**PEMANFAATAN APLIKASI DISCORD SEBAGAI**

**MEDIA KOMUNIKASI OLEH MAHASISWA MAGANG DIMASA PANDEMI COVID-19 DI SKILVUL**

Alexander Hutagaol, Grace J Waleleng, Stefi H. Harilama

Program Studi Ilmu Komunikasi

Universitas Sam Ratulangi Manado, Jl. Kampus Bahu, 95115, Indonesia

Email: hutagaolalex15@gmail.com

**ABSTRAK**

**Pengunaan Discord adalah sebagai media pendukung setiap kegiatan komunikasi yang dilakukan di PT Impactbyte Teknologi Edukasi (SKILVUL). Oleh karena itu pihak dari perusahaan SKILVUL mengambil keputusan dengan menggunakan apliaksi Discord sebagai media komunikasi utama untuk menjaga komunikasi di perusahaan dan dengan memikirkan keunggulan aplikasi Discord dan fitur-fitur didalamya yang sudah maksimal digunakan sebagai media komunikasi di tengah pandemi covid-19. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui Bagaimana Pemanfaatan Aplikasi Discord Sebagai Media komunikasi oleh Mahasiswa Magang pada Masa covid-19 di PT Impacbyte Teknologi Edukasi (SKILVUL) Penelitian ini menggunakan metode deskripsi kualitatif salah satu ciri penelitian kualitatif adalah ciri deskriptif, yaitu data yang kumpulkan berupa teks, gambar, dan bukan angka. Data ini berasal dari wawancara, observasi,kusioner dan dokumen. Dalam analisis peneliti untuk keseluruhan dalam “Pemanfaatan aplikasi Discord sebagai media komunikasi di PT Impactbyte Teknologi Edukasi (SKILVUL) sudah sangat bagus hal ini terbukti dari data yang didapat oleh peneliti menggenai tanggapan dan respon mereka dalam menggunakan aplikasi Discord sebagai media komunikasi di SKILVUL. Dari hasil Pembahasan yang di tarik Dari Teori CMC yaitu 1. Fitur 2. Gambar atau Photo. 3.Text. 4.Suara atau Voice Fitur yang menjadi Penopang penting di Aplikasi Disord, Fitur Gambar yang Menjadi Media informasi,fitur Text yang paling sering digunakan dalam berkomunikasi, fitur suara atau voice yang menjadi penunjang komunikasi apabila ada informasi yang sulit dijelaskan oleh fitur text**

**Kata kunci: Discord, Fitur, Gambar, Text, Suara, Skilvul, Covid-19**

***ABSTRACT***

*The use of Discord is as a media to support every communication activity carried out at PT Impactbyte Teknologi Edukasi (SKILVUL). Therefore, the SKILVUL company made the decision to use the Discord application as the main communication medium to maintain communication in the company and by thinking about the advantages of the Discord application and its features which have been maximally used as a communication medium in the midst of the covid-19 pandemic. The purpose of this study was to find out how the Discord Application was used as a communication medium by Internship Students during the Covid-19 Period at PT Impacbyte Teknologi Edukasi (SKILVUL). images, and not numbers. This data comes from interviews, observations, questionnaires and documents. In the researcher's analysis as a whole in "Utilization of the Discord application as a communication medium at PT Impactbyte Teknologi Edukasi (SKILVUL) has been very good, this is evident from the data obtained by researchers regarding their responses and responses in using the Discord application as a communication medium at SKILVUL. From the results of the discussion drawn from the CMC theory, namely 1. Features 2. Images or photos. 3.Text. 4.Voice or Voice. Features that are an important support in the Disord Application, Image Features that become information media, Text features that are most often used in communicating, voice or voice features that support communication if there is information that is difficult to explain by the text feature*

*Keywords: Discord, Feature, Image, Text, Voice , Skillvul, Covid-19*

**PENDAHULUAN**

T

eknologi informasi dan komunikasi mengalami perkembangan dari waktu ke waktu, Semakin hari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi semakin modern dan canggih. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi tentu akan memberikan dampak besar bagi kehidupan manusia. Teknologi komunikasi dan informasi selain sebagai alat komunikasi yang dianggap penting dalam kehidupan kita namun juga sebagai perangkat penting yang harus dimiliki dalam sebuah perusahaan sebagai media untuk informasi dan komunikasi juga pengarsipan dokumen-dokumen yang dianggap penting bagi perusahaan. Komunikasi sangat berperan penting dalam sebuah perusahaan atau instansi. Komunikasi sangat diperlukan untuk menjalin hubungan kerjasama antara sesama yang berada dalam suatu perusahaan dan sangat berpengaruh dalam proses pencapaian tujuan perusahaan tersebut. Komunikasi dilakukan agar setiap karyawan atau peserta magang yang berada di perusahaan bisa saling memberikan informasi, berkoordinasi, dan berinteraksi. Komunikasi bisa diartikan sebagai proses penyampain pesan dari komunikator ke komunikan untuk mengubah pendapat dan sikap, pendapat atau perilaku baik, secara lisan maupun tulisan, baik langsung maupun tidak langsung melalui media (Effendy 2004). Oleh karena itu, komunikasi dalam instansi sangat lah penting sebagai dasar keberhasilan, jika komunikasi yang berlangsung di dalamnya berlangsung baik, maka instansi tersebut akan berkembang den maju. Berkembangnya teknologi komunikasi dan informasi menjadikan terciptanya berbagai aplikasi media komunikasi salah satunya adalah aplikasi *Discord.* Penggunaan aplikasi *Discord* biasanya digunakan oleh para gamers untuk melakukan komunikasi. *Discord* dapat digunakan berbasis *windows*, *iOS, Android, Linux*, bankan Mac. Pengunaan *Discord* adalah sebagai media pendukung setiap kegiatan komunikasi yang dilakukan di PT Impactbyte Teknologi Edukasi (SKILVUL). Mahasiswa magang kampus merdeka memanfaatkan fitur yang ada di aplikasi *Discord* sebagai media komunikasi*. Discord* memiliki berbagai berbagai fasilitas untuk mendukung terciptanya komunikasi yang baik yang tidak dimiliki oleh aplikasi lain. Salah satunya fitur untuk berkomunikasi layaknya telepon dan juga fitur yang sama seperti zoom cloud meeting, goggle meeting, atau cisco Webex yaitu share screen. Fitur ini memungkinkan para mahasiswa magang lebih mudah melakukan pembelajaran dalam satu aplikasi dan juga para pendidik seperti mentor perusahaan lebih mudah menyampaikan materi maupun informasi. Fitur unggulan lain yang dimiliki oleh aplikasi *Discord* adalah fitur channel yang ada didalamnya atau ruang-ruang khusus. Ruang-ruang ini dapat digunakan untuk menyimpan sumber pelajaran atau informasi penting yang diberikan oleh perusahaan atau instansi dan juga ruang-ruang ini membuat kelas-kelas atau room untuk materi, ruang diskusi, dan di damping oleh bot yang bisa menuntun kita dalam aplikasi *discord* ini. Pembagian ruang-ruang ini membuat para mahasiswa magang lebih mudah berkomunikasi mencari informasi karena sudah di bagi sesuai dengan ruang-ruang yang sudah di tentukan. Dan lebih efisien dan efektif karena tidak seperti aplikasi sosial yang sama seperti WhatsApp yang dapat menghilang karena sudah tertimbun oleh banyaknya chat-chat yang sudah Panjang lebar. Komunikasi yang terjadi di perusahaan mendorong keberhasilan yang intes bagi perusahaan tersebut. Komunikasi tidak bisa dibatasi oleh keadaan apa pun selama komunikator dan komunikan ada didalamnya. Komunikasi bisa terjadi dalam keadaan pandemi covid -19 sekalipun. Seperti halnya yang dirasakan oleh mahasiswa magang kampus merdeka di perusahaan PT Impactbyte Teknologi Edukasi (SKILVUL) dimana mahasiswa magang di perusaahan ini melakukan komunikasi menggunkan media tambahan seperti aplikasi *Discord* untuk mendukug terciptanya komunikasi yang baik atar pemagang dan mentor perusahaan untuk bertukar informasi maupun melakukan proses belajar mengajar. Dimana sebelum terjadi pandemi covid-19 para mahasiswa magang atau pun karyawan akan datang langsung ke perusahaan. Oleh karena itu pihak dari perusahaan SKILVUL mengambil keputusan dengan menggunakan apliaksi *Discord* sebagai media komunikasi utama untuk menjaga komunikasi di perusahaan dan dengan memikirkan keunggulan aplikasi *Discord* dan fitur-fitur didalamya yang sudah maksimal digunakan sebagai media komunikasi di tengah pandemi covid-19. Namun tidak bisa dipungkiri ada mahasiswa yang kurang paham dalam menggunakan aplikasi *Discord* ini sebagai media komunikasi hal ini lah yang menjadi salah satu problema dalam pemanfaatan aplikasi *Discord* sebagai media komunikasi di PT Impactbyte Teknologi Edukasi (SKILVUL). Pemanfaatan media yang tepat dalam berkomunikasi bertujuan untuk mendapatkan output yang baik dan disesuaikan dengan kubutuhan dan kondisi yang ada. Menggunakan *Discord* sebagai media informasi dan komunikasi menjadi sulusi alternatif bagi perusahaan selain menggunakan media lain seperti WhatsApp, Telegram maupun aplikasi lainnya. Maka dari itu penulis akan membahas secara spesifik tentang aplikasi *Discord* dan fitur-fitur apa saja yang dimanfaatkan oleh mahasiswa magang dan mentor untuk menjalin komunikasi yang baik selama pandemi covid-19 di PT Impactbyte Teknologi Edukasi (SKILVUL).

**METODE PENELITIAN**

M

**etode dalam penelitian;** ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Desain pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskripsi kualitatif. Menurut Lincoln dan Kuba (dalam Moleong, 2014:11) salah satu ciri penelitian kualitatif adalah ciri deskriptif, yaitu data yang kumpulkan berupa teks, gambar, dan bukan angka. Data ini berasal dari wawancara, observasi,kusioner dan dokumen. Sedangkan menurut Darmawan (2014: 217), metode yang diuraikan adalah penelitian digunakan untuk mempelajari apa yang terjadi di lapangan. Menurut Moleong (2014:6) penelitian kualitatif adalah penelitian bertujuan untuk memahami fenomena yang dialami subjek riset pribadi, seperti perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dll. Tertulis dan lisan secara utuh dan deskriptif, memanfaatkan berbagai metode di lingkungan alam alami. Adapun subjek penelitian ini adalah mahasiswa yang melakukan magang di PT. Impactbyte Teknologi Edukasi (SKILVUL). Infroman dalam penelitian ini sebanyak 5 orang, yaitu mereka adalah mahasiswa magang dan mentor. Fokus penelitian:1. Bagaimana fitur dalam aplikasi *Discord* yang digunakan oleh mahasiswa magang untuk berkomunikasi di PT. Impactbyte Teknologi EDUKASI (SKILVUL 2. Bagaimana Gambar atau photo dimanfaatkan oleh mahasiswa magang untuk berkomunikasi di PT Impactbyte Teknologi Edukasi (Skilvul) 3. Bagaimana Text dimanfaatkan oleh mahasiswa magang untuk berokomunikasi di PT Impactbyte Teknologi Edukasi (Skilvul) 4. Bagaimana suara atau *voice* dimanfaatkan oleh mahasiswa magang untuk berkomunikasi di PT Impactbyte Teknologi Edukasi(Skilvul). **Teknik Pengumpulan Data;** Wawancara, Observasi, Dokumentasi. **Teknik Analisis Data;** Miles dan Huberman. Model analitis Menurut Miles dan Huberman (1992), suatu kegiatan interaktif terdiri dari beberapa tahapan, yaitu: Pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Berikut penjelasan dari Miles dan Huberman (1984) dalam Sugiyono (2015: 247): Menyatakan yang paling selalu digunakan agar bisa menyajikan data untuk penelitian kualitatif ialah dengan teks yang memiliki sifat naratif 3. Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi, Selanjutnya dalam analisis data kualitatif menurut Miles dan Huberman adalah penarikan kesimpulan berdasarkan data yang sudah direduksi dan melalukan pengecekan juga verifikasi kredibilitas data yang diperoleh.

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

D

alam magang merdeka secara daring pada masa pandemi covid-19 ini di PT Impactbyte Teknologi Edukasi (SKILVUL) sudah terlaksana selama satu tahun lamanya. Dalam magang merdeka ini pun menghasilakan banyak tanggapan yang berbeda-beda dari setiap mahasiswa magang. Baik itu tanggapan negative maupun tanggapan positif. Dalam magang merdaka secara daring ini (WFH) beberapa tanggapan mahasiswa magang yang mengikuti kampus merdeka khususnya di perusahaan PT Impactbyte Teknologi Edukasi (SKILVUL) tentang bagaimana proses komunikasi yang akan terjadi antara peserata magang merdeka dengan perusahaan. Hal ini lah yang membuat banyak mahasiswa ragu untuk mengikuti kampus merdeka karena hambatan komunikasi dan apakah akan terjadi *feed back* serta bagai mana cara magang secara online yang terpikirkan oleh mahasiswa. Oleh sebab itulah peneliti membahas mengenai aplikasi *Discord* yang digunakan oleh mahasiwa magang di PT Impactbyte Teknologi Edukasi (SKILVUL) untuk berkomunikasi antara mentor dengan mahasiswa magang. Menurut teori yang peneliti gunakan teori CMC (*teori computer mediatet comuunication)* teori CMC ini adalah bentuk komunikasi yang menggunakan media computer atau sejenisnya dengan bantuan aplikasi yang di dalamnya seperti fitur, suara, gambar atau photo, text. Dari ke empat faktor inilah yang mendasari peneliti untuk mengetahui pemanfaatan aplikasi *Discord* ini menjadi media komunikasi yang digunakan oleh mahasiswa magang dan mentor perusahaan dalam melakukan komunikasi. Dalam penelitian ini yang pertama dibahas yaitu faktor fitur dalam aplikasi *Discord* dari hasil data yang peneliti dapat dari ke lima informan diatas mengatakan fitur yang terdapat dalam aplikasi *Discord* sangat menunjang sebagai media komunikasi karna didukung dengan banyaknya fitur-fitur yang sangat membantu mahasiswa magang. Menurut Kamus Besar Basaha Indonesi (KBBI) fitur adalah karakteristik yang terdapat pada suatu alat seperti televisi, ponsel dan lainnya. Dari pengertian tersebut bahwa karakteristik yang terdapat pada aplikasi *Discord* adalah fitur nya sendiri yang banyak dan hanya terdapat dalam satu aplikasi. Mahasiswa magang sejauh ini mengatakan bahwa fitur dalam aplikasi *Discord* sangat efektif sebagai media komunikasi dan informasi. Salah satu fitur *Discord* yang sangat bagus yaitu *voice chat* dimana fitur yang digunakan dalam pertemuaan dan sekaligus bisa *share screen* yang dimana mahasiswa tidak perlu repot lagi menginstal aplikasi zoom atau sejenisnya. Bukan hanya dari tanggapan atau data yang didapat, bahkan peneliti sendiri yang bergabung dalam magang merdeka tersebut mengakui bahwa fitur dalam aplikasi *Discord* efektif untuk digunakan sebagai media komunikasi antar mahasiswa magang dan mentor. Faktro yang kedua yang peneliti bahas yang ditarik dari teori CMC yaitu fitur gambar atau photo. Dimana fitur gambar atau foto ini lebih mengarah ke media infromasi. Dari data yang peneliti dapat saat melakukan sesi wawancara ke lima informan mengatakan bahwa gambar atau photo lebih maksimal digunakan sebagi media informasi dari pada media komunikasi ini disebakan karna setiap pengumuman yang di lakukan di SKILVUL selalu meyertakan gambar atau photo sebagai media penjelas informasi. Namun tidak bisa dipungkiri bahwa gambar atau photo juga bisa digunakan sebagai media komunikasi visual apalagi didukung dengan gambar yang memiliki kualitas tinggi yang memungkinkan para peserta magang jarang mendapatkan miss komunikasi. Selanjutnya data yang peneliti peroleh dari salah satu mentor mengenai gambar atau photo ternyata gambar atau photo juga bisa digunakan menjadi sebuah bahan untuk lelucon atau hiburan untuk mahasiswa magang agar tidak terlalu stress dengan tugas yang di dapat. 2 dari 5 informan mengatakan bahwa ada mahasiswa magang juga memanfaatkan gambar atau photo tidak hanya sebagai media komunikasi dan pencari informasi tapi juga sebagi keperluan dokumentasi apabila diperlukan. Sejalan dengan itu peneliti juga merasakan hal yang sama mengenai gambar atau photo ini yang dimanafaatkan sebagai media komunikasi oleh mahasiswa magang dimana menurut peneliti fitur ini cukup efektif digunakan sebagai media komunikasi dan informasi karena kenyataan dilapangan menujukkan bahwa gambar atau photo ini sangat erat dengan mahasiswa magang karena apa pun kegiatan mahasiswa yang berkaitan dengan magang pasti membutuhkan gambar atau photo. Faktor yang ketiga yang mengacu pada teori CMC yaitu fitur Text. Untuk fitur text ini sesuai dengan data yang peneliti dapat dari hasil wawancara mengungkapkan bahwa fitur text sendiri menjadi fitur yang paling banyak digunakan oleh mahasiswa magang untuk melakukan komunikasi kepada mentor maupun kepada pihak SKILVUL. Hal ini terjadi karena fitur text ini lebih simpel dan lebih praktis digunakan oleh mahasiwa magang maupun mentor untuk melakukan interaksi. Sama seperti aplikasi lainnya aplikasi *Discord* ini mempunyai fitur yang efisen dan dilengkapi dengan fitur emoji dan stiker yang menjadi penunjang kegiatan komunikasi. Bahkan lebih dari 60% kegiatan komunikasi di SKILVUL menggunakan fitur text ini. Fitur text dalam aplikasi *Discord* menjadi peran utama yang menunjang terciptanya komunikasi yang baik dalam perusahaan PT Impactbyte Teknologi Edukasi (SKILVUL) dimasa pandemi covid-19. Samahalnya dengan yang dialami peneliti saat menggunakan aplikasi *Discord* bahwa fitur yang menjadi peran utama itu adalam fitur text karena lebih mudah dan efektif. Faktor ke empat menurut teori CMC yaitu fitur suara atau *voice chat,* dari data yang peneliti dapat bahwa fitur suara atau voice chat merupakan fitur yang efektif dikarenakan mahasiswa magang dapat saling berkomunikasi selayaknya sedang bertemu namum ini lewat virtual. Komunikasi dalam menggunkan fitur ini tentu sangat mendukung pengunaan aplikasi *Discord* di PT Impactbyte Teknologi Edukasi (SKILVUL) dimana hampir tidak ada nya dijumpai miss komunikasi namun tidak bisa dipungkiri dalam fitur ini bisa menimbulkan noise dalam berkomunikasi karena suara-suara dari peserta lain dapat terdengar. Tapi data yang terdapat dalam wawancara saya bahwa 2 dari 5 informan mengatakan tidak terlalu suka dalam menggunkan fitur *voice chat* ini karna lebih ribet karena harus janjian dulu untuk menggunkan fitur ini. Dalam analisis peneliti untuk keseluruhan dalam “pemanfaatan aplikasi *Discord* sebagai media komunikasi di PT Impactbyte Teknologi Edukasi (SKILVUL) sudah sangat bagus hal ini terbukti dari data yang didapat oleh peneliti menggenai tanggapan dan respon mereka dalam menggunakan aplikasi *Discord* sebagai media komunikasi di SKILVUL. Namun dibalik ke efektifan aplikasi *Discord* sebagai media komuikasi tentu tidak bisa dipungkiri bahawa dalam hal ini tentu aplikasi *Discord* tetap mempunyai kekurangan dimana dalam menggunakan aplikasi *Discord* ini tentu harus didukung oleh keadaan jaringan atau internet yang memadai karna aplikasi *Discord* tidak bisa di operasikan dalam keadaan *off* atau mati jaringan hal ini sesuai dengan teori CMC bahwa perkembangan media baru harus didukung dengan perkembangan internet yang bagus.

**KESIMPULAN DAN SARAN**

B

erdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan oleh penulis, maka penelitian dengan judul “Pemanfaatan Aplikasi Discord Sebagai Media komunikasi Oleh Mahasiswa Magang Di Masa Pandemi Covid-19 Di PT Impactbyte Teknologi Edukasi (SKILVUL)”. Terdapat empat faktor pendorong yang menunjang keberhasilan aplikasi *Discord* sebagai media komunikasi antara lain: 1. Fitur Yang menjadi penopang penting dalam aplikasi *Discord* sehingga menjadi aplikasi yang efektif digunakan di SKILVUL. Yang menjadi penopang penting dalam aplikasi *Discord* sehingga menjadi aplikasi yang efektif digunakan di SKILVUL. bahwa fitur dalam aplikasi *Discord* sangat efektif sebagai media komunikasi dan informasi. Salah satu fitur *Discord* yang sangat bagus yaitu *voice chat* dimana fitur yang digunakan dalam pertemuaan dan sekaligus bisa *share screen* yang dimana mahasiswa tidak perlu repot lagi menginstal aplikasi zoom atau sejenisnya. 2.Fitur gambar atau photo Dimana fitur gambar atau foto ini lebih mengarah ke media infromasi disbanding sebagai komunikasi. Namun tidak bisa dipungkiri bahwa gambar atau photo juga bisa digunakan sebagai media komunikasi visual apalagi didukung dengan gambar yang memiliki kualitas tinggi yang memungkinkan para peserta magang jarang mendapatkan miss komunikasi. mahasiswa magang juga memanfaatkan gambar atau photo tidak hanya sebagai media komunikasi dan pencari informasi tapi juga sebagi keperluan dokumentasi apabila diperlukan. 3.Fitur text bahwa fitur text sendiri menjadi fitur yang paling banyak digunakan oleh mahasiswa magang untuk melakukan komunikasi kepada mentor maupun kepada pihak SKILVUL. Hal ini terjadi karena fitur text ini lebih simpel dan lebih praktis digunakan oleh mahasiwa magang maupun mentor untuk melakukan interaksi. Lebih dari 60% kegiatan komunikasi di SKILVUL menggunakan fitur text ini. Fitur text dalam aplikasi *Discord* menjadi peran utama yang menunjang terciptanya komunikasi yang baik dalam perusahaan PT Impactbyte Teknologi Edukasi (SKILVUL) dimasa pandemi covid-19. 4.Fitur suara/*fitur chat* Komunikasi dalam menggunkan fitur ini tentu sangat mendukung pengunaan aplikasi *Discord* di PT Impactbyte Teknologi Edukasi (SKILVUL) dimana hampir tidak ada nya dijumpai miss komunikasi namun tidak bisa dipungkiri dalam fitur ini bisa menimbulkan noise dalam berkomunikasi karena suara-suara dari peserta lain dapat terdengar. Saran: Untuk Peserta magang walaupun magang merdeka sesi ke dua telah selesai di PT Impactbyte Teknologi Edukasi, para mahasiswa yang pernah tergabung diharapkan selalu aktif dalam dalam menggunakan Discord sebagai media komuikasi jarak jauh. Saran untuk penelitian selanjutnya yang ingin meneliti aplikasi Discord sebagai media komunikasi agar lebih diperdalam lagi. Karna didalam penelitian ini peneliti membuka untuk mengembangkan komunikasi yang terjadi didalam aplikasi discord ini untuk penelitian selanjutnya

**DAFTAR PUSTAKA**

Arnus, Sri Hadijah. "*Computer Mediated Communication (CMC)*, pola baru berkomunikasi." *Al-Munzir* 8.2 (2018): 275-289.

Blake, R.H, dan Haroldsen, E.O. 2005*. Taksonomi Konsep Komunikasi.* Surabaya: Papyrus

Creswell, J.W. 2010. Research Design: *Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Edisi ke-3, Pustaka Pelajar. Yogyakarta.

Definisi-Pengertian.com adalah berbagai referensi.“Definisi Pengertian Pemanfaatan”, artikel dari <http://www.definisipengertian.com/2015/07definisi-pengertian-pemanfaatan.html>.

Dewantara, J.A., Eriani, & Efendi. (2020). *Pemanfaatan aplikasi discord sebagai media pembelajaran online. Jurnal teknoligi informasi dan Pendidikan*, 13(1), 61-65.

Firdaus, Adzan Salman. (2020). *Mengenal discord aplikasi online para gamer*.

Habib hanafi, dkk.,*Pengaruh Persepsi Kemanfaatan dan Persepsi Kemudahan Website UB terhadapSikap Pengguna dengan Pendekatan TAM”,* Artikel dari <http://administrasibisnis.studentjournal.ub.ac.id>.

Handayani, D., Hadi, D. R., Isbaniah, F., Burhan, E., & Agustin, H. (2020*). Corona virus disease 2019*. Jurnal Respirologi Indonesia, *40*(2), 119-129.

J. Baran 20014 *Pengantar Komunikasi Massa* jilid 1 Edisi 5 Jakarta: Penerbit Erlangga

Mulyana Deddy. 2005. *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar.* Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Mulyana Deddy. 2018. *Metodologi Penelitian Kualitatif, Paradigma Baru Ilmu Komunikasi dan Ilmu Sosial Lainnya*: Bandung: Remaja Rosdakarya

Pakpahan, Roida, and Yuni Fitriani. *"Analisa pemanfaatan teknologi informasi dalam pembelajaran jarak jauh di tengah pandemi virus corona covid-19*." Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research 4.2 (2020): 30-36.

Raihan, J.P., & Putri,Y . R (2018). *Pola Komunikasi group discord PUGB.IND0.FUN melalui aplikasi discord. e-Proceeding of management.*

Rakhmawan, Aditya, et al. *"Analisi Pemanfaatan Aplikasi Discord dalam Pembelajaran Daring di Era Pandemi Covid-19*." Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP. Vol. 3. No. 1. 2020.

Rakhmawati, Y. 2019. *Metode Penelitian Komunikasi.* Surabaya: CV. Putra Media Nusantara.

Ridho, M. Rasyid, Muhaimin Muhaimin, and Harry Soedarto Harjono. *"Pengaruh Aplikasi Discord Dalam Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Kuliah Komputer*." Jurnal Ilmiah Bina Edukasi 14.1 (2021): 22-35.

Sugiyono.2010*.Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung:Alfabeta.

Thurlow, C., Lengel, L., and Tomic, A. (2004). *Computer mediated c o m m u n i c a t i o n : s o c i a l interaction and the internet*. California : SAGE Publications.

Tjahjadi, Edward, Sinta Paramita, and Doddy Salman. "*Pembelajaran Era Pandemi Covid-19 di Indonesia (Studi terhadap Aplikasi Discord)*." Koneksi 5.1 (2021): 83-89.