Menurut Williams dan sawyer, bahwa pengertian teknologi informasi adalah teknologi yang menggabungkan komputasi (komputer) dengan jalur komunikasi kecepatan tinggi yang membawa data, suara, dan video.
 - d. Martin (1999): Menurut martin bahwa teknologi informasi merupakan teknologi yang tidak hanya pada teknologi komputer (perangkat keras dan perangkat lunak) yang akan digunakan untuk memproses dan menyimpan informasi, melainkan mencakup teknologi komunikasi untuk mengirim atau menyebarkan informasi. (www.artikelsiana.com)
- Ada enam fungsi Teknologi Informasi antara lain sebagai berikut:
 - a. Menangkap (*Capture*)
 - b. Mengolah (*Processing*), mengolah/memproses data masukkan yang diterima untuk menjadi suatu informasi. Pengolahan atau pemrosesan dapat berupa perubahan data ke bentuk lain (konversi), analisis kondisi (analisis), perhitungan (kalkulasi), penggabungan (sintesis) segala bentuk data dan informasi
 - c. Menghasilkan (*Generating*), menghasilkan atau mengorganisasi informasi dengan bentuk yang berguna. Contohnya laporan, grafik, tabel dan sebagainya
 - d. Menyimpan (*Store*), merekam atau menyimpan data dan informasi ke dalam suatu media untuk keperluan lainnya. Contohnya disket, *hard disk*, *tape*, *compact disk* dan sebagainya
 - e. Mencari kembali (*Retrival*), menelusuri mendapatkan kembali informasi atau menyalin (*copy*) data dan informasi yang telah tersimpan, contohnya *supplier* yang sudah lunas, dan sebagainya

- f. Transmisi (*Transmission*), mengirim data dan informasi dari suatu lokasi ke lokasi yang lain dengan melalui jaringan komputer. Contohnya mengirimkan data penjualan ke user A ke user lainnya, dan sebagainya. (www.artikelsiana.com)

Smartphone

Pengertian Smartphone

Smartphone adalah telepon genggam yang mempunyai kemampuan dengan penggunaan dan fungsi yang menyerupai komputer. Belum ada standar pabrik yang menentukan arti smartphone. Bagi beberapa orang, smartphone merupakan telepon yang bekerja menggunakan seluruh perangkat lunak sistem operasi yang menyediakan hubungan standar dan mendasar bagi pengembang aplikasi. Bagi yang lainnya, smartphone hanyalah merupakan sebuah telepon yang menyajikan fitur canggih seperti surel (surat elektronik), internet dan kemampuan membaca buku elektronik (*e-book*) atau terdapat papan ketik (baik sebagaimana jadi maupun dihubung keluar). Dengan kata lain, smartphone merupakan komputer kecil yang mempunyai kemampuan sebuah telepon. Pertumbuhan permintaan akan alat canggih yang mudah dibawa ke mana-mana membuat kemajuan besar dalam pemroses, pengingat, layar dan sistem operasi yang di luar dari jalur telepon genggam sejak beberapa tahun ini.

Belum ada kesepakatan dalam industri ini mengenai apa yang membuat telepon menjadi "pintar", dan pengertian dari smartphone itu pun berubah mengikuti waktu. Menurut David Wood, Wakil Presiden Eksekutif PT Symbian OS, "Smartphone dapat dibedakan dengan telepon genggam biasa dengan dua cara fundamental, yakni bagaimana mereka dibuat dan apa yang mereka bisa lakukan." Pengertian lainnya memberikan penekanan perbedaan dari dua faktor ini.

Kebanyakan alat yang dikategorikan sebagai smartphone menggunakan sistem operasi yang berbeda. Dalam hal fitur, kebanyakan smartphone mendukung sepenuhnya fasilitas surel dengan fungsi pengatur personal yang lengkap. Fungsi lainnya dapat menyertakan miniature papan ketik QWERTY, layar sentuh atau *D-pad*, kamera, pengaturan daftar nama, penghitung kecepatan, navigasi piranti lunak dan keras, kemampuan membaca dokumen bisnis, pemutar musik, penjelajah foto dan melihat klip video, penjelajah internet, atau hanya sekedar akses aman untuk membuka surel perusahaan, seperti yang ditawarkan oleh BlackBerry. Fitur yang paling sering ditemukan dalam smartphone adalah kemampuannya menyimpan daftar nama sebanyak mungkin, tidak seperti telepon genggam biasa yang mempunyai batasan maksimum penyimpanan daftar nama.

Sistem operasi

Sistem operasi yang dapat ditemukan di smartphone adalah Symbian OS, iOS, RIM BlackBerry, Windows Mobile, Linux, Palm, WebOS dan Android. Android dan WebOS dibuat oleh Linux, dan iOS dibuat oleh BSD dan sistem operasi NeXTSTEP berhubungan dengan Unix.

Perkembangan di Indonesia

Smartphone di Indonesia sendiri memiliki segmentasi yang secara umum bisa dikelompokkan menjadi 3 kelas berdasarkan level harga dan spesifikasinya, yaitu: 1) Smartphone kelas atas (*high-end*), 2) Smartphone kelas menengah (*middle level*), 3) Smartphone kelas bawah (*entry level*).

Smartphone kelas atas merupakan smartphone yang memiliki spesifikasi perangkat keras yang sangat tinggi. Ponsel ini biasanya dilengkapi dengan fitur-fitur unggulan yang membuatnya sangat menonjol dan lengkap dalam pengoperasiannya. Selain dari sisi prosesor, memori, GPU, ukuran layar, jenis layar, dan kamera, smartphone kelas atas ini biasanya memiliki desain yang premium. Beberapa vendor smartphone yang bermain di level ini diantaranya:

- Apple dengan produk andalannya iPhone
- Samsung dengan jajaran seri smartphone Galaxy S dan Galaxy Note
- HTC dengan seri HTC One
- LG dengan seri Optimus G dan L9
- Nokia dengan seri Lumia 9XX
- Blackberry dengan seri Qxx
- OnePlus dengan seri OnePlus 2

Harga dari smartphone kelas atas ini bisa berkisar antara 4 juta hingga 10 juta rupiah. Harga smartphone yang memang cukup mahal ini biasanya memang memiliki fitur-fitur unggulan selain itu juga lebih terkesan bergengsi. Bahkan smartphone-smartphone iPhone 6S, iPhone 6S Plus, Google Nexus 5x, Google Nexus 6P, HTC One M9, Motorola Moto X Force, LG G4, One plus 2, samsung galaxy S6 Edge+, dan sony xperia Z5, mampu merekam video pada resolusi 4K

Smartphone kelas menengah biasanya menasar target pasar yang menginginkan smartphone canggih namun dengan harga dan spesifikasi yang lebih rendah. Level ini cukup banyak peminatnya, khususnya di Indonesia. Para pemainnya juga semakin banyak, karena produsen lokal ikut bermain di segmen ini. Sebut saja Samsung, Acer, LG, Nokia, Polytron, Lenovo, Asus, Blackberry, & sebagian smartphone Sony.

Smartphone kelas *entry level* juga semakin banyak peminatnya di Indonesia. Sebagian besar porsi untuk smartphone *entry level* ini dikuasai oleh Android, karena mampu menghadirkan pengalaman smartphone dalam harga yang sangat terjangkau. Di Indonesia sendiri smartphone *entry level* ini sudah bisa diperoleh dari harga 500 ribu rupiah hingga berkisar 1 juta rupiah. Pilihannya pun semakin banyak dan spesifikasi yang ditawarkan juga tidak terlalu buruk. Mungkin smartphone kelas bawah bisa menjadi pilihan awal bagi para pengguna telepon genggam yang masih awam dengan smartphone dan ingin mencoba belajar dulu. (www.wikipedia.com)

Internet

Internet pada dasarnya merupakan sebuah jaringan antar-komputer yang saling berkaitan. Jaringan ini tersedia secara terus menerus sebagai pesan-pesan elektronik, termasuk *email*, transmisi file, dan komunikasi dua arah antara-individu atau komputer.

Tiga fitur utama Internet, yaitu *e-mail* (surat elektronik), *Newsgroups* dan *Mailing list*, serta *World Wide Web*:

1. **Email.** Jutaan orang kini berkomunikasi dengan menggunakan pesan elektronik, atau *e-mail*. Tidak perlu menjadi pengguna Internet yang canggih untuk bisa mengirimkan pesan email – banyak orang awam melakukannya melalui layanan online, seperti halnya *American Online* dan *Prodigy*
2. **Newsgroups dan Mailing lists.** *Newsgroups* dan *mailing lists* merupakan sistem berbagi pesan secara elektronik yang memungkinkan orang-orang

yang tertarik pada masalah yang sama untuk bertukar informasi dan opini. Sekarang ini ada 20.000 *newsgroups* yang meliputi berbagai jenis topik. Beberapa orang merasa bahwa mereka mendapat berita secara lebih cepat dan lebih baik dari *newsgroups* daripada Koran dan majalah. Mungkin yang lebih penting lagi, *newsgroups* memungkinkan terjadinya respons langsung terhadap suatu berita oleh konsumen berita yang tidak bisa dilakukan oleh Koran dan majalah.

3. **World Wide Web.** *World Wide Web* yang juga dikenal *www* atau *web* merupakan sebuah sistem informasi yang dapat diakses melalui komputer lain secara cepat dan tepat. Sekarang ini, *Web* menggunakan metafora "halaman" dan penggunaannya dapat membuka halaman per halaman hanya dengan mengklik *mouse* dengan menyorot kata atau letak sebuah halaman. Halaman yang berbeda tersebut bisa jadi ada di komputer yang berbeda di seluruh dunia. Perpindahan dalam *Web* dibuat lebih sederhana bagi penggunaannya sejalan dengan perkembangan *software* untuk pembacanya seperti *Mozaik* dan *Netscape*. (Severin : 2011)

Teori Media Baru

Pada tahun 1990, Mark Poster meluncurkan buku besarnya, *The Second Media Age*, yang menandai periode baru dimana teknologi interaktif dan komunikasi jaringan khususnya dunia maya akan mengubah masyarakat. Gagasan tentang era media kedua yang telah dikembangkan sejak tahun 1980-an hingga saat ini menandai perubahan penting dalam teori media. Bagi seseorang, hal ini melonggarkan konsep "media" dari komunikasi "massa" hingga berbagai media yang berkisar dari jangkauan yang sangat luas hingga menarik perhatian kita pada bentuk-bentuk penggunaan media yang baru yang dapat berkisar dari informasi individu dan kepemilikan pengetahuan hingga interaksi. Ketiga, tesis tentang era media kedua membawa teori media dari kesamaran yang relative pada tahun 1960-an pada popularitas yang baru pada tahun 1990-an dan seterusnya. Kekuatan media dalam dan dari media itu sendiri kembali menjadi fokus, termasuk sebuah minat baru dalam karakteristik penyebaran dan penyiaran media.

Era media yang pertama digambarkan oleh (1) sentralisasi produksi (satu menjadi banyak); (2) komunikasi satu arah; (3) kendali situasi, untuk sebagian besar; (4) reproduksi stratifikasi sosial dan perbedaan melalui media; (5) audiens massa yang terpecah; dan (6) pembentukan kesadaran sosial. Era media kedua, sebaliknya, dapat digambarkan sebagai (1) desentralisasi; (2) dua arah; (3) di luar kendali situasi; (4) demokratisasi; (5) mengangkat kesadaran individu; dan (6) orientasi individu.

Mungkin ada dua pandangan yang dominan tentang perbedaan antara era media pertama, dengan penekanannya pada penyiaran, dan era media kedua, dan penekanannya, pada jaringan. Kedua pandangan tersebut adalah pendekatan interaksi sosial (*social interaction*) dan pendekatan integrasi sosial (*social integration*).

Pendekatan interaksi sosial membedakan media menurut seberapa dekat media dengan model interaksi tatap muka. Bentuk media penyiaran yang lebih lama dikatakan lebih menekankan pada penyebaran informasi yang mengurangi peluang adanya interaksi. Media tersebut dianggap sebagai media informasional dan karenanya menjadi mediasi realitas bagi konsumen. Sebaliknya, media baru

lebih interaktif dan menciptakan sebuah pemahaman baru tentang komunikasi pribadi.

Mungkin pendukung pandangan ini yang paling terkemuka adalah Pierre Levy yang menulis buku terkenal berjudul *Cyberculture*. Levy memandang World Wide Web sebagai sebuah lingkungan informasi terbuka, fleksibel dan dinamis, yang memungkinkan manusia mengembangkan orientasi pengetahuan yang baru dan juga terlibat dalam dunia demokratis tentang pembagian mutual dan pemberian kuasa yang lebih interaktif dan berdasarkan pada masyarakat. Dunia maya memberikan tempat pertemuan semu yang memperluas dunia sosial, menciptakan peluang pengetahuan baru, dan menyediakan tempat untuk berbagi pandangan secara luas.

Tentu saja, media baru tidak seperti interaksi tatap muka, tetapi memberikan bentuk interaksi baru yang membawa kita kembali pada hubungan pribadi dalam cara yang tidak bisa dilakukan oleh media sebelumnya. Ada beberapa masalah dalam membuat perbandingan ini, dan beberapa orang yakin bahwa media yang baru lebih "termediasi" daripada yang akan diyakini oleh para pendukungnya. Media baru juga mengandung kekuasaan dan batasan, kerugian dan keuntungan, dan keseimbangan. Sebagai contoh, media baru mungkin memberikan penggunaan yang terbuka dan fleksibel, tetapi dapat juga menyebabkan terjadinya kebingungan dan kekacauan. Media yang baru memang pilihan yang sangat luas, tetapi pilihan tidak selalu tepat ketika kita membutuhkan panduan dan susunan. Perbedaan adalah salah satu nilai besar dalam media baru, tetapi perbedaan juga dapat menyebabkan adanya perpecahan dan pemisahan. Media baru mungkin memberikan keluwesan waktu dalam pnggunaan, tetapi juga menciptakan tuntutan waktu yang baru. Sebagai contoh, anda sekarang dapat mengecek surat elektronik anda kapan saja, tetapi mungkin anda harus menghabiskan beberapa jam sehari hanya untuk memeriksa surat elektronik hari ini – yang tidak menjadi masalah 10 tahun lalu.

Cara kedua yang membedakan media dengan integrasi sosial. Pendekatan ini menggambarkan media bukan dalam bentuk informasi, interaksi, atau penyebarannya, tetapi dalam bentuk ritual, atau bagaimana manusia menggunakan media sebagai cara menciptakan masyarakat. Media bukan hanya sebuah instrument infromasi atau cara untuk mencapai ketertarikan diri, tetapi menyatukan kita dalam beberapa bentuk masyarakat dan memberi kita rasa saling memiliki.

Hal ini terjadi adegan menggunakan media sebagai sebuah ritual bersama yang mungkin atau tidak mungkin menggunakan interaksi yang sebenarnya. Menurut pandangan integrasi sosial, interaksi bahkan bukanlah sebuah komponen penting dalam integrasi sosial menurut ritual. Maka, interaksi tatap muka bukan lagi standar utama atau dasar bagi perbandingan media komunikasi. Kita tidak terlalu banyak berinteraksi dengan orang lain, tetapi dengan media itu sendiri. Kita tidak menggunakan media untuk memberitahu kita tentang sesuatu, tetapi karena menggunakan media adalah ritual diri yang memiliki makna dalam dan dari ritual itu sendiri. Sebagai contoh, anda mungkin mengatur *Washington Post Online* sebagai halaman awal anda dan memeriksanya beberapa lali sehari, tidak terlalu sering karena anda hanya ingin mengetahui berita, tetapi karena anda telah meritualkan tindakan tersebut.

Setiap media memiliki potensi untuk ritual dan integrasi, tetapi media menjalankan fungsi ini dalam cara yang berbeda. Dengan orientasi media penyiaran sebelumnya, seperti televisi dan buku, sumber-sumber yang tersentralisasi menciptakan situasi dan karakter yang dapat dikenali audiens. Namun, media penyiaran memungkinkan adanya sedikit interkasi yang lain daripada hanya menggunakan alat kendali jarak jauh atau memutuskan cerita yang mana yang harus dibaca atau yang tidak harus dibaca. Anda mendengarkan dan melihat, tetapi media tidak berbicara atau berinteraksi dengan anda.

Sebaliknya, kita menggunakan media sebagai semacam ritual bersama yang membuat kita merasa sebagai bagian dari sesuatu yang lebih besar dari diri kita. Media diritualkan karena media menjadi kebiasaan, sesuatu yang formal, dan memiliki nilai yang lebih besar penggunaan media itu sendiri. Sebuah *Personal data assistant* (PDA), seperti Blackberry atau Palm Pilot sebenarnya berguna untuk menyimpan catatan dari dan pertukaran informasi dengan orang lain, tetapi sebenarnya dapat lebih dari itu. Alat ini membuat kita merasa bahwa kita merupakan bagian dari sebuah komunitas sosial penggunaan: kita bergabung dengan sesuatu yang berada di luar diri kita. Mungkin inilah alasan kenapa orang-orang tertentu sebang memerika surat elektronik mereka melalui blackberry saat liburan di Prancis.

Media yang lebih baru menciptakan sesuatu yang terlihat seperti interaksi, tetapi tidak mirip dengan interaksi tatap muka yang sebenarnya. Malahan, media yang lebih baru menciptakan interaksi dengan simulasi computer. Ada tingkat interaksi yang tinggi, tetapi dengan computer, tidak dengan individu tertentu. (Littlejohn, 2015)

METODOLOGI PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini ialah metode kualitatif. Menurut Bogdan dan Taylor (1992) menjelaskan bahwa penelitian kualitatif adalah salah satu prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa ucapan atau tulisan dan perilaku orang-orang yang diamati. Pendekatan kualitatif diharapkan mampu menghasilkan uraian yang mendalam tentang ucapan, tulisan, dan atau perilaku yang dapat diamati dari suatu individu, kelompok, masyarakat, dan atau organisasi tertentu dalam suatu keadaan konteks tertentu yang dikaji dari sudut pandang yang utuh, komprehensif, dan holistik. (Sujarweni, 2014 : 19)

Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian berada di area Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Sam Ratulangi Manado.

Fokus Penelitian

Fokus penelitian adalah tentang:

- Mengapa smartphone menjadi pilihan dalam menunjang aktivitas perkuliahan oleh mahasiswa Fispol Unsrat Manado.
- Bagaimana penggunaan smartphone dalam menunjang aktivitas perkuliahan oleh mahasiswa Fispol Unsrat Manado.

Informan Penelitian

Sumber data atau informan merupakan kunci dalam penelitian ini. Informan menurut Moleong (2006) adalah orang yang dimanfaatkan untuk memberikan informasi tentang situasi dan kondisi latar penelitian. Jadi, dia harus mempunyai banyak pengalaman tentang latar penelitian. Untuk melakukan penelitian ini, penulis menggunakan sampling purposif.

Sugiyono (2011 : 84) menjelaskan bahwa sampling purposif adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Menurut Margono (2004 : 128), pemilihan sekelompok subjek dalam purposif sampling didasarkan atas ciri-ciri tertentu yang dipandang mempunyai sangkut paut yang erat dengan ciri-ciri populasi yang sudah diketahui sebelumnya, dengan kata lain unit sampel yang dihubungi disesuaikan dengan kriteria-kriteria tertentu yang diterapkan berdasarkan tujuan penelitian. Berdasarkan pengertian diatas, maka penulis memilih informan yang memiliki kriteria tersendiri yaitu:

1. Mahasiswa Fispol Unsrat; Jurusan Ilmu Komunikasi, Ilmu Pemerintahan, Ilmu Administrasi, Sosiologi, Antropologi. (Angkatan 2012, 2013, 2014, 2015)
2. Mahasiswa yang mengetahui, memahami dan telah menggunakan smartphone lebih dari 1 tahun pada masa perkuliahan.

Jadi, berdasarkan kriteria-kriteria informan di atas, penulis mengambil 2 mahasiswa (laki-laki dan perempuan) mewakili setiap jurusan dan akan diambil secara *random* dari setiap angkatan. Total informan yang akan diwawancarai adalah 10 orang mahasiswa; 5 laki-laki dan 5 perempuan.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini:

1. Observasi

Observasi merupakan suatu kegiatan mendapatkan informasi yang diperlukan untuk menyajikan gambaran riil suatu peristiwa atau kejadian untuk menjawab pertanyaan penelitian, untuk membantu mengerti perilaku manusia, dan untuk evaluasi yaitu melakukan pengukuran terhadap aspek tertentu melakukan umpan balik terhadap pengukuran tersebut. Hasil observasi berupa aktivitas, kejadian, peristiwa, objek, kondisi atau suasana tertentu. (Sujarweni, 2014). Observasi dalam penelitian ini dilakukan di lokasi penelitian yakni Fakultas Ilmu Sosial dan Politik

2. Wawancara

Pada hakikatnya wawancara merupakan kegiatan untuk memperoleh informasi secara mendalam tentang sebuah isu atau tema yang diangkat dalam penelitian. Atau, merupakan proses pembuktian terhadap informasi atau keterangan yang telah diperoleh lewat teknik yang lain sebelumnya. (Sujarweni, 2014). Dan pada penelitian ini penulis menggunakan wawancara terstruktur. Menurut Esteborg (2002) wawancara terstruktur digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti atau pengumpul data telah mengetahui dengan pasti informasi apa yang akan diperoleh. (Sugiono, 2011). Oleh karena itu dalam proses wawancara, penulis telah menyiapkan pedoman wawancara.

3. Dokumentasi

Dokumentasi. Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen dapat berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang (Sugiyono, 2011: 240). Dokumentasi ini penting untuk pembuktian bahwa telah melaksanakan penelitian. Bentuk dokumentasi yang dilakukan penulis pada saat penelitian adalah dokumentasi dalam bentuk rekaman suara.

Pembahasan Hasil Penelitian

Teori media baru merupakan sebuah teori yang dikembangkan oleh Pierre Levy, yang mengemukakan bahwa media baru merupakan teori yang membahas mengenai perkembangan media. Ada dua pandangan yang dominan dalam teori

media baru, yakni Pendekatan Interaksi Sosial dan Pendekatan Integrasi Sosial. Pendekatan Interaksi Sosial, membedakan media menurut seberapa dekat media dengan model interaksi tatap muka. Sedangkan Pendekatan Integrasi Sosial menggambarkan media bukan dalam bentuk informasi, interaksi, atau penyebarannya, tetapi dalam bentuk ritual, atau bagaimana manusia menggunakan media sebagai cara menciptakan masyarakat

Smartphone merupakan salah satu jenis media baru yang paling banyak kita jumpai dimana pun dan kapan pun sehingga media baru ini tidak asing lagi bagi masyarakat kita dan media baru jenis ini digunakan oleh semua kalangan khususnya di kalangan mahasiswa Fispol Unsrat Manado. Terlihat pada hasil penelitian yang didapatkan penulis bahwa smartphone dikatakan sebagai salah satu jenis media baru karena dapat mengakses informasi dengan cepat melalui fasilitas internetnya. Selain itu, manusia dapat berkomunikasi jarak jauh dengan menggunakan smartphone yang memiliki fasilitas beragam tidak hanya terbatas pada telepon, SMS tetapi smartphone-smartphone yang berkembang saat ini menawarkan fitur video call yang memberikan suatu transformasi dalam kegiatan komunikasi. Cara baru ini dinyatakan oleh Teori Media Baru berdasarkan pandangan interaksi sosial bahwa media baru memberikan bentuk interaksi baru yang membawa kita kembali pada hubungan pribadi dalam cara yang tidak bisa dilakukan oleh media sebelumnya.

Media lama dikatakan lebih menekankan pada penyebaran informasi yang mengurangi peluang adanya interaksi. Sebaliknya, media baru lebih interaktif dan menciptakan sebuah pemahaman baru tentang komunikasi pribadi. Hal ini jelas dirasakan oleh mahasiswa Fispol Unsrat yang menginginkan kemudahan-kemudahan serta akses penuh dalam mencari informasi juga sepenuhnya terhubung ke jaringan yang lebih luas dalam hal menggunakan smartphone yang dapat memberikan cara-cara baru bagi mereka untuk menunjang berbagai aktivitasnya terlebih khusus dalam aktivitas perkuliahannya seperti saat mereka akan mencari tugas lewat internet, mereka menyatakan bahwa tidak perlu lagi mereka pergi ke warnet tetapi dengan smartphone mereka dapat mengakses sepenuhnya setiap hal ingin mereka ketahui seperti halnya ruang informasi yang kita kenal dengan www yang memiliki banyak informasi yang dapat diakses bahkan dikelola oleh mahasiswa itu sendiri. Mahasiswa Fispol Unsrat dapat memperluas dunia sosial mereka, menciptakan peluang pengetahuan, dan dapat berbagi pandangan secara luas lewat smartphone yang terhubung dengan jaringan internet yang sekali lagi dapat kita gunakan kapan pun dan dimana pun.

Dalam proses penggunaan smartphone dalam menunjang aktivitas perkuliahan telah dirasakan oleh mahasiswa Fispol Unsrat seperti yang telah diuraikan pada hasil penelitian. Smartphone dirasa cukup menunjang mereka dalam menunjang perkuliahannya karena masih dibatasi dengan beberapa kekurangan yang terdapat dalam smartphone masing-masing. Terkait dengan teori media baru yang menyatakan bahwa memang media baru – dalam hal ini smartphone – mengandung kekuasaan dan batasan dalam penggunaannya juga memiliki kerugian dan keuntungan bahkan kebimbangan seperti yang dialami oleh beberapa informan dalam mengakses informasi guna mencari tugas atau materi lainnya merasa, bahwa tidak semua informasi yang diakses adalah benar atau akurat karena beberapa artikel yang dimuat tidaklah memiliki referensi yang jelas. Selain itu, kerugian yang dialami oleh mahasiswa fispol unsrat dalam

menggunakan smartphone adalah penambahan biaya untuk membeli pulsa/kuota internet karena smartphone juga akan lebih efektif digunakan bila terkoneksi dengan internet namun hal itu dirasa tidak sebanding dengan keuntungan yang mereka rasakan ketika menggunakan smartphone baik dalam keadaan *online* maupun *offline* atau tidak terhubung dengan internet seperti menggunakan aplikasi-aplikasi *offline* contohnya, yang dilakukan oleh NS dimana ia memotret dengan kamera smartphone setiap materi-materi yang ada dalam buku yang ia tidak miliki sehingga ia dapat membacanya lagi dimanapun, kapanpun tanpa harus membawa buku-buku yang berat atau membeli buku yang mahal.

Salah satu alasan juga yang menguatkan mahasiswa Fispol Unsrat menggunakan smartphone dalam menunjang aktivitas perkuliahannya yakni waktu dalam penggunaannya yang tidak terbatas, dimana semua hal-hal yang telah mereka akses dapat disimpan dalam smartphone sehingga di lain waktu mereka dapat mengaksesnya kembali; berulang-ulang kali. Teori media baru telah menyatakannya bahwa media baru mungkin memberikan keluwesan waktu dalam penggunaan, tetapi juga menciptakan tuntutan waktu yang baru. Mahasiswa Fispol Unsrat menyatakan bahwa tidak pernah bagi mereka untuk tidak mengakses smartphone pada saat perkuliahan sehingga kadangkala mereka tidak lagi fokus untuk mendengarkan materi yang diberikan dosen tetapi mereka sibuk mengutak-atik smartphone-nya bahkan kadang kala bukan untuk mencari tugas tetapi melakukan hal-hal diluar konteks perkuliahan seperti mengakses media sosial ataupun bermain *game* dan ini bisa berdampak tidak baik bagi perkuliahannya, bahkan mereka bisa menghabiskan sebagian besar waktu dalam sehari untuk mengakses smartphone-nya dan hal ini bisa menjadi masalah dalam kehidupan sosialnya yang riil. Tetapi, pada kenyataannya mahasiswa Fispol Unsrat lebih cenderung menggunakan smartphone untuk menunjang aktivitas perkuliahannya dilihat dari berbagai proses penggunaan yang telah mereka lakukan dalam hasil penelitian.

Teori media baru juga menggambarkan lewat pendekatan integrasi sosial bahwa media bukan hanya sebuah instrument informasi atau cara untuk mencapai ketertarikan diri, tetapi menyatukan kita dalam beberapa bentuk masyarakat dan memberi kita rasa saling memiliki. Hal ini juga dirasakan oleh mahasiswa Fispol Unsrat dalam penggunaan smartphone. Mereka menyatakan diri sebagai mahasiswa yang tidak "kuper" atau "kurang pergaulan" apalagi status mereka sebagai kaum intelektual.

Seperti yang juga telah diungkapkan sebelumnya bahwa saat menggunakan smartphone mereka merasa telah terhubung ke jaringan yang lebih luas padahal jaringan yang dimaksud adalah jaringan "dunia maya" tempat pertemuan semu namun luas dalam mengakses berbagai hal. Sehingga pendekatan integrasi sosial ini menyatakan bahwa interaksi bahkan bukanlah sebuah komponen penting menurut ritual. Kita tidak terlalu banyak berinteraksi dengan orang lain, tetapi dengan media itu sendiri.

Dalam hal menunjang aktivitas perkuliahan, mahasiswa Fispol Unsrat membangun suatu komunikasi antar sesama teman kelas mereka lewat *group message* yang di buat melalui media sosial untuk bisa saling membagi berbagai informasi mengenai kegiatan perkuliahan bahkan materi-materi dan tugas-tugas yang harus mereka kerjakan, dan yang menarik ditemukan dalam penelitian ini adalah bahwa bukan hanya 1 media sosial yang dibuatkan grup kelas tetapi

hampir dalam semua media sosial grup kelas mereka ada seperti pada media sosial BBM, LINE, Facebook, dan WhatsApp. Sehingga membuat hal ini juga menjadi alasan bertambahnya intensitas waktu mahasiswa dalam mengakses smartphonena karena bukan hanya sebagai sarana untuk saling berbagi informasi tetapi menjadi hiburan tersendiri bagi mereka lewat "candaan dan gurauan" serta jenis pesan-pesan lain yang turut dibagikan dalam grup tersebut. Hal ini sejalan dengan apa yang telah dinyatakan oleh teori media baru bahwa kita menggunakan media sebagai semacam ritual bersama yang membuat kita merasa sebagai bagian dari sesuatu yang lebih besar dari diri kita.

Jadi, media smartphone menjadi suatu kebiasaan dan sesuatu yang formal bagi mahasiswa itu sendiri. Bahkan menurut WT smartphone sudah menjadi kebutuhan pokok bagi dia, sehingga ia tidak bisa lepas dari smartphonena. Selanjutnya, dijelaskan lagi dalam teori media baru bahwa dengan alat ini membuat kita merasa bahwa kita merupakan bagian dari sebuah komunitas sosial penggunaan. Sehingga mahasiswa fispol unsrat memilih untuk menggunakan smartphone bukan hanya karena keunggulan dan kelebihan dari smartphone itu sendiri, tetapi karena media inilah yang sedang berkembang pesat di tengah maraknya teknologi-teknologi lainnya dan menjadi salah satu 'icon' bagi anak muda zaman sekarang.

Pada kenyataannya mahasiswa fispol unsrat secara aktif memilih smartphone dan menggunakannya untuk menunjang aktivitas perkuliahannya karena mereka yakin dengan keunggulan dari layanan yang disediakan oleh smartphone itu sendiri sehingga aktivitas perkuliahan mereka didukung secara efisien dan efektif. Juga untuk mengikuti setiap perkembangan informasi yang ada, smartphone menjadi pegangan yang utuh dan media yang tepat untuk mendapatkan pengetahuan umum dan mempelajari hal-hal baru dimana pun dan kapan pun mereka butuhkan.

Kesimpulan

Dari hasil penelitian dan pembahasan maka penulis dapat menarik kesimpulan yang merupakan jawaban dari rumusan masalah penelitian yaitu "Bagaimana penggunaan smartphone dalam menunjang aktivitas perkuliahan oleh mahasiswa Fispol Unsrat Manado?" dengan fokus penelitian sebagai berikut:

1. Mengapa *smartphone* menjadi pilihan dalam menunjang aktivitas perkuliahan oleh mahasiswa Fispol Unsrat Manado

Mahasiswa Fispol Unsrat memilih menggunakan smartphone karena sudah dapat mengakses internet dengan mudah, mencakup banyak aplikasi yang sebagian besar dapat menunjang aktivitas sehari-hari mereka terlebih aktivitas mereka sebagai mahasiswa yakni dalam proses perkuliahan. Selain itu, smartphone juga dapat menyimpan berbagai jenis file atau dokumen yang juga mempermudah mahasiswa Fispol Unsrat untuk mendownload hal-hal yang mereka inginkan lewat internet.

Selanjutnya, ketika menggunakan smartphone mahasiswa Fispol Unsrat merasa bahwa mereka tidak *kuper* atau dengan kata lain tidak ketinggalan zaman karena dengan smartphone mereka dapat mengetahui informasi-informasi yang sedang berkembang hanya dengan waktu yang singkat lewat internet. Selain itu, dalam proses komunikasi mereka merasa sangat dimudahkan, mereka dapat terhubung ke jaringan komunikasi lebih luas lagi. Tidak ketinggalan dalam hal

memberi hiburan, menurut mereka *smartphone* dapat menjadi media hiburan yang tepat untuk mengisi kebosanan seperti mendengarkan musik, bermain game, juga yang menjadi favorit yakni mendokumentasikan setiap moment-moment berharga mereka lewat kamera bahkan *smartphone* juga dapat digunakan untuk menunjang mahasiswa Fispol Unsrat yang ingin menjalankan bisnis yang berbasis *online*.

2. Bagaimana penggunaan *smartphone* dalam menunjang aktivitas perkuliahan oleh mahasiswa Fispol Unsrat Manado.

Penggunaan *smartphone* oleh mahasiswa fispol unsrat berjalan dengan baik karena dalam proses penggunaannya dalam aktivitas perkuliahan cenderung pada hal-hal positif sehingga dapat penulis disimpulkan bahwa *smartphone* dapat menunjang aktivitas mahasiswa Fispol Unsrat dalam proses perkuliahan. Beberapa hal yang dilakukan oleh mahasiswa Fispol Unsrat dalam hal menunjang aktivitas perkuliahannya, antara lain:

- a. Membuat grup kelas di media sosial untuk bisa saling berbagi informasi mengenai aktivitas perkuliahan dan informasi akademik
- b. Mencari lewat google atau aplikasi yang berkaitan mengenai arti dari kata-kata baru atau materi yang sedang dibahas atau disampaikan oleh dosen saat sedang mengajar, serta pengertian atau definisi dari sesuatu yang berkaitan dengan mata kuliah, dan materi-materi saat diskusi kelompok
- c. Mendownload buku-buku online atau artikel-artikel ilmiah yang berkaitan dengan mata kuliah dan menyimpannya di *smartphone* sehingga dapat dibaca kembali
- d. Membuka Portal Akademik Unsrat untuk mengisi KRS, mengecek KHS dan Transkrip Nilai
- e. Melakukan pendaftaran KKT secara online.

Saran

Dari beberapa hasil penelitian yang disimpulkan melalui kesimpulan akhir penelitian, penulis mendapatkan beberapa point yang bisa dijadikan sebagai saran penelitian ini terkait dengan penggunaan *smartphone* dalam menunjang aktivitas perkuliahan mahasiswa Fispol Unsrat tersebut:

- a. Sebagai mahasiswa dalam memilih media khususnya *smartphone* harus cenderung lebih peka dan sebaiknya mencari tahu lebih dulu tentang seluk beluk dan spesifikasi dari teknologi tersebut sehingga dalam penggunaannya dapat dikaitkan dengan kebutuhan dari mahasiswa itu sendiri agar lebih praktis, efisien, dan efektif
- b. Dalam penggunaannya untuk menunjang aktivitas perkuliahan diharapkan lebih aktif dan lebih ditingkatkan lain. Selain itu, tidak menggunakannya sebagai "jalan pintas yang salah" agar tidak menjadi mahasiswa yang hanya berintelektual namun tidak berbudaya atau tidak memiliki sikap yang baik.
- c. Lebih jeli lagi dalam mengambil materi-materi atau artikel-artikel lewat internet. Carilah materi dari situs-situs yang telah dilegalisasi atau sah dan artikel-artikel yang memiliki referensi yang jelas.

DAFTAR PUSTAKA

- AC Nielsen. (2010). *Mobile Youth Around the World*. New York: AC Nielsen.
- Ardianto, Elvinaro. Lukiati Komala. 2005. *Komunikasi Massa: Suatu Pengantar*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media
- Dawson, Catherine. 2010. *Metode Penelitian Praktis: Sebuah Panduan (Terjemahan)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Effendi, Onong U. 2004. *Dinamika Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- _____. 1993. *Ilmu, Teori Dan Filsafat Komunikasi*. Bandung: Citra Aditya Bakti
- Kotler, Philip. 2000. *Manajemen Pemasaran*. Jakarta: Prenhallindo
- Littlejhon, Stephen W. Karen A. Foss, 2015. *Teori Komunikasi. (Terjemahan) Edisi ke- 9*. Jakarta: Salemba Humanika
- Maleong, Lexy. 2006. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Margono. 2004. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: RinekaCipta
- Nasrullah, Rulli. 2012. *Komunikasi Antar Budaya: Di Era Budaya Siber*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group
- Nurudin. 2007. *Pengantar Komunikasi massa*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Prasetya, Didik Dwi. 2013. *Membuat Aplikasi Smartphone Multiplatform*. Jakarta: Elex Media Komputindo
- Rosmawaty H.P. 2010. *Mengenal Ilmu Komunikasi*. Jakarta: Widya Padjadjaran
- Sendjaja, Sasa Djuarsa. 2004. *Pengantar Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Severin, Werner J. & James W. Tankard, Jr. 2011. *Teori Komunikasi: Sejarah, Metode, dan Terapan di Dalam Media Massa. Edisi ke- 5 (Terjemahan)*. Jakarta: Kencana
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- Sujarweni, V. Wiratna. 2014. *Metodologi Penelitian: Lengkap, Praktis, dan Mudah Dipahami*. Yogyakarta: Pustakabarupress
- Sumartono. 2003. *Kecerdasan Komunikasi (Rahasia Hidup Sukses)*. Jakarta: Elex Media Komputindo
- Sutarman, 2009. *Pengantar Teknologi Informasi*. Penerbit Bumi Aksara : Jakarta

Sumber Lain:

- nurudin-umm.blogspot.co.id/2011/09/media-massa-dan-determinisme-teknologi.html?m=1
- Skripsi. Juraman, Stefanus Rodrick. 2014. *Pemanfaatan Smartphone Android Oleh Mahasiswa Komunikasi Dalam Mengakses Informasi Edukatif (Studi Pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi Fisip Unsrat Manado)*. Manado: Fispol Unsrat
- www.artikelsiana.com/2015/09/teknologi-informasi-pengertian-tujuan-fungsi.html?m=1#
- www.google.com
- www.wikipedia.com