

PENGARUH TEKNOLOGI WEB 2.0 TERHADAP PERKEMBANGAN SITUS SOCIAL NETWORK

Tina Dahlia Salatalohi

Jurusan Teknik Informatika

Fakultas Teknologi Industri, Universitas Gunadarma.

Jl. Margonda Raya 100 – Depok

Email : tinadahlia_s@yahoo.co.id

ABSTRAK

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi juga berdampak pada dunia cyber. Web 2.0 adalah generasi kedua dari pengembangan web dan desain dan membawa perubahan signifikan dalam internet dan perkembangan situs social network. Pemanfaatan teknologi web 2.0 membawa berbagai keuntungan. Disamping untuk membangun web yang lebih cerdas, juga memberikan kemudahan bagi masyarakat jika ingin membuat sebuah website dan situs social network lainnya. Dengan adanya fungsi lain web 2.0 bagi media dan masyarakat yaitu dapat mengkomunikasikan suatu informasi secara lebih akurat, cepat dan efektif. Jadi selain membaca juga bisa mengomentari tulisan atau umpan balik, juga berintraksi dengan pembaca lain.

Keyword: teknologi web 2.0, perkembangan social network, website.

1. PENDAHULUAN

Website merupakan suatu kebutuhan bagi masyarakat modern sekarang ini, baik itu digunakan untuk melakukan transaksi, penyebaran informasi, maupun pencarian informasi. Sama halnya dengan perkembangan telepon yang akhirnya menjadi handphone, kini dalam dunia internet, web juga mengalami perkembangan menjadi web versi 2.0. Bagi para penggila social network, pasti sudah tidak asing lagi dengan judul diatas. Fenomena perkembangan situs social network ini sebenarnya sudah lama membahana, tapi di Indonesia sendiri baru beberapa tahun belakangan ini menjadi trend utama topik yang dibicarakan karena sering digunakan anak muda. Para pengguna facebook, twitter, istagram, blogger maupun vlogger sudah banyak

menjamur dan merajalela. Kalau media tradisional menggunakan media cetak dan media broadcast, maka media sosial menggunakan internet.

Media sosial mengajak siapa saja yang tertarik untuk berpartisipasi dengan memberi kontribusi dan feedback secara terbuka, mem beri komentar, serta membagi informasi dalam waktu yang cepat dan tak terbatas. Situs jejaring sosial pertama, yaitu Sixdegrees.com mulai muncul pada tahun 1997. Situs ini memiliki aplikasi untuk membuat profil, menambah teman, dan mengirim pesan. Tahun 1999 dan 2000, muncul situs sosial lunarstorm , live journal, Cyword yang berfungsi memperluas informasi secara searah. Tahun 2001, muncul Ryze.com yang berperan untuk memperbesar jejaring bisnis. Tahun 2002, muncul friendster sebagai situs anak muda pertama

yang semula disediakan untuk tempat pencarian jodoh. Dalam keanjutannya, friendster ini lebih diminati anak muda untuk saling berkenalan dengan pengguna lain. Tahun 2003, muncul situs sosial interaktif lain menyusul kemunculan friendster, Flickr, YouTube, Myspace. Hingga akhir tahun 2005, friendster dan Myspace merupakan situs jejaring sosial yang paling diminati. Memasuki tahun 2006, penggunaan friendster dan Myspace mulai tergeser dengan adanya facebook. Facebook dengan tampilan yang lebih modern memungkinkan orang untuk berkenalan dan mengakses informasi seluas-luasnya. Tahun 2009, kemunculan Twitter ternyata menambah jumlah situs sosial bagi anak muda. Twitter menggunakan sistem mengikuti - tidak mengikuti (follow - unfollow), dimana kita dapat melihat status terbaru dari orang yang kita ikuti (follow). Tahun 2012, muncul kembali dan menambah kembali situs jejaring sosial untuk semua usia yang bernama Ketiker. Ketiker adalah situs web yang menawarkan jejaring sosial berupa mikroblog sehingga memungkinkan penggunaannya untuk mengirim dan membaca pesan yang disebut post.

2. METODE PENULISAN

- Baca buku-buku dan literature
- Browsing internet

3. PEMBAHASAN

3.1. Web 2.0

Web 2.0 sendiri merupakan sebuah istilah web 2.0 yang terkenal semenjak dipublikasikan pada acara O'Reilly Media Web 2.0 di tahun 2004 [1]. Web 2.0 tidak merujuk kepada teknologi baru dalam world wide web, meskipun web 2.0 memiliki kecenderungan tertentu dalam design dan penggunaan teknik AJAX. Secara historis, web 2.0 adalah come back dari bisnis web semenjak tragedi dotcombubble burst di tahun 2000.

Sementara secara teknis, Web 2.0 adalah satu pengklasifikasian "wajah baru dari web" dimana karakteristik pertukaran data many-to-many terjadi.

Sederhananya, Web 2.0 adalah klasifikasi dari web (yang kemudian berevolusi menjadi lebih dari sekedar klasifikasi: sebuah era) yang membuat 'semua orang' yang terhubung ke web mampu menyediakan dan mendistribusikan konten (teks, grafis, dan lain-lain) di web. Website yang membuat orang dapat berbagi konten di web dengan mudahnya (tidak perlu pengetahuan pemrograman web pun bisa berbagi data di web) adalah Web 2.0: Blog, Photo Sharing (flickr), Video Sharing (YouTube), Presentation Sharing (Slideshare.net), Social Networking (twitter, facebook, myspace, friendster, linkedIn, RSS, dan lain-lain). Kemampuan pengguna internet biasa untuk mendistribusikan konten telah merubah wajah web: Bukan lagi web sebagai informasi dimana distribusi data terjadi antara sedikit-ke-banyak, melainkan web sebagai platform di mana distribusi informasi terjadi antara banyak-ke-banyak: many-to-many. Dan inilah esensi dari web 2.0: partisipasi, kolaborasi, many-to-many. contoh spesifik dari Web 2.0: Blog, Voting, Wiki, Flickr, dan lain-lain.

3.2. Karakteristik web 2.0

Web 2.0 memiliki beberapa karakteristik sebagai berikut [2]:

- Data is the Next Intel Inside
Kekuatan aplikasi Web 2.0 terletak pada data. Aplikasi-aplikasi Internet yang berhasil selalu didukung oleh basic data yang kuat dan unik. Contohnya adalah Google, yang kekuatannya terletak pada pengumpulan dan management data halaman-halaman Webdi Internet. Contoh lainnya lagi adalah Amazon yang memiliki data buku yang bukan hanya lengkap, tapi juga sangat

kaya dengan hal-hal seperti review, rating pengguna, link ke buku-buku lain, dan sebagainya. Ini berarti perusahaan yang unggul adalah perusahaan yang menguasai data.

- Network is Platform. Web 2.0 ini merupakan platform bagi aplikasi, dimana web yang menjadi platform menjadikan web sebagai tempat bekerja dimana pun berada. Cukup kita dengan membuka browser (mozilla, Internet Explorer, Opera, dsb), kita sudah dapat mengerjakan berbagai kegiatn seperti mengerjakan mengetik dokumen, perhitungan keuangan, atau merancang berbagai persentasi menggunakan berbagai aplikasi yang tersedia yang dapat dijalankan secara langsung. Tentu saja dalam hal ini Google adalah menjadi yang terdepan saat ini.
- Harnessing Collective Intelligence. Adanya partisipasi dari pengguna dalam berkolaborasi dengan pengetahuan. Misalnya pemberian kepercayaan yang diberikan oleh Wikipedia kepada pengguna untuk dapat berpartisipasi dalam berbagai ilmu pengetahuan.
- End of the Software Release Cycle. Dikatakan bahwa Web 2.0 ini adalah sebagai akhir dari siklus peluncuran produk software. Sehingga dengan cara ini setiap produsen software tidak lagi meluncurkan produknya dalam bentuk fisik. Dan karena Web 2.0 menjadi platform inilah seorang pengguna cukup mendatangi website untuk menjalankan aplikasi yang ingin digunakan. Alhasil pengembangan fitur software ini dapat langsung dirasakan dan kini software bukan lagi sebagai produk tapi layanan (service).
- RSS & XML. Adalah dukungan dari sebuah program yang sederhana, sehingga dengan adanya RSS ini akan memudahkan pengguna untuk menikmati informasi secara cepat dengan cara berlangganan, atau bagi para pelaku web akan mudah untuk me-remix atau re-post dari website lainnya.
- Rich User Experience. Yaitu adanya kemajuan dari sisi antarmuka (interface) disisi pengguna (user). Seperti misalnya dengan dukungan AJAX, yang menggabungkan HTML, CSS, Javascript, dan XML pada Blog, Yahoo!Mail, GMail, membuat pengguna merasakan lebih dari sekedar user atau hanya sekedar mengirim e-mail.
- Software is not Limited to a Specific Device. Kini software tidak lagi terbatas pada perangkat tertentu. Dimana setiap perangkat dapat mengaksesnya. Lebih jelasnya bahwa komputer bukan lagi satu-satunya alat untuk menjalankan berbagai aplikasi di internet. Sehingga setiap aplikasi di desain untuk dapat dinikmati diperangkat lain seperti di Ponsel, PDA, Iphone, dsb.

3.3. Fitur web 2.0

Web 2.0 memiliki beberapa fitur sebagai berikut [7] :

- Architecture of participation, suatu desain yang mendorong partisipasi interaksi para pengguna dan kontribusi dari komunitas.
- User contribution dan harnessing collective intelligence, mengutamakan kontribusi dari pengguna dalam pembuatan konten dan memanfaatkan kecerdasan kolektif.

- Searching, Tagging, dan Folksonomies, pelabelan dalam pencarian informasi konten dari situs dengan kata kunci atau subjek dimana informasi dapat dicari dengan lebih efektif.
- Social Newtorks, situs jejaring sosial yang mengubah cara pengguna berinteraksi dan berkomunikasi dalam suatu jaringan.
- Long Tail, merupakan pemodelan dalam dunia ekonomi bisnis dimana produk berupa service on demand dan pendapatan berupa biaya berlangganan atau pembayaran per pemakaian.
- Lightweigth business models, dimana pengguna dapat membuat suatu bisnis dengan biaya investasi yang kecil.
- Basic trust, dimana konten memungkinkan untuk berbagi, digunakan, didistribusikan ulang, dan diubah.

3.4. Konsep sosial media dan aturan dasarnya

Sosial media ini sendiri memiliki konsep walaupun sudah menjadi lifestyle dari masyarakatnya sendiri. Konsep Media Sosial Sudah Muncul 45 Tahun Lalu. Seorang peneliti bernama Ernest Dichter, pernah melakukan studi komunikasi persuasif yang ternyata ada hubungannya dengan tren media sosial saat ini. Hasil studi tersebut ia paparkan di tahun 1966 pada artikel di Harvard. Sebenarnya ada empat hal yang ditemukan Dichter [3], mengenai empat motivasi seseorang mengkomunikasikan sebuah hal baru. Hal baru di sini sekarang dapat diartikan sebagai sebuah brand. Pertama adalah publik senang membicarakan sebuah brand karena pengaruh produk itu sendiri (33% dari total populasi). Artinya, pengalaman yang berkesan bagi individu harus bisa

dibagikan kepada orang lain. Orang akan dengan senang melakukannya cuma-cuma. Kedua adalah pengaruh dalam diri sendiri (24%). Rasa untuk menjadi yang pertama mengumumkan suatu hal baru kepada publik adalah intinya. Kita lihat saja, ini sesuai dengan yang terjadi di Twitter, Facebook, atau Sparks di Google+, saat ada peristiwa atau produk baru. Semua pasti berlomba-lomba untuk mengumumkannya kepada dunia. Ketiga adalah pengaruh di luar diri sendiri (20%). Dalam hal ini seorang pembicara dapat mempengaruhi persepsi publik. Konsep ini seperti pada beberapa influencer di Twitter, yang dimanfaatkan oleh vendor guna menyebarkan brand tertentu di internet. Keempat adalah isi pesan itu sendiri (20%). Artinya pesan yang cukup informatif dan kreatif tentu akan memancing kehadiran publik untuk terus dibicarakan.

Aturan dasar di social media :

- Selalu berhati-hati dan waspada terhadap apa yang ingin ditulis, diposting. Pikirkanlah dampak positif dan negatifnya apakah yang kita posting merugikan diri kita sendiri ataupun orang lain. Karena sekarang ini banyak kasus karena hal-hal yang tidak pantas diposting atau ditulis di social media dilaporkan langsung ke meja hijau.
- Tidak memposting atau mengupload video maupun foto seronok yang tidak pantas dipertontonkan kepada publik. Karena selain mencemarkan citra, nama baik, kita juga dapat dituntut karena memposting hal-hal yang tidak layak dipublikasikan. Postinglah hal-hal yang menarik namun berbau positif, dan tentunya membantu juga bagi orang lain. Akan lebih baik lagi kalau apa yang

kita posting dapat menjadi inspirasi bagi orang lain.

- Pandai-pandailah memilah teman-teman dan follower anda dengan bijaksana. Meskipun anda merasa itu akun pribadi anda dan sebagai sebuah wadah yang bebas untuk mengekspresikan diri, rekan kerja saat ini atau yang akan datang belum tentu sependapat dengan anda. Pastikan Anda menolak berteman dengan orang yang tidak anda kenal.

3.5. Manfaat dan Pengaruh web 2.0 bagi media dan masyarakat

- Sangat gampang bagi masyarakat jika ingin membuat sebuah website
- Dapat mengkomunikasikan suatu informasi secara lebih akurat, cepat dan efektif
- Kita, sebagai masyarakat menjadi lebih kritis dan kreatif karena diberi otoritas penuh untuk berkomentar tentang hal-hal yang diposting.
- Dapat mengirimkan gambar, link, informasi secara cepat.
- Bagi para blogger dan vlogger nggak menutup kemungkinan untuk membagikan hal-hal yang membangun dan positif kepada orang-orang atau pembacanya.
- Point negatifnya adalah penyalagunaan situs/website oleh penggunanya sendiri sehingga membahayakan, mencemaskan masyarakat. Misalnya dengan memposting hal-hal yang berbau SARA, yang akan menimbulkan kontroversi berkepanjangan, pengaksesan situs porno yang dapat membahayakan mental anak yang istilahnya masih 'bau kencur'.

4. PENUTUP

4.1. Kesimpulan

Tulisan ini membahas secara singkat tentang pengaruh teknologi Web 2.0 terhadap perkembangan social network. Teknologi Web 2.0 secara umum mengubah cara manusia berkomunikasi dan berinteraksi dengan sesamanya hampir di seluruh aspek kehidupan manusia, termasuk bidang sosial media. Teknologi Web 2.0 dapat memberikan fasilitas komunikasi yang lebih terbuka, cepat, dan termutakhir bagi masyarakat tentang pengetahuan dan informasi di bidang sosial media. Diharapkan dengan adanya teknologi ini dapat memberikan gambaran tentang Web 2.0 yang jelas membuat perkembangan dunia internet dan komunikasi semakin maju, sehingga penggunaan internet menjadi semakin luas, banyak bidang dan multifungsi. Inilah yang membuat kita semakin tertarik untuk menjelajah internet. Selain kita menambah ilmu, juga menambah teman, komunikasi dan sharing antar pengguna internet.

4.2. Saran

Penelitian dan pengembangan Web masih harus diteruskan agar dikemudian hari berbagai aplikasi web dapat dipergunakan secara luas oleh seluruh masyarakat. Dan masih terdapat masalah baru yang muncul dengan penggunaan teknologi tersebut, terutama masalah validasi informasi, kepercayaan, etika, dan kerahasiaan data pribadi dalam sosial media yang kita punya. Untuk mengatasi masalah yang muncul dapat dilakukan dengan aturan dan penyaringan dari lembaga yang terkait.

5. DAFTAR PUSTAKA

[1]. 2015. What is Web 2.0?, (2015). [online]

<http://oreilly.com/web2/archive/what-is-web-20.html> (diakses 21 Juni 2015).

[2]. 2015. Karakteristik Web 2.0, (2015). [online]

<http://komunikasi.us/index.php/course/perkembangan-teknologi-komunikasi/3666-7-karakteristik-web-2-0> (diakses 21 Juni 2015).

[3] 2015. The Social Network Web 2.0, (2015). [online]

<http://www.komunikasi.us/index.php/course/3821-the-social-network-web-2-0> (diakses 25 Juni 2015).

[4] 2015. Rangkuman Web 2.0, (2014). [online]

<http://www.slideshare.net/arief87/pengertian-web-20> (diakses 25 Juni 2015).

[5] 2015. Format Penulisan Dokumen Naskah Ringkas & Makalah, (2015). [online]

[http://perpustakaan.fk.ui.ac.id/site/repo/Pedoman_Penulisan_Naskah_Ringkas_\(Artikel\).pdf](http://perpustakaan.fk.ui.ac.id/site/repo/Pedoman_Penulisan_Naskah_Ringkas_(Artikel).pdf) (diakses 28 Juni 2015).

[6]. Ibrahim, Niko. Web 2.0. Pengembangan Aplikasi Semantic Web Untuk Membangun Web yang lebih cerdas. Jurnal Informatika, Vol. 3, No. 1: 27-39 Juni. (2007). [e-journal]

[7]. Kristianto, Edy. Fitur Web 2.0. Journal Effect of Web Technology 2.0 on E-health Development. Jurnal Teknik dan Ilmu Komputer. (2013). [e-journal]

[8]. Probo, Gigih Yulias. Resume Teknologi Web 2.0. (2014) [e-journal]