

ANALISA MEDIA SOSIAL SEBAGAI SARANA PENYEBARAN INFORMASI DAN PROMOSI DENGAN METODE TOPSIS

Rendi Adi Sofyan¹, Andi Arfian²

Sistem Informasi, Teknologi Informasi, Universitas Nusa Mandiri
Jl Raya Jatiwaringin No.02 Cipinang Melayu, Jakarta Timur
E-mail: 11210982@nusamandiri.ac.id¹, andi.arf@nusamandiri.ac.id²

Abstrak - Dengan terus perkembangan generasi 4.0 media sosial selalu menyajikan pengunanya dengan hal-hal yang bersifat viral dan kekinian untuk mengikuti tren dari yang disukai dan dibutuhkan generasi x, y dan z. Dengan semakin banyak jenis-jenis media sosial yang banyak digunakan oleh penggunanya, banyak pengguna yang bingung untuk menggunakan media sosial yang tepat serta efisien sesuai dengan kebutuhannya. Untuk menentukan media sosial terbaik yang tepat, dalam hal ini mengimplementasikan penggunaan metode *Technique For Other Reference by Similarity to Ideal Solution* (TOPSIS) media sosial sebagai sarana penyebaran informasi dan promosi untuk mencapai hasil yang baik. Dimulai dari jangkauan (*reach*), kemudahan akses (*accessibility*), Aktualitas (*immediacy*), penggunaan (*usability*), *Kreatif, Informatif dan adaptif*, transaksi (*transaction*) dan keamanan (*security*) yang menjadi satu kesatuan yang saling mempengaruhi terhadap minat dan penggunaan media sosial. Dengan hasil penelitian nilai preferensi atau ranking pertama yaitu aplikasi Tik-Tok dengan nilai 1, ranking kedua Facebook dengan nilai 1,2629, ranking ketiga Instagram dengan nilai preferensi 1,2431, keempat YouTube dengan nilai preferensi 1,2334 dan terakhir Twitter dengan nilai preferensi 0.

Kata Kunci: Media Sosial Terbaik, Sarana Penyebaran Informasi dan Promosi

I. PENDAHULUAN

Media Sosial merupakan sebuah media *platform* digital di era perkembangan jaman 4.0 dengan yang digandrungi masyarakat khususnya di Indonesia dan cakupan luas seluruh Negara. Media sosial saat ini digunakan oleh dari semua usia, *gender* dan lapisan masyarakat. Dengan media sosial memungkinkan seseorang untuk berpartisipasi, berbagi, menciptakan isi atau konten meliputi blog, jejaring sosial, wiki, forum, dan dunia virtual. Berinteraksi/ berkomunikasi dan bersosialisasi melalui media sosial dilakukan secara online (*daring*) tanpa dibatasi oleh jarak, ruang dan waktu. Berdasarkan riset laporan bertajuk Digital 2022: Indonesia, DataReportal menyebutkan bahwa penggunaan media sosial mencapai 68,9% dari jumlah penduduk Indonesia 277,7 juta hingga Januari 2022.

Media sosial saat ini salah satu aplikasi yang banyak dan sering digunakan oleh penggunanya. Peranan media sosial pun saat ini sangat dekat dengan kehidupan kita yang saat ini mulai banyak digunakan sebagai media promosi, mulai dari iklan berjualan, berita, dan informasi lainnya. Dengan media sosial memungkinkan kita untuk mendapatkan informasi tersebut dibandingkan media khusus periklanan/ *advertising* offline lainnya. Dengan banyaknya persaingan antar media sosial diperlukan penelitian untuk menentukan media sosial terbaik sebagai sarana penyebaran informasi dan promosi

Dari beberapa uraian masalah pada bagian latar belakang masalah, maka penulis membuat identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana menentukan media sosial terbaik.
2. Bagaimana menerapkan Metode *Technique For Other Reference by Similarity to Ideal Solution* (TOPSIS) dalam pemilihan Media Sosial sebagai sarana promosi?
3. Bagaimana bobot terhadap setiap kriteria
4. Menentukan media sosial yang paling efektif dan sering digunakan oleh penggunanya untuk mencari informasi atau menuangkan id-idinya.

Penulis membatasi ruang lingkup sesuai dengan pembahasan yaitu :

1. Media sosial diantaranya ; YouTube, Facebook, Instagram, Twitter dan Tik-Tok untuk menjadi kategori pemilihan jenis media sosial.
2. Menentukan media sosial terbaik dengan menggunakan pendekatan perhitungan Metode *Technique For Other Reference by Similarity to Ideal Solution* (TOPSIS).
3. Untuk pengambilan sampel dengan menyebarkan kuesioner kepada responden dengan populasi jumlah penduduk wilayah Kabupaten Bekasi yang berdasarkan Badan Pusat Statistik Kabupaten Bekasi tahun 2018-2020 dengan jumlah penduduk 2,5 Juta jiwa dengan pengambilan sampel penelitian menggunakan rumus *solvin margin eror* sebesar

10% sehingga sampel yang di perlukan sebanyak 99,9 responden dan atau pada penelitian ini penulis membulatkan jumlah responden menjadi 101 responden.

4. Adapun yang mejadi penilaian dalam penelitian ini terdiri dari beberapa variabel penilaian media sosial diantaranya : Jangkauan(*reach*), aksesibilitas(*accessibilitas*), aktualitas(*immendiancy*), Penggunaan(*usability*), *kreatif,Adaxptif dan inovatif*, transaksi(*transaction*) dan Keamanan (*security*).

II. TINJAUAN PUSTAKA

Media

Media merupakan alat saluran komunikasi. Secara etimologis kata “media” berasal dari bahasa latin, yaitu “medius” yang artinya tengah perantara, atau pengantar. Istilah media pada umumnya biasa disebut sesuatu yang dijadikan wadah, tempat, alat untuk melakukan komunikasi atau lainnya. Suatu alat pelantara dan atau penghantar guna menyampaikan pesan atau informasi dari suatu sumber kepada orang lain atau penerima pesan.

Adapun pengertian media oleh beberapa ahli; Segala bentuk yang dipergunakan untuk proses penyaluran informasi disebut media.

a. Sosial

Sosial adalah hal yang berkaitan dengan cakupan luas dikarenakan memiliki acuan hubungan antar orang yang. Sosial salah satu kata yang sangat dengan kehidupan kita dalam sehari-hari sulit bagi kita atau berhubungan dengan masyarakat untuk mendefinisikan secara universal.

b. Media Sosial

Media sosial atau kita menyebutnya dengan dunia maya (semu) dengan partisipan para penggunanya bisa berpartisipasi, membagikan, dan membuat sesuatu yang memungkinkan terjadinya interaksi sosial antar penggunanya.

- 1) Aplikasi media sosial berbagi video
Aplikasi berbagi video tentu sangat efektif guna menyebarkan informasi dan promosi. Aplikasi ini akan lebih banyak akan memberikan model penyajian kepada penggunanya. Ada beberapa aplikasi yang biasanya kita gunakan diantaranya; *YouTube, Snapchat, Tik-Tok* yang saat ini familiar di gunakan di Indonesia.
- 2) Aplikasi media sosial berbagi jaringan sosial
Dengan menggunakan aplikasi ini memungkinkan user atau penggunanya untuk menjalin interaksi sosial satu sama lainnya. Aplikasi media sosial berbagi jaringan sosial di Indonesia yang pada umumnya digunakan diantaranya Facebook, Twitter, Path dan lainnya.
- 3) Aplikasi media sosial berbagi *swa* –foto

Aplikasi ini memungkinkan penggunanya saat populer untuk dengan mudah dalam mengunggah, menyebarkan informasi mulai dari kegiatan sehari-hari, hal yang aneh, lucu bahkan menyeramkan dalam bentuk gambar. Aplikasi berbagi ini di Indonesia yang digunakan diantaranya ; *Instagram*.

4) Aplikasi media sosial *chatting*

Aplikasi media ini memungkinkan untuk para penggunanya untuk berinteraksi melalui pesan singkat. Interaksi yang terjadi dalam media sosial *chatting* antaranya teks pesan, gambar, video ataupun beberapa media sosial memberikan fitur untuk melakukan panggilan suara (telfon) dan panggil video (*video call*). Aplikasi yang digunakan di Indonesia diantaranya; *whatsapp, line, telegram, we chat* dan lain sebagainya.

Penelitian Ilmiah

Penelitian ilmiah adalah rangkaian pengamatan yang saling berkaitan, menggabungkan dan menciptakan teori-teori yang mampu menjelaskan dan gambaran yang terjadi. Penelitian ilmiah juga suatu proses pengumpulan dan penganalisis data secara ilmiah dan logis untuk mencari jawaban atau solusi dari permasalahan yang diteliti. Suatu cara memperoleh ilmu agar memiliki nilai kebenaran logika dan berfikir empiris berdasarkan fakta salah satu untuk mendapatkan ilmu adalah melalui penelitian. Perlu disadari bahwa sebagian besar penelitian bukanlah berupa teknologi ataupun berupa suatu alat yang siap untuk digunakan.

Metode *Technique For Other Reference by Similarity to Ideal Solution (TOPSIS)*

TOPSIS merupakan metode pengambilan keputusan multikriteria atau kriteria yang banyak pilihan yang merupakan alternative yang mempunyai jarak terkecil dari solusi ideal positif dan jarak terbesar dari solusi ideal negatif dari sudut pandang geometris dengan menggunakan jarak *Euclidean*(jarak antar dua titik).

Atau dengan menggunakan metode ini dapat digunakan menentukan perankingan alternatif dengan memperhitungkan solusi ideal dari suatu masalah dan penentuan bobot setiap kriteria.

Dalam menentukan keputusan performance, evaluasi, perbandingan menggunakan metode TOPSIS. Adapun kelebihan dalam pemilihan dari metode TOPSIS diantaranya adalah:

1. Memiliki konsep yang sederhana dan mudah untuk dipahami.
2. Waktu komputasi yang efisien.
3. Memiliki kemampuan untuk mengukur kinerja relatif dan alternatif –alternatif keputusan. Langkah-langkah sebelum penggunaan metode TOPSIS ;
1. Menentukan rating kinerja alternatif pada setiap kriteria

2. Menentukan bobot untuk setiap kriteria (w). Nilai bobot untuk setiap kriteria harus berdasarkan rentang nilai yang sama.
3. Membuat matriks keputusan yang ternormalisasi.
4. Membuat matriks keputusan yang ternormalisasi terbobot.
5. Menentukan matriks solusi ideal positif dan matriks solusi ideal negatif.
6. Menentukan jarak antara nilai setiap alternatif dengan matriks solusi ideal positif dan negatif.
7. Menentukan nilai preferensi untuk setiap alternatif.

Tahapan –tahapan algoritma dalam metode TOPSIS sebagai berikut ;

1. Membuat matriks keputusan yang ternormalisasi

$$r_{ij} = \frac{X_{ij}}{\sqrt{\sum_i^m = 1(x_{ij})^2}}$$

Keterangan :

r_{ij} = merupakan atribut yang telah dinormaisasi

x_{ij} = merupakan nilai setiap atribut

m = merupakan nilai atribut yang tersedia untuk masing-masing kriteria

2. Membuat matriks keputusan yang ternormalisasi terbobot

$$y_{ij} = w_{ij} r_{ij}$$

Dengan $i= 1, 2, \dots, m$ dan $j= 1, 2, \dots, n$

3. Menentukan matriks solusi ideal positif dan matriks ideal negatif.

Matriks solusi ideal positif :

$$A^+ = (y^+, y^+, \dots, y^+);$$

Matriks solusi ideal negatif :

$$A^- = (y^-, y^-, \dots, y^-);$$

4. Menentukan jarak antar nilai setiap alternatif dengan matriks solusi ideal positif dan solusi ideal negatif.

Jika antara alternatif A_i dengan solusi ideal positif dirumuskan sebagai berikut:

$$D_i^+ = \sqrt{\sum_{j=1}^n (y_i^+ - y_{ij})^2};$$

Jika antara alternatif A_i dengan solusi ideal negatif dirumuskan sebagai berikut:

$$D_i^- = \sqrt{\sum_{j=1}^n (y_{ij} - y_i^-)^2};$$

5. Menentukan nilai preferensi untuk setiap alternatif.

$$V_i = \frac{D_i^-}{D_i^- + D_i^+}$$

Keterangan :

V_i = Preferensi

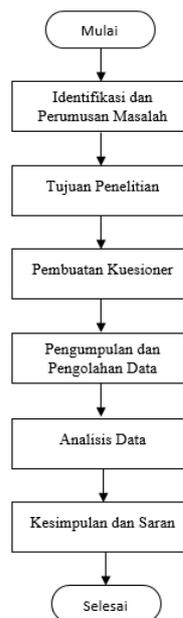
D_i^- = Jarak terjauh solusi ideal positif

D_i^+ = Jarak terdekat solusi ideal negatif

6. Marangking alternative.

III. METODE PENELITIAN

Berikut ini merupakan alur penelitian yang digambarkan dalam bentuk *flowchart diagram*:



Sumber : Hasil Penelitian,2022

Gambar 1. Flowchart Tahapan Penelitian

Metode yang dilakukan peneliti membagi nya menjadi 2 cara, data primer dan data sekunder sebagai berikut;

1. Data Primer

- a. Observasi

Penulis melakukan tahapan observasi dengan tujuan pengumpulan data-data penelitian baik secara langsung atau daring.

- b. Kuesioner

Dalam hal ini kuesioner dilakukan dengan cara memberikan beberapa pernyataan terhadap objek yang diteliti dengan menyebarkan link kuesioner melalui Media Sosial dengan cakupan luas yang akan diisi oleh pengguna media sosial.

2. Data Sekunder

- a. Studi Pustaka

Untuk data sekunder peneliti memperoleh dari referensi buku-buku, *e-book*, jurnal, literature dan informasi lainnya yang berhubungan dengan penelitian untuk menentukan Media Sosial terbaik dengan metode TOPSIS.

Populasi merupakan jumlah total dari objek/ subjek penelitian. Pada penelitian ini jumlah populasi yang digunakan adalah populasi dari penduduk kota Bekasi berdasarkan Badan Pusat Statistik (BPS) Kota Bekasi proyeksikan penduduk Kabupaten/Kota Bekasi 2018-2020 adalah 2.543.676 jiwa. Teknik sampling digunakan dalam mengukur jumlah sampel yang akan dipergunakan dalam penelitian ini[12]. Sampel penelitian Penentuan jumlah sampel didapat dengan menggunakan rumus solvin.

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

n = jumlah sampel

N= jumlah populasi

e= jumlah presentase kelonggaran ketidaktelitian karena kesalahan penarikan sampel yang dapat ditolerir atau diinginkan, kemudian dikuadratkan.

Penelitian menentukan nilai *error/ margin error* ketidaktelitian tingkat kesalahan sebesar 10%, perhitungan yang akan dipergunakan adalah sebagai berikut:

$$n = \frac{2.543.676}{1 + (2.543.676(10/100)^2)}$$

$$n = \frac{2.543.676}{1 + (2.543.676(0,01)^2)}$$

$$n = \frac{2.543.676}{1 + (25.436,76)}$$

$$n = \frac{2.543.676}{25.437,76}$$

$$n = 99,99$$

Tabel.1 Alternatif

Kode	Keterangan
A1	YouTube
A2	Instagram
A3	Facebook
A4	Twitter
A5	Tik-Tok

Sumber : Hasil penelitian, 2022

Alternatif merupakan objek yang menjadi penelitian untuk mendapatkan hasil dengan ini beberapa alternatif yang dipilih diantaranya : **YouTube** dengan kode A1, **Instagram** dengan kode A2, **Facebook** dengan kode A3, **Twitter** dengan kode A4, dan **Tik-Tok** dengan kode A5.

Tabel.2 Kriteria (variabel)

Keterangan

Jangkauan (<i>reach</i>)
Aksesibilitas (<i>accessibility</i>)
Aktualitas (<i>immediacy</i>)
Penggunaan (<i>usability</i>)
<i>Adaptif, Informatif dan Interaktif</i>
Transaksi (<i>transaction</i>)
Keamanan (<i>security</i>)

Sumber : Hasil Penelitian, 2022

Berikut berupa kriteria (variabel) yang akan menjadi penilaian untuk setiap masing-masing alternatif yang dipilih oleh responden. Untuk disetiap kriteria(variabel) akan memiliki sub Variabel

Kriteria	Kode	Indikator
Jangkauan (<i>reach</i>)	C1	Daya jangkauan yang luas dan merata
	C2	Penyebaran secara cepat dan tepat
Aksesibilitas (<i>accessibility</i>)	C3	Support/Compatible disemua perangkat
	C4	Mudah diakses oleh public
Aktualitas (<i>immediacy</i>)	C5	Dapat mempengaruhi respon khalayak banyak
	C6	Mempengaruhi perkembangan
Penggunaan (<i>usability</i>)	C7	Mudah diakses tanpa keterampilan khusus
	C8	Biaya yang terjangkau/murah
	C9	Dapat digunakan untuk semua kriteria
	C10	Memiliki fitur yang lengkap & menarik
	C11	Sebagai pengetahuan, kesenangan dan gaya hidup.
Adaptif, Informatif dan Interaktif	C12	Memberikan informasi yang jelas & mudah menyampaikan informasi
	C13	Dapat melakukan hubungan interaksi dengan yang lainnya
Transaksi (<i>transaction</i>)	C14	Selalu memberikan dan atau menyajikan hal baru
	C15	Mudah dalam melakukan transaksi
Keamanan (<i>security</i>)	C16	Menjamin keamanan dalam transaksi
	C17	Keamanan data pribadi

Sumber : Hasil Penelitian, 2022

Berikut hasil dari normalisasi bobot kriteria untuk setiap masing-masing kriteria dengan pembobotan sebelumnya. Dengan perhitungan bobot (kriteria itu sendiri) dibagi dengan jumlah bobot (total bobot seluruh kriteria), maka diperoleh hasil normalisasi bobot disetiap kriteria.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengumpulan Data

Responden merupakan masyarakat publik khususnya area Bekasi, dengan melakukan penyebaran kuesioner dilakukan diarea publik seperti, terminal, stasiun dan area publik lainnya sebanyak 101 responden. Waktu yang diperlukan untuk melakukan pengumpulan data kuesioner kurang lebih 5 (lima) hari. Berikut merupakan uraian data responden berdasarkan jenis kelamin, umur,

pekerjaan, dan media sosial yang dipilih. Berikut ini hasil pengumpulan data diperoleh dari responden:

Tabel .1 Jenis Kelamin (*gender*) responden

Jenis Kelamin	Jumlah Responden	Presentase
Laki-Laki	32	32%
Perempuan	69	68%
Jumlah	101	100%

Sumber : Hasil Penelitian, 2022

Tabel 2. Umur (*age*) Responden

Usia Responden	Jumlah Responden	Presentase
>18 tahun	17	17%
18-20 Tahun	14	14%
21-25 Tahun	20	19%
26-30 Tahun	18	18%
31-35 Tahun	16	16%
36-40 Tahun	7	7%
41-45 Tahun	5	5%
46-50 Tahun	4	4%
Jumlah	101	100%

Sumber : Hasil Penelitian, 2022

Tabel 3. Pekerjaan Responden

Jenis Pekerjaan	Jumlah Responden	Presentase
Mahasiswa/ Pelajar	43	35%
Karyawan	35	42%
Wiraswasta/ Pengusaha	23	23%
Jumlah	101	100%

Sumber : Hasil penelitian, 2022

Tabel .4 Media Sosial Pemilihan Responden

Media Sosial	Jumlah Responden	Presentase
YouTube	14	14%
Facebook	6	6%
Instagram	11	11%
Twitter	2	2%
Tik-Tok	68	67%
Jumlah	101	100%

Sumber : Hasil Penelitian, 2022

Tabel.4 Nilai Bobot Kriteria (sub Alternatif)

Kode	Kriteria	Bobot
C1	Daya jangkauan yang luas dan merata	15

C2	Penyebaran secara cepat dan tepat	15
C3	Support/Compatible disemua perangkat	7
C4	Mudah diakses oleh public	8
C5	Dapat memperngaruhi respon khalayak banyak	10
C6	Mempengaruhi perkembangan	7
C7	Mudah diakses tanpa keterampilan khusus	3
C8	Biaya yang terjangkau/murah	3
C9	Dapat digunakan untuk semua kriteria	2
C10	Memiliki fitur yang lengkap & menarik	3
C11	Sebagai pengetahuan, kesenangan dan gaya hidup.	2
C12	Memberikan informasi yang jelas & mudah menyampaikan informasi	3
C13	Dapat melakukan hubungan interaksi dengan yang lainnya	3
C14	Selalu memberikan dan atau menyajikan hal baru	4
C15	Mudah dalam melakukan transaksi	5
C16	Menjamin keamanan dalam transaksi	5
C17	Keamanan data pribadi	5

Sumber : Hasil Penelitian, 2022

Berikut hasil dari normalisasi bobot kriteria untuk setiap masing-masing kriteria dengan pembobotan sebelumnya. Dengan perhitungan bobot (kriteria itu sendiri) dibagi dengan jumlah bobot (total bobot seluruh kriteria), maka diperoleh hasil normalisasi bobot disetiap kriteria.

Tabel 5. Hasil Perhitungan Nilai Preferensi

Nama Alternatif	V_i	Rangking
YouTube	1,2334	4
Facebook	1,2629	2
Instagram	1,2431	3
Twitter	0	5
Tik-Tok	1	1

Untuk Setiap Alternatif

Sumber : Hasil Penelitian, 2022

Dari hasil perhitungan nilai preferensi untuk setiap alternatif yang ada pada tabel IV.13 diatas, menyatakan bahwa media sosial terbaik yaitu ; **Tik-Tok** dengan nilai 1, untuk rangking kedua yaitu **Facebook**, rangking ketiga yaitu **Instagram**, rangking keempat yaitu **YouTube** dan rangking kelima **Twitter**.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan memberikan dan atau menyebarkan kuesioner kepada responden di daerah Kota/Kabupaten Bekasi sebanyak 101 responden. Proses lama data yang diperoleh dalam mendapatkan jawaban dari seluruh responden kurang lebih selama 6 (enam) hari. Dengan uraian mengenai data responden seperti, nama, jenis kelamin, usia, pekerjaan dan 17 pertanyaan yang diajukan sebagai bahan penilain untuk setiap masing-masing kategori. Dengan alternatif dan kriteria yang sebelumnya sudah ditetapkan dan hasil perhitungan menggunakan metode *Technique For Other Reference by Similarity to Ideal Solution* (TOPSIS) dalam menentukan media sosial terbaik dengan mendapatkan hasil yang rangking pertama adalah **Tik-Tok** dengan nilai 1, rangking kedua **Facebook** dengan nilai 1,2629, Rangking ketiga **Instagram** dengan nilai 1,2431, rangking keempat **YouTube** dengan nilai 1,2334 dan posisi terakhir adalah **Twitter** dengan nilai 0.

Saran

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan dan dikemukakan adapun beberapa saran yang dapat penulis berikan adalah sebagai berikut:

1. Untuk atribut atau objek penelitian media sosial yang masih dibawah atau di urutan masih terbawah (nilai terkecil) untuk terus dapat mengevaluasi untuk kinerjanya, layanan, fitur dan lainnya disetiap masing-masing aplikasi atau media sosial dengan semakin banyak dan majunya perkembangan teknologi untuk menarik minat penggunanya atau tetap menjadi pilihan utama dibanding aplikasi yang lainnya.
2. Diperlukannya pengembangan sistem pendukung keputusan metode *Technique For Other Reference by Similarity to Ideal Solution* (TOPSIS) pada penelitian yang masih sederhana, dimaan yang memungkinkan untuk implementasi dari program agar lebih efektif dan efisiensi.
3. Memungkinkan untuk penelitian selanjutnya untuk mengimplementasikan dengan menggunakan metode lainnya seperti *Analytical Hierarchy Process* (AHP), *Weigth Product* (WP) dan metode lainnya untuk menjadi tolak ukur antar metode dan perkembangan penelitian ini kedepannya

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Zaki, D. Y. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Pelajaran PKN SMA Swasta Darussa'adah Kec. Pangkalan Susu. *Al-Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(2), 809–820.
<https://doi.org/10.32505/ikhtibar.v7i2.618>
- Alimul Hidayat, A. (2021). *Menyusun Instrumen Penelitian & Uji Validitas-Reliabilitas - Aziz Alimul Hidayat - Google Books*. Health Book Publishing.
<https://books.google.co.id/books?id=0dAeEA-AAQBAJ&printsec=frontcover#v=onepage&q&f=false>
- Buana, T., & Maharani, D. (2020). Penggunaan Aplikasi Tik Tok (Versi Terbaru) dan Kreativitas Anak. *Jurnal Inovasi*, 14(1), 1–10.
<https://journal.binadarma.ac.id/index.php/jurnal-inovasi/article/download/1390/750>
- Engkus, E. (2019). Pengaruh Kualitas Pelayanan Terhadap Kepuasan Pasien Di Puskesmas Cibitung Kabupaten Sukabumi. *Jurnal Governansi*, 5(2), 99–109.
<https://doi.org/10.30997/jgs.v5i2.1956>
- Faiqah, F., Nadjib, M., & Amir Subhan, A. (2017). Youtube Sebagai Sarana Komunikasi Bagi Komunitas Makassar Vidgram. *Jurnal Komunikasi Kareba*, 17(1), 28–42.
<https://doi.org/10.1080/14639947.2015.1006801>
- Hootsuite. (2020). Hootsuite (We Are Social) Indonesia Digital report 2020. *Global Digital Insights*.
- Junawan, H., & Laugu, N. (2020). Eksistensi Media Sosial, Youtube, Instagram dan Whatsapp Ditengah Pandemi Covid-19 Dikalangan Masyarakat Virtual Indonesia 1 Hendra A. *PENDAHULUAN Perkembangan teknologi media yang sangat pesat serta dengan kemajuan teknologi-teknologi yang semakin har. Baitul Ulum: Jurnal Ilmu Perpustakaan Dan Informasi*, 4(1), 41–57.
- Kemp, S. (2022). *DIGITAL 2022: INDONESIA*. DataReportal.
<https://datareportal.com/reports/digital-2022-indonesia>
- Lathifah, Z., & Lubis, D. P. (2017). Hubungan Penggunaan Media Sosial dengan Perkembangan Usaha Kecil dan Menengah Kuliner Wilayah Solo Raya. *Jurnal Komunikasi Pembangunan*, 16(1), 75–88.
- Liedfray, T., Waani, F. J., & Lasut, J. J. (2022). *Peran Media Sosial Dalam Mempererat Interaksi Antar Keluarga di Desa Esandom Kecamatan Tombatu Timur Kabupaten Minahasa Tenggara*. 2(1).
- Muzakkir, I. (2017). Penerapan Metode Topsis Untuk Sistem Pendukung Keputusan

- Penentuan Keluarga Miskin Pada Desa Panca Karsa Ii. *ILKOM Jurnal Ilmiah*, 9(3), 274–281.
<https://doi.org/10.33096/ilkom.v9i3.156.274-281>
- Sitanggang, Y. R. U. (2019). Penyegaran Tentang Metode Penelitian Ilmiah Untuk Widyaiswara. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(1), 40–47.
- <https://doi.org/10.24246/j.js.2019.v9.i1.p40-47>
- Yuni, F. (2017). Analisis Pemanfaatan Berbagai Media Sosial sebagai Sarana Penyebaran Informasi bagi Masyarakat. *Paradigma - Jurnal Komputer Dan Informatika*, 19(2), 152.
<http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/paradigma/article/view/2120>