

The Influence of the Existence of Internet Cafes in SMA Negeri 1 Tanah Abang, Penukal Abab Lematang Ilir (PALI) Regency

Basorudin^{1*}, Antoni Pribadi²

¹Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pasir Pengaraian

²Program Studi Teknik Informatika, Politeknik Kampar, Riau, Indonesia

ABSTRACT: Development of Education Quality Improvement by Implementing Internet Cafes in Rural Areas makes it easier for local residents, including students at SMA Negeri 1 Tanah Abang, Penukal Abab Lematang Ilir (PALI) to communicate and find information. This internet cafe or internet cafe is accompanied by an internet network so that users can access websites, blogs, micro blogging sites, e-mail, Yahoo Messenger, Gtalk, Zoom and so on. The development of this internet cafe uses data collection methods by taking data from high school students Negeri 1 Tanah Abang, Penukal Abab Lematang Ilir (PALI) Regency, totaling 60 people. This research itself uses quantitative methods. The purpose of this research is to determine the quality of student learning in the presence of an internet cafe. Based on a questionnaire that was distributed to 60 students, the existence of an internet cafe and the impact of the internet cafe on SMA Negeri 1 Tanah Abang, Penukal Abab Lematang Ilir (PALI) was highly appreciated by most students who thought that the existence of an internet cafe had a good effect on their learning activities. In addition to studying, they can also relieve fatigue from studying all day with entertainment in the internet cafe.

Keywords: warnet, students, sma negeri 1 tanah abang, questionnaire.

Corresponding Author: basorudin09@gmail.com

Pengaruh Keberadaan Warung Internet di Lingkungan SMA Negeri 1 Tanah Abang Kabupaten Penukal Abab Lematang Ilir (PALI)

Basorudin¹, Antoni Pribadi²

¹Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pasir Pengaraian

²Program Studi Teknik Informatika, Politeknik Kampar, Riau, Indonesia

ABSTRAK: Pengembangan Peningkatan Kualitas Pendidikan Dengan Menerapkan Warnet DI Pedesaan memudahkan warga sekitar termasuk pelajar di SMA Negeri 1 Tanah Abang Kabupaten Penukal Abab Lematang Ilir (PALI) dalam berkomunikasi dan mencari informasi. Warnet atau Warung Internet ini disertai dengan jaringan internet agar pengguna bisa mengakses website, blog, micro blogginh site, e-mail, Yahoo Messenger, Gtalk, Zoom dan lain sebagainya. Pengembangan warnet ini menggunakan cara pengumpulan data dengan mengambil data dari Siswa/Siswi SMA Negeri 1 Tanah Abang Kabupaten Penukal Abab Lematang Ilir (PALI) yang berjumlah 60 orang. Penelitian ini sendiri menggunakan metode kuantitatif. Tujuan dilakukan penelitian ialah untuk mengetahui kualitas belajar siswa dengan adanya warnet. Berdasarkan kuesioner yang telah disebar ke 60 siswa Keberadaan warnet serta dampak dari warnet tersebut kepada SMA Negeri 1 Tanah Abang Kabupaten Penukal Abab Lematang Ilir (PALI) sangat diapresiasi oleh sebagian besar siswa yang berpendapat keberadaan warnet berpengaruh baik bagi kegiatan belajar mereka. Selain belajar, mereka juga bisa menghilangkan penat dari belajar seharian dengan hiburan yang ada di warnet.

Kata Kunci: warnet, siswa, sma negeri 1 tanah abang, angket

Submitted: 7 April; Revised: 23 April; Accepted: 26 April

Corresponding Author: basorudin09@gmail.com

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi terus meningkat seiring dengan meningkatnya kebutuhan manusia, tanpa terkecuali dalam bidang pendidikan. Kecenderuan penggunaan simbol “e” yang diartikan sebagai elektronik, sudah mulai banyak bermunculan dan diaplikasikan di hampir semua bidang. sebut saja e-education, e-government, e-learning dan lain sebagainya. Peran serta guru dalam mengaplikasikan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi secara lebih tepat amat sangat diperlukan guna lebih memberikan gambaran kepada para generasi muda mengenai pemanfaatan teknologi secara lebih tepat dan lebih bermanfaat.

Pesatnya kemajuan teknologi tidak bisa dipungkiri semakin memanjakan manusia, contohnya dalam hal berkomunikasi. Interaksi yang terjadi dengan adanya bantuan teknologi menjadi semakin mudah dan beragam. Teknologi yang dimaksud antara lain dan yang sekarang sedang marak bahkan menjadi fenomena adalah website, blog, micro blogging site, electronic mail (e-mail), Yahoo Messenger (YM), Google talk (Gtalk), zoom, serta Whatsapp yang sekarang sedang menjadi primadona di semua kalangan adalah jejaring sosial.

Warnet merupakan merupakan sebuah wadah yang dimunculkan untuk memenuhi kebutuhan masyarakat di bidang TIK, sehingga masyarakat dapat mengenal lebih jauh tentang TIK dan memanfaatkannya untuk meningkatkan sumber daya masyarakat Indonesia dan mengurangi kesenjangan digital (digital device). Warnet sebagai wadah pengembangan masyarakat sebenarnya bukanlah hal yang baru. Di Indonesia tempat-tempat sejenis ini tumbuh dengan beragam nama, diantaranya Balai Informasi Masyarakat (BIM), Warung Informasi Teknologi (WARINTEK), Community Learning Centre, Community Training and Learning Center (CTLIC), Warung Masyarakat Informasi (Warmasif), Telecenter, dan lain-lain.[1]. Warung internet atau warnet adalah sebuah tempat yang menyediakan akses infrastruktur internet dengan berbagai koneksi dan komputer sebagai perangkat akses sehingga pengguna bisa mengakses internet dengan biaya yang lebih murah. Warnet adalah salah satu jenis wirausaha yang menyewakan jasa internet kepada khalayak umum. Warung internet banyak dimanfaatkan oleh mahasiswa, pelajar, profesional dan wisatawan asing.

Menurut Aheniawati dalam jurnalnya tahun 2019, Internet adalah dunia yang tidak memiliki Batasan dan bisa dikatakan sebagai dunia yang bebas. Semua orang dapat mengakses internet ditambah dengan semakin lajunya teknologi membuat siapapun semakin mudah mengaksesnya, mulai dari orang tua, remaja bahkan anak kecil. Bahkan jika ada anak kecil yang bermain sosial sudah menjadi hal yang biasa di masyarakat. Tentu kita tahu masa kanak-kanak adalah masa yang ideal dalam perkembangan anak dalam hal pembentukan sikap dan karakter, maka dari itu seorang anak harus banyak berinteraksi dilingkungan sekitar dengan bermain dengan teman-teman sebayanya. Namun kini fakta yang terlihat justru berbanding terbalik, kebanyakan anak-anak sekarang lebih nyaman di dalam rumah daripada bermain diluar, ini di sebabkan karena anak-anak sekarang lebih merasa nyaman bermain di handphone mereka. Kurangnya pengawasan serta kurangnya pembatasan dalam

menggunakan handphone memberikan kebebasan bagi anak untuk mengakses apapun yang ada didalam internet seperti membuka media sosial, bermain game online dan lainnya. tanpa orang tua tahu bahaya yang dapat ditimbulkan oleh internet bagi sang anak. [2]

Warnet juga bisa memiliki dampak positif jika digunakan dengan baik misalnya digunakan sebagai media untuk menyelesaikan tugas siswa disekolah, tugas kuliah bagi mahasiswa, bagi para youtuber dan untuk mencari informasi-informasi positif lainnya, tidak memungkinkan juga bagi para gamer atau pecinta game, dalam tahun 2018 ini Game Online sudah menjadi salah satu cabang olahraga yang banyak di perlombakan, tidak hanya menjadi cabang olah raga, namun sudah JIMEK – Volume 1 Nomor 2 Desember 2018 E-ISSN : 2621-2374 182 menjadi pekerjaan bagi beberapa orang professional yang menekuni bermain game online. Dan untuk dapat bermain game yang tergolong dapat menjadi pekerjaan dan menghasilkan uang tidaklah gampang, karena spesifikasi dari game itu sangatlah tinggi, memaksa beberapa orang yang ingin serius dalam menekuni dunia game professional harus membeli perangkat personal computer ataupun laptop yang tidak murah, berikut beberapa harga Laptop maupun Personal Computer.[3]

Dalam penelitian ini penulis akan mencari bagaimana pengaruh Keberadaan Warung Internet di Lingkungan SMA Negeri 1 Tanah Abang Kabupaten Penukal Abab Lematang Ilir (PALI).

TINJAUAN PUSTAKA

1.1 Internet

Internet merupakan singkatan dari Interconnected Network. Jika di terjemahkan secara langsung berarti jaringan yang saling terhubung. Internet adalah kumpulan dari komputer yang saling terhubung satu dengan yang lain dalam satu jaringan. Disebut jaringan yang saling terhubung karena internet menghubungkan komputer dan jaringan jaringan komputer di seluruh dunia menjadi jaringan global. Internet ialah sistem komputer umum, yang terhubung secara global dan menggunakan TCP/IP sebagai protokol pertukaran paket (packet switching communication protocol).[4]

1.2 Warnet (Warung Internet)

Warung Internet adalah sebuah kata yang berkembang di antara para aktivis Internet Indonesia pada tahun 1997-1998 untuk sebuah kios yang memiliki banyak komputer untuk di sewakan bagi pengakses Internet. Pada masa itu, secara tidak sadar terjadi perebutan singkatan dari Warung Internet antara WARIN dan WARNET. Seharusnya jika kita konsisten dengan proses menyingkat kata, seperti WARTEG (Warung Tegal) dan WARTEL (Warung Telekomunikasi), maka yang seharusnya di pilih adalah WARIN. Di era - era saat ini warnet adalah tempat dimana orang - orang mengakses internet. pada beberapa negara atau daerah maju, akses internetnya sudah ada pada hampir setiap rumah, sedangkan untuk beberapa daerah yang kondisi belum terlalu maju ataupun keadaan geografisnya tidak mendukung untuk jalur distribusi

internet, warnet sangatlah jarang didapatkan dan mahal tarifnya jika ingin memasang di rumah sendiri. Pada daerah perkotaan sebuah warnet memiliki nama-nama umum panggilan lain seperti; Net Cafe, Cyber Cafe, atau Pusat Permainan Dalam Jaringan dimana sambungan internetnya dikhususkan untuk melakukan permainan komputer dalam jaringan.[5]

1.3 Media Sosial

Media sosial dapat diakses oleh berbagai kalangan masyarakat, salah satunya adalah remaja yang merupakan pengguna tertinggi media sosial yaitu dengan persentase 75,50% (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, 2017). Masa remaja merupakan masa transisi dari kanak-kanak menuju dewasa dengan berbagai perubahan baik secara biologis, kognitif dan sosioemosional. Jika dilihat dari perubahan sosioemosional yang dialami remaja, yaitu lebih mementingkan teman sebayanya dan muncul permasalahan pada orang tuanya (Santrock, 2007). Hal ini menyebabkan masa remaja relatif bergejolak dibandingkan dengan masa perkembangan lainnya. Hal tersebut menyebabkan masa remaja menjadi sangat penting untuk diperhatikan.[6]

1.4 Website

Website adalah kumpulan dari halaman-halaman situs, yang biasanya terangkum dalam sebuah domain atau subdomain, yang tempatnya berada di dalam World Wide Web (WWW) di Internet. Sebuah halaman web adalah dokumen yang ditulis dalam format HTML (Hyper Text Markup Language), yang hampir selalu bisa diakses melalui HTTP, yaitu protokol yang menyampaikan informasi dari server website untuk ditampilkan kepada para pemakai melalui web browser. Semua publikasi dari website-website tersebut dapat membentuk sebuah jaringan informasi yang sangat besar.[7]

METODOLOGI

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 1 Tanah Abang Kabupaten Penukal Abab Lematang Ilir (PALI). Pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan pengambilan sampel secara random atau acak, yaitu dengan membagikan angket secara acak ketika istirahat berlangsung pada siswa SMA Negeri 1 Tanah Abang Kabupaten Penukal Abab Lematang Ilir (PALI) yang berjumlah 60 orang. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Data dalam penelitian ini dilakukan dengan penyebaran angket dan mengumpulkan data dari berbagai informasi yang didapat melalui jurnal yang berkaitan dengan tema. Teknik dalam penelitian ini adalah tentang pengaruh internet terhadap minat belajar siswa. Langkah untuk menganalisisnya adalah : Mendeskripsikan data, Menganalisis data dari sumber yang dapat dijadikan acuan pembahasan dan membahas hasil penelitian untuk dijadikan acuan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1. Bagaimana Pendapat Anda Tentang Warnet?

Jawaban	Frekuensi	Persentase
Baik	50	83,33%
Sangat Baik	10	16,66%
Tidak Baik	0	0
Sangat Tidak Baik	0	0

Tabel 2. Bagaimana Warnet Dalam Menunjang Proses Belajar?

Jawaban	Frekuensi	Persentase
Baik	30	50%
Sangat Baik	30	50%
Tidak Baik	0	0
Sangat Tidak Baik	0	0

Tabel 3. Saya Mengunjungi Warnet Untuk Kegiatan Belajar

Jawaban	Frekuensi	Persentase
Sering	16	26,66%
Selalu	10	16,66%
Jarang	30	50%
Tidak Pernah	4	6,66%

Tabel 4. Saya Menggunakan Warnet Untuk Mencari Materi Belajar

Jawaban	Frekuensi	Persentase
Sering	12	40%
Selalu	16	26,66%
Jarang	18	30%
Tidak Pernah	2	3,33%

Tabel 5. Saya Menyempatkan Diri Pergi Ke Warnet Setiap Hari

Jawaban	Frekuensi	Persentase
Sering	2	3,33%
Selalu	0	0
Jarang	34	56,66%
Tidak Pernah	24	40

Tabel 6. Seberapa Sering Anda Mengunjungi Warnet Dalam Seminggu?

Jawaban	Frekuensi	Persentase
1-2 kali perminggu	58	96,66%
3-4 kali perminggu	0	0
5-6 kali perminggu	2	3,33%
7-8 kali perminggu	0	0
Lebih dari 9 kali perminggu	0	0

Tabel 7. Berapa Lama Anda Mengunjungi Warnet Dalam Sehari?

Jawaban	Frekuensi	Persentase
Kurang dari 1 jam	18	30%
1-3 jam	34	56,66%
4-6 jam	6	10%
7-9 jam	2	3,33%
Lebih dari 10 jam	0	0

Tabel 8. Sejak Adanya Keberadaan Warnet Apakah Anda Semakin Termotivasi Untuk Belajar?

Jawaban	Frekuensi	Persentase
Ya	44	73,33%
Tidak	16	20%
Kadang-kadang	4	6,6%

Tabel 9. Selain Mengerjakan Tugas, Hal Apa Saja Yang Biasa Anda Lakukan Ketika Berada Di Warnet?

Jawaban	Frekuensi
Bermain game online	24
Download film, game dan music	22
Menonton video dan dengar music	4
Melihat youtube	4
Mencari materi pembelajaran dan informasi terbaru	22
Membuka social media	20
Melihat trailer film yang akan datang	2

Tabel 10. Apakah Motivasi Belajar Anda Didasari Keinginan Anda, Tidak Dipengaruhi Ada Tidaknya Warnet?

Jawaban	Frekuensi	Persentase
Iya, tidak dipengaruhi oleh warnet	46	76,66%
Iya tapi kadang terpengaruh oleh warnet	12	20%
Tidak terpengaruh oleh warnet	2	3,33%

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan cara penyebaran angket didapatkan hasil sebagai berikut pada soal nomor 1 mengenai pendapat mereka tentang warnet diperoleh hasil 83,33% siswa berpendapat bahwa warnet adalah baik, 16,66% siswa berpendapat bahwa warnet adalah sangat baik, 0% siswa berpendapat bahwa warnet adalah tidak baik dan 0% siswa berpendapat bahwa warnet adalah sangat tidak baik. Pada soal nomor 2 mengenai bagaimana peran warnet dalam menunjang proses belajar diperoleh hasil 50% siswa berpendapat bahwa warnet adalah baik, 50% siswa berpendapat bahwa warnet adalah sangat baik, 0% siswa berpendapat bahwa warnet adalah tidak baik, 0% siswa berpendapat bahwa warnet adalah sangat tidak baik. Dari hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa siswa SMA Negeri 1 Tanah Abang Kabupaten Penukal Abab Lematang Ilir (PALI) sangat mengapresiasi keberadaan warnet di lingkungan sekolah mereka. Hasil yang diperoleh pada nomor 3 yaitu 26,66% siswa sering mengunjungi warnet untuk kegiatan belajar, 16,66% siswa selalu mengunjungi warnet untuk kegiatan

belajar, 50% siswa jarang mengunjungi warnet untuk kegiatan belajar, 6,66% siswa tidak pernah mengunjungi warnet untuk kegiatan belajar. Pada soal nomor 4 diperoleh hasil 40% siswa sering menggunakan warnet untuk mencari materi belajar, 26,66% siswa selalu mengunjungi warnet untuk kegiatan belajar, 30% siswa jarang mengunjungi warnet untuk kegiatan belajar, dan 3,33% siswa tidak pernah mengunjungi warnet untuk kegiatan belajar. Dari hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa persentase tujuan dapat disimpulkan bahwa persentase tujuan mengunjungi dan menggunakan warnet sebagai kegiatan pembelajaran siswa SMA Negeri 1 Tanah Abang Kabupaten Penukal Abab Lematang Ilir (PALI) lebih rendah dibanding dengan tujuan lainnya mereka mengunjungi dan menggunakan warnet. Pada soal nomor 5 yaitu 3,33% siswa sering menyempatkan diri pergi ke warnet setiap hari, 0% siswa selalu menyempatkan diri pergi ke warnet setiap hari, 56,66% siswa jarang menyempatkan diri pergi ke warnet setiap hari dan 40% siswa tidak pernah menyempatkan diri pergi ke warnet setiap hari. Pada soal nomor 6 diperoleh hasil 96,66% siswa mengunjungi warnet sebanyak 1-2 kali perminggu, 0% siswa mengunjungi warnet sebanyak 3-4 kali perminggu, 3,33% siswa mengunjungi warnet sebanyak 5-6 kali perminggu, 0% siswa mengunjungi warnet sebanyak 7-8 kali perminggu, 0% siswa mengunjungi warnet lebih dari 9 kali perminggu. Pada nomor 7 diperoleh hasil 30% siswa mengunjungi warnet kurang dari 1 jam dalam sehari, 56,66% siswa mengunjungi warnet selama 1-3 jam dalam sehari, 10% siswa mengunjungi warnet selama 4-6 jam dalam sehari, 3,33% siswa mengunjungi warnet selama 7-9 jam selama sehari dan 0% siswa mengunjungi warnet lebih dari 10 jam dalam sehari. Dari hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa SMA Negeri 1 Tanah Abang Kabupaten Penukal Abab Lematang Ilir (PALI) tidak kecanduan terhadap warnet. Pada soal nomor 8 diperoleh hasil 73,33% semakin termotivasi untuk belajar dengan keberadaan warnet, 20% tidak semakin termotivasi untuk belajar dengan keberadaan warnet dan 6,66% kadang kadang semakin termotivasi untuk belajar dengan keberadaan warnet. Dari hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa warnet dapat meningkatkan belajar siswa SMA Negeri 1 Tanah Abang Kabupaten Penukal Abab Lematang Ilir (PALI). Pada soal nomor 9 diperoleh hasil 24 orang bermain game saat diwarnet selain mengerjakan tugas, 22 orang download film, game, dan music ketika berada di warnet selain mengerjakan tugas, 4 orang menonton video dan mendengar music ketika berada di warnet selain mengerjakan tugas, 4 orang melihat youtube ketika berada di warnet selain mengerjakan tugas, 22 orang mencari materi pembelajaran dan informasi terbaru ketika berada di warnet selain mengerjakan tugas, 20 orang membuka social media ketika berada diwarnet selain mengerjakan tugas dan 2 orang melihat tryler film yang akan dating ketika berada di warnet selain mengerjakan tugas. Dari hasil penelitian tersebut dapat dilihat aktivitas apa saja yang dilakukan siswa SMA Negeri 1 Tanah Abang Kabupaten Penukal Abab Lematang

Ilir (PALI) disaat berada di warnet jika tidak sedang mengerjakan tugas. Pada soal nomor 10 diperoleh hasil 76,66% siswa motivasi belajarnya didasari keinginan sendiri dan tidak dipengaruhi ada tidaknya warnet, 20% siswa motivasi belajarnya didasari keinginan sendiri namun juga terkadang dipengaruhi ada tidaknya warnet dan 3,33% siswa motivasi belajar nya tidak didasari keinginan sendiri dan dipengaruhi ada tidaknya warnet. Dari hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa SMA Negeri 1 Tanah Abang Kabupaten Penukal Abab Lematang Ilir (PALI) motivasi belajar mereka sebagian besar tidak dipengaruhi ada tidaknya warnet dan berdasarkan keinginan sendiri.

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Keberadaan warnet di SMA Negeri 1 Tanah Abang Kabupaten Penukal Abab Lematang Ilir (PALI) sangat diapresiasi oleh para siswa, sebagian besar berpendapat bahwa keberadaan warnet baik bahkan sangat baik bagi penunjang proses kegiatan belajar mengajar disana. Namun sangat disayangkan kebanyakan siswa mengunjungi warnet bukan dengan tujuan untuk belajar, juga walaupun tingkat kecanduan dan frekuensi kunjungan ke warnet siswa di SMA Negeri 1 Tanah Abang tidak terlalu tinggi, tetap ada beberapa siswa yang kecanduan akan warnet.

Di sisi lain para siswa mengakui bahwa dengan adanya warnet motivasi belajar mereka bertambah karena mempermudah dalam mengerjakan tugas, juga sebagai sumber informasi dan media pembelajaran yang menyenangkan. Selain itu mereka dapat menghilangkan stress akibat penat dari kegiatan sekolah dengan berbagai hiburan didalamnya seperti bermain game online, menonton video, mendengarkan lagu, melihat info-info terkini, serta menjalin silaturahmi dan mendapat teman baru melalui media sosial.

PENELITIAN LANJUTAN

Saran dari peneliti adalah sebaiknya hanya menggunakan media sosial, game online, menonton video dan lain-lain disaat memiliki waktu yang luang agar minat belajar, proses belajar dan prestasi belajar tidak terganggu, memanfaatkan internet untuk kepentingan positif dan menahan diri dan sadari waktu ketika berada di warnet, jangan sampai melupakan kewajiban lain karena keasyikan di warnet. Kemudian bagi penulis selanjutnya jika mengangkat tema yang sama agar dapat menambahkan metode dalam melihat pengaruh keberadaan warnet ini

UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam kesempatan ini saya ucapkan terimakasih kepada semua pihak yang terlibat dalam penulisan jurnal ilmiah ini, baik para siswa yang telah bersedia mengisi kuisisioner yang diberikan dan juga pemilik warnet dan para guru SMA Negeri 1 Tanah Abang yang telah mensupport penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Nisrina Uswatun Nur Afifah (2017), Pengaruh Keberadaan Warung Internet Di Lingkungan SMA Negeri 2 Sukoharjo Terhadap Motivasi Belajar Siswa, Prosiding Semnas Penguatan Individu Di Era Revolusi Informasi Isbn: 978-602-361-068-6.
- [2] Aheniwati, (2019), Pengaruh Internet Bagi Anak, Volume 6 Nomor 2 Tahun 2019 P-Issn: 2302-1225 E-Issn: 2654-329x.
- [3] Efraim Honey P. At. All (2018), Pengaruh Kualitas Layanan Pada Warung Internet I-Cafe Terhadap Loyalitas Pelanggan Melalui Kepuasan Pelanggan Di Kota Blitar, Jimek - Volume 1 Nomor 2 Desember, E-Issn : 2621-2374.
- [4] Yunice Zevanya Surentu, (2020), Pentingnya Website Sebagai Media Informasi Destinasi Wisata Di Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Minahasa, Vol 2, No 4. Jurnal Acta Diurna Komunikasi.
- [5] Efraim Honey P. At. All (2018), Pengaruh Kualitas Layanan Pada Warung Internet I-Cafe Terhadap Loyalitas Pelanggan Melalui Kepuasan Pelanggan Di Kota Blitar, Jimek - Volume 1 Nomor 2 Desember, E-Issn : 2621-2374.

- [6] Rizki Aprilia, at.all (2020), Tingkat Kecanduan Media Sosial pada RemajaJNC - Volume 3 Issue 1 February 2020.
- [7] Yunita Trimarsiah1 at.all, (2017) Analisis Dan Perancangan Website Sebagai Sarana Informasi Pada Lembaga Bahasa Kewirausahaan Dan Komputer Akmi Baturaja, Jurnal Ilmiah MATRIK Vol.19 No.1, April 2017: 1-10.