

PEMANFAATAN TEKNOLOGI BERBASIS WEB MOBILE PADA APLIKASI SURVEI PILKADA ASAHAN ONLINE DI MEDIA SOSIAL

Azrai Sirait

Fakultas Teknik, Universitas Asahan, Jl. Ahmad Yani Kisaran
email: azraijhon@gmail.com

Abstract

The online election survey application is an alternative application for survey agencies to carry out survey activities properly. In general, survey activities are carried out by conducting direct field observations by the survey team. Of course, this is what most survey institutions do nowadays and of course there are many drained of funds and energy. In terms of new breakthroughs, the online survey application by utilizing mobile web technology, besides making it easier for institutions, also makes it easier for respondents to participate in survey implementation. By using an online survey application in terms of time and funds, it is cheaper and faster, even the results can be accessed in real time by the public.

Keywords: technology, web-based, mobile, pilkada, social media

Abstrak

Aplikasi survei pilkada online merupakan aplikasi alternatif bagi lembaga survei untuk melaksanakan kegiatan survei dengan baik. Secara umum kegiatan survey dilaksanakan dengan melakukan observasi lapangan langsung oleh tim survei. Hal ini tentu sudah biasa dilakukan kebanyakan lembaga survei saat ini dan tentunya ada dana dan tenaga yang terkuras banyak. Dalam hal terobosan baru Aplikasi survei online dengan memanfaatkan teknologi web mobile ini selain mempermudah lembaga juga mempermudah para responden dalam partisipasi pelaksanaan survei. Dengan menggunakan aplikasi survei online dari segi waktu dan dana lebih murah dan cepat bahkan hasilnya secara realtime dapat diakses oleh publik.

Kata Kunci : teknologi, berbasis web, mobile, pilkada, media sosial

1. PENDAHULUAN

Pada pemilu serentak tahun 2020 di kabupaten asahan divisi lembaga survey dari divisi gpppm Indonesia yang diketuai oleh Azrai Sirait turut ikut berpartisipasi dalam survey pilkada di asahan yang di ikuti lembaga survey lainnya seperti LSI, Indikator dan Inpas. Dalam ajang tersebut sangat menarik adalah hanya lembaga survey dari divisi gpppm (gerakan Peduli pendidikan dan pelayanan masyarakat saja yang menunjukkan akurasi data dan hasil perolehan surveynya dibandingkan dengan lembaga lainnya. Artinya dalam survey pilkada serentak di asahan semua lembaga survey tidak ada yang memenangkan pasangan calon bupati dan wakil bupati H.Surya Dan Taufik kecuali hanya divisi survey dari gpppm yang memenangkannya. Adapun Hasil akhir saat perhitungan memang benar pasangan H.Surya

Taufik yang menang sesuai survey lembaga gpppm Indonesia.

Dalam implementasinya, Pemilihan Kepala Daerah (Pilkada) Serentak kembali dilaksanakan pada tahun 2018. Pada Tahun 2018, hiruk pikuk politik nasional kian riuh diperbincangkan banyak kalangan. Ruang-ruang publik seperti media, baik cetak ataupun *online*, tak henti-hentinya memuat berita politik. Hingga disini dapat dilihat bahwa *buzzer* memiliki fungsi ganda, selain melakukan promosi untuk mengenalkan *branding* pasangan calon, juga melakukan kampanye hitam terhadap lawan atau pasangan calon lainnya. Seperti pendapat pengamat politik Universitas Negeri Solo (UNS) Agus Riewanto:

“Dibandingkan kampanye menggunakan baliho, kampanye lewat medsos lebih efektif. Sebab, pengguna medsos lebih percaya pada perkataan teman atau kolega di

dunia maya daripada konten baliho pinggir jalan. Kampanye di medsos maupun konvensional akan diwarnai positive campaign (visi-misi) dan negative campaign (debat dengan acuan data riil), serta potensi black campaign (fitnah). Peran media sosial dan fenomena relawan memberikan warna tersendiri karena digerakkan secara bebas oleh publik. Ini bisa memengaruhi keberhasilan atau kegagalan aktor politik menduduki posisi strategis.” (Agus Riewanto dalam Wicaksono, 2018). kutipan dari (Christiany Juditha, 2019).

Pada tahun 2020 pelaksanaan pilkada dilakukan secara serentak se-nasional. Berketepatan di kabupaten asahan provinsi sumatera utara juga melaksanakan pilkada yang mana lembaga gerakan peduli pendidikan dan pelayanan masyarakat (GPPPM) ikut serta menyemarakkan peserta demokrasi dengan melaksanakan survey independen. Survei kali ini berbeda dengan lembaga lainnya yaitu menggunakan aplikasi survei dengan memanfaatkan teknologi berbasis web mobile dengan objek sampel melalui media sosial.

Kata *buzzer* berasal dari Bahasa Inggris yang berarti lonceng, bel, atau alarm, sedangkan dalam *Oxford Dictionaries*, *buzzer* diartikan sebagai perangkat *elektronik* yang digunakan untuk membunyikan dengungan guna menyebarkan sinyal atau tanda tertentu. *Buzzer* pada awalnya digunakan untuk mempromosikan suatu produk tertentu dengan atau tanpa imbalan. Namun, sejak tahun 2014, ketika pemilihan umum (pemilu) dilangsungkan di Indonesia, jasa *buzzer* mulai dilirik oleh aktor-aktor politik (Felicia & Loisa, 2019).

Menurut Kotler, Philip and Gary Armstrong dalam bukunya prinsip-prinsip pemasaran menyatakan bahwa kegiatan yang dilakukan *buzzer* adalah kegiatan pemasaran dimana seorang individu atau kelompok mendapatkan apa yang mereka mau dan butuhkan melalui menciptakan atau menukarkan barang dan nilai *dengan* satu sama lain. Ada beberapa konsep penting pemasaran yang diungkapkan oleh Kotler dan Keller yaitu kebutuhan, keinginan dan tuntutan, target pasar, penawaran dan merek, serta nilai.

Hal ini juga dikuatkan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Yanuar Nugroho dan Sofie Shinta Syarif tahun 2012

terbit di koranrepublika.co.id yang menyimpulkan bahwa penggunaan media sosial berpotensi memengaruhi proses politik untuk menggerakkan masyarakat untuk terlibat dalam politik. Selain itu, media sosial juga berpotensi membantu masyarakat sipil tidak hanya untuk menyebarkan isu-isu untuk mendapatkan perhatian publik yang lebih luas, tetapi juga untuk mempersiapkan kondisi untuk aksi lebih lanjut. Hal senada juga diungkapkan oleh Koordinator *Divisi Software Development* TIK Universitas Sebelas Maret (UNS):

Komunikasi politik di media sosial berjejaring (khususnya Facebook, Twitter, Instagram, Youtube dll) dipermudah oleh keterhubungan citra visual, tekstual, dan verba (Tosepu, 2018). Komunikasi politik merupakan cara menyampaikan pesan bercirikan politik yang bertujuan memengaruhi publik. Kehadiran media sosial tentunya dimanfaatkan sebagai media komunikasi oleh pemerintah, partai politik, aktivis dan profesional. Media sosial merupakan bagian penting bagi partai politik untuk memberikan informasi ke publik mengenai kegiatan politiknya (Alam, 2021).

Dalam memahami perilaku responden, penulis menggunakan pendekatan *uses and gratifications*. Model yang digunakan merupakan pengembangan dari teori yang digunakan oleh Whiting & Williams memodifikasi sepuluh *uses and gratifications* penggunaan media sosial, yaitu dengan menambahkan kriteria bisnis online. Meski dengan kasus yang agak berbeda, namun penelitian lain yang juga dilakukan oleh (Christiany Juditha, 2018) dengan judul “*Demokrasi di Media Sosial: Kasus Polemik Rancangan Undang-Undang Pemilihan Kepala Daerah*” juga menyimpulkan hal yang sama. Penelitian ini menyebutkan bahwa demokrasi melalui media sosial telah terbentuk dan sifatnya masif.

Menurut pengakuan seorang *buzzer* politik yang diungkap dalam CNN Indonesia, pria bernama Rahaja menceritakan saat Pilkada DKI Jakarta, dirinya berperan sebagai pemimpin dari sebuah tim kecil yang berjumlah sepuluh orang. Tim ini memiliki 200 akun media sosial. Sepuluh orang itu berfungsi untuk mendorong isu-isu pesanan untuk menyerang atau bertahan di media sosial. Algoritma beberapa media sosial memang memiliki formula trending topic.

Volume jumlah postingan, seberapa banyak jumlah volume tersebut dalam suatu waktu, kemudian postingan tersebut diposting ulang oleh warganet dari berbagai wilayah. Butuh seribu cuitan dalam waktu intens dan membuat jadi trending dalam waktu cepat, singkat, dari seluruh Indonesia. Jadi didorong bersama-sama. Menggunakan tagging area juga, supaya menjadi trending topic nasional (Mustika, 2019).

Sementara dalam Pilkada Sumatera Utara, aksi *buzzer* mulai kelihatan tercium oleh partai PDIP yang mengusung Djarot Saiful Hidayat-Sihar Sitorus, di Pilgub Sumatera Utara 2018. Kali ini isu agama kembali didengungkan, antara calon pasangan Muslim dan non Muslim. Sekretaris Jenderal Partai Persatuan Pembangunan (PPP), Arsul Sani mengatakan bahwa pihaknya sudah mengetahui IP *buzzer* di media sosial yang berinduk ke pihak mana. "Kita harus *fair* juga kepada kaum nyinyir yang ada di medsos. Ada partai Islam lain di Kalimantan Barat mengusung cagubnya non muslim kok nggak ada yang protes," "Tapi kenapa waktu PPP kok ribut gitu hanya soal cawagub." kutipan dari (Christiany Juditha, 2019).

Penggunaan media sosial sebagai media utama dalam proses kegiatan para *buzzer* politik, ikut memberikan andil besarnya keberhasilan *marketing* menjual *branding* pasangan calon maupun penyebaran *black campaign* calon lainnya. Keunikan dari karakteristik media sosial seperti diikuti oleh banyak *followers* dan sifatnya yang berjejaring menjadikan pesan yang disampaikan para *buzzer* dengan mudah terdesiminasi. Hal ini dikuatkan oleh hasil penelitian (Christiany Juditha, 2017) yang berjudul "*Memahami Struktur Jaringan Media Sosial sebagai Cara Strategis Periklanan di Era Ekonomi Digital*" dimana menyebutkan bahwa kekuatan hubungan, kepadatan jaringan, sentralitas jaringan serta kesamaan karakteristik terjal dalam keseluruhan akun Instagram saat mempromosikan sebuah produk/jasa.

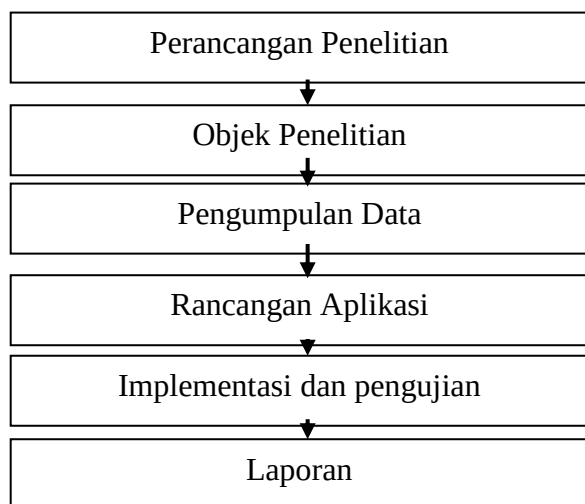
Sayangnya sejarah mencatat bahwa Pilkada DKI Jakarta 2017 sebagai Pilkada terbesar dan juga yang paling menyisakan sakit hati mendalam dari masing-masing pendukung pasangan. Beberapa pihak juga menilai Pilkada DKI Jakarta yang sempat memanaskan dan dikaitkan dengan kasus yang menjerat Gubernur nonaktif DKI Jakarta Basuki Tjahaja Purnama alias Ahok, sebagai

perhelatan demokrasi itu menonjolkan perbedaan kelompok mayoritas dan minoritas. Bahkan Pilkada ini dinilai Direktur Eksekutif kutipan dari (Christiany Juditha, 2019). Hasil penelitian yang dilakukan oleh (C Juditha, 2017) dengan judul "*Hatespeech Di Media Online: Kasus Pilkada DKI Jakarta 2017*" menunjukkan bagaimana kasus Pilkada DKI Jakarta dipenuhi dengan aksi saling serang antar pendukung melalui media sosial. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa dalam isi komen berita *online*, semua pasangan calon baik gubernur maupun wakilnya dikomentari oleh netizen baik yang pro maupun yang anti. Namun tema komentar yang paling dominan mengarah pada kebencian pada agama dan SARA yang ditujukan kepada Ahok.

Perencanaan Sistem, menganalisis kebutuhan sistem yang dirancang sehingga dalam pembuatan *sisfo* dapat berjalan dengan optimal, misalkan hardware atau software apa yang digunakan (Siddik & Sirait, 2018). Selain menganalisis kebutuhan perangkat lunak, penulis juga mengumpulkan data dan informasi mengenai sistem pengadaan barang dan jasa serta dokumen transaksi sehingga dapat menjadi bahan untuk membangun suatu sistem, mengidentifikasi masalah dan solusi pemecahan masalah serta menentukan tujuan salah satu (Siddik & Samsir, 2020). Definisi sistem menurut Wing dalam bukunya sistem informasi manajemen menyebutkan bahwa : "Sistem adalah suatu komponen yang saling berkerja sama untuk mencapai suatu tujuan. Fungsi sistem yang utama menerima masukan, mengolah masukan, dan menghasilkan keluaran. Informasi adalah data yang diolah sehingga berguna untuk pembuatan keputusan". (Siddik & Sirait, 2018)

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian menjelaskan pendekatan, rancangan kegiatan, ruang lingkup atau objek, Adapun tahapan penelitian adalah sebagai berikut :



Gambar 1. Struktur Kerja

Dari gambar struktur kerja tersebut di atas, maka masing-masing dari struktur kerja tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

2.1 RACANGAN PENELITIAN

Rancangan penelitian merupakan suatu proses pengumpulan dan analisis data penelitian. Langkah dalam perancangan ini merupakan suatu pekerjaan yang sangat menentukan sekali untuk dapat mengetahui lebih lanjut mengenai sistem lama.

2.2 OBYEK PENELITIAN

Objek penelitian ini adalah di kabupaten asahan dalam pembuatan dan memperoleh referensi bahasa melayu asahan untuk dikoversi kedalam aplikasi penerjemah bahasa melayu asahan ke bahasa indonesia.

2.3 PENGUMPULAN DATA

Penelitian Lapangan (*Field Research*). Metode ini dilakukan secara langsung kelapangan pada saat penelitian untuk mengumpulkan data-data. Pengumpulan data di peroleh secara langsung dari kantor KPU Kabupaten Asahan yang beralamat di Jln. Sisingamangaraja Kisaran untuk nama paslon, adapun data survey dari quisioner yang diperoleh dari user via media social. data angket disiapkan oleh tim survey secara standart quisinere survey pilkada pada umumnya.

Penelitian Kepustakaan (*Library Research*) yaitu metode penelitian yang dilakukan dengan cara mengumpulkan buku-buku dan data-data yang berhubungan dengan sistem pencatatan komputerisasi dengan

perencanaan program yang membantu penulis terhadap penyusunan skripsi ini.

2.4 RANCANGAN APLIKASI

Rancangan aplikasi adalah perancangan antarmuka pengguna dan program aplikasi yang menggunakan dan memproses basis data. Desain basis data dan aplikasi merupakan aktifitas yang mencakup dua aspek penting yaitu:

1. Perancangan input dan output, merupakan satu atau serangkaian input dan output data yang dilakukan oleh pengguna atau program aplikasi yang mengakses atau merubah isi dari basis data.
2. Perancangan antar muka, merupakan suatu proses penggambaran bagaimana sebuah bagian sistem dibentuk.

2.5 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN DATA

Setelah sistem dianalisis dan didesain secara rinci, maka akan menuju tahap implementasi. Implementasi merupakan tahap meletakkan sistem sehingga siap untuk dioperasikan. Implementasi bertujuan untuk mengkonfirmasi modul-modul perancangan, sehingga pengguna dapat memberikan masukan kepada pembangun sistem. Pengujian data merupakan suatu investigasi yang dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas dari software atau layanan yang sedang di uji. Pengujian software dilakukan untuk memastikan bahwa software yang dibuat telah sesuai dengan desain dan semua fungsi dapat dipergunakan dengan baik tanpa ada sebagai proses validasi dan verifikasi bahwa sebuah aplikasi memenuhi kebutuhan yang mendasari perancangan dan pengembangan software.

2.6 LAPORAN

Dalam tahapan ini akan dibuat laporan terkait hasil implementasi apakah hasil pemakaian aplikasi berjalan sesuai prosedur dan membuat laporan hasil surevey pemakaian oleh user dengan merekap hasil ulasan baik yang ada di komentar aplikasi pada playstore dan lainnya.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam rancangan aplikasi survei online ini akan dibahas terkait rancangan input dan

outputnya. Untuk lebih detail perhatikan pembahasan berikut ini :

3.1 RANCANGAN BERANDA

Dalam rancangan ini menggambarkan halaman utama aplikasi survey sebagai berikut :

The image shows a home screen layout with a central box containing four buttons: 'Survey Independen' at the top, followed by 'Beranda', 'Survey', and 'Hasil Survey' in a vertical stack.

Gambar 2. Rancangan Beranda

Pada gambar 3.1 diatas merupakan rancangan beranda atau halaman utama website survey pilkada yang terdiri dari judul dan tiga menu utama beranda, survei dan hasil survey.

3.2 RANCANGAN INPUT

Rancangan input ini meliputi rancangan input kandidat paslon dan input quisioner survey padapembahasan sebagai berikut ini :

1. Rancangan input kandidat paslon

The image shows a form for candidate input. It has two text input fields: 'Nama Paslon' and 'No Urut Paslon'. Below these fields are four buttons: 'Add', 'Edit', 'Update', and 'Delete'.

Gambar 3. Input Kandidat

Pada gambar 3 diatas merupakan desain form tampilan input kandidat yang meliputi inputan nama pasangan calon dan nomor urut calon serta dilengkapi dengan menu add, edit, uodate dan delete.

2. Rancang input quisionere

The image shows a questionnaire input form. It includes fields for personal information: 'Usia', 'Pekerjaan', 'Pendidikan akhir', 'Kecamatan', and 'Desa'. Below these are ten numbered questions, 'Pertanyaan 1' through 'Pertanyaan 10'. At the bottom is a button labeled 'KIRIM SURVEY'.

Gambar 4. Input Quisionere

Pada gambar 4 diatas merupakan desain form tampilan input quisionere atau pertanyaan survey yang terdiri dari delapan pertanyaan serta dilengkapi dengan tombol kirim survey.

3.3 RANCANGAN OUTPUT

Rancangan output merupakan hasil tampilan dari data yang telah di input sebelumnya dan akan dijadikan sebagai rekaplaporan dari hasil survey. Untuk lebih rinci dapat dilihat pada gambar dibawah ini :

1. Rancangan output rekap data

No	Desa	H1	H2	H3	H4	H5	H6

Gambar 5. Rancangan Output Rekap Data

Pada gambar 5 merupakan rancangan desain output rekap data hasil survey pilkada. Adapun keterangan setiap item pada tabel adalah sebagai berikut :

No : adalah no urut data

Desa : Nama desa user

H1 : Persentase elektabilitas paslon

H2 : Persentase Alasan memilih paslon

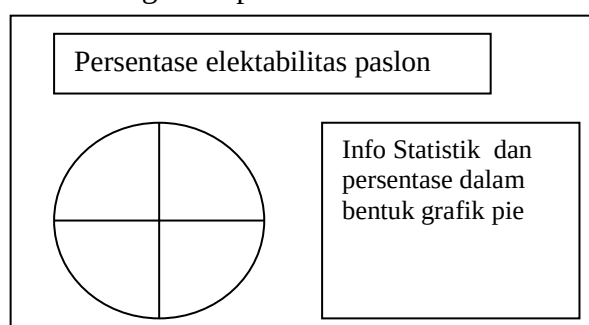
H3 : Persentase Keinginan Perubahan

H4 : Persentase pelayanan adminduk

H5 : Persentase Parpol yang disukai

H6 : Persentase Kinejra Bupati

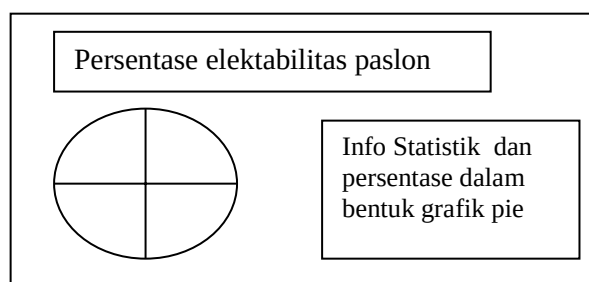
2. Rancangan output H1



Gambar 6. Rancangan output H1

Pada gambar 6 Rancangan Output H1 yaitu hasil persentase elektabilitas pasangan calon pilkada

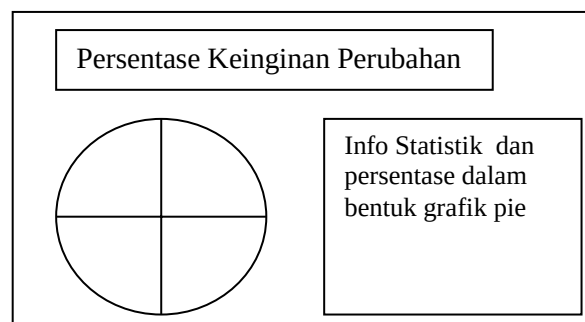
3. Rancangan Output H2



Gambar 7. Rancangan output H2

Pada gambar 7 Rancangan Output H2 yaitu hasil persentase alasan memilih pasangan calon pilkada.

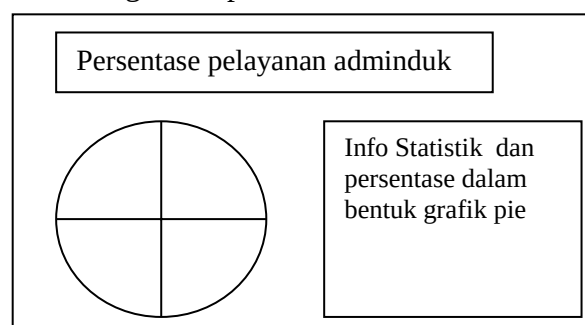
4. Rancangan Output H3



Gambar 8. Rancangan output H3

Pada gambar 8 Rancangan Output H1 yaitu hasil persentase keinginan perubahan pada pasangan calon pilkada

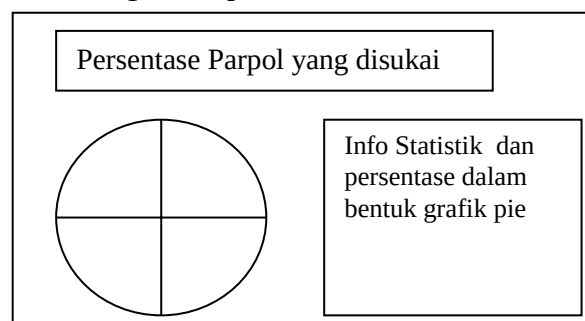
5. Rancangan Output H4



Gambar 9. Rancangan output H4

Pada gambar 9 Rancangan Output H4 yaitu hasil persentase kepuasan dari layanan adminduk semasa bupati sebelumnya.

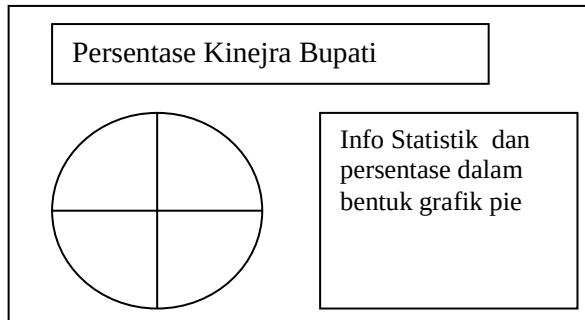
6. Rancangan Output H5



Gambar 10. Rancangan output H5

Pada gambar 10 Rancangan Output H5 yaitu hasil persentase Partai Politik apa saja yang disukai

7. Rancangan Output H6

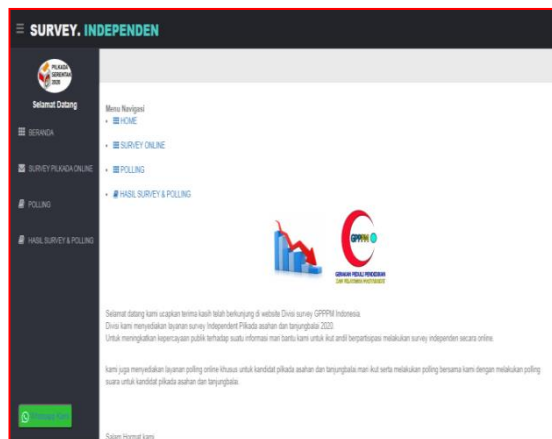


Gambar 11. Rancangan output H6

Pada gambar 11 Rancangan Output H6 yaitu hasil persentase elektabilitas kinerja bupati asahan yang sebelumnya.

3.4 IMPLEMENTASI PEMANFAATAN APLIKASI SURVEI

Dalam implementasi ini menjelaskan bagaimana penerapan aplikasi survei berbasis web untuk membantu proses survei agar lancar, mudah dan efisiensinya dirasakan oleh tim survei. Dengan mengakses situs <https://survey.asahankito.com/index.php> Tampilan utamanya dapat dilihat pada gambar berikut ini :



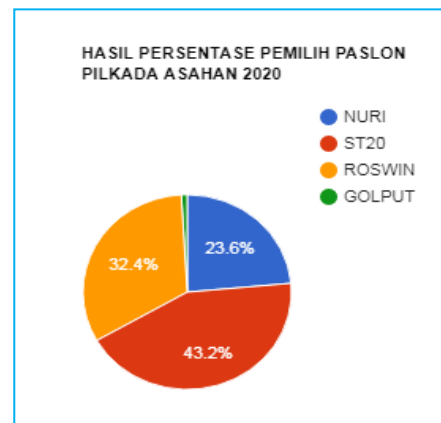
Gambar 12. Halaman Beranda

Pada tampilan beranda pada gambar 12 diatas terdapat menu survei pilkada online yang berfungsi untuk para responden mengisi instrumen quisioner survey yang meliputi beberapa butir pertanyaan yang harus dijawab dengan jujur. Untuk detail gambarnya dapat dilihat sebagai berikut :

Gambar 13. Instrumen Quisioner Survei

Pada bagian ini responden mengisi pertanyaan yang diajukan dari mulai usia sampai dengan terakhir komentar setelah itu klik tombol kirim survei maka otomatis hasil survei akan tersimpan kedalam database. Begitulah proses survei seterusnya yang dilakukan responden sehingga akan diperoleh hasil akhir seperti berikut :

1. Hasil persentase tingkat elektabilitas / Jumlah pemilih paslon



Gambar 14. Hasil persentase tingkat elektabilitas

Pada gambar 3 ini masyarakat dapat mengetahui persentase Hasil persentase tingkat elektabilitas secara detail dengan menggunakan smartphone dalam memperoleh informasinya

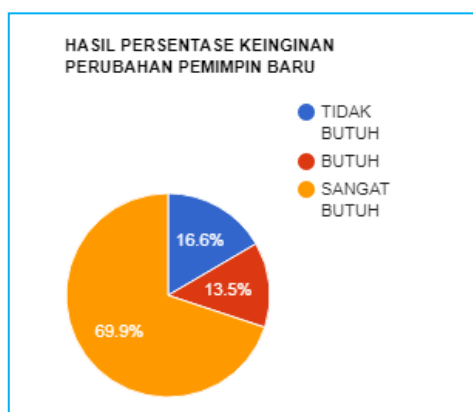
2. Hasil persentase alasan memilih paslon



Gambar 15. Persentase Alasan Responden Memilih Paslon

Pada gambar 15 ini masyarakat dapat mengetahui persentase Hasil persentase alasan responden dalam memilih paslon secara detail dengan menggunakan smartphone dalam memperoleh informasinya

3. Hasil Persentase keinginan masyarakat Bupati baru



Gambar 16. Persentase Tingkat Keinginan Bupati Baru

Pada gambar 16 ini masyarakat dapat mengetahui persentase Hasil Persentase Tingkat Keinginan Bupati Baru secara detail dengan menggunakan smartphone dalam memperoleh informasinya.

4. SIMPULAN

Adapun hasil kesimpulan yang dapat diperoleh dari penelitian diatas adalah sebagai berikut :

1. Dengan memanfaatkan aplikasi survei berbasis web mobile maka akan dapat mempercepat dan mempermudah proses pelaksanaan survei baik dilaksanakan secara online maupun juga turun kelapangan. Perbandingannya jika menggunakan cara manual itu terdapat pemborosan waktu dan dana namun lebih unggul 80% dengan menggunakan aplikasi survei online.
2. Aplikasi survei online ini dapat memangkas biaya karena hanya bermodalkan smartphone dan paket data maka proses survei dapat dilakukan secara mudah
3. Dengan maraknya penggunaan media sosial juga membantu proses survei tidak perlu terjun kelapangan langsung cukup dengan menchat messenger, membuat status di facebook dan whatsapp dalam upaya mengundang responden untuk ikut berpartisipasi.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Alam, S. (2021). Penggunaan Media Sosial Sebagai Alat Komunikasi Politik. *Avant Garde*, 9(1), 67. <https://doi.org/10.36080/ag.v9i1.1257>
- Felicia, F., & Loisa, R. (2019). Peran Buzzer Politik dalam Aktivitas Kampanye di Media Sosial Twitter. *Koneksi*, 2(2), 352. <https://doi.org/10.24912/kn.v2i2.3906>
- Juditha, C. (2017). Hatespeech In Online Media: Jakarta On Election 2017- Hatespeech di Media Online: Kasus Pilkada DKI Jakarta 2017. *Jurnal Penelitian Komunikasi Dan Opini Publik*.
- Juditha, Christiany. (2017). Memahami Struktur Jaringan Media Sosial sebagai Cara Strategis Periklanan di Era Ekonomi Digital Understanding Social Media Network Structure as a Strategic Way of Advertising in Digital Economy Era. *Jurnal Pekommas*, Vol. 2 No. 1, April 2017: 99-114, 2(1), 99-114.
- Juditha, Christiany. (2018). Demokrasi Di Media Sosial: Kasus Polemik Rancangan Undang-Undang Pemilihan Kepala Daerah. *Jurnal Penelitian*

- Komunikasi Dan Pembangunan*, 17(1), 1.<https://doi.org/10.31346/jpkp.v17i1.1354>
- Juditha, Christiany. (2019). Buzzer di Media Sosial Pada Pilkada dan Pemilu Indonesia Buzzer in Social Media in Local Elections and Indonesian Elections. *Prosiding Seminar Nasional Komunikasi Dan Informatika*, 3, 199–212.<https://jurnal.kominfo.go.id/index.php/snki/article/view/2557/1255>
- Mustika, R. (2019). Pergeseran Peran Buzzer Ke Dunia Politik Di Media Sosial. *Diakom : Jurnal Media Dan Komunikasi*, 2(2), 144–151. <https://doi.org/10.17933/diakom.v2i2.60>
- Siddik, M., & Samsir, S. (2020). Rancang Bangun Sistem Informasi Pos (Point of Sale) Untuk Kasir Menggunakan Konsep Bahasa Pemrograman Orientasi Objek. *JOISIE (Journal Of Information Systems And Informatics Engineering)*, 4(1),43.<https://doi.org/10.35145/joisie.v4i1.607>
- Siddik, M., & Sirait, A. (2018). Pengembangan Sistem Informasi Administrasi Akademik Dengan Rancangan Modul Program Menggunakan Bahasa Pemrograman Berorientasi Objek. 2(1), 51–57.
- Tosepu, Y. A. (2018). *Komunikasi Politik di Dunia Virtual*. 3(1), 32–33.