

**PENGARUH TEKNOLOGI INFORMASI TERHADAP MUNCULNYA
SIKAP ANTISOSIAL DI KALANGAN MASYARAKAT**

ARTIKEL

disusun untuk memenuhi salah satu mata kuliah Bahasa Indonesia
oleh:

- | | |
|-------------------------|------------------|
| 1. Krisna Setiawan | (NIM 6706160005) |
| 2. Muhammad Faisal Amir | (NIM 6706160014) |
| 3. Retno Rahayu | (NIM 6706160017) |
| 4. Ramdhan Friatna | (NIM 6706160023) |

D3IF-40-02



**PROGRAM STUDI D3 TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU TERAPAN
UNIVERSITAS TELKOM
BANDUNG
2018**

Pengaruh Teknologi Informasi Terhadap Munculnya Sikap Antisosial Di Kalangan Masyarakat

Penyusun

Krisna Setiawan (posel krisnasetiawan46@gmail.com), Muhammad Faisal Amir (posel faisalamircs@gmail.com), Retno Rahayu (posel retnorahayu750@gmail.com), dan Ramdhan Friatna (posel ramdhanfriatna17@gmail.com).

Abstrak

Kemajuan teknologi semakin cepat dan canggih, sehingga telah berpengaruh besar pada manusia dengan selalu menggunakan *gadget* setiap detik, menit ataupun jam, membuat manusia bisa menggunakan berbagai macam peralatan untuk alat bantu dalam menjalankan berbagai aktivitas sebagai sarana pendukung produktifitas. Populasi penduduk Indonesia saat ini mencapai 262 juta orang. Lebih dari 50 persen atau sekitar 143 juta orang telah terhubung jaringan internet sepanjang 2017. Menurut lembaga riset pasar e-Marketer memperkirakan *netter* Indonesia akan mengalahkan Jepang di peringkat ke-5 yang pertumbuhan jumlah pengguna internetnya lebih lambat. Secara keseluruhan, jumlah pengguna internet di seluruh dunia diproyeksikan bakal mencapai 3 miliar orang pada 2015. Tiga tahun setelahnya, pada 2018, diperkirakan sebanyak 3,6 miliar. Laporan State of eCommerce iPrice di akhir 2017 lalu menyatakan Indonesia merupakan negara yang memiliki pangsa trafik *mobile* tertinggi di Asia Tenggara, yakni sebesar 87% dari total trafik, dan juga Menurut penelitian yang dilakukan We Are Social, perusahaan media asal Inggris yang bekerja sama dengan Hootsuite, rata-rata orang Indonesia menghabiskan tiga jam 23 menit sehari untuk mengakses media sosial. Media sosial digunakan untuk bertukar informasi membantu dalam komunikasi. Maka dari itu akan berdampak pada ketidakpedulian terhadap orang-orang dan lingkungan sekitar, dan dapat melupakan kewajiban kita seperti tugas dan kegiatan lainnya, sehingga media sosial mampu membuat seseorang menjadi anti sosial.

Kata kunci : *Ecommerce, Gadget, Internet, Media sosial*

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era digitalisasi, perkembangan teknologi berbasis digital semakin cepat dan canggih. Hal ini membuat manusia bagaikan tak terpisah oleh jarak dan ruang waktu. Perkembangan teknologi yang kian maju, membuat manusia bisa menggunakan berbagai macam peralatan untuk alat bantu dalam menjalankan berbagai aktivitas sebagai sarana pendukung produktivitas. Digitalisasi membuat media berkembang ke jenjang yang lebih luas lagi. Wilayah cakupan informasi yang dulunya hanya terbatas satu negara saja, kini perkembangan media sudah mencapai taraf global.

Populasi penduduk Indonesia saat ini mencapai 262 juta orang. Lebih dari 50 persen atau sekitar 143 juta orang telah terhubung jaringan internet sepanjang 2017, setidaknya begitu menurut laporan teranyar Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII). Mayoritas pengguna internet sebanyak 72,41 persen masih dari kalangan masyarakat urban. Pemanfaatannya sudah lebih jauh, bukan hanya untuk berkomunikasi tetapi juga membeli barang, memesan transportasi, hingga berbisnis dan berkarya.

Menurut lembaga riset pasar e-Marketer memperkirakan *netter* Indonesia akan mengalahkan Jepang di peringkat ke-5 yang pertumbuhan jumlah pengguna internetnya lebih lambat. Secara keseluruhan, jumlah pengguna internet di seluruh dunia diproyeksikan bakal mencapai 3 miliar orang pada 2015. Tiga tahun setelahnya, pada 2018, diperkirakan sebanyak 3,6 miliar manusia di bumi bakal mengakses internet setidaknya sekali tiap satu bulan.

Laporan *State of eCommerce iPrice* di akhir 2017 lalu menyatakan Indonesia merupakan negara yang memiliki pangsa trafik *mobile* tertinggi di Asia Tenggara, yakni sebesar 87% dari total trafik, Tantangan yang dihadapi para pemain lokal adalah bagaimana strategi dalam mengambil potensi pasar *mobile* ini di optimisasi sedemikian rupa. Mulai dari pengembangan aplikasi yang mudah digunakan dan kaya fitur, pengembangan tampilan dan *user experience* dalam *mobile web*, optimisasi *search engine* sehingga mudah

ditemukan dalam pencarian, dan lain-lain. Saat ini, pemain lokal yang optimis mampu menggaet pasar *mobile* adalah Tokopedia, Bukalapak, dan Blibli. Mereka berhasil menyamakan diri dengan kompetitor luar seperti Shopee, Lazada, JD.ID, dan Zalora dari segi ranking aplikasi *mobile*.

Menurut penelitian yang dilakukan *We Are Social*, perusahaan media asal Inggris yang bekerja sama dengan *Hootsuite*, rata-rata orang Indonesia menghabiskan tiga jam 23 menit sehari untuk mengakses media sosial. Sebanyak 120 juta orang Indonesia menggunakan perangkat *mobile*, seperti smartphone atau tablet untuk mengakses media sosial, dengan penetrasi 45 persen. Dalam sepekan, aktivitas online di media sosial melalui smartphone mencapai 37 persen.

Berdasarkan aplikasi yang paling banyak diunduh, perusahaan media sosial di bawah Mark Zuckerberg mendominasi di tiga teratas. Secara berurutan dari posisi pertama adalah WhatsApp, Facebook, Instagram, dan baru diikuti media sosial buatan Korea Selatan, Line. Berdasarkan rata-rata trafik situs per bulan, Facebook menjadi media sosial paling banyak dikunjungi dengan capaian lebih dari 1 miliar juta pengunjung per bulan.

Media sosial digunakan untuk bertukar informasi, memberikan komentar, berbagi gambar maupun video. Pertanyaannya, apakah meningkatnya pengguna media sosial akan menjamin meningkatnya kepedulian sosial? Banyak orang yang terlalu sibuk dengan gadget nya sendiri sampai banyak orang yang mempunyai dua akun atau lebih dalam satu media sosial, tanpa disadari seseorang yang menggunakan media sosial berlebihan akan membawa pengaruh buruk.

Menjauhkan yang dekat dan mendekatkan yang jauh, salah satu pengaruh buruk dari pengguna media sosial. Media sosial memang sangat membantu dalam komunikasi, pengguna media sosial dapat berkomunikasi kapan saja dan dimana saja asalkan mempunyai koneksi internet. Tetapi pengguna media sosial tidak akan pernah tahu kapan pengguna akan mendapat email, pemberitahuan atau pesan lainnya, sehingga pengguna akan terus-menerus mengecek gadget nya. Hal ini akan berdampak pada ketidak pedulian

terhadap orang-orang dan lingkungan sekitar dan dapat melupakan kewajiban kita seperti tugas dan kegiatan lainnya, sehingga media sosial mampu membuat seseorang menjadi anti sosial.

Dengan melihat kenyataan tersebut tentunya kita sebagai manusia merasa prihatin. Sebab pada dasarnya manusia merupakan makhluk sosial maka dari itu perlu diadakannya suatu perubahan dari dalam diri manusia itu sendiri sebagai contoh dengan mengadakan satu hari tanpa *gadget*. Dengan adanya aksi tersebut diharapkan manusia merasakan 1 hari tanpa berinteraksi melalui dunia maya melainkan dengan orang-orang nyata yang ada disekitar kita.

1.2 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang di buat adalah:

- a. Teknologi dengan keterbatasannya terhadap kehidupan sosial.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang akan dibahas adalah sebagai berikut:

- a. Apakah satu hari tanpa *gadget* akan efektif jika diimplementasikan ke masyarakat?
- b. Bagaimana dampak yang ditimbulkan jika masyarakat tidak menggunakan *gadget* di era serba digital seperti sekarang?
- c. Bagaimana perubahan perilaku yang ditunjukkan masyarakat masa kini dan masa lampau karena pengaruh *gadget*?

1.4 Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai dalam penulisan artikel ini adalah :

- a. Mengetahui keefektifan satu hari tanpa *gadget* jika diimplementasikan di masyarakat.
- b. Mengetahui dampak yang ditimbulkan jika masyarakat tidak menggunakan *gadget* di era serba digital seperti sekarang.

- c. Mengetahui perubahan perilaku yang ditunjukkan masyarakat masa kini dan masa lampau karena pengaruh *gadget*.

1.5 Manfaat

Manfaat dari artikel ini adalah sebagai sumber bacaan bagi masyarakat untuk meningkatkan kepekaan terhadap sesama makhluk sosial.

1.6 Metode Penyusunan

Adapun metode penyusunan pada artikel ini adalah sebagai berikut :

1. Pengumpulan Data

- a. Wawancara

Wawancara adalah pengumpulan data dengan cara tanya jawab kepada masyarakat mengenai akibat canggihnya teknologi.

- b. Studi Pustaka

Studi literatur adalah pengumpulan data melalui buku-buku, jurnal dan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan judul artikel.

2. Pengolahan Data

Data-data yang sudah dikumpulkan kemudian disusun menjadi sebuah artikel yang bagus dan bisa bermanfaat bagi pembaca.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Definisi

Pengertian Teknologi adalah berbagai keperluan serta sarana berbentuk aneka macam peralatan atau sistem yang berfungsi untuk memberikan kenyamanan serta kemudahan bagi manusia. Teknologi berasal dari kata *technologia* (bahasa Yunani) *techno* artinya ‘keahlian’ dan *logia* artinya ‘pengetahuan’. Pada awalnya makna teknologi terbatas pada benda- benda berwujud seperti peralatan- peralatan atau mesin.

Pengertian internet (*interconnection networking*) sendiri adalah jaringan komunikasi global yang terbuka dan menghubungkan jutaan bahkan milyaran

jaringan komputer dengan berbagai tipe dan jenis, dengan menggunakan tipe komunikasi seperti telepon, satelit dan lain sebagainya.

Media sosial adalah sebuah media online, dengan para penggunanya bisa dengan mudah berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan isi meliputi blog, jejaring sosial, wiki, forum dan dunia virtual. Blog, jejaring sosial dan wiki merupakan bentuk media sosial yang paling umum digunakan oleh masyarakat di seluruh dunia. Pendapat lain mengatakan bahwa media sosial adalah media online yang mendukung interaksi sosial dan media sosial menggunakan teknologi berbasis web yang mengubah komunikasi menjadi dialog interaktif.

2.2 Sejarah

2.2.1 Perkembangan Teknologi

Berikut merupakan perkembangan teknologi dari masa ke masa.

- a. Masa pra-Sejarah, Pada masa pra sejarah ini, teknologi yang digunakan terbuat dari batu, perunggu dan besi. Teknologi yang dikenal di zaman pra-sejarah contohnya adalah Pedang, kapak genggam dan bejana perunggu.
- b. Teknologi Jaman Kuno, Pada masa ini teknologi sudah berkembang ke arah kontruksi, maritim, pertanian dan alat- alat tulis. Manusia sudah mengenal bagaimana membangun sebuah kontruksi bangunan sampai pada tahap rumit. Contohnya Piramid, Kapal, Mercusuar dan jam matahari.
- c. Teknologi Abad Pertengahan Hingga era Modern, Pada masa ini teknologi yang digunakan sudah mulai mengalami kemajuan, hal ini ditandai dengan adanya berbagai penemuan, seperti di bidang astronomi, medis, matematika, militer hingga ilmu kartografi. Contohnya busur silang, mesin cetak, aljabar dan navigasi kapal.
- d. Teknologi era Revolusi Industri, Perkembangan teknologi mulai terlihat semakin jelas di masa ini. Berbagai jenis mesin berhasil dibuat yang kemudian menggantikan tenaga manusia menjadi tenaga mesin. Masa ini adalah cikal bakal perkembangan teknologi di masa kini. Contohnya Mobil generasi awal, telegrap, telepon, mesin tenun, mesin uap dan sepeda.

- e. Teknologi di Abad 20, Pada masa ini. Neil Amstrong berhasil mendarat di bulan. Teknologi dalam bidang lain pun berkembang pesat. Dalam bidang militer, bom atom berhasil diciptakan. Transistor yang menjadi cikal bakal ukuran komputer kecil seperti sekarang ini juga ditemukan. Pada akhir abad ini Internet mulai diperkenalkan untuk umum dan komersil. Contoh teknologi lain Abad 20: Kulkas, Teknologi vaksinasi, vakum, microwave.
- f. Perkembangan Teknologi Abad 21, Pada masa ini, berbagai teknologi sudah mulai dikembangkan. Mulai dari teknologi yang dibutuhkan untuk rumah tangga, pendidikan, sosial, teknologi informasi, dan hal lainnya.

2.2.2 Sejarah internet

Awalnya internet merupakan jaringan komputer yang dibentuk oleh Departemen Pertahanan Amerika Serikat pada tahun 1969 melalui sebuah proyek yang disebut dengan ARPANET. Misi awal dari proyek ini awalnya hanya untuk keperluan militer saja, tetapi lambat laun terus berkembang dan bisa dinikmati oleh semua kalangan.

Pada awal perkembangannya, Departemen Pertahanan Amerika Serikat (US Department of Defense) membuat sebuah jaringan yang bertujuan untuk menghubungkan komputer-komputer yang ada di berbagai daerah, sehingga memungkinkan penyimpanan data di banyak tempat dan jika terjadi kondisi perang, data yang dimiliki oleh Amerika tidak mudah bocor ke tempat lain.

2.3 Pendapat para ahli

2.3.1 Pengertian teknologi menurut para ahli

Berikut merupakan pengertian teknologi menurut para ahli :

- a. Teknologi adalah pengembangan dan penerapan berbagai peralatan atau sistem untuk menyelesaikan persoalan-persoalan yang dihadapi manusia dalam kehidupan sehari-hari. (M Maryono).
- b. Teknologi adalah keseluruhan metode yang secara rasional mengarah dan memiliki ciri efisiensi dalam setiap kegiatan manusia (Jacques Ellil).

- c. Teknologi merupakan penerapan ilmu- ilmu perilaku dan alam serta pengetahuan lain secara bersistem dan mensistem untuk memecahkan masalah (Gary J. Anglin).
- d. Teknologi didefinisikan sebagai suatu entitas benda atau bukan benda yang sengaja diciptakan secara terpadu melalui proses perbuatan, pemikiran untuk mencapai suatu nilai. (NN).

2.3.2 Pengertian sosial media menurut para ahli

Berikut merupakan pengertian sosial media menurut para ahli :

- a. Menurut Philip dan Kevin Keller pengertian media sosial adalah sarana bagi konsumen untuk berbagai informasi teks, gambar, video, dan audio dengan satu sama lain dan dengan perusahaan dan sebaliknya.
- b. Menurut Marjorie Clayman pengertian media sosial adalah alat pemasaran baru yang memungkinkan untuk mengetahui pelanggan dan calon pelanggan dengan cara yang sebelumnya tidak mungkin.
- c. Menurut Chris Brogan pengertian media sosial adalah seperangkat alat komunikasi dan kolaborasi baru yang memungkinkan terjadinya berbagai jenis interaksi yang sebelumnya tidak tersedia bagi orang awam.

3. ANALISIS

3.1 Saat ini teknologi semakin canggih dan terus meningkat masyarakat bisa efektif tidak menggunakan *gadget* dalam satu hari contohnya ada seorang mahasiswa yang tidak menggunakan *gadget* hasilnya adalah mahasiswa fokus pada tugas-tugas yang menumpuk dan mengerjakannya dengan maksimal. Tetapi ada efek negatifnya yang mahasiswa rasakan yaitu aktivitas yang membosankan dan menjadi orang yang paling telat mendapatkan informasi seputar perkuliahan.

3.2 Pada era globalisasi saat ini masyarakat selalu mengandalkan *gadget* dalam melakukan suatu aktivitas apapun dalam kehidupan, jika suatu hari masyarakat tidak menggunakan *gadget* maka akan timbul dua dampak positif dan negatif dalam menggunakan *gadget* yaitu:

Dampak positif

a. Menambah ilmu pengetahuan

Gadget kini menjadi media yang memungkinkan kita untuk mengakses berbagai informasi di mana pun dan kapan pun sehingga menambah wawasan dan pengetahuan. Bahkan kini anak-anak sudah tak asing dengan barang ini. Mereka biasa mengakses internet untuk hiburan, maupun sebagai sarana untuk mengerjakan tugas sekolah mereka.

b. Mempermudah komunikasi

Ini adalah fungsi utama *gadget*, yakni membuat seseorang seolah-olah bertemu meskipun berbeda tempat. Melalui fitur video call dari berbagai aplikasi yang ada saat ini, kita bisa tersambung dengan keluarga, teman atau pacar seperti bertatap muka langsung.

c. Memperluas jaringan pertemanan

Munculnya berbagai situs media sosial seperti line, instagram, path, skype memungkinkan kita untuk menambah banyak teman, bahkan dari berbagai belahan dunia sekalipun. *Gadget* membuat dunia seakan-akan berada dalam gengaman kita.

Dampak negatif

a. Risiko terkena radiasi

Menurut beberapa penelitian, menggunakan *gadget* terlalu sering akan rentan terkena radiasi, terutama pada anak kecil. Pancaran sinar dari layar sangat membahayakan kesehatan perkembangan sistem saraf.

b. Kecanduan

Saat ini *gadget* bagi sebagian orang merupakan kebutuhan primer. Mereka tidak bisa dipisahkan. Hal ini membuat mereka kecanduan, terutama bagi yang hobi bermain game. Kecanduan seperti ini menyebabkan mereka kurang berinteraksi dengan orang lain.

c. Lambat memahami pelajaran

Kebiasaan kita yang asyik dengan gadget akan berpengaruh terhadap kemampuan otak untuk mendapat informasi. Salah satunya ketika mendapatkan pelajaran di sekolah, mereka akan sulit memahami apa yang disampaikan guru. Selain itu, *gadget* juga membuat kita cenderung malas belajar serta membaca buku, sehingga berujung pada menurunnya prestasi.

d. Risiko penyalahgunaan

Kali ini adalah bahaya laten gadget bagi anak-anak terhadap penggunaan gadget apabila kita tidak mengawasinya. Di balik kemudahan kita mengakses informasi melalui *gadget*, akan menjadi risiko bagi anak-anak. Sudah banyak kasus pelajar yang berbuat cabul akibat kecanduan pornografi melalui *gadget*. Ini bisa membuat anak salah jalan, hingga membuat mereka melakukan hal-hal yang menyimpang.

e. Kurangnya Sosialisasi

Kebiasaan kita yang sering asyik dengan *gadget* membuat kurangnya sosialisasi dengan orang sekitar sehingga kita sendiri hanya mengenal orang - orang yang dituju saja tanpa mengenali orang-orang di lingkungan sekitar.

3.3 Perubahan perilaku manusia dari masa lampau dan masa kini

- a. Kehidupan informasi: Orang zaman dahulu masih belum mengenal HP, *E-mail* dll masih menggunakan surat. Orang zaman sekarang sudah mengenal HP, *E-mail*, dll dan manusia zaman sekarang sudah meninggalkan surat.
- b. Kehidupan Budaya: Manusia zaman dulu masih menggunakan adat daerahnya manusia zaman sekarang kebanyakan menggunakan budaya luar negeri.

- c. Kehidupan Sosial: Manusia zaman dahulu masih banyak orang yang sopan dan santun dari pada orang zaman sekarang jarang ada orang yang sopan dan santun.
- d. Kehidupan Pertanian: Lebih baik dari pada zaman dulu
- e. Kehidupan Industri: Perilaku manusia masa kini dalam bidang industrinya lebih baik dari zaman dulu.

4. PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil dari artikel ini antara lain :

- a. Masyarakat bisa efektif tidak menggunakan *gadget* dalam satu hari contohnya ada seorang mahasiswa yang tidak menggunakan *gadget* hasilnya adalah mahasiswa fokus pada tugas-tugas yang menumpuk dan mengerjakannya dengan maksimal. Tetapi ada efek negatifnya yang mahasiswa rasakan yaitu aktivitas yang membosankan dan menjadi orang yang paling telat mendapatkan informasi seputar perkuliahan.
- b. Dampak positif
 - 1) Menambah ilmu pengetahuan
 - 2) Mempermudah komunikasi
 - 3) Memperluas jaringan pertemanan
 Dampak negatif
 - 1) Risiko terkena radiasi
 - 2) Kecanduan
 - 3) Lambat memahami pelajaran
 - 4) Risiko penyalahgunaan
 - 5) Kurangnya Sosialisasi
- c. Perubahan perilaku manusia dari masa lampau dan masa kini
 - 1) Kehidupan informasi: Orang zaman dahulu masih belum mengenal HP, *E-mail* dll masih menggunakan surat. Orang zaman sekarang sudah mengenal HP, *E-mail*, dll dan manusia zaman sekarang sudah meninggalkan surat.

- 2) Kehidupan Budaya: Manusia zaman dulu masih menggunakan adat daerahnya manusia zaman sekarang kebanyakan menggunakan budaya luar negeri.
- 3) Kehidupan Sosial: Manusia zaman dahulu masih banyak orang yang sopan dan santun dari pada orang zaman sekarang jarang ada orang yang sopan dan santun
- 4) Kehidupan Pertanian: Lebih baik dari pada zaman dulu
- 5) Kehidupan Industri: Perilaku manusia masa kini dalam bidang industrinya lebih baik dari zaman dulu.

4.2 Saran

Adapun saran dari pembahasan di atas adalah :

- a. Diharapkan manusia bisa lebih peka kepada orang pada lingkungan sekitar.
- b. Diharapkan masyarakat lebih bijak dalam menggunakan Teknologi Informasi.
- c. Diharapkan dampak positif dari Teknologi Informasi lebih di rasakan daripada dampak negative.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Bohang, Fatimah Kartini. (2018). *Berapa Jumlah Pengguna Internet Indonesia*. [online]. diakses tanggal 03 Oktober 2018
tersedia: <https://tekno.kompas.com/read/2018/02/22/16453177/berapa-jumlah-pengguna-internet-indonesia>
- [2] Hidayat Wicak. (2014). *Pengguna Internet Indonesia Nomor Enam Dunia*. [online]. diakses tanggal 03 Oktober 2018
tersedia: https://kominfo.go.id/index.php/content/detail/4286/Pengguna+Internet+Indonesia+Nomor+Enam+Dunia/0/sorotan_media
- [3] Ipris Tim. (2018). *Laporan Kuartal I 2018 Industri Ecommerce Indonesia*. [online]. diakses tanggal 03 Oktober 2018

tersedia:<https://iprice.co.id/trend/insights/laporan-kuartal-i-2018-industri-e-commerce-indonesia/>

[4] Pertiwi, Wahyunanda Kusuma. (2018). *Riset Ungkap Pola Pemakaian Medsos Orang Indonesia*. [online]. diakses tanggal 03 Oktober 2018

tersedia:<https://tekno.kompas.com/read/2018/03/01/10340027/riset-ungkap-pola-pemakaian-medsos-orang-indonesia>

[5] Hartanto Andrian. (2015). *Media Sosial Menjadi Penyebab Anti Sosial*. [online]. diakses tanggal 03 Oktober 2018

tersedia:<https://www.kompasiana.com/andrianhartanto94/555468a9b67e616514ba54fa/media-sosial-menjadi-penyebab-anti-sosial>

[6] Salamadian. (2018). *Sejarah Perkembangan Manfaat dan Contoh Teknologi Terbaru*. [online]. diakses tanggal 03 Oktober 2018

tersedia:<https://salamadian.com/perkembangan-pengertian-teknologi/>

[7] Zakaria Muhammad. (2018). *Pengertian Internet Beserta Fungsi dan Manfaat yang Perlu Anda Ketahui*. [online]. diakses tanggal 03 Oktober 2018

tersedia:<https://www.nesabamedia.com/pengertian-fungsi-dan-manfaat-internet-lengkap/>

[8] Manmaxro. (2018). *Pengertian Media Sosial Secara Umum Fungsi Tujuan Sosmed*. [online]. diakses tanggal 03 Oktober 2018

tersedia:<https://www.maxmanroe.com/vid/teknologi/internet/pengertian-media-sosial.html>

[9] Harefa, Erpin Triyaman. (2018). *Satu Hari Tanpa Handphone di Indonesia*. [online]. diakses tanggal 03 Oktober 2018

tersedia:<https://www.kompasiana.com/erfinharefa/551f7453a33311aa2bb67050/satu-hari-tanpa-handphone-di-indonesia-anda-serius>

[10] Program Studi Ilmu Keperawatan. (2017). *Dampak Positif dan Negatif Penggunaan Gadget*. [online]. diakses tanggal 03 Oktober 2018

tersedia:<https://www.bangsaonline.com/berita/34453/dampak-positif-dan-negatif-penggunaan-gadget>