**BAB II**

**KAJIAN PUSTAKA**

1. **Sekilas Tentang Internet**

Secara harfiah Internet (kependekan dari *interconnection-networking*) ialah sistem global dari seluruh jaringan komputer yang saling terhubung menggunakan standar *Internet Protocol Suite* (TCP/IP) untuk melayani miliaran pengguna di seluruh dunia. Hubungan melalui suatu system antar perangkat komputer untuk lalu lintas data itulah yang dinamakan *network*.[[1]](#footnote-2)

Internet (*Inter-Network*) merupakan sekumpulan jaringan komputer yang menghubungkan situs akademik, pemerintahan, komersial, organisasi, maupun perorangan. Internet menyediakan akses untuk layanan telekomunikasi dan sumber daya informasi untuk jutaan pemakainya yang tersebar di seluruh dunia. Layanan internet meliputi komunikasi langsung (*email, chat*), diskusi (*Usenet News, email, milis*), sumber daya informasi yang terdistribusi (*World Wide Web, Gopher*), *remote login* dan lalu lintas file (*Telnet, FTP*), dan aneka layanan lainnya.[[2]](#footnote-3)

Perubahan terbesar di bidang komunikasi 40 tahun terakhir (sejak munculnya TV) adalah penemuan dan pertumbuhan internet. Internet merupakan sumber informasi yang lengkap, luas dan banyak diminati oleh semua kalangan untuk saat ini. Dengan adanya internet, arus informasi di seluruh dunia menjadi tidak terbatas, cepat, relatif terbuka sehingga semua pengguna dapat dengan mudah mengaksesnya. Akhir-akhir ini, melalui komputer di rumah, modem, warnet, *hotspot* yang sudah mulai mewabah di berbagai tempat, serta melalui layanan-layanan seperti *Web-TV*, internet hadir untuk publik.

Internet muncul pada tahun 1969, yaitu dengan lahirnya APRANET yang merupakan jaringan komputer milik Departemen Pertahanan Amerika Serikat yang ditujukan untuk mempermudah pertukaran informasi diantara para pengkaji pertahanan (*defence researchers*).[[3]](#footnote-4)

Pada awalnya, internet hanya menawarkan layanan berbasis teks, meliputi *remote access*, *email/messaging*, maupun diskusi melalui newsgroup (Usenet). Layanan berbasis grafis seperti WWW saat itu masih belum ada. Yang ada hanyalah layanan yang disebut *Gopher* yang dalam beberapa hal mirip seperti web yang kita kenal saat ini, kecuali sistem kerjanya yang masih berbasis teks.[[4]](#footnote-5)

Kemajuan berarti dicapai pada tahun 1990 ketika WWW mulai dikembangkan oleh CERN (Laboratorium Fisika Partikel di Swiss) berdasarkan proposal yang dibuat oleh Tim Berners-Lee. Namun demikian, WWW *browser* yang pertama baru lahir dua tahun kemudian, tepatnya pada tahun 1992 dengan nama *Viola*. *Viola* diluncurkan oleh Pei Wei dan didistribusikan bersama CERN WWW.[[5]](#footnote-6) Tentu saja *web browser* yang pertama ini masih sangat sederhana, tidak secanggih *browser* modern yang kita gunakan saat ini.

Internet telah berkembang secara fenomenal, baik dari segi jumlah penggunanya, beberapa tahun terakhir ini. Salah satu pengukuran terbaik mengenai besarnya internet ini adalah jumlah *host-komputer*. *Host-komputer* adalah sebuah komputer yang menyimpan informasi yang dapat diakses melalui jaringan. *Network Wizards* mencatat dari tahun 1995-1999, jumlah *host-komputer* meningkat mulai 5,9 juta menjadi 43,2 juta.[[6]](#footnote-7)

Faktor utama yang berperan dalam pesatnya pertumbuhan internet adalah potensi *e-commerce*, atau transaksi jual beli melalui internet. *InteliQuest* mencatat Pajak *e-commerce* tingkat dunia adalah $21,1 juta pada tahun 1999, naik 154% dari tahun sebelumnya. Penghasil pajak terbesar pada *web* adalah penjualan buku. Amazon.com mencatat penjualan sebesar $250 juta selama empat bulan terakhir tahun 1998.[[7]](#footnote-8)

Singkatnya, internet tumbuh karena dua faktor. Pertama, hubungan fisik yang terdiri dari sambungan data berkecepatan tinggi dibangun, yang menghubungkan jaringan-jaringan komputer atau *internetworking* di berbagai universitas, berbagai lembaga pemerintah, perusahaan, dan organisasi-organisasi lain. Semua hubungan ini melahirkan *de facto* jaringan nasional. Kedua, karena protocol OTC/IP telah luas diterima, maka informasi dapat mengalir secara terbuka dalam jaringan-jaringan yang saling berhubungan. Inilah yang membentuk internet walaupun komputer-komputer itu memiliki arsitektur perangkat keras dan sistem operasi yang berbeda-beda.[[8]](#footnote-9)

Sementara itu, kita di Indonesia baru bisa menikmati layanan *Internet* komersial pada sekitar tahun 1994. Sebelumnya, beberapa perguruan tinggi seperti Universitas Indonesia telah terlebih dahulu tersambung dengan jaringan internet melalui *gateway* yang menghubungkan universitas dengan *network* di luar negeri.

Saat ini aplikasi internet yang tersedia sudah banyak dan akan terus bertambah seiring dengan perkembangan zaman dan kemajuan teknologi informasi. Di bawah ini adalah berbagai aplikasi internet :

1. *World Wide Web* (WWW) adalah dokumen-dokumen internet yang disimpan di server-server yang terdapat di seluruh dunia. Dokumen web dibuat dengan menggunakan format HTML.
2. [*E-mail*](http://www.yahoo.co.id/) atau surat elektronik adalah aplikasi internet untuk sarana komunikasi surat-menyurat dalam bentuk elektronik. Adapun situs yang memberikan layanan *e-mail* seperti *yahoo* dan *Gmail.*
3. [*Mailing List*](http://groups.yahoo.com/) atau *Milis* adalah aplikasi internet yang digunakan sebagai sarana diskusi atau bertukar informasi dalam satu kelompok melalui *email.*
4. *Newsgroup* adalah aplikasi internet yang digunakan untuk berkomunikasi satu sama lain dalam sebuah forum. Biasanya, anggota forum newsgroup mempunyai kepentingan dan ketertarikan yang sama serta membahas topik-topik tertentu.
5. *Internet Relay Chat* (IRC) adalah aplikasi internet yang digunakan untuk bercakap-cakap di internet. Bercakap-cakap di internet dikenal dengan istilah *chatting.*
6. *File Transfer Protocol* (FTP) adalah aplikasi internet yang digunakan untuk mengirimkan atau mengambil file ke atau dari komputer lain. FTP biasa digunakan untuk *download* dan *upload* file.
7. *Telnet* adalah aplikasi internet yang digunakan untuk mengakses komputer yang letaknya jauh. *Telnet* dapat digunakan jika kita mempunyai *IP Address* dengan *User ID* and *Password* ke komputer tersebut.
8. *Gopher* adalah aplikasi yang digunakan untuk mencari informasi yang ada di internet. Namun, informasi yang didapat hanya terbatas pada teks saja.
9. *Ping* adalah *Packet Internet Gopher* yang digunakan untuk mengetahui apakah komputer yang kita gunakan terhubung dengan komputer lain di internet.[[9]](#footnote-10)

Beberapa keunggulan internet dibandingkan dengan media-media lainnya adalah:

1. *Efficiency* (Efisiensi), apabila dalam media-media lain oplah penerbitan merupakan masalah besar, dalam media internet tidak dikenal batasan oplah (*unlimited*). Apa yang disajikan dalam internet dapat dinikmati oleh para pengunjung dalam jumlah tak terbatas, tanpa perlu mengeluarkan biaya tambahan.
2. *Without Boundary* (Tanpa batas), internet tidak mengenal tapal batas negara atau benua dan juga waktu. Jaringan komputer yang telah terpasang sekarang ini dapat diibaratkan bagai jaring laba-laba yang telah menyebar luas hampir menyelimuti seluruh bagian dunia ini. Walaupun beberapa isi di dalamnya mencerminkan serta mempertahankan ciri-ciri yang bersifat khas, internet seakan-akan telah berhasil menciptakan suatu alam baru, suatu kehidupan yang baru yang mendunia (*global society*).
3. 24-hours *online* (terbuka 24 jam). Internet adalah suatu media informasi yang terbuka sepanjang waktu. Tak ada waktu khusus untuk memperoleh informasi. Kapan pun seorang inginkan, ia bisa mendapatkannya saat itu juga.
4. *Interactive*.
5. *Hyperlink* (terjalin dalam sekejap), ini berarti bahwa para pengunjung dapat melompat dari satu informasi ke informasi lainnya yang mempunyai kaitan langsung maupun tak langsung.
6. *No license required* (tak perlu izin), untuk dapat menayangkan informasi dalam internet, tidak diperlukan adanya surat izin (SIUPP) terlebih dahulu.
7. *No consership* (tanpa sensor), kebebasan untuk berbicara, berungkap, dan berkabar telah mengakar kuat dalam masyarakat internet.[[10]](#footnote-11)

Namun, dibalik kelebihan yang dimiliki oleh media internet, media ini juga memiliki banyak efek negatif, yaitu:

1. Pornografi. Anggapan yang menyebutkan bahwa internet identik dengan pornografi, itu tidak salah. Dengan kekuatan untuk memberikan informasi yang dimiliki internet, pornografi merajalela. Untuk mengantisipasi semua itu, ‘*browser*’ produsen merampungkan program mereka dengan kekuatan untuk memilih *type home page* yang bisa menemukan *photo* secara online. Pornografi serta kekerasan dapat menyebabkan dorongan pada seseorang untuk lakukan tindak pidana.
2. *Violence and Gore*. Kekejaman serta kesadisan juga banyak. Dikarenakan sisi bisnis serta isi di dunia internet tidak terbatas, maka beberapa pemilik *website* memakai semua jenis cara untuk “menjual” *website* mereka. di antaranya yaitu dengan menunjukkan hal-hal yang tabu.
3. Penipuan. Internet tidak luput dari serangan penipu. Langkah paling baik yaitu mengabaikannya atau mengkonfirmasi informasi yang didapatkan pada penyedia informasi tersebut.
4. Carding. Dikarenakan ‘*real time*’ (langsung), cara belanja dengan menggunakan CC atau kartu kredit mungkin adalah langkah yang sangat umum di dunia internet. Dengan karakter yang terbuka, beberapa penjahat dapat mendeteksi adanya transaksi (memakai kartu kredit) *online* serta mencatat kode kartu yang dipakai dan setelah itu mereka menggunakan data-data yang mereka peroleh untuk keperluan kejahatan mereka.
5. Perjudian. Dampak lain yaitu perluasan perjudian. Dengan jaringan yang ada, beberapa penjudi tak perlu pergi ke area khusus untuk memenuhi keinginannya. Para pemain judi hanya perlu mengunjungi *website* khusus yang telah mereka sepakati.
6. Mengurangi karakter sosial manusia dikarenakan mereka condong lebih senang berkomunikasi melalui internet dari pada bersua secara langsung atau “*face to face*”. Dari perubahan karakter sosial bisa mengakibatkan pergantian pola didalam masyarakat untuk berinteraksi.[[11]](#footnote-12)
7. ***World Wide Web***
8. **Sejarah *World Wide Web***

Sejarah Web bermula di *European Laboratory for Particle Physics* (lebih dikenal dengan nama CERN), di kota Geneva dekat perbatasan Perancis dan Swiss. CERN merupakan suatu organisasi yang didirikan oleh 18 negara di Eropa. Dibulan Maret 1989. *Website* ditemukan pertamakali oleh Sir Timothy John Tim Berners-Lee, sedangkan situs web yang tersambung dengan jaringan pertamakali muncul pada tahun 1991. Tujuan dari Tim merancang situs web adalah untuk memudahkan tukar menukar dan memperbarui informasi pada sesama peneliti di tempat mereka bekerja. Kemudian pada tanggal 30 April 1993, CERN mengumumkan bahwa WWW dapat digunakan secara gratis oleh publik.[[12]](#footnote-13)

Pada tahun 1994, CERN dan MIT mendirikan suatu konsorsium yang dinamakan *World Wide Web Consortium* (W3C) yang bertugas untuk membangun standar bagi teknologi Web. W3C merupakan konsorsium dari sejumlah organisasi yang berkepentingan dalam pengembangan berbagai standar yang berkaitan dengan web.[[13]](#footnote-14)

Biasanya sebuah situs web bisa berupa hasil kerja perorangan atau individu, atau menunjukan kepemilikan dari suatu organisasi atau perusahaan. Pembahasan dalam sebuah situs web merujuk pada sebuah ataupun beberapa topik khusus atau kepentingan tertentu. Sebuah situs web bisa berisi pranala yang menghubungkan ke situs web lain. Hal ini terkadang membuat perbedaan antara situs web yang dibuat oleh individu atau perseorangan dengan situs web yang dibuat oleh organisasi bisnis menjadi tidak jelas.

1. **Tentang *World Wide Web***

*World Wide Web* (biasa disingkat WWW) atau web merupakan koleksi dokumen yang saling dihubungkan, atau halaman-halaman yang terentang di internet.[[14]](#footnote-15) Informasi web didistribusikan melalui pendekatan *hypertext*, yang memungkinkan suatu text pendek menjadi acuan untuk membuka dokumen yang lain. *Hypertext* sendiri adalah suatu struktur penyampaian informasi dimana satu atau beberapa kata pada suatu file dapat di-*link* untuk mengeluarkan file baru yang biasanya berisi informasi detail tentang kata tersebut.[[15]](#footnote-16)

Layanan ini paling banyak digunakan di internet untuk menyampaikan informasi karena sifatnya mendukung multimedia. Artinya informasi tidak hanya disampaikan melalui teks, tapi juga gambar, video dan suara.

Dalam pencarian suatu informasi melalui media seperti WWW, kita sebagai umat Islam harus pandai dalam pemanfaatannya, harus mampu meneliti dan mengambil manfaat dari teknologi tersebut agar tidak terjerumus ke dalam hal-hal buruk atau negatif yang ditimbulkan karerna sebagai media umum yang digunakan oleh masyarakat dunia, informasi mengalir dan masuk begitu saja tanpa ada yang meneliti akan kebenaran dan kelayakan informasi tersebut untuk dikonsumsi.

Pandangan Al–Qur’an tentang ilmu dan teknologi dapat diketahui prinsip-prinsipnya dari analisis wahyu pertama yang diterima oleh Nabi Muhammad Saw. Firman – Nya Q.S. Al – ‘Alaq [96] : 1-5.

اِقۡرَاۡ بِاسۡمِ رَبِّكَ الَّذِىۡ خَلَقَ‌ۚ‏ ﴿﻿۱﻿﴾خَلَقَ الۡاِنۡسَانَ مِنۡ عَلَقٍ‌ۚ‏ ﴿﻿۲﻿﴾ اِقۡرَاۡ وَرَبُّكَ الۡاَكۡرَمُۙ‏ ﴿﻿۳﻿﴾ الَّذِىۡ

عَلَّمَ بِالۡقَلَمِۙ‏ ﴿﻿۴﻿﴾ عَلَّمَ الۡاِنۡسَانَ مَا لَمۡ يَعۡلَمۡؕ‏ ﴿﻿۵﻿﴾

Artinya :

“Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah*.* Bacalah, dan Tuhanmulah yang Maha Pemurah. Yang mengajar (manusia) dengan pena. Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya”. (Q. S. Al – ‘Alaq [96] : 1-5)[[16]](#footnote-17)

Menurut M. Quraish Shihab, *Iqra’* terambil dari kata yang berarti menghimpun. Dari kata menghimpun, lahir aneka makna seperti menyampaikan, menelaah, mendalami, meneliti, mengetahui ciri sesuatu, dan membaca baik teks tertulis maupun tidak.

Wahyu pertama itu tidak menjelaskan apa yang harus dibaca, karena Al – Qur’an menghendaki umatnya membaca apa saja selama bacaan tersebut *bismi Rabbik,* dalam arti bermanfaat untuk kemanusiaan. *Iqra’* berarti bacalah, telitilah, dalamilah, ketahuilah ciri-ciri sesuatu ; bacalah alam, tanda-tanda zaman, sejarah, maupun diri sendiri, yang tertulis maupun tidak. Objek perintah *iqra’* mencakup segala sesuatu yang dapat dijangkaunya.

Selanjutnya dari wahyu pertama Al–Qur’an diperoleh isyarat bahwa ada dua cara untuk memperoleh dan mengembangkan ilmu, yaitu Allah mengajar dengan pena yang telah diketahui manusia lain sebelumnya, dan mengajar manusia tanpa pena yang belum diketahuinya. Dengan pena berarti suatu ilmu dapat ditulis sehingga tulisan itu menjadi penghubung antar manusia walaupun mereka berjauhan tempat. Sebagaimana mereka berhubungan dengan perantara lisan.[[17]](#footnote-18)

Dengan pena, ilmu pengetahuan dapat dicatat. Pena sebagai benda padat yang tidak dapat bergerak dijadikan sebagai alat yang diperlukan bagi upaya pengembangan dan pemeliharaan ilmu pengetahuan. *Qalam* dalam ayat ini tidak terbatas hanya pada arti sebagai alat tulis yang banyak digunakan kalangan para santri di lembaga–lembaga pendidikan tradisional, melainkan juga mencakup berbagai peralatan yang dapat menyimpan berbagai informasi, mengakses dan menyalurkannya secara cepat, tepat dan akurat, seperti halnya komputer, internet, *faximile*, dan lain sebagainya.

1. **Fasilitas di *World Wide Web***

Internet adalah media dan sumber informasi yang paling canggih saat ini sebab teknologi ini menawarkan berbagai kemudahan, kecepatan, ketepatan akses dan kemampuan menyediakan berbagai kebutuhan informasi setiap orang, kapan saja, di mana saja dan pada tingkat apa saja. Berbagai informasi yang dapat diperoleh melalui internet antara lain lapangan pekerjaan, olahraga, seni, belanja, perjalanan, kesehatan, permainan, berita, komunikasi lewat *email* dan *chating*, bahkan artikel-artikel ilmiah dalam berbagai disiplin ilmu, dan lain sebagainya. Hampir semua bidang tugas manusia, apapun jenisnya, dapat dicari melalui internet. [[18]](#footnote-19)

Internet sering disebut sebagai rimba raya informasi dengan sekian banyak layanan yang bisa dimanfaatkan semaksimal mungkin, bahkan cukup banyak yang gratis. Inilah yang menjadi salah satu daya tarik internet saat ini. Dan jika diamati lagi, bahwa sebenarnya semuanya adalah WWWdengan beragam layanan yang ditawarkan. Berikut ini beberapa jenis layanan WWW yang perlu diketahui, antara lain :

* 1. ***Web Mail Service***

Salah satu layanan yang paling banyak digunakan orang di internet adalah *email*, dan untuk bisa saling berkirim email kita harus memiliki *email account* tertentu. Saat ini sudah cukup banyak situs web yang memberikan *email account* secara gratis tanpa bayar. Kita bisa langsung memesan sebuah *email account* dengan nama tertentu sesuai dengan keinginan kita. Contoh : *mail.yahoo.com, www.hotmail.com*, dan lain-lain.

* 1. ***Search Engine***

Seringkali kita memerlukan untuk mencari sesuatu dari web, akan tetapi kita belum mengetahui dimanakah alamat situs web yang memberikan layanan atau informasi tersebut. Padahal jumlah situs web saat ini sudah mencapai ratusan juta situs dengan berbagai layanan yang ditawarkan. Untuk itu kita memerlukan sebuah aplikasi bantu yang akan mencari apa yang kita butuhkan di situs-situs web. Alat bantu itu disebut *Search Engine*. Dengan search engine kita akan cepat menemukan alamat situs yang berisi informasi yang kita butuhkan. Contoh situs *search engine*: *www.google.com, www.yahoo.com*, dan lain-lain.

* 1. ***Web Hosting***

Setelah proses *design* dan proses penyusunan sebuah situs web selesai, maka selanjutnya kita akan upload situs tersebut di internet. Untuk itu kita memerlukan web space untuk meletakkan situs yang telah jadi itu. Bila kita berlangganan pada sebuah ISP, biasanya kita diberikan *space* khusus untuk keperluan ini. Akan tetapi bila tidak demikian, kita dapat menggunakan layanan *web hosting* gratis yang ditawarkan di internet. Contoh situs yang menawarkan *web hosting* gratis yaitu : *www.geocities.com, www.coolfreepages.com, www.lonex.com*, dan lain-lain.

* 1. ***Portal***

Kalau dalam dunia nyata kita kenal *mall* atau *plaza*, yang menyediakan semua yang kita butuhkan saat belanja, maka di dunia maya pun ada fasilitas seperti ini. Di dalam satu situs web, tidak hanya menawarkan satu layanan saja, tetapi bermacam-macam layanan sekaligus. Situs seperti ini, disebut sebagai *portal*. Contoh *portal: www.yahoo.com, www.astaga.com*, dan lain-lain.[[19]](#footnote-20)

Selain beberapa jenis layanan di atas, terdapat juga berbagai situs yang dapat diakses melalui WWW, beberapa diantaranya adalah sebagai berikut:

1. ***Google***
2. Kelebihan :
   1. Kecepatan dan kemudahan dalam mencari.
   2. Lebih canggih dengan fitur yang dimilikinya.
   3. Tampilan yang sederhana.
   4. *Google* merupakan satu-satunya mesin pencari yang memilki *cache*. Dengan adanya *cache* ini, si pencari dapat menghemat waktu pencarian, karena hasil pencarian yang akan ditampilkan.
   5. Dapat mencari segala informasi seperti gambar, berita artikel, hiburan, dan lain-lain.
3. Kekurangan : Dengan kelebihan yang dimilikinya, ternyata mesin pencari ini jadi bidikan para *spamer* untuk menampilkan iklan-iklan yang tidak diperlukan. Mereka memanfaatkan setiap celah yang ada pada sistem *algoritma* *google* untuk memaksa iklan mereka tampil pada halaman terdepan sehingga pencarian pun terasa tergangggu.
4. ***Yahoo!***
5. Kelebihan :
6. Adanya *fitur e-mail* yang banyak disukai oleh orang-orang.
7. Kecepatan dan kemudahan dalam mencari.
8. Fiturnya yang lengkap.
9. Yahoo! juga menyediakan salah satu fungsi yaitu katalog web. *Link* ke menu bantuan (*help*) juga dapat dikenali dengan baik di halaman login dengan keterangan yang cukup jelas.
10. Kekurangan : *Loading*-nya membutuhkan waktu yang lama.
11. ***Altavista***
12. Kelebihan :
13. Keunggulan dalam hal pencarian halaman web, video, gambar, MP3, dan *file audio* lainnya. Dalam pencarian berita pun *altavista* mampu mencari berita teraktual.
14. *Altavista* mampu menetapkan berapa umur maksimal yang akan ditampilkan.
15. Kekurangan : Dalam hal pencarian data yang kurang bagus. Sering kali mesin pencari ini menampilkan hasil yang sama sekali tidak ada kaitannya dengan tema yang dicari.
16. ***Lycos***
17. Kelebihan :
18. *Lycos* mampu mencari data dengan cepat dan ini merupakan kelebihannya.
19. *Lycos* menyediakan fungsi “*Fun Search*” yang lebih diperuntukkan bagi kalangan remaja. Ini sangat membantu bagi kalangan yang membutuhkan gosip dan lagu terbaru dari para selebritis pujaan.
20. *Lycos* juga menampilkan 50 pencarian terbesar di halaman depannya.
21. Kekurangan :
22. Dalam pencarian berita-berita aktual, pengguna harus masuk ke bagian *site map* karena berita-berita tersebut tidak ditampilkan di halaman depan.
23. Sering tidak spesifik karena datanya kebanyakan masih mengambil data dari mesin pencari *alltheweb* yang tergolong paling lamban dalam pencarian data.
24. ***MSN***
25. Kelebihan : Mampu mencari video, musik dan gambar
26. Kekurangan :
    * 1. Dibutuhkan waktu yang lama untuk menampilkan hasil pencarian.
      2. Pengguna terkadang sulit membedakan antara iklan dan bukan iklan pada halaman pencariannya.
27. ***Alltheweb***
28. Kelebihan :
29. Kemudahan dalam mencari.
30. Tampilannya sederhana.
31. *Alltheweb* langsung menyediakan fungsi untuk mencari berita, musik, gambar, dan video.
32. Menu bantuan terlihat jelas dan di dalamnya tersedia sejumlah opsi bantuan yang banyak, maka kemudahan tampak bagi pengguna.
33. Kekurangan :
34. Proses pencarian yang lama dibandingkan mesin pencari lainnya.
35. Halaman pencarian hanya di batasi dengan sebuah garis sehingga membingungkan si pengguna.
36. Pada *link-link* yang tidak berguna terkadang masih terlihat dalam beberapa hari sehingga terlihat kurang aktual. Hal ini menunjukan tidak cepatnya *alltheweb* melakukan *update.*
37. ***Bing***
38. Kelebihan :
39. Memiliki fasilitas *Instant Answer.*
40. Hasil pencarian gambar atau video dapat di tampilkan dan disaring secara detail.
41. Sistem filternya bisa di aktifkan.
42. Kekurangan :
43. Fiturnya tidak lengkap.
44. *Bing* kurang cepat dalam pencariannya.
45. ***Ask***
46. Kelebihan :
47. *Ask* akan mencari situs penyedia jawaban untuk pertanyaan yang di berikan.
48. Lebih canggih dan akan menampilkan lebih banyak informasi pada halaman pertama.
49. *Background ask* dapat di ganti-ganti sesuai keinginan.
50. Kekurangan :
51. *Data base-*nya kecil.
52. Fiturnya kurang lengkap.
53. Pencarian kata tidak ada *filtering* sehingga data yang tidak dicari semua diambil.
54. Tidak ada pengelompokan data khususnya dalam pembukaan gambar.
55. ***Baidoe***
56. Kelebihan : Menyediakan *link* untuk pilihan berita lokal, berita normal, dan berita Internasional.
57. Kekurangan : Bahasa yang digunakan paling dominan adalah Mandarin dan *proteksi*-nya kurang baik.
58. ***Findtoyou***
59. Kelebihan : Dapat mengklarifikasikan pencarian, sehingga pengguna dapat mudah memiliki jenis file yang ingin di cari.
60. Kekurangan : agak lambat walaupun akses internetnya cepat.[[20]](#footnote-21)
61. **Kebutuhan Informasi Mahasiswa**

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, definisi informasi adalah pemberitahuan; kabar atau berita tentang sesuatu.[[21]](#footnote-22) Sedangkan menurut istilah, informasi adalah suatu rekaman fenomena yang diamati, atau bisa juga berupa putusan-putusan yang dibuat.[[22]](#footnote-23)

Informasi dikelompokkan menjadi dua jenis, yaitu informasi lisan dan informasi terekam. Para mahasiswa, dosen, peneliti, ahli hukum dan jenis-jenis jabatan dan pekerjaan lainnya, sebagian besar orang banyak didukung oleh adanya informasi terekam.[[23]](#footnote-24) Menjadi seorang mahasiswa tidak cukup hanya mengandalkan pendengaran diwaktu kuliah, misalnya, namun justru mempunyai nilai unggul jika mempelajarinya melalui bahan informasi tertulis di perpustakaan-perpustakaan maupun di internet.

Saat ini, internet menjadi media pilihan yang banyak digunakan oleh kalangan mahasiswa untuk memenuhi kebutuhan informasi guna menunjang kebutuhan studi yang mereka tempuh maupun untuk menunjang aktivitas mereka. Hal ini terjadi karena pada dasarnya kebutuhan setiap individu sangatlah beraneka ragam, sehingga adanya kebutuhan inilah yang menimbulkan motif untuk menemukan informasi pada sebuah media yang dianggap paling tepat. Akibatnya, muncul berbagai cara dan strategi untuk mendapatkan informasi tersebut. Dalam hal ini internet banyak digunakan karena menawarkan berbagai kemudahan untuk dapat mengakses berbagai literatur dan referensi ilmu pengetahuan yang sesuai dengan kebutuhan para mahasiswa.

Dikaitkan dengan lingkungan yang mendorong timbulnya kebutuhan tersebut, khususnya yang berkaitan dengan seseorang yang dihadapkan pada berbagai media penampung informasi (sumber-sumber informasi), maka banyak kebutuhan yang bisa dikemukakan, antara lain seperti yang diusulkan oleh Katz, Gurevitch, dan Haas dikutip dari Encang Saepudin adalah sebagai berikut.

1. Kebutuhan kognitif. Kebutuhan ini berkaitan erat dengan kebutuhan untuk memperkuat atau menambah informasi, pengetahuan, dan pemahaman seseorang akan lingkungannya. Kebutuhan ini didasarkan pada hasrat seseorang untuk memahami dan menguasai lingkungannya.
2. Kebutuhan afektif. Kebutuhan ini dikaitkan dengan penguatan estetis, hal yang dapat menyenangkan, dan pengalaman-pengalaman emosional. Berbagai media, baik media cetak maupun media elektronik, sering dijadikan alat untuk mengejar kesenangan dan hiburan. Orang membeli radio, televisi, menonton film, dan membaca buku-buku bacaan ringan dengan tujuan untuk mencari hiburan.
3. Kebutuhan integrasi personal *(personal integrative needs)*. Kebutuhan ini sering dikaitkan dengan penguatan kredibilitas, kepercayaan, stabilitas, dan status individu. Kebutuhan-kebutuhan ini berasal dari hasrat seseorang untuk mencari harga diri.
4. Kebutuhan integrasi sosial *(social integrative needs)*. Kebutuhan ini dikaitkan dengan penguatan hubungan dengan keluarga, teman, dan orang lain di dunia. Kebutuhan ini didasari oleh hasrat seseorang untuk bergabung atau berkelompok dengan orang lain.
5. Kebutuhan hiburan *(escapist needs)*. Kebutuhan ini dikaitkan dengan kebutuhan-kebutuhan untuk melarikan diri, melepaskan ketegangan, dan hasrat untuk mencari hiburan atau pengalihan (*diversion*).[[24]](#footnote-25)

Dalam hal ini terkait dengan kebutuhan informasi manusia, informasi atau pesan melalui media internet memiliki efek yang meliputi aspek kognitif, afektif dan behavior dan memiliki efek kehadiran yang sama dengan media massa, yaitu efek ekonomis, efek sosial, efek pada penjadwalan kegiatan, efek pada penyaluran/ pengalihan perasaan tertentu, dan efek pada perasaan orang terhadap media.[[25]](#footnote-26)

Internet dalam era informasi telah menempatkan dirinya sebagai salah satu pusat informasi yang dapat diakses dari berbagai tempat tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu. Internet disebut sebagai pusat informasi bebas hambatan karena dapat menghubungkan satu situs informasi ke situs informasi lainnya dalam waktu yang singkat. Internet menjadi pilihan alternatif pencarian informasi bagi mahasiswa selain perpustakaan. Internet menjadi sumber informasi yang mempunyai banyak manfaat dibandingkan dengan sumber informasi lainnya. Saat ini sudah semakin banyak kantor lembaga pemerintah yang memiliki koneksi ke dalam jaringan internet. Beberapa diantaranya bahkan telah mempublikasikan lembaganya ke dalam bentuk situs *homepage* pada WWW.

Kebutuhan informasi bagi setiap pengguna berbeda-beda antara pengguna yang satu dengan pengguna yang lain. Kebutuhan informasi mencerminkan adanya persyaratan yang harus dipenuhi dalam melaksanakan tugas tertentu.

**Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kebutuhan Informasi**

Katz, Gurevitch, dan Haas dikutip oleh Encang Saepuddin[[26]](#footnote-27) juga menemukan dalam penelitiannya bahwa orang yang tingkat pendidikannya tinggi lebih banyak mempunyai kebutuhan dibandingkan dengan orang yang berpendidikan rendah. Ini berarti bahwa orang yang mempunyai pendidikan relatif tinggi, seperti guru, dosen, dan peneliti, misalnya, lebih banyak mempunyai kebutuhan akan sesuatu yang bisa memuaskannya, dan lebih banyak mempunyai tujuan yang berkaitan dengan permasalahan kehidupannya daripada orang-orang pada umumnya. Hal ini terjadi karena pada umumnya orang lebih senang berpikir *simpleks* daripada orang-orang yang berpendidkan tinggi yang lebih banyak menggunakan pola berpikir *multipleks.* Konsep *multipleksitas* (dalam berpikir) ini diusulkan oleh Krech, Crutchfield, dan Ballachey untuk menjelaskan adanya perbedaan dalam cara orang mengalami perubahan kognisi yang di antaranya dipengaruhi oleh sistem kognisi yang sudah dipunyai oleh orang yang bersangkutan sebelumnya. Semua informasi yang menerpa orang yang berpikiran multipleks akan dikelolanya, dikaitkan dengan informasi lain yang sudah dipunyainya untuk kemudian dicari pola kaitannya guna menghasilkan pengetahuan baru atau informasi baru.

Menurut Sulistiyo Basuki dikutip oleh Encang Saepuddin, kebutuhan informasi ditentukan oleh:

1. Kisaran informasi yang tersedia;
2. Penggunaan informasi yang akan digunakan;
3. Latar belakang, motivasi, orientasi profesional, dan karakteristik masing-masing pemakai;
4. Sistem sosial, ekonomi, dan politik tempat pemakai berada; dan
5. Konsekuensi penggunaan informasi.[[27]](#footnote-28)

Hal inilah yang menyebabkan mengapa perilaku informasi ditujukan untuk memenuhi kebutuhan informasi, karena pada dasarnya kebutuhan informasi ini digunakan untuk proses penyelesaian tugas. Mahasiswa adalah salah satu *occupation* yang secara aktif melakukan pemenuhan kebutuhan informasi yang didorong oleh kebutuhan akademisnya dengan tuntutan penggunaan sumber informasi yang mempertimbangkan relevansi, *up to date*, serta terpercaya.

1. **Penelitian yang Relevan**

Kecenderungan mahasiswa dalam memanfaatkan internet dapat dilihat dari penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Arif Firmansyah dan Noorlalily Fitdiarini tahun 2006 (LPPM – FE Unair) dikutip oleh Iik Novianto[[28]](#footnote-29), yang melakukan penelitian terhadap mahasiswa manajemen Fakultas Ekonomi Universitas Airlangga Surabaya tentang penggunaan internet dalam proses pembelajaran mahasiswa menunjukkan bahwa 93,6% responden mendapat manfaat dari penggunaan internet dalam proses pembelajaran sedangkan 6,4% responden tidak mendapatkan manfaat dari internet. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 75,20% responden menyatakan adanya kenaikan prestasi pada semester semester yang didalamnya terdapat mata kuliah yang menggunakan internet dalam menyelesaikan tugas-tugas perkulihaan dan 4,8% responden justru mengalami penurunan prestasi sedangkan 20% menyatakan tidak adanya pengaruh atau perubahan. Selain itu dengan adanya internet dapat meningkatkan kerja sama antar mahasiswa.

Selanjutnya Budi Santoso[[29]](#footnote-30) pada tahun 2008 melakukan penelitian di perpustakaan Fakultas Kedokteran Universitas Gajah Mada Yogyakarta tentang pemanfaatan internet menunjukkan bahwa responden sebesar 84% mengenal internet sebelum menjadi mahasiswa S1, responden sebesar 56,5% menggunakan internet 1 sampai 7 kali dalam sebulan, responden sebesar 92,4% menggunakan *search engine google* untuk mencari informasi, responden sebesar 945,7% sering mengakses jurnal online dan responden sebesar 41,3% mengatakan internet berpengaruh dalam memenuhi kebutuhan studi.

Pemenuhan kebutuhan akan informasi melalui internet menjadikan internet sebagai salah satu sumber informasi. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Agus[[30]](#footnote-31) pada tahun 2008 dengan judul “Pola Perilaku Penemuan Informasi *(Information Seeking Behaviour)* Mahasiswa Universitas Airlangga (studi deskriptif tentang perbedaan penemuan informasi mahasiswa dalam proses penulisan skripsi antara mahasiswa FISIP dan mahasiswa Farmasi di Universitas Airlangga). Pada penelitian ini diperoleh gambaran bahwa sebagian mahasiswa non eksak (FISIP) dan mahasiswa eksak (FARMASI) menggunakan internet sebagai saluran informasi yang memiliki kecepatan akses (FISIP 62%, FARMASI 80%), kelengkapan informasi (FISIP 48%, FARMASI 48%) serta informasi yang *up to date* (FISIP 40%, FARMASI 8%). Mahasiswa lebih memilih menggunakan internet dalam proses pencarian informasi dari pada membaca buku teks, karena dengan *browsing* di internet dianggap lebih mudah, cepat, dan *up to date* meskipun tidak selengkap seperti yang ada pada buku teks.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Agus terlihat bahwa mahasiswa di perguruan tinggi negeri seperti halnya UNAIR banyak yang melakukan penemuan informasi dengan menggunakan internet.

Penelitian-penelitian di atas memfokuskan tentang perilaku penemuan informasi melalui internet dikalangan mahasiswa, sedangkan penelitian terkait pemanfaatan WWW dalam pemenuhan kebutuhan informasi mahasiswa, khususnya penelitian yang dilakukan di Jurusan Dakwah Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Sultan Qaimuddin Kendari, tergolong baru karena sepanjang pengamatan melalui referensi-referensi yang penulis temukan, belum ada penelitian terkait pemanfaatan WWW dalam pemenuhan kebutuhan informasi mahasiswa. Hal inilah, yang menjadikan penelitian ini berbeda dengan penelitian sebelumnya.

1. Jarot S. & Sudarma S., *Buku Super Pintar Internet*, (Jakarta: Mediakita, 2012), h. 2. [↑](#footnote-ref-2)
2. Ima Dewira. *Definisi dan Sejarah Internet* (Online) (http://kuliah.imadewira.com/definisi-internet-dan-sejarah-internet/,diakses 2 Desember 2013) 2009. [↑](#footnote-ref-3)
3. Wahana Komputer, *Tips Dan Trik Mencari Pekerjaan Lewat Internet* (Yogyakarta: Andi, 2004), h. 2. [↑](#footnote-ref-4)
4. Muhammad Hasyim. *Definisi Internet* (Online) (hasheem.wordpress.com/bahanajar/definisi-internet/, diakses 2 Desember 2013) 2008. [↑](#footnote-ref-5)
5. *Ibid* [↑](#footnote-ref-6)
6. Werner J. Severin dan James W. Tankard, Jr, *Teori Komunikasi; Sejarah, Metode, Dan Terapan Di Dalam Media Massa*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2008), h. 443. [↑](#footnote-ref-7)
7. *Ibid*., h. 444. [↑](#footnote-ref-8)
8. Randy Reddick dan Elliot King, *Internet Untuk Wartawan, Internet Untuk Semua Orang,* (Jakarta: Yayasan Obor Indonesia, 1996), h.104. [↑](#footnote-ref-9)
9. Henry Pandia, *Teknologi Informasi dan Komunikasi*, (Jakarta : Penerbit Erlangga, 2006), h. 3. [↑](#footnote-ref-10)
10. Budi Agus Riswandi, *Hukum Dan Internet Di Indonesia*, (Yogyakarta: UII Press, 2003), h. 15-21. [↑](#footnote-ref-11)
11. Artikel Terkait, *Dampak Negatif Internet* (Online), (http://artikelterkait.com/dampak-negatif-internet.html, diakses tanggal 6 Juli 2014), 2013. [↑](#footnote-ref-12)
12. Nanda. *Sejarah website* (Online), (http://caesarionanda.blogspot.com/2013/03/sejarah-website\_17.html, diakses 20 Januari 2014) 2013. [↑](#footnote-ref-13)
13. Heri Hidayat*, Op.Cit*., h.5. [↑](#footnote-ref-14)
14. Mac Bride*, Internet*, (Jakarta:Kesain Blanc, 2007), h.3. [↑](#footnote-ref-15)
15. Heri hidayat, *Cara Instan Menguasai Pemrograman Website,* (Jakarta: Agogos Publishing, 2011), h. 3. [↑](#footnote-ref-16)
16. Departemen Agama RI, *Al-Qur’an dan Terjemahnya*, (Bandung : PT Sygma Examedia Arkanleema, 2009), h. 597. [↑](#footnote-ref-17)
17. M. Quraish Shihab, *Wawasan Al-Qur’an: Tafsir Tematik Atas Pelbagai Persoalan Umat,* (Bandung ; PT Mizan Pustaka, 1996), h. 569 – 570. [↑](#footnote-ref-18)
18. Abraham A, *Tersesat Di Dunia Maya*, (Surabaya : PT Java Pustaka Media Utama, 2010), h. 72. [↑](#footnote-ref-19)
19. Rizal Loa Wanda***.*** *Pengertian Internet dan WWW* (Online) (http://wwdq.blogspot.com/2011/04/pengertian-internet-dan-pengertian-www.html, diakses 8 Januari 2014) 2011. [↑](#footnote-ref-20)
20. Ilham Pranata Putra, Berbagai kelebihan dan kekurangan 18 mesin pencari (*search engine*) (Online), (<http://ilhampranataputra.blogspot.com/2013/09/berbagai-kelebihan-dan-kekurangan-18.html>, diakses 9 April 2014), 2013. [↑](#footnote-ref-21)
21. Tim Penyusun Pusat kamus, *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2007), h. 432. [↑](#footnote-ref-22)
22. Pawit M. Yusup dan Priyo S, *Teori dan Praktik Penelusuran Informasi (Information Retrieval), Cet. I, (*Jakarta: Kencana, 2010), h.1. [↑](#footnote-ref-23)
23. *Ibid*., h.5. [↑](#footnote-ref-24)
24. Encang Saepudin, *Perilaku Pencarian dalam Memenuhi Kebutuhan Informasi (Bagian I)* (Online) (http://encangsaepudin.wordpress.com/2009/01/10/prilaku-pencarian-dalam-memenuhi-kebutuhan-informasi-bagian-1/, diakses 20 Maret 2014) 2009. [↑](#footnote-ref-25)
25. Zulkifli Musthan, *Ilmu Komunikasi*, (Makassar : CV Kencana, 2004), h. 42. [↑](#footnote-ref-26)
26. *Ibid.* [↑](#footnote-ref-27)
27. *Ibid.* [↑](#footnote-ref-28)
28. Iik Novianto. *Perilaku Penggunaan Internet Dikalangan Mahasiswa* (Online) (http://journal.unair.ac.id/filerPDF/Jurnal%20IIK%20Novianto.pdf, diakses 20 Januari 2014) 2011. [↑](#footnote-ref-29)
29. *Ibid* [↑](#footnote-ref-30)
30. *Ibid* [↑](#footnote-ref-31)