



DAMPAK PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL DENGAN METODE SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW

Galluh Yogi Elfira¹, Muhammad Adie Syaputra²

^{1,2}Prodi Sistem Informasi, STMIK Dharma Wacana Metro, Lampung

^{1,2}Jalan Kenanga No.3 Mulyojati Metro Barat, Kota Metro, Lampung, Indonesia

Email: dedealfira70@gmail.com¹, adie.syaputra@dharma-wacana.ac.id¹

Article history:

Received: February 25, 2024

Revised: March 7, 2024

Accepted: June 6, 2024

Corresponding authors

dedealfira70@gmail.com

Abstract

The various effects of social media can impact individuals, society, even institutions and organizations. This research aims to study the effects of using social media on the platforms most frequently used by users, both from positive and negative aspects, through literature analysis using the Systematic Literature Review method by collecting data from relevant journals from 2019 to 2023. Based on the SLR results, researchers found 70 journals in a search using Publish or Perish via Crossref. These journals were then filtered into 43 journals selected for descriptive analysis. The SLR results show that from 2019-2023, Instagram becomes the dominant platform with positive impacts, and structured methods dominate.



This is an open access article under the CC-BY-SA license.

I. PENDAHULUAN

Jaringan dunia maya, juga dikenal sebagai Internet, adalah salah satu kategori teknologi yang banyak digunakan oleh masyarakat. Internet, sebagai produk teknologi, memiliki kemampuan untuk menciptakan jenis interaksi sosial baru yang berbeda dari jenis sebelumnya[1], [2]. Ketika orang mulai berinteraksi satu sama lain secara tatap muka, mereka sekarang sering beralih ke ranah maya atau interaksi sosial online[3]. Teman di jejaring sosial terasa lebih nyata dan dekat daripada tetangga. Memiliki kecenderungan untuk terobsesi dengan dunia maya, menghindari kehidupan nyata, dan menderita berbagai gangguan kepribadian, termasuk sikap diri menarik, perilaku anti sosial, kurang peka terhadap kebutuhan orang lain, dan individualistik[4].

Media sosial dapat menggantikan kehidupan virtual seseorang, antara lain berkirim pesan, berkomentar, menambah teman, mencari pasangan, mengirim foto, hingga berbagi pendapat. Akses terhadap media merupakan kebutuhan penting bagi pelajar, karena mereka memerlukan akses terhadap informasi, hiburan, pendidikan, dan pengetahuan dari seluruh dunia[5]. Hampir setiap lapisan masyarakat kini terhubung dengan media sosial. Berdasarkan data global terkini per Januari 2023, terdapat 5,16 miliar pengguna internet atau setara dengan 64,4 dari total populasi dunia sebanyak 8,01 miliar. Saat ini terdapat

sekitar 4,76 miliar pengguna platform media sosial di seluruh dunia. Jumlah ini mewakili kurang dari 60% populasi dunia. Berbagai efek media sosial dapat berdampak pada individu, masyarakat, bahkan institusi dan organisasi. Teknik Tinjauan Pustaka Sistematis (SLR) dapat digunakan untuk mengidentifikasi, mengeksplorasi, dan merangkum temuan dari berbagai penelitian[6][7]. Banyak yang telah dibuat tentang pengaruh media sosial. Pendekatan ini memungkinkan pemahaman yang lebih komprehensif tentang berbagai aspek dampak media sosial (baik positif maupun negatif) dan faktor-faktor yang memoderasinya[8][9].

Penelitian ini bertujuan untuk menilai dampak penggunaan media sosial dengan platform yang paling sering dipergunakan oleh pengguna, baik dari aspek positif maupun negatif, melalui analisis literatur menggunakan metode Systematic Literature Review dengan mengumpulkan data dari jurnal yang relevan dari tahun 2019 hingga 2023.

II. METODE PENELITIAN

2.1 Objek Penelitian

Beberapa alasan di balik keputusan ini adalah dampak penggunaan media sosial sebagai subjek penelitian ini:

1. Kehidupan sehari-hari telah mengalami revolusi media sosial, dengan interaksi sosial Interaksi

- sosial online kini menggantikan interaksi yang biasanya dilakukan secara tatap muka[10], [11].
2. Pada awal perkembangan media sosial, hanya ada sedikit platform media sosial yang signifikan. Saat ini terdapat berbagai platform seperti Facebook, Twitter, Instagram, LinkedIn, Snapchat, TikTok, dan lainnya, masing-masing dengan fitur dan fokus yang berbeda[12]–[14].
 3. Media sosial memiliki berbagai metode.

2.2 Data Collection

Informasi yang diperlukan untuk penelitian dikumpulkan dalam fase yang dikenal sebagai proses pengumpulan data. Data Primer dan Sekunder adalah subjek penelitian ini.

Data Primer

Informasi diperoleh dengan melakukan observasi, survei, atau wawancara dan disesuaikan dari tujuan penelitian yang dikenal sebagai data primer. Jurnal Publish or Perish digunakan sebagai sumber data utama untuk penelitian ini karena alasan berikut:

1. Publish or Perish memberikan fasilitas eksekutif;
2. Data yang ditemukan mudah diakses karena dapat disesuaikan dengan jangka waktu yang diperlukan oleh peneliti; dan
3. Informasi yang ditampilkan dapat diakses dengan mudah karena dapat disesuaikan dengan

Data Sekunder

Jika data primer hanya sebuah rangkuman, data sekunder digunakan untuk melengkapinya. Data sekunder dalam penelitian ini diperoleh melalui Crossref. Pengumpulan data dilakukan dalam beberapa tahapan, yaitu:

1. Observasi: pengumpulan data dilakukan dengan melihat langsung sumber data, Publish atau Perish.
2. Penelitian Literatur: tahap ini melakukan penelitian evaluasi data menggabungkan metode SLR dari jurnal yang dikumpulkan dari Publish atau Perish.

2.3 Metode Penelitian

Research Question

Di bawah ini adalah pertanyaan peneliti dari penelitian ini:

RQ1. Perangkat media sosial apa yang paling banyak digunakan dari tahun 2019 sampai tahun 2023?

RQ2. Apa dampak paling umum terhadap media sosial dari tahun 2019 sampai tahun 2023?

RQ3. Metode apa yang dipakai untuk meredakan dampak media sosial?

RQ4. Apa kelemahan pendekatan yang digunakan untuk mengatasi pengaruh media sosial?

Search Process

Sumber yang relevan untuk menjawab pertanyaan penelitian (RQ) dan referensi lainnya dikumpulkan melalui proses pencarian. data yang ditemukan dalam

penelitian ini menggunakan aplikasi Publish or Perish melalui Crossref's dengan menggunakan kata kunci "social media impact" dengan rentang waktu tahun 2019 hingga tahun 2023.

Inclusion and Exclusion Criteria

Kriteria Inklusi dan Eksklusi digunakan untuk mengetahui apakah data yang ditemukan dapat digunakan secara tepat dalam penelitian SLR. Pemilihan studi dianggap tepat jika memenuhi kriteria berikut:

1. Data yang diambil dari tahun 2019 hingga 2023. Data diperoleh melalui Crossref dengan menggunakan aplikasi Publish or Perish
2. Data yang diambil hanya terkait dengan dampak penggunaan media sosial.

Quality Assesment

Pertanyaan standar penilaian kualitas berikut akan digunakan untuk menilai data yang ditemukan dalam studi SLR:

QA1. Apakah artikel jurnal akan terbit antara tahun 2019 dan 2023?

QA2. Apakah makalah tersebut memuat dampak positif dan negatif yang sering terjadi di media sosial?

QA3. Apakah artikel jurnal menulis tentang aplikasi media sosial yang sering digunakan?

QA4. Apakah makalah yang diterbitkan menjelaskan metode yang digunakan?

Setiap artikel akan dinilai berdasarkan jawaban atas pertanyaan-pertanyaan berikut:

- a. Y (YES): Jika artikel jurnal akan terbit antara tahun 2019 dan 2023?
- b. X (NO): Jika artikel tidak menjelaskan informasi dan metode secara memadai.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil dan Pembahasan

Hasil Search Process

Untuk memudahkan identifikasi jenis data atau tipe jurnal yang diperoleh melalui proses pencarian, hasil pencarian yang tercantum dalam Tabel 1 dikumpulkan berdasarkan jenis jurnal.

Tabel 1. Pendekatan Grub (Jurnal)

1.	Tipe Jurnal	70
2.	Jumlah Jurnal	77

Hasil Seleksi Inclusion and Exclusion Criteria

Kriteria inklusi dan eksklusi akan menilai hasil proses pencarian. Setelah proses dilakukan, tersisa 44 artikel jurnal yang kemudian melakukan scanning data. Langkah berikutnya adalah melakukan evaluasi kualitas untuk menentukan relevansi data untuk penelitian.

Hasil Kualitas Penilaian (Quality Assesment)

Tabel 2. Jumlah (QA)

Tahun	QA1	QA2	QA3	QA4	Hasil
2019	2	2	2	2	2
2020	2	2	0	2	2

2021	8	7	5	8	8
2022	17	10	7	16	16
2023	15	8	14	14	15
TOTAL HASIL				43	

Jumlah Total Hasil:

Untuk jurnal atau data untuk penelitian. Data ini dipilih karena memiliki masalah, metode, dan informasi yang cukup untuk pemilihannya.

Analisis Data (Data Analysis)

Pada titik ini, pertanyaan penelitian (RQ) akan dijawab dan hasil dari teknik dan pendekatan paling populer dari tahun 2019 hingga 2023 akan dibahas .

Pembahasan Hasil: Bagian ini akan memberikan penjelasan dan diskusi tentang Pertanyaan Penelitian (RQ).

RQ1: Perangkat media sosial apa yang paling banyak digunakan dari tahun 2019 hingga 2023?

Secara keseluruhan, proses pencarian menghasilkan 70 artikel jurnal. Data dipilih menggunakan kata kunci berdasarkan kriteria tertentu yaitu “Dampak Penggunaan Media Sosial”, 44 artikel jurnal kemudian dinilai kualitasnya. Dari hasil penilaian kualitas (QA), 43 artikel jurnal yang relevan dikumpulkan menggunakan platform media sosial yang digunakan untuk menjawab pertanyaan penelitian. Hasil ini menjawab RQ1, seperti yang ditunjukkan pada Tabel 3, yang menunjukkan bahwa platform media sosial yang paling banyak digunakan adalah Instagram.

Tabel 3. Pendekatan Grub (Aplikasi)

No	Platform	Jumlah
1	Instagram	17
2	Facebook	15
3	WhatsApp	11
4	Tik Tok	9
5	YouTube	9
6	Twitter	6
7	Google	3
8	Line	1

Instagram adalah diluncurkan pada tahun 2010 dan merupakan platform media sosial yang fokus pada berbagi foto dan video. Pada tahun 2021, akan memiliki lebih dari satu miliar pengguna global yang aktif. Pengguna dapat dengan mudah mengunggah foto dan video, menyukai, berkomentar, dan berinteraksi dengan konten pengguna lain. Penjelasan terperinci tentang platform Instagram dan fiturnya dapat ditemukan di sini:

1. Feed (Beranda): Feed merupakan halaman utama Instagram yang menampilkan postingan terbaru dari pengguna yang diikuti. Postingan dalam feed dapat berupa foto, video, atau carousel (galeri gambar). Pengguna dapat mengekspresikan dukungan.

2. Instagram Stories: Fitur ini dapat membuat pengguna melakukan berbagai photos and videos yang akan menghilang dalam 24 jam. Pengguna bisa menambahkan teks, stiker, filter, dan efek kreatif lainnya ke dalam cerita mereka. Stories di tempatkan di bagian atas feed pengguna dan dapat dilihat oleh pengikutnya.
3. IGTV (Instagram TV): IGTV adalah platform video yang terintegrasi dengan Instagram yang memungkinkan pengguna untuk membagikan video vertikal hingga satu jam. Anda dapat mengakses video di IGTV.
4. Reels: Reels memungkinkan Anda membuat dan membagikan video pendek yang menggunakan musik, efek, dan alat kreatif lainnya.
5. Direct Messages (DM): Direct Messages adalah fitur pesan langsung yang memungkinkan pengguna berkomunikasi dengan orang lain secara langsung. Mereka dapat mengirimkan pesan teks, foto, video, dan emoji kepada pengikut mereka atau pengguna lain.
6. IG Live (Instagram Live): IG Live merupakan fitur live streaming yang memungkinkan pengguna berkomunikasi dengan pengikutnya secara real-time. Pengguna dapat mengundang pengikutnya untuk mengikuti siaran langsung dan berinteraksi dengan mereka melalui komentar.
7. IG Shopping: Dengan memungkinkan bisnis untuk menandai barang dalam postingan mereka, IG Shopping memungkinkan pengguna untuk membeli barang langsung dari aplikasi Instagram.

RQ2. Apa dampak paling umum terhadap media sosial pada tahun 2019-2023?

Tabel 4 menunjukkan hasil pengelompokan dampak yang menjawab RQ2. Dampak terhadap penggunaan media sosial (2019–2023) adalah Dampak Positif.

Tabel 4. Pendekatan Grup (Dampak)

No	Dampak	Jumlah
1	Positif	29
2	Negatif	15

Media sosial memiliki beberapa dampak positif, di antaranya:

1. Komunikasi yang lebih mudah: Media sosial memungkinkan orang untuk berkomunikasi secara cepat dan mudah dengan teman, keluarga, dan rekan kerja di seluruh dunia. Hal ini memungkinkan terjalinnya hubungan sosial yang lebih kuat dan lebih mudah terjaga.
2. Akses informasi yang lebih luas: Dengan media sosial, informasi dapat dengan cepat disebarluaskan dan diakses oleh banyak orang. Hal ini memungkinkan pengguna untuk selalu

- mengetahui tren, kemajuan, dan berita dari berbagai bidang.
3. Keterlibatan komunitas: Media sosial memungkinkan komunitas untuk berpartisipasi dalam percakapan, kampanye, dan kegiatan sosial lainnya. Ini memungkinkan pengguna untuk berbagi pandangan mereka, menyuarakan pendapat, dan mempengaruhi perubahan positif dalam masyarakat.
 4. Pengembangan jejaring profesional: Media sosial seperti LinkedIn memungkinkan profesional untuk membangun dan memperluas jejaring profesional mereka. Hal ini dapat membantu dalam mencari peluang kerja, berkolaborasi dengan rekan bisnis, dan meningkatkan visibilitas dalam industri tertentu.
 5. Pendidikan dan pembelajaran: Media sosial dapat digunakan sebagai alat untuk pendidikan dan pembelajaran. Banyak platform menyediakan konten pendidikan yang bermanfaat, diskusi kelompok, dan forum untuk pertukaran pengetahuan dan pengalaman.
 6. Penggalangan dana dan kesadaran: Media sosial sering digunakan sebagai sarana untuk menggalang dana untuk tujuan amal, kampanye sosial, atau bencana alam. Hal ini memungkinkan orang untuk menyumbangkan dana, menyebarkan kesadaran, dan memberikan bantuan kepada mereka yang membutuhkan dengan cepat dan efisien.

RQ3. Metode apa yang digunakan untuk meredakan dampak media sosial?

Dari tahun 2019 hingga 2023, Metode Terstruktur paling berdampak pada penggunaan media sosial.

Tabel 5. Pendekatan Grub (Method)

No	Method	Jumlah
1	Terstruktur	32
2	Object Oriented	12

Metode Terstruktur, atau System Development Life Cycle (SDLC), terdiri dari beberapa tahapan khusus:

1. **Perencanaan (Planning)**
 - a) Definisi masalah dan penentuan tujuan kegiatan adalah bagian dari tahap ini.
 - b) Estimasi kebutuhan pengembangan sistem fisik, tenaga kerja, dan dana serta dukungan operasi setelah implementasi.
2. **Analisis (Analysis)**
 - a) Identifikasi masalah dan pencarian solusinya.
 - b) Penggunaan flowchart untuk menggambarkan alur kerja sistem proses saat ini dan memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang proses tersebut.
3. **Perancangan (Design)**
 - a) Membuat proses pemodelan, pemodelan data, dan desain antarmuka pengguna menggunakan diagram aliran data (DFD).

- b) Desain ini membantu dalam memvisualisasikan bagaimana sistem akan bekerja dan berinteraksi dengan pengguna.

4. Pengembangan (Development)

- a) Membuat arsitektur teknis dan basis data yang diperlukan.
- b) Konversi desain logis menjadi kode menggunakan salah satu bahasa pemrograman.

5. Evaluasi

- a) Evaluasi mencakup desain dan sistem secara keseluruhan telah ditetapkan.
- b) Melibatkan pemeriksaan kesalahan, kinerja sistem, dan kelayakan sistem seperti penyimpanan data.

6. Implementasi (Implementation)

- a) Tahapan di mana sistem yang baru dikembangkan diimplementasikan dalam lingkungan produksi.
- b) Memastikan bahwa sistem baru dapat berjalan dengan optimal dan siap digunakan oleh pengguna.

7. Pemeliharaan (Maintenance)

- a) Evaluasi kinerja sistem dan kepuasan pengguna.
- b) Kontrol dan pemberian sistem secara berkala untuk memastikan bahwa sistem tetap sesuai dengan kebutuhan dan harapan pengguna.

RQ4. Apa kelemahan pendekatan yang digunakan untuk mengatasi pengaruh media sosial?

Metode dampak media sosial, seperti (SDLC) atau metode (SSAD) Structured Systems Analysis & Design yang umum digunakan di Indonesia, memiliki beberapa kelemahan:

1. **Orientasi pada Proses yang Terlalu Utama:** Metode SSAD terlalu berfokus pada proses dampak media sosial, sehingga cenderung mengabaikan aspek non-fungsional seperti dampak psikologis, sosial, dan etis dari media sosial.
2. **Keterbatasan Manajemen Langsung:** SSAD jarang melibatkan manajemen langsung dalam pengambilan keputusan terkait dampak media sosial, sehingga kurangnya arahan dari pihak manajemen dapat mengakibatkan ketidakjelasan dalam penetapan prioritas dan strategi.
3. **Pendekatan Non-Iteratif yang Tidak Selalu Sesuai:** Meskipun SSAD mengikuti pendekatan non-iteratif (waterfall), namun kebutuhan terkait dampak media sosial sering kali berubah selama proses pengembangan. Ini menyebabkan kesulitan dalam menyesuaikan diri dengan perubahan tersebut.
4. **Keterbatasan dalam Interaksi dan Adaptabilitas:** Interaksi antara analisis atau pengguna dalam konteks dampak media sosial mungkin tidak cukup komprehensif. Karena sistem telah didefinisikan secara rinci dari awal, sulit untuk mengadaptasi dengan perkembangan

- yang terus-menerus dalam penggunaan media sosial.
- 5. Kurangnya Alat Komunikasi yang Memadai:** SSAD sering kali tidak menyediakan alat komunikasi yang memadai untuk berinteraksi dengan pengguna terkait dampak media sosial. Kurangnya alat komunikasi yang efektif dapat menyulitkan pengguna untuk memberikan masukan dan evaluasi yang akurat.
- 6. Tantangan dalam Menentukan Waktu Penghentian Dekomposisi:** SSAD menghadapi kesulitan dalam menentukan kapan harus menghentikan dekomposisi masalah dampak media sosial menjadi sebagian kecil membuat solusi. dengan demikian ini dapat menyebabkan penundaan dalam menanggapi perubahan tren atau kebutuhan pengguna.
- 7. Ketidakpastian dalam Memenuhi Kebutuhan Pengguna:** SSAD mungkin tidak selalu memenuhi kebutuhan pengguna yang relevan. dampak media sosial yang kompleks dan beragam. Kebutuhan pengguna yang berubah-ubah dan sulit diprediksi dapat membuat sulit untuk menghasilkan solusi yang memuaskan.
- 8. Keterbatasan dalam Mendukung Bahasa Pemrograman Berorientasi Objek:** SSAD cenderung lebih cocok untuk mendukung bahasa pemrograman terstruktur daripada bahasa pemrograman berorientasi objek. Ini bisa menjadi kendala dalam mengembangkan solusi yang memanfaatkan paradigma berorientasi objek untuk memahami dan mengelola dampak media sosial yang kompleks.

IV. KESIMPULAN

Hasil penelitian ini SLR dari 2019 hingga 2023, Instagram menjadi platform yang paling dominan. Dampak SLR dari 2019 hingga 2023 adalah positif, dengan metode terstruktur sebagai metode yang paling umum digunakan. Pengguna yang menggunakan Publish or Perish dapat berkonsentrasi pada artikel jurnal yang terindeks sinta. Karena penggunaan media sosial, terutama Instagram, terus meningkat, penting untuk melacak dan memahami dampak secara menyeluruh. Untuk memahami dampak media sosial dari berbagai sudut pandang, termasuk psikologis, sosial, dan etis, diperlukan penelitian yang lebih mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] D. Manik, "Impact of Supply Chain Integration on Business Performance: A Review," *J. Sist. Tek. Ind.*, vol. 24, no. 1, pp. 85–106, 2022.
- [2] R. A. H. Irwan Halid, "Improving The Quality of Public Services In The Society 5.0 Era Through Digital Literature Capabilities of LLDIKTI Apparatus For Region XVI," *Public Policy J.*, vol. 3, no. 1, pp. 33–42, 2022.
- [3] E. Triandini, S. Jayanatha, A. Indrawan, G. W. Putra, and B. Iswara, "Metode Systematic Literature Review untuk Identifikasi Platform dan Metode Pengembangan Sistem Informasi di Indonesia," *Indones. J. Inf. Syst.*, vol. 1, no. 2, pp. 63–77, 2019.
- [4] S. N. Hakim and A. A. Raj, "Dampak Kecanduan iInternet (internet addiction) Pada Remaja," in *Prosedin Ikatan Psikologi Perkembangan Indonesia*, 2017, pp. 280–284.
- [5] B. Kitchenham, O. P. Brereton, D. Budgen, M. Turner, J. Bailey, and S. Linkman, "Systematic literature reviews in software engineering – A systematic literature review," *Inf. Softw. Technol.*, vol. 51, no. 1, pp. 7–15, 2009.
- [6] B. Kitchenham, *Procedures for Performing Systematic Reviews*. 2004.
- [7] A. L. Nurul Islah Watajdid and D. S. Andini, "Systematic Literature Review: Peran Media Sosial Terhadap Perkembangan Digital Marketing," *J. Sains Pemasar. Indones.*, vol. 20, no. 2, pp. 163–179, 2021.
- [8] M. Suryani, "Metode SLR untuk Mengidentifikasi Isu-Isu dalam Software Engineering," *SATIN*, vol. 3, no. 1, pp. 1–11, 2014.
- [9] A. Barbara Rita Barricelli, Fabio Cassano, Daniela Fogli, "End-User Development, End-User Programming and End-User Software Engineering: a Systematic Mapping Study Barbara," *J. Syst. Softw.*, vol. 149, pp. 101–137, 2018.
- [10] J. Firth and J. Torous, "Smartphone apps for schizophrenia: A systematic review," *JMIR mHealth uHealth*, vol. 3, no. 4, pp. 1–9, 2015.
- [11] J. Mela, "Literature Review Determinasi Struktur Organisasi: Teknologi, Lingkungan Dan Strategi Organisasi," *J. Ekon. Manaj. Sist. Inf.*, vol. 3, no. 4, pp. 383–395, 2022.
- [12] F. Nidaul Khasanah *et al.*, "Pemanfaatan Media Sosial dan Ecommerce Sebagai Media Pemasaran Dalam Mendukung Peluang Usaha Mandiri Pada Masa Pandemi Covid 19," *J. Sains Teknol. dalam Pemberdaya. Masy.*, vol. 1, no. 1, pp. 51–62, 2020.
- [13] E. A. Afriansyah *et al.*, "Pelatihan Media E-learning Edmodo Untuk Optimalisasi Pembelajaran," *Ejournals.Institutpendidikan.Ac.Id*, vol. 3, no. 2, pp. 33–39, 2020.
- [14] M. Nurfitriyanti, F. P. Nursa'adah, and A. Masruroh, "Sosialisasi Penggunaan Canva Dalam Pembuatan Modul Pembelajaran," *Community Dev. J. J. Pengabdi. Masy.*, vol. 3, no. 3, pp. 1432–1437, 2022.