

PERANCANGAN APLIKASI SOSIAL MEDIA UNTUK ANALISIS BERITA HOAX

Rio Wirawan¹, M. Bayu Wibisono²

¹ Program Studi Sistem Informasi, ² Program Studi Manajemen Informatika
Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta
e-mail: ¹rio.wirawan@upnvj.ac.id, ²bayu.wibisono@upnvj.ac.id

ABSTRAK

Di dalam era kemajuan teknologi saat ini, website portal berita banyak bermunculan, hal ini mengakibatkan sangat sulit melakukan filtrasi dan klarifikasi atas kebenaran dan validasi pemberitaan didalamnya, belum lagi persaingan antar website portal berita ini yang menginginkan websitenya selalu banyak yang mengakses di dunia maya. Berdasarkan hal itu tidak jarang digunakan isu-isu yang sedang HOT dan bahkan yang belum terbukti kebenarannya dan cenderung hoax sudah diberitakan dengan gaya bahasa yang menggelitik bahkan membuat banyak orang percaya dalam pemberitaan tersebut. Oleh karena itu sebuah website klarifikasi berita hoax yang diberi nama Klaberhoax, diusulkan untuk dibuat. Klaberhoax adalah sebuah website klarifikasi berita hoax yang menggunakan orientasi web 2.0

Kata kunci— Hoax, klarifikasi berita, sosial media

1. PENDAHULUAN

Di dalam era kemajuan dan kemudahan teknologi saat ini, banyak website portal berita bermunculan. Web portal berita ini menyajikan berita – berita dengan mudah melalui teknologi CMS (content manajemen system)[2]. hal ini mengakibatkan banyak dan beragamnya berita yang disajikan pada web portal berita tersebut sehingga sangat sulit melakukan filtrasi dan klarifikasi atas kebenaran dan validasi pemberitaan didalamnya. Persaingan antar website portal berita dimana menginginkan websitenya selalu banyak yang mengakses di dunia maya dan berada dalam halaman pertama search engine dalam kata kunci apapun dalam pemberitaan. Berdasarkan hal itu tidak jarang digunakan isu-isu yang sedang naik daun dan bahkan yang belum terbukti kebenarannya dan cenderung hoax sudah diberitakan dengan gaya bahasa yang menggelitik bahkan membuat banyak orang percaya dalam pemberitaan tersebut.

Banyak tindakan yang dilakukan oleh pemerintah dan masyarakat untuk menekan dan membuktikan suatu berita mulai salah satunya dengan membentuk sebuah tim yang dapat mengklarifikasi sebuah berita. Selain pemerintah ada juga tim yang dibentuk dari salah satu web portal berita. Namun berita yang diisukan sangat banyak dan membutuhkan waktu klarifikasi yang tidak sebentar, juga pengambilan kesimpulan suatu berita dikatakan hoax membutuhkan uji publik terlebih dahulu[5], hal ini juga merupakan peran aktif masyarakat dalam melawan hoax[6].

Konsep Web 2.0 merupakan sebuah revolusi bisnis di dalam industri komputer yang mengizinkan pengunjung web untuk bersama-sama memiliki dan mengontrol konten sehingga web yang menggunakan konsep Web 2.0 memiliki aspek jaringan sosial. Web 2.0 adalah istilah untuk suatu aplikasi web yang orientasi proses bisnis dan arsitektur layanannya mengedepankan kontribusi dari setiap pengguna serta memberikan fitur-fitur yang mempermudah pengguna untuk mempersonalisasi kebutuhannya. Sehingga tidak ada ketentuan-ketentuan khusus yang perlu dipenuhi untuk membangun sebuah aplikasi web yang digolongkan sebagai aplikasi web2.0.

2. METODE PENELITIAN

2.1. Analisis Kebutuhan

Pada langkah ini dilakukan menentukan solusi serta kebutuhan terhadap website yang diperlukan. Model ini juga menyediakan sumber ide perancangan untuk membantu analisis mengidentifikasi sumber yang ada bagi sistem yang baru. Sistem berjalan ini akan digambarkan dengan menggunakan UML dengan tools yang digunakan yaitu Star Uml.

2.2. Perancangan dan modelling Sistem

Pada tahap ini dilakukan perancangan dan memodelkan sistem yang telah dirancang sebelumnya. Perancangan menggunakan bahasa pemrograman php dan database mysql.

2.3. Perancangan navigasi Website

Pada tahap ini dilakukan perancangan perpindahan halaman website (Navigasi) sesuai dengan rancangan sistem yang telah dibuat sebelumnya. Sistem yang akan dibuat adalah sebuah jejaring sosial.

2.4. Pembuatan sistem

Pada tahap ini dilakukan pengkodean sesuai dengan model dan rancangan yang telah dilakukan sebelumnya.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Analisa Kebutuhan Sistem

Berkembangnya teknologi informasi dengan pesat membuat sangat mudahnya pengiriman data dan penyampaian informasi, hal ini tentunya akan memudahkan kegiatan dalam segala aspek kehidupan. Internet merupakan sebuah jaringan yang mampu menghubungkan orang – orang dalam segala hal. Teknologi web 2.0 memungkinkan para pengguna atau pengunjung, seperti halnya pada penelitian yang dilakukan oleh ingel zibriel tentang pemanfaatan teknologi web 2.0 dalam pembuatan sebuah ensiklopedia nusantara, dimana akan memfasilitasi suatu ilmu pengetahuan dan pendidikan formal atau informal dari seluruh nusantara[3].

Web portal merupakan salah satu teknologi informasi yang mampu menghasilkan informasi kepada masyarakat luas melalui penghubung internet. Namun dalam hal tertentu pihak – pihak yang tidak bertanggung jawab memanfaatkan kemudahan teknologi ini untuk kepentingan tertentu. Pemanfaatan web portal berita dalam penyampaian informasi menjadi kompleks dan membutuhkan waktu dan pemahaman yang lebih untuk dapat memahami berita tersebut sehingga menjadi sulit dibedakan kebenaran tonten tersebut[7]. Tak jarang juga pemberitaan dalam web portal berita terbukti hoax atau diduga menghasut guna adanya kepentingan tertentu. Hoax tersebut memanfaatkan ketidaktahuan, rasa takut dan kekhawatiran orang – orang akan suatu peristiwa.

Dengan memanfaatkan teknologi web 2.0 dimana dengan membuat suatu dengan tujuan membahas sesuatu atau saling berbagi pengetahuan[4]. Maka dibuatlah sesuatu Jejaring dengan mengadopsi teknologi web 2.0 kemudian akan dimanfaatkan untuk membahas suatu isu pemberitaan dalam suatu web portal. Dalam pembahaan isu pemberitaan akan digunakan konsep sosial media. Dengan pembahasan dan klarifikasi berbasis sosial media serta dengan dukungan teknologi 2.0 diharapkan akan lebih terbuka dan berwawasan lebih luas, dan juga masyarakat bisa melakukan analisis secara mandiri terhadap bahasan – bahasan yang ada.

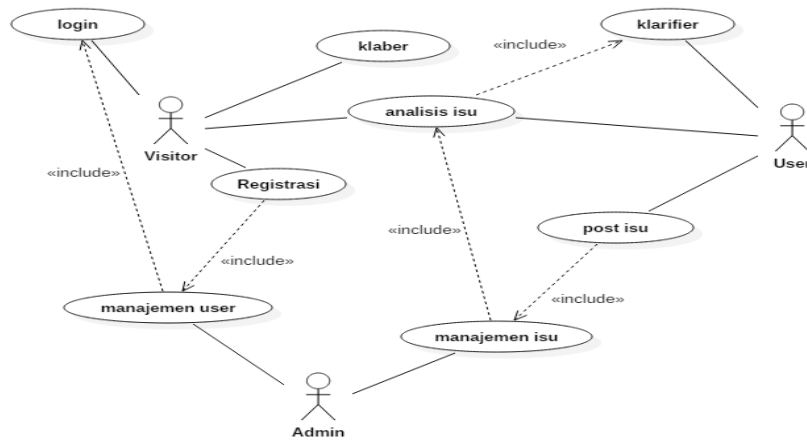
3.2. Perancangan Sistem

Berdasarkan pembahasan diatas akan dibuat website berbasis sosial media untuk klarifikasi dan pembahasan suatu berita yang dianggap isu oleh masyarakat. Dalam pembuatan aplikasi ini diperlukan 3 aktor, dimana peran masing masing aktor dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Peran Aktor

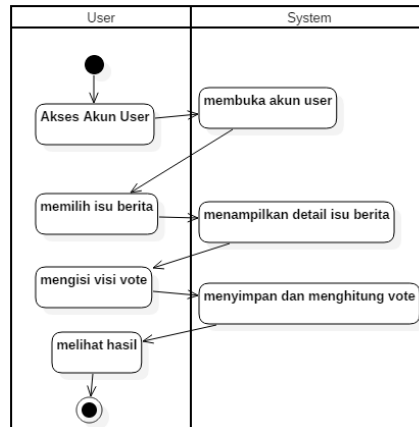
No	Aktor	Peran / Deksripsi
1.	Visitor	Visitor adalah pengunjung website yang melihat – lihat website, visitor dapat melihat post dan melihat analisis klarifikasi berita. Sedangkan untuk dapat post isu baru visitor harus mendaftarkan diri menjadi user pengguna website.
2.	User (member)	User adalah seorang yang telah mendaftarkan diri untuk mendapatkan fasilitas lanjutan. Setelah menjadi member mereka dapat membuat post baru terhadap berita yang dianggapnya suatu isu, selain itu user dapat melakukan vote terhadap berita berita yang dianggap isu sebagai keikutsertaan dalam klarifikasi pemberitaan tersebut.
3.	Admin	Admin adalah seorang yang dengan tugas mengatur user, konten, dan berita sedang diisukan .

Aktor – aktor diatas akan berperan sesuai fungsinya dalam website sosial media sehingga dapat memberikan kita gambaran yang lebih luas tentang kebenaran suatu pemberitaan, berikut diagram usecase modelling dari website sosial media klaberHOAX.



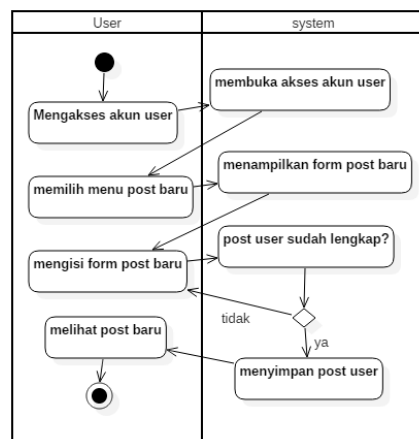
Gambar 1. Usecase Diagram

Klarifier adalah fasilitas dan prosedur dalam sistem yang digunakan untuk pengguna dalam memberikan klarifikasi(vote) dari sebuah berita yang dijadikan isu oleh pengguna lainnya, vote yang diberikan harus disertai dengan sumber bukti sebagai dukungan sebuah vote.



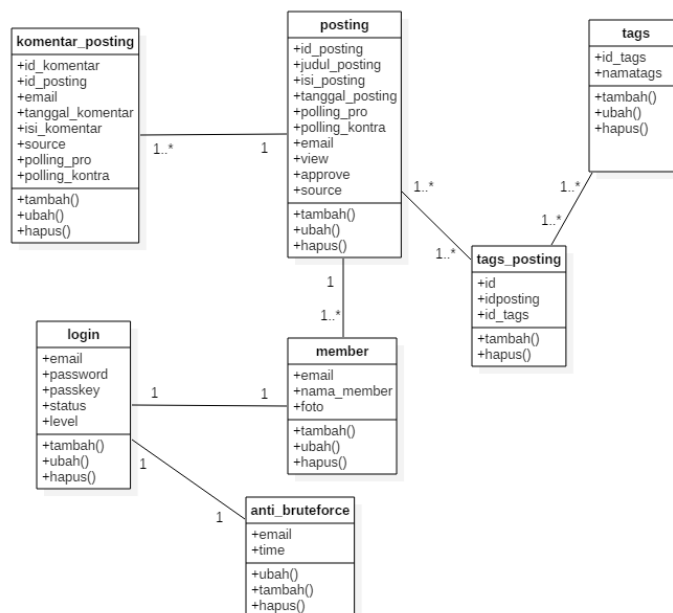
Gambar 2. Diagram aktifitas user untuk klarifikasi berita

Post isu adalah fasilitas dan prosedur dalam sistem yang digunakan untuk pengguna dalam membuat dan menanyakan sebuah berita yang dianggap sebuah isu olehnya, dimana post isu berita tersebut mendapat klarifikasi dan kejelasan serta pembelajaran dari masyarakat luas. Berita yang dapat dibuat post oleh user adalah berita yang berada di internet yang bisa diakses dengan menggunakan sebuah link.



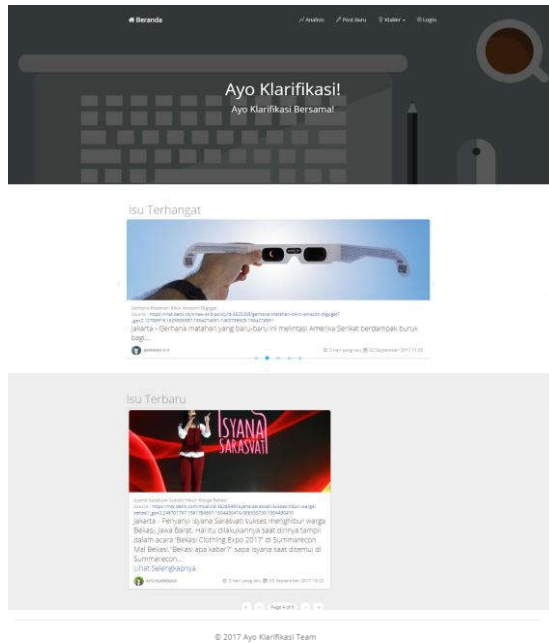
Gambar 3. Diagram Aktivitas membuat post baru user

Dalam kebutuhan penyimpanan data dibutuhkan suatu database yang terorganisasi dengan baik dan efisien dalam menyimpan dan memanggil data. Data yang dimaksud adalah data member, posting, vote posting, dan komentar member. Adapun perancangan untuk database dapat dilihat di bawah ini:



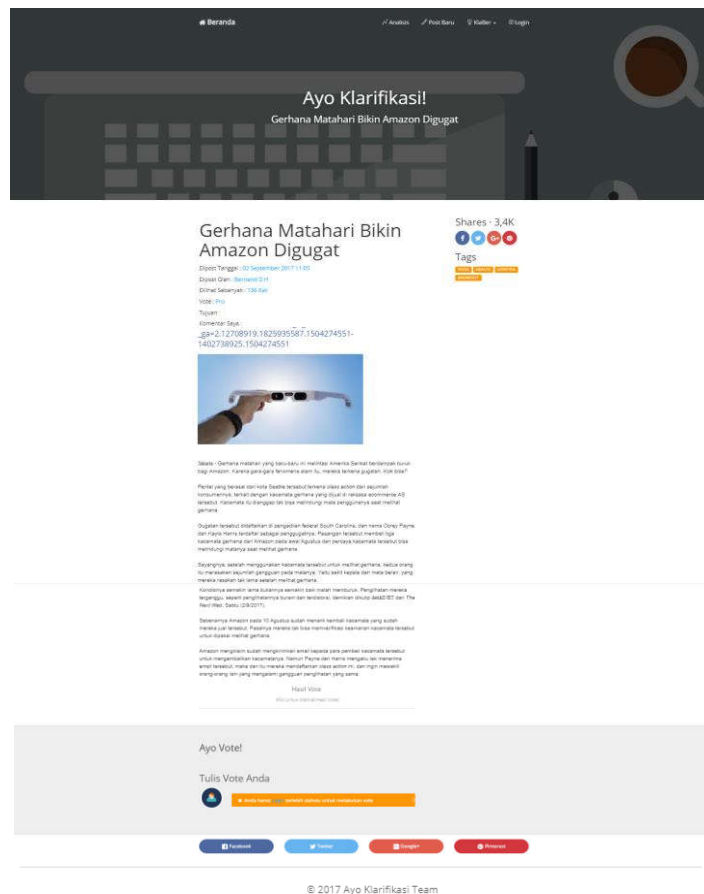
Gambar 4. Diagram Kelas Sistem

Interface dibuat agar memudahkan para pengguna dalam berinteraksi dengan sistem sehingga aktivitas dapat dijaga sesuai dengan prosedur yang diinginkan. Adapun tampilan interface adalah sebagai berikut:



Gambar 5. Tampilan beranda sistem

Fungsi utama dari aplikasi ini adalah klarifikasi sebuah berita yang diisukan oleh pengguna, pada tampilan dibawah ini disajikan detail isu dengan informasi total dari vote pengguna lain yang menganggap pro dan kontra dari setiap isu.



Gambar 6. Tampilan detail isu

4. KESIMPULAN

Setelah melalui beberapa tahap diatas terbuatlah aplikasi berbasis sosial media, dimana para pengguna dapat berinteraksi satu dengan yang lainnya di suatu konten yang dibuat juga oleh pengguna lainnya. Website ini dapat dibuka dengan url <https://ayoklarifikasi.com>. Dengan dibuatnya aplikasi ini pengguna dapat melakukan klarifikasi sebuah pemberitaan online dimana pengguna juga banyak mendapat masukan dan bertambah wawasannya dikarenakan wawasan tersebut yang diberikan oleh pengguna lain yang lebih memahami dan mempunyai bukti keilmuan yang relevan.

5. SARAN

Penelitian ini tentunya tak lepas dalam adanya kekurangan – kekurangan dan banyak hal yang dapat dilakukan demi perkembangan website ini secara khusus dan demi perkembangan ilmu pengetahuan pada umumnya. Salah satu yang dapat dilakukan adalah dengan menguji efektifitas dan kegunaan website, dan menambah fasilitas – fasilitas yang mendukung supaya website semakin user friendly dan mendukung segala kebutuhan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Shuen, Amy. 2008. *Web 2.0: A Strategy Guide*. O'reilly Media .
- [2] Umar, Rusdy, Dkk. 2011. *Implementasi Content Manajemen Sistem(CMS) pada situs portal berita*. Proceedings, komputer dan sistem intelijen(KOMMIT2004) ISSN:1411-6286, agustus 2004 http://repository.gunadarma.ac.id/226/1/IMPLEMENTASI%20CONTENT%20MANAGEMENT_UG.pdf
- [3] Zibriel, Igel. Supangkat, Suhono H. 2008. *Ensiklopedia Nusantara Menggunakan Orientasi Web 2.0*. e-Indonesia Initiative 2008 (eII2008), mei 2008
- [4] Paroutis, Sotirios. Al Saleh, Alya. 2009). *Determinants of knowledge sharing using Web 2.0 technologies*.
- [5] Red: Ilham, Komnas HAM: Situs Dituduh Hoax Harus Diuji Publik Sebelum Diblokir, <http://nasional.republika.co.id/berita/nasional/umum/17/01/17/ojxgei361-komnas-ham-situs-dituduh-hoax-harus-diuji-publik-sebelum-diblokir> diakses tanggal 20 Februari 2017
- [6] RED: Hermawan Bayu, Legislator PKB Ajak Masyarakat Aktif Lawan Hoax <http://www.republika.co.id/berita/nasional/umum/17/01/17/ojxgo9354-legislator-pkb-ajak-masyarakat-aktif-lawan-hoax> Imanulhaq, KH mamam diakses tanggal 20 februari 2017
- [7] Andarningtyas, natisha. Apa itu hoax? <http://www.antaraneews.com/berita/605171/apa-itu-hoax> diakses tanggal 20 februari 2017