

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Di Era Globalisasi saat ini semua orang berbondong-bondong untuk meningkatkan aviliasi dan pendapatan demi bertahan hidup dikehidupan yang serba instan, terutama Generasi X yang selalu mendominasinya (Detik.com, 2022). Dimana mereka yang membuat meta-meta baru disetiap market place ini, membuat perdagangan yang kuno sangat tersingkirkan. Terutama petani yang menjual hasil panennya masih memakai cara lama dengan menunggu pengepul atau dijual kepasar, yang membuat penghasilan tidak sesuai dengan apa yang dikeluarkan.

Desa Hilisao'otoniha merupakan salah satu kecamatan Teluk Dalam yang ada di kabupaten Nias Selatan. Di desa Hilisao'otoniha ini sebagian besar penduduk mempunyai mata pencaharian di sektor pertanian, kemudian sebagai buruh industri/karyawan swasta, buruh bangunan dan pedagang. Selebihnya adalah sebagai pengusaha, PNS, TNI, Polri. Dan pertanian tanaman bahan makanan di desa Hilisao'otoniha ini masih merupakan salah satu sektor dimana produk yang dihasilkan masih menjadi kebutuhan pokok hidup rakyat. Di desa Hilisao'otoniha juga dapat dikatakan sebagian besar tanah yang memiliki potensi cukup baik bagi pengembangan tanaman agro industri maupun tanaman hortikultura. Di desa Hilisao'otoniha juga dikenal sebagai satu-satunya desa di kecamatan Teluk Dalam, yang memiliki hasil panen buah seperti Durian, yang sangat jarang tumbuh didesa lain.

Masyarakat di desa Hilisao'otoniha ini kebanyakan berkebun, seperti menanam sayur-sayuran dan buah-buahan. Hanya sebagian dari mereka yang hanya fokus bertani dan ada juga yang sanggup untuk bertani dan berkebun. Walaupun terkadang ada yang mempunyai pekerjaan cadangan sebagai nelayan untuk melengkapi nafkah mereka, karena laut juga tidak terlalu jauh dari desa Hilisao'otoniha. Dan biasanya hasil panen masyarakat Hilisao'otoniha itu masih lebih jika hanya dikonsumsi sendiri, sehingga sebagian juga dijual di pasar. Namun sangat disayangkan, karena di desa Hilisao'otoniha ini tempat penjualannya atau pasarnya ada dihari-hari tertentu seperti hari jumat dan sabtu atau biasanya dikatakan pasar pekan. Sehingga terkadang hasil jualan tidak sesuai atau hanya balik modal. Tetapi masyarakat di desa Hilisao'otoniha tetap melakukannya, karna berdasarkan profil masyarakat di desa Hilisao'otoniha kecamatan Teluk Dalam tersebut bisa dikatakan persoalan kesejahteraan petani masih menjadi prioritas program pembangunan masyarakat.

Dari jumlah 1.668 Jiwa masyarakat Di desa Hilisao'otoniha yang bersekolah dari Angkatan Taman Kanak-Kanak (TK) 25 orang, Sekolah Dasar (SD) 316 orang, Sekolah Menengah Pertama (SMP) 250 orang, Sekolah Menengah Atas (SMA) 196 orang, Perguruan Tinggi 56 orang. Disaat Covid-19 tepat Tahun 2022 rata-rata masyarakat di Desa Hilisao'otoniha memiliki Smartphone, itu disebabkan karena adanya perubahan system pembelajaran yang tadinya manual (offline) berubah menjadi daring atau sekolah secara online. Sehingga orang tua pun mau tidak mau harus membelikan anaknya sebuah Handphone, sehingga membuat masyarakat memiliki smartphone dari kalangan pelajar maupun kalangan orang dewasa sampai kalangan remaja, dan di antara mereka kira-kira 70% bahkan 80% memiliki media

sosial salah satunya yaitu Aplikasi TikTok. Tapi hanya sebagian kecil dari mereka yang mengetahui atau mengerti tentang market yang ada di aplikasi TikTok, yang sebagian besar dari mereka mengetahui kalau aplikasi TikTok ini hanya sebuah hiburan. Selama ini, strategi pemasaran masih mengandalkan konvensional yang pemasaran dari mulut ke mulut (Getok Tular). TikTok merupakan salah satu strategi pemasaran yang efektif untuk pemasaran produk (Oktavia, 2021). . TikTok sebagai media promosi produk kuliner di era pandemi sangat efektif (Dewa & Safitri, 2021). Pemanfaatan media sosial TikTok sangat penting dalam pemasaran bisnis yang berbasis digital (Mulyani et al., 2022).

TikTok sebagai media pemasaran dan Mengembangkan Bisnis, Petani di Desa Hilisao'otoniha ini lebih memilih menggunakan aplikasi TikTok sebagai ranah untuk menjual hasil panennya, selain mudah memasarkan produk yang kita jual dan dapat juga membantu orang-orang dari seluruh penjuru dunia mendapatkan barang yang mereka inginkan. Dan dibantu dengan jaringan internet di Desa Hilisao'otoniha yang lancar (4G), sehingga tidak ada halangan buat masyarakat disana bisa memasarkan produknya melalui aplikasi TikTok.

Petani membutuhkan banyak informasi terkait dengan usaha taninya seperti informasi pasar, teknik terbaru dan teknologi, program pembangunan pedesaan dan subsidi, peramalan cuaca, teknologi pasca panen, berita pertanian umum. Internet dibutuhkan petani sebagai suatu inovasi teknologi untuk meningkatkan produksi usahatani (Hernanda, 2020). Pemanfaatan internet dapat mendukung tersedianya informasi pertanian yang relevan bagi petani, sehingga petani dapat mengambil keputusan dalam berusaha tani untuk meningkatkan produktivitas, produksi dan keuntungan (Pinardi, 2011 dalam Purnomo, 2014).

Hadirnya teknologi internet yang sampai saat ini terus berkembang mengubah beberapa aspek diantaranya mengubah pola jalinan interaksi masyarakat, seperti interaksi pada usaha ataupun bisnis. Dimana peran internet selain sarana guna mendapatkan informasi yang diinginkan maupun dibutuhkan, sarana untuk publikasi, sarana untuk komunikasi, internet juga dapat menunjang efisiensi dan efektifitas operasional usaha. Perkembangan teknologi menciptakan strategi dalam memasarkan sebuah produk pertanian, yang mengarah pada penggunaan teknologi internet sebagai salah satu media pemasaran dalam hal ini biasa disebut dengan *marketplace* (Yanyan, 2015). Powers, Advincula, Austin, Graiko, dan Snyder, J., (2012) mengatakan kelebihan yang dimiliki media sosial yaitu *always on and everywhere*. Pengguna dapat dengan bebas mengakses media sosial dapat diakses melalui perangkat selular (*mobile phone*) yang memiliki akses internet. Sehingga dapat dimanfaatkan sebagai peluang bagi pelaku usaha atau pengusaha untuk melakukan komunikasi mengenai pemasaran kapanpun dan dimanapun. Di Indonesia pengguna media sosial termasuk kedalam kategori sangat besar dengan 132 juta pengguna internet lalu pada tahun 2017 terdapat 40% dari jumlah pengguna internet merupakan pengguna media sosial. Selain itu, pemasaran secara *online* (*digital marketing*) dapat digunakan dalam penyampaian informasi produk yang ada pada bidang pertanian, sehingga keterbatasan yang dialami petani dalam memasarkan produk-produk pertanian dapat teratasi, dan terciptanya sistem penjualan yang lebih mengarah kepada efektifitas dan efisiensi.

Tabel 1.1

**Jumlah Masyarakat Yang Menggunakan Media Sosial TikTok**

No.	Dusun	Dewasa Usia > 20 Tahun	Remaja Usia 15 - 20 Tahun	Jumlah
1.	Dusun 1	20	14	34
2.	Dusun 2	18	24	42
3.	Dusun 3	19	6	25
4.	Dusun 4	20	10	30
<b>Total</b>		<b>77</b>	<b>54</b>	<b>131</b>

Sumber: (Dokumen Pemdes Hilisao'otoniha), data diolah.

Hasil survei tahun 2022 yang dilakukan oleh penulis bersama dengan perangkat desa terkait penggunaan aplikasi TikTok oleh masyarakat Hilisao'otoniha dapat dilihat pada Tabel 1.1. Dari 131 orang pengguna aplikasi TikTok, terbagi menjadi dua kategori usia, yakni 77 orang berusia 20 tahun ke atas dan 54 orang berusia 15-20 tahun. Jumlah pengguna media sosial TikTok yang paling banyak terlihat berada di dusun 2. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa dusun 2 memiliki jumlah penduduk anak-anak remaja dan dewasa yang lebih besar dibandingkan dusun-dusun lainnya. Di dusun 2, mayoritas penduduk memiliki smartphone dan banyak yang tertarik dengan aplikasi hiburan seperti TikTok. Sebaliknya, penggunaan aplikasi TikTok yang paling sedikit terdapat di dusun 3. Karena jumlah penduduk anak-anak remaja dan dewasa di dusun ini lebih sedikit, jumlah pemilik smartphone dan minat terhadap aplikasi TikTok juga terbatas. Namun, penggunaan aplikasi TikTok oleh masyarakat di Desa Hilisao'otoniha umumnya masih terbatas pada aspek hiburan, dengan hanya sebagian kecil yang memanfaatkannya sebagai platform pemasaran.

Dalam konteks ini, penelitian dilakukan untuk menginvestigasi potensi pemanfaatan aplikasi TikTok sebagai platform komersial elektronik (aplikasi penjualan) guna meningkatkan pendapatan petani melalui pemasaran produk pertanian mereka melalui aplikasi TikTok.

**Tabel 1.2 Daftar Rata-rata Pendapatan Petani di Desa Hilisao'otoniha per Tahun 2022**

No.	Dusun	Pertanian/Berkebun Per 3 bulan	Peternakan Per 6 bulan
1.	Dusun 1	Rp 3.000.000	Rp 2.000.000
2.	Dusun 2	Rp 3.000.000	Rp 2.500.000
3.	Dusun 3	Rp 2.000.000	Rp 1.500.000
4.	Dusun 4	Rp 1.500.000	Rp 3.000.000

Sumber: (Dokumen Pemdes Hilisao'otoniha), data diolah

Hasil survei tahun 2022, dilakukan oleh penulis bersama dengan perangkat desa, mengenai penggunaan aplikasi TikTok oleh masyarakat Hilisao'otoniha, tertera dalam Tabel 1.1. Dari 131 pengguna TikTok, terbagi menjadi dua kelompok usia: 77 orang usia 20 tahun ke atas dan 54 orang usia 15-20 tahun. Mayoritas pengguna TikTok berasal dari dusun 2 yang memiliki populasi anak-anak remaja dan dewasa yang lebih besar, serta mayoritas memiliki smartphone dan tertarik dengan hiburan seperti TikTok. Pendapatan petani di Desa Hilisao'otoniha tahun 2022 terurai dalam Tabel 1.2. Pendapatan berasal dari pertanian/berkebun dan peternakan. Rata-rata pendapatan pertanian/berkebun Dusun 1 adalah Rp. 3.000.000/3 bulan, sementara pendapatan peternakan adalah Rp. 2.000.000/6 bulan. Di Dusun 2, pendapatan pertanian/berkebun adalah Rp. 3.000.000/3 bulan, dengan pendapatan peternakan Rp. 2.500.000/6 bulan. Dusun 3 memiliki pendapatan pertanian/berkebun sebesar Rp. 2.000.000/3 bulan dan pendapatan peternakan Rp. 1.500.000/6 bulan. Di Dusun 4, pendapatan pertanian/berkebun adalah Rp.

1.500.000/3 bulan, sementara pendapatan peternakan adalah Rp. 3.000.000/6 bulan. Rata-rata pendapatan petani di bidang pertanian dan peternakan adalah tiga jutaan, tergantung pada waktu panen.

Masalah yang dihadapi petani Hilisao'otoniha adalah rendahnya pengetahuan dan keterampilan, terutama dalam pemasaran digital. Untuk mengatasi masalah ini, dilakukan program pengabdian masyarakat dengan memberikan pengetahuan dan keterampilan khususnya dalam pemasaran digital melalui TikTok. Berdasarkan latar belakang ini, judul penelitian dibuat: **"Pemanfaatan Media Sosial TikTok untuk Meningkatkan Pendapatan Petani di Desa Hilisao'otoniha, Kecamatan Teluk Dalam, Kabupaten Nias Selatan"**.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Minimnya pendapatan masyarakat di Desa Hilisao'otoniha yang disebabkan kurangnya media pemasaran terhadap produk tani yang dihasilkan.
2. Perlu adanya pemanfaatan aplikasi TikTok dalam meningkatkan dan memudahkan petani melakukan pemasaran terhadap produk pertanian atau peternakan yang dihasilkan sehingga mempengaruhi besaran pendapatan yang dihasilkan.
3. Dalam menggunakan media sosial aplikasi TikTok dipengaruhi juga dengan jaringan yang stabil.
4. Minimnya pengetahuan masyarakat tentang marketplace dalam media sosial TikTok sangat berpengaruh terhadap pemanfaatan aplikasi TikTok.

### **1.3 Rumusan Masalah**

Dari identifikasi masalah diatas tidak semua masalah akan diteliti. maka permasalahan ini dibatasi mengenai bagaimana memanfaatkan media sosial TikTok dalam meningkatkan pendapatan petani di desa Hilisao'otoniha.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu:

1. Apakah masyarakat di desa Hilisao'otoniha memahami perkembangan teknologi informasi?
2. Apakah masyarakat di desa Hilisao'otoniha menggunakan media sosial dalam kehidupan sehari-hari?
3. Apakah jaringan telekomunikasi di desa Hilisao'otoniha mendukung dalam mengakses internet bagi masyarakat?
4. Apakah terdapat pengaruh penggunaan aplikasi TikTok terhadap pendapatan petani di desa Hilisao'otoniha?

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini yakni:

1. Untuk mengetahui pemahaman masyarakat desa Hilisao'otoniha terhadap perkembangan teknologi informasi.
2. Untuk mengetahui penggunaan media sosial di kalangan masyarakat desa Hilisao'otoniha dalam kehidupan sehari-hari.
3. Untuk mengetahui kemampuan jaringan telekomunikasi di desa Hilisao'otoniha dalam mengakses internet bagi masyarakat.



4. Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan aplikasi TikTok terhadap pendapatan petani di desa Hilisao'otoniha.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Dalam penelitian ini berdasarkan Tujuan adapun manfaat yang didapat peneliti dari penelitian ini yakni:

1. Bagi Akademis

Penelitian ini dapat digunakan sebagai masukan dan sumber referensi untuk penelitian selanjutnya

2. Bagi Masyarakat

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan edukasi kepada masyarakat mengenai marketing dalam aplikasi TikTok.

3. Bagi Desa

Penelitian ini dapat sangat bermanfaat menjadi bahan evaluasi dalam pengaplikasian Media Sosial dalam meningkatkan mutu jual dan pendapatan di era yang modern kini khususnya di desa Hilisaotoniha atau pun sebagai bahan contoh untuk daerah lainnya.

4. Bagi Kabupaten

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan tentang penggunaan dan peran media sosial dalam kegiatan perdagangan

- b. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi masukan bagi pedagang di pasar Nias Selatan kecamatan Teluk Dalam dalam menggunakan media sosial untuk keperluan niaga, sehingga memberi dampak baik untuk meningkatkan jumlah penjualan dan keuntungan pedagang.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1 Pengertian Media Sosial**

Dalam Penelitian ini, peneliti sendiri mengkaji beberapa teori untuk dijadikan sebagai landasan penelitian yang mendukung data teoritis. Teori Media Baru dikemukakan oleh Mark Poster dalam Buku tulisan (Stephen W. Little & Karren A Fos, *Theories of Human Communications*) yakni mengemukakan bahwa teknologi interaktif dan komunikasi jaringan khususnya dunia maya akan mengubah masyarakat. Dari teori ini menerangkan bahwa dengan adanya media baru akan mengubah pola pikir masyarakat serta habit yang memungkinkan masyarakat dapat berkomunikasi lebih fleksibel dan transparan. Dikarenakan media sosial TikTok ini adalah aplikasi baru dan sangat membumih dari tahun 2019 yang membuat TikTok mendapatkan predikat aplikasi video terbanyak. Menurut Nasrullah dalam penelitiannya media sosial, Yaitu: sebuah medium di internet yang memungkinkan penggunaannya untuk mempresentasikan diri dan melakukan interaksi, bekerjasama, berbagi, komunikasi dengan pengguna lain dan membentuk ikatan sosial secara virtual. (Nasrullah, 2015).

Media Sosial sendiri terdiri dari dua kata, yakni Media dan Sosial Menurut KBBI media adalah alat (sarana) komunikasi. Sedangkan Sosial yaitu segala sesuatu yang berkenaan dengan masyarakat. dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa Media dan Sosial ialah suatu alat atau sarana yang berkenaan dimasyarakat untuk digunakan sebagai tempat mengekspresikan diri maupun bertukar informasi. Menurut Nasrullah (2015) untuk menyusun definisi media

sosial, kita perlu memandang pertumbuhan ikatan orang dengan fitur media. Dengan demikian, dapat dipaparkan kalau keberadaan media sosial pada dasarnya ialah wujud yang tidak jauh berbeda dengan keberadaan serta metode kerja computer. 3 wujud bersosialisasi, semacam pengenalan, komunikasi, serta kerja sama dapat dianalogikan dengan metode kerja computer yang juga membentuk suatu system sebagaimana terdapatnya system diantara individu serta masyarakat (Mulawarman & Dyas Nurfitri, 2020).

### **2.1.1 Karakteristik Media Sosial**

Media sosial ialah salah satu *platform* yang timbul dimedia *cyber*. Sebab itu, memandang media sosial yang terdapat tidak jauh berbeda dengan ciri yang dipunyai oleh media *cyber* walaupun ciri media *cyber* dapat dilihat lewat media sosial, media sosial mempunyai ciri spesial yang tidak dipunyai oleh Sebagian tipe media *cyber* lainnya. Terdapat batasan-batasan serta ciri spesial tertentu yang cuma dipunyai oleh media sosial dibanding dengan media yang lain. Salah satunya merupakan media sosial beranjak dari uraian yang dimana media tersebut digunakan sebagai fasilitas sosial didunia virtual. Adapun ciri-ciri media sosial yaitu: (Nasrullah, 2017)

#### 1). Jaringan (*network*)

Media sosial memiliki karakter jaringan sosial, media sosial tergabung dari struktur sosial yang tercipta didalam jaringan ataupun internet. Tetapi sebagaimana ditekankan oleh castells (kompasiana.com, 2022), struktur sosial masyarakat dalam jaringan yang didukung oleh teknologi informasi dan komunikasi berbasis mikroelektronika.

Karakter media sosial merupakan membentuk jaringan diantara penggunanya. Jaringan yang tercipta antara pengguna ini pada kesimpulannya membentuk komunitas yang tidak hendak menimbulkan nilai-nilai yang terdapat dimasyarakat sebagaimana ciri warga dalam teori-teori sosial. Meski jaringan sosial dimedia sosial tercipta lewat fitur teknologi, internet tidak semata-mata perlengkapan. Internet pula memberikan donasi terhadap timbulnya jalinan sosial diinternet, nilai-nilai dalam warga virtual, hingga pada struktur sosial secara online.

## 2). Informasi

Data menjadi entitas yang sangat berarti dari media sosial, sebab tidak semacam media-media yang lain di internet, pengguna media sosial mengkreasikan representasi identitasnya, memproduksi konten, serta melaksanakan interaksi bersumber pada data. Apalagi data jadi semacam komoditas dalam masyarakat informasi.

Menurut castells dalam (Nasrullah, 2017) membagikan 5 ciri dasar data serta kedatangan teknologi data yang terus menjadi memasuki dalam segi-segi kehidupan masyarakat ialah:

- a. Informasi ialah bahan baku ekonomi.
- b. Teknologi data membagikan pengaruh terhadap warga ataupun orang.
- c. Teknologi data membagikan kemudahan dalam pengelolaan data yang membolehkan logika jaringan diterapkan dalam institusi maupun proses ekonomi.
- d. Ketika teknologi data serta logika jaringan tersebut diterapkan, menimbulkan fleksibilitas yang lebih besar dengan konsekuensi proses,

organisasi serta lembaga ekonomi dengan gampang dibangun serta selalu diciptakan.

e. Teknologi orang sudah menguncup jadi sesuatu sistem yang terpadu.

### 3). Arsip (*archive*)

Untuk pengguna media sosial, arsip jadi suatu kepribadian yang menerangkan kalau data sudah tersimpan serta dapat diakses kapan juga serta lewat fitur apapun. Inilah kekuatan media sosial, selaku bagian dari media baru yang tidak cuma bekerja bersumber pada jaringan serta data semata, namun pula mempunyai arsip. Dalam kerangka teknologi komunikasi, arsip mengganti metode menciptakan, mengakses sampai menyimpan data. Kedatangan media sosial membagikan akses yang luar biasa terhadap penyimpanan. Pengguna tidak lagi terhenti pada memproduksi serta konsumsi data, tetapi pula data itu sudah jadi bagian dari dokumen yang tersimpan. Media sosial dapat dikira selaku ruang bibliotek virtual.

### 4). Interaksi (*interactivity*)

Karakter dasar media sosial merupakan terjadinya jaringan antar pengguna. Jaringan ini tidak hanya memperluas hubungan pertemanan ataupun pengikut di internet semata, namun pula wajib dibentuk dengan interaksi antar pengguna tersebut. Interaksi dalam kajian media ialah salah satu perbandingan antara media lama (*old media*) dengan media baru (*new media*). Secara teori kata interaksi ialah suatu struktur yang menghubungkan teknologinya dibentuk dari fitur keras ataupun fitur lunak dari bermacam sistem media. Gane serta Beer mengartikan interaksi selaku konsep yang menghapuskan sekat ataupun batas ruang serta waktu. Interaksi diruang virtual dapat terjalin kapan saja serta mengaitkan pengguna dari bermacam daerah. (Nasrullah, 2017)

##### 5). Simulasi sosial (*simulation of society*)

Media sosial mempunyai kepribadian selaku medium berlangsungnya warga di dunia virtual. Baudrillard mengatakan gagasan simulasi kalau pemahaman hendak yang real dibenak khalayak terus menjadi menurun serta tergantikan dengan kenyataan semu. Khalayak seolah-olah tidak dapat membedakan antara yang nyata serta yang terdapat dilayar. Khalayak seolah-olah terletak diantara kenyataan serta ilusi karena ciri yang terdapat dimedia kayaknya sudah terputus dari kenyataan. Interaksi yang terdapat di media sosial memanglah mirip dengan kenyataan, namun interaksi yang terjalin merupakan simulasi dan terkadang berbeda dengan kenyataan. Fitur di media sosial membolehkan siapapun buat jadi siapa saja, apalagi dapat jadi pengguna yang berbeda sekali dengan kenyataannya.

##### 6). Konten oleh pengguna (*user-generated content*)

Ciri media sosial yang lain merupakan konten oleh pengguna ataupun lebih terkenal diucap dengan *user generated content* (UGC). UGC ialah kedekatan simbiosis dalam budaya media baru yang membagikan peluang serta keleluasan pengguna buat berpartisipasi. Konten oleh pengguna ini merupakan selaku indikator kalau di media sosial khalayak tidak cuma memproduksi konten diruang namun pula konsumsi konten yang dibuat oleh pengguna lain. (Nasrullah, 2017)

##### 7). Penyebaran (*Share/Sharing*)

Medium ini tidak cuma menghasilkan konten yang dibangun serta disantap oleh penggunanya, namun pula didistribusikan sekalian dibesarkan oleh penggunanya. Penyebaran lewat konten di media sosial membolehkan buat tumbuh dengan bonus informasi, perbaikan data, pendapat hingga pada opini yang disetujui ataupun tidak.

Penyebaran lewat perangkat dapat dilihat gimana teknologi mengedikan sarana buat memperluas jangkauan konten. Kekuatan dari penyebaran secara perangkat pula dimanfaatkan oleh banyak medium di internet. Penyebaran ini tidak terbatas pada penyediaan teknologi semata, tetapi juga menjadi semacam budaya yang terdapat di media sosial.

### **2.1.2 Pemanfaatan Media Sosial**

Severin (2009), menyatakan bahwa teknologi informasi berupa internet menawarkan potensi komunikasi yang lebih terdesentralisasi dan lebih demokratis dibandingkan dengan media massa yang ditawarkan sebelumnya. Tidak mengherankan apabila saat dewasa ini teknologi informasi dan komunikasi (TIK) berkembang demikian pesatnya serta memiliki keragaman yang berbeda-beda dalam setiap formasi yang disampaikannya. Manfaat lainnya menurut Maureen (2009) dalam Samsinar (2018), adalah dapat memperbaiki aksesibilitas petani dengan cepat terhadap informasi pasar, input produksi, tren konsumen, yang secara positif berdampak pada kualitas dan kuantitas produksi mereka.

Pemanfaatan teknologi informasi merupakan media baru dalam komunikasi inovasi pertanian. Internet merupakan salah satu bentuk revolusi terkait dengan pengelolaan informasi dan berkomunikasi dengan orang lain secara cepat dan tanpa terkendala ruang dan jarak (Browning, dkk. 2008). Sarana teknologi informasi seperti sosial media, video conference, dan lain sebagainya.

## 2.2 Pengertian TikTok

TikTok adalah sebuah aplikasi baru jaringan sosial dan *platform* video musik asal Tiongkok yang di rilis Pada tahun 2016 atau juga dikenal sebagai Douyin di China oleh Zhang Yiming, pendiri Taotiao. Aplikasi tersebut membolehkan para pemakai untuk membuat video musik pendek mereka sendiri untuk mengekspresikan diri maupun untuk *vlogging*, *dance*, dan hal lainnya secara Virtual. Menurut Weimann & Masri (2020) TikTok adalah sebuah turunan *platform* dari media sosial yang berbasis *mobile-phone* dengan fitur video singkat, musik, *background* menarik, sehingga bisa membuat video yang kreatif serta menjual di forum media sosial dunia.

Sedangkan menurut Menurut Kaye et al., (2021) TikTok adalah aplikasi *mobile-phone* versi internasional, mengadaptasi *platform* video singkat Douyin dari China. Aplikasi video singkat mengarah pada konten video dibawah 5 menit yang disebarakan via *platform* media digital. Dan Menurut Derianto dan Qorib (2019) aplikasi TikTok merupakan aplikasi yang sangat digemari karena mempunyai kemudahan akses dalam memproduksi sebuah video pada aplikasi. Pada 17 April 2021, secara resmi aplikasi TikTok di Indonesia menghadirkan fitur baru yang dinamakan dengan TikTok Shop. Fitur ini adalah sebuah *social commerce* yang inovatif yang dapat menjangkau para penjual, pembeli, dan kreator untuk menyediakan pengalaman berbelanja yang lancar, menyenangkan, dan nyaman. Fitur ini memberi kesempatan kepada brand dan para penjual untuk mengembangkan bisnisnya melalui distribusi konten video pendek dan fitur live shopping di akun TikTok bisnis mereka atau bekerja sama dengan para kreator.



### **2.2.2 Sejarah TikTok**

Aplikasi ini diluncurkan pada bulan september tahun 2016 yang dikembangkan oleh developer asal tiongkok. Byte Dance Inc, mengembangkan sayap bisnisnya ke Indonesia dengan meluncurkan aplikasi music dan jejaring sosial bernama TikTok. Sepanjang kuartal pertama (Q1) tahun 2018, TikTok mengukuhkan diri sebagai aplikasi banyak paling banyak di unduh yakni 45,8 juta kali. Menurut kutipan Fatimah Kartini Bohang pada tahun 2018 jumlah tersebut mengalahkan aplikasi populer lain semacam Youtube dan Instagram. Mayoritas dari pengguna aplikasi TikTok di Indonesia sendiri adalah anak milenial, usia sekolah. Aplikasi ini pun pernah diblokir pada 3 Juli 2018. Kemenkominfo telah melakukan pemantauan mengenai aplikasi ini selama sebulan dan mendapati banyak sekali masuknya laporan yang mengeluh tentang aplikasi ini, terhitung sampai tanggal 3 Juli tersebut laporan yang masuk mencapai 2.853 laporan. (Nugroho, 2018).

### **2.3 Pengertian Pendapatan**

Menurut pengertian Akuntansi Keuangan, pendapatan adalah peningkatan jumlah aktiva atau penurunan kewajiban suatu organisasi sebagai akibat dari penjualan barang dan jasa kepada pihak lain dalam periode akuntansi tertentu. Meskipun demikian, ada perbedaan antara pengertian pendapatan untuk perusahaan jasa, perusahaan dagang, dan perusahaan manufaktur. Pada perusahaan jasa, pendapatan diperoleh dari penyerahan jasa, pendapatan pada perusahaan dagang diperoleh dari penjualan barang dagangan, sedangkan pendapatan perusahaan manufaktur berasal dari penjualan produksi selesai (Fuad & Nurlela Sugiarto Paulus, 2006). Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, pengertian pendapatan

adalah hasil kerja (usaha dan sebagainya). Pengertian pendapatan menurut Kamus Besar Indonesia merupakan definisi pendapatan secara umum. Pada perkembangannya, pengertian pendapatan memiliki penafsiran yang berbeda-beda tergantung dari latar belakang disiplin ilmu yang digunakan untuk menyusun konsep pendapatan bagi pihak-pihak tertentu. (Abdul Hakim, 2018)

Pendapatan didefinisikan sebagai suatu penghasilan yang diterima karena adanya aktivitas, usaha, dan pekerjaan, atau dapat juga diperoleh dari penjualan hasil produksi kepasar. Pendapatan sangat berpengaruh bagi kelangsungan hidup seseorang maupun perusahaan, semakin besar pendapatan yang diperoleh maka semakin besar kemampuan seseorang atau perusahaan untuk membiayai segala pengeluaran dan kegiatan-kegiatan yang akan dilakukan. Tinggi rendahnya pendapatan seseorang tergantung pada factor-faktor seperti umur, jenis kelamin, kemampuan, Pendidikan dan pengalaman (Abdul Hakim, 2018). Secara umum Pendapatan (Rizal, 2018) merupakan tujuan utama suatu perusahaan atau usaha yang didirikan, pendapatan juga menjadi hal yang mendasari seseorang melakukan pekerjaan. Hal ini menandakan bahwa suatu usaha memang layak untuk dipertahankan karena bisa menghasilkan pendapatan bagi kehidupan pekerjanya. Pendapatan juga bisa dijadikan bahan pertimbangan bagi suatu usaha, apakah usaha yang dijalankan termaksud dalam skala untung atau rugi.

Menurut Hastuti (2007), pendapatan usaha tani merupakan selisih antara penerimaan dan semua biaya, dengan kata lain pendapatan kotor atau penerimaan total dan pendapatan bersih. Pendapatan kotor atau penerimaan total adalah nilai produksi komoditas pertanian secara keseluruhan sebelum dikurangi biaya produksi. Pendapatan merupakan salah satu hal yang sangat penting dalam

menentukan laba atau rugi dari suatu usaha, yang diperoleh dengan melakukan perbandingan antara pendapatan dengan biaya yang dikeluarkan dari pendapatan tersebut. Menurut Jhingan (2003) menulis bahwa pendapatan merupakan penghasilan berupa uang selama periode tertentu. Sedangkan menurut Arsyad (2004) pendapatan seringkali digunakan sebagai indikator pembangunan selain itu untuk membedakan tingkat kemajuan ekonomi antara negara-negara maju dengan negara yang sedang berkembang. Mankiw (2006) mengemukakan bahwa pendapatan perorangan merupakan pendapatan yang diterima oleh rumah tangga dan usaha yang bukan perusahaan. Pendapatan adalah *money income* atau *real income*. *Money income* adalah pendapatan yang diterima seseorang atau golongan yang berupa uang dalam jangka waktu tertentu, *real income* adalah pendapatan yang diterima seseorang atau golongan dalam bentuk barang dan jasa yang dinilai dengan uang dalam jangka waktu tertentu.

### **2.3.2 Jenis-Jenis Pendapatan**

Menurut (Rizal, 2018) Pendapatan terdiri dari beberapa jenis yaitu:

1. Pendapatan bersih (*disposable income*) adalah pendapatan seseorang sesudah dikurangi pajak langsung.
2. Pendapatan diterima dimuka (*unearned revenues*) adalah uang muka untuk pendapatan yang belum dihasilkan.
3. Pendapatan lain-lain adalah pendapatan yang berasal dari sumber-sumber diluar kegiatan utama perusahaan, tidak termaksud dalam pendapatan operasi, misalnya: pendapatan bunga, pendapatan sewa, pendapatan dividen dan laba penjualan aktiva tetap.

4. Pendapatan permanen (*permanent income*) adalah pendapatan rata-rata yang diharapkan rumah tangga konsumsi selama hidupnya.
5. Pendapatan uang (*money income*) adalah pendapatan rumah tangga konsumsi atau rumah tangga produksi dalam bentuk suatu kesatuan moneter.
6. Pendapatan usaha (*operating revenue*) adalah pendapatan yang berasal dari kegiatan utama perusahaan.
7. Pendapatan yang diterima dimuka (*unearned revenue or income*)
  - a. Pendapatan yang diterima dimuka tetapi belum diakui sebagai pendapatan (dicatat sebagai utang pendapatan) pada saat penerimaannya, dan baru akan diakui sebagai pendapatan pada saat perusahaan telah menyelesaikan kewajibannya berupa pengiriman barang atau penyerahan jasa kepada pihak yang bersangkutan pada waktu yang akan datang.
  - b. Pajak, pendapatan dari sumber-sumber selain jasa-jasa pribadi.
8. Pendapatan yang masih harus diterima (*accrued revenues or accrued receivable*) adalah pendapatan yang sudah dihasilkan walaupun piutang yang bersangkutan belum jatuh tempo atau belum saatnya ditagih.
  - a. Pendapatan yang diterima dimuka tetapi belum diakui sebagai pendapatan (dicatat sebagai utang pendapatan) pada saat penerimaannya, dan baru akan diakui sebagai pendapatan pada saat perusahaan telah menyelesaikan kewajibannya berupa pengiriman barang atau penyerahan jasa kepada pihak yang bersangkutan pada waktu yang akan datang.
  - b. Pajak, pendapatan dari sumber-sumber selain jasa-jasa pribadi.

## 2.4 Pengertian Teknologi

Menurut kamus besar bahasa indonesia (KBBI) (Suryadi, 2020) Teknologi adalah keseluruhan sarana untuk menyediakan barang-barang yang diperlukan bagi kelangsungan dan kenyamanan hidup manusia. Menurut Roger (1983) teknologi adalah suatu rancangan atau desain untuk alat bantu tindakan yang mengurangi ketidakpastian dalam hubungan sebab akibat dalam mencapai suatu hasil yang diinginkan.

Menurut (Abriana, 2017) Ada beberapa pengertian teknologi, yaitu:

1. Teknologi diartikan sebagai barang yang dihasilkan oleh kegiatan manusia. Pengertian ini adalah defenisi yang paling sempit dari teknologi, yang sesuai dengan akar katanya berasal dari Bahasa Yunani: *teche*, seni kerajinan dan *logia*, perkataan. Barang buatan itu tidak hanya untuk mempertahankan hidup sehari-hari, melainkan juga berfungsi sebagai sarana keagamaan dan pengungkapan rasa seni.
2. Teknologi dapat dilihat atau diartikan dari proses kegiatan manusia yang menjelaskan tentang kegiatan pembuatan suatu barang. Teknologi dapat juga diartikan sebagai kegiatan manusia dalam merencanakan dan menciptakan benda-benda yang bernilai praktis.
3. Teknologi merupakan pengetahuan teratur tentang berbagai proses industri dan penerapannya atau teknologi sebagai sebuah pengetahuan teknis.

Teknologi dalam bahasa Perancis *la technique* yang dapat diartikan dengan semua proses yang dilaksanakan dalam upaya untuk mewujudkan sesuatu secara rasional (Munandar, 2021). Pendapat dari Ellul (1967), mendefinisikan teknologi sebagai keseluruhan metode yang secara rasional mengarah dan memiliki ciri

efisien dalam setiap kegiatan manusia. Dan Anglin (1991), berpendapat teknologi merupakan penerapan ilmu-ilmu perilaku dan alam serta pengetahuan lain secara bersistem dan menyistemkan untuk memecahkan masalah (Munandar, 2021). Dalam pengertian yang lebih luas, teknologi dapat meliputi: pengertian sistem, organisasi, juga teknik. Tetapi semakin majunya zaman, arti dari teknologi menjadi semakin luas yaitu teknologi merupakan sebuah konsep yang berkaitan dengan pengetahuan dan penggunaan tentang alat dan keahlian, dan bagaimana dapat memberikan pengaruh pada kemampuan manusia untuk mengubah maupun mengendalikan sesuatu yang ada di sekitarnya. (Munandar, 2021)

#### **2.4.1 Tujuan Teknologi**

Teknologi diciptakan untuk memberikan kemudahan kepada penggunanya agar pekerjaan yang dilakukan lebih efisien dan efektif. Tujuan teknologi adalah untuk memecahkan masalah, karena dalam kehidupan ini banyak persoalan yang dapat dipecahkan dengan kecanggihan teknologi. Kehadiran teknologi yang demikian pesat telah membawa manfaat yang luar biasa bagi kemajuan peradaban umat manusia. Pekerjaan yang sebelumnya dilakukan hanya mengandalkan fisik atau tenaga manusia, sekarang dengan adanya teknologi pekerjaan manusia dapat digantikan oleh perangkat mesin otomatis. Demikian juga ditemukan formulasi-formulasi baru kapasitas computer, sehingga membantu manusia dalam berbagai bidang ilmu dan aktivitas manusia. (Munandar, 2021)

## 2.4.2 Macam-Macam Teknologi

Berikut macam-macam teknologi (Munandar, 2021) antara lain:

### 1. Teknologi transportasi

Teknologi transportasi merupakan alat transportasi yang dulunya membutuhkan waktu cukup lama untuk sampai ditempat tujuan dan sekarang dengan adanya teknologi transportasi mempermudah melakukan perjalanan dari suatu lokasi yang dituju secara cepat. Berbagai teknologi transportasi berhasil ditemukan, seperti pesawat, kapal, motor dan lain sebagainya.

### 2. Teknologi informasi

Teknologi informasi adalah suatu teknologi yang digunakan untuk mengolah data, termasuk memproses, mendapatkan, Menyusun, menyimpan, memanipulasi data dalam berbagai cara untuk menghasilkan informasi yang berkualitas, yaitu informasi yang relevan, akurat dan tepat waktu, yang digunakan keperluan pribadi, bisnis dan pemerintahan dan merupakan informasi yang strategis untuk pengambilan keputusan (Sutabri, 2014). Penemuan teknologi informasi dapat membantu manusia dalam menerima atau memberi informasi dalam waktu yang cepat. Sehingga hal ini dapat memenuhi kebutuhan manusia dengan mudah. Secara umum, teknologi informasi diartikan sebagai suatu sistem yang berbasis komputer terutama pada perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*). Kedua perangkat ini diciptakan untuk mendukung dan meningkatkan kualitas informasi secara mudah dan cepat. Beberapa jenis teknologi yang berhasil diciptakan ialah Internet, Televisi, Radio dan lain sebagainya. (Munandar, 2021)

### 3. Teknologi komunikasi

Teknologi komunikasi merupakan salah satu teknologi yang digunakan untuk berkomunikasi dan mengirimkan informasi dengan cepat, sehingga hal ini dapat memenuhi berbagai kebutuhan sehari-hari. Adapun contoh teknologi komunikasi diantaranya ialah telepon, email, fax, *smartphone* (Munandar, 2021).

### 4. Teknologi medis

Kemajuan teknologi dalam bidang medis menyebabkan berkembangnya peralatan kedokteran dan pengobatan yang serba canggih. Selain peralatan yang serba canggih, berkembang pula berbagai cara pengobatan baik metode yang baru maupun hasil perkembangan dari cara pengobatan tradisional (Subkhan, 2019). Umumnya teknologi medis menggunakan sarana computer untuk membantu para medis dalam melakukan penelitian atau mendiagnosa pasien (Munandar, 2021).

### 5. Teknologi konstruksi

Teknologi konstruksi diciptakan untuk membantu dan mendukung para insinyur dalam menciptakan berbagai inovasi bangunan rumah dan fasilitas umum lainnya. (Munandar, 2021)

### 6. Teknologi Pendidikan

Teknologi Pendidikan adalah teori dan praktek dalam desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, serta evaluasi proses dan sumber untuk belajar (Munandar, 2021).



#### 7. Teknologi luar angkasa

Teknologi ini digunakan untuk mengkomersialkan atau menjelajahi ruang angkasa seperti satelit komunikasi dan pesawat ruang angkasa.

#### 8. Teknologi industry dan manufaktur

Teknologi dibidang industry memberikan alternatif yang lebih cepat dan lebih murah. Mesin modern seperti penempaan otomatis, jalur sabuk konveyor, oven skala besar, pabrik CNC (*Computer Numerical Control*) dan banyak macam teknologi lainnya yang merupakan bagian dari teknologi industri dan manufaktur.

#### 9. Teknologi robotika

Teknologi robotika adalah proses merancang dan membangun robot cerdas.

#### 10. Bioktenologi

Bioktenologi adalah penggunaan organisme hidup untuk membuat produk.

#### 11. Teknologi pangan

Teknologi pangan adalah penerapan ilmu pangan pada pemilihan, pengawetan, pengolahan, pengemasan, distribusi, dan penggunaan pangan yang aman.

#### 12. Teknologi pertanian

Teknologi pertanian didefinisikan sebagai penggunaan macam teknologi dibidang pertanian.

#### 13. Teknologi kecerdasan

Teknologi kecerdasan buatan atau AI (*Artificial Intelligence*) adalah simulasi kecerdasan manusia dalam mesin. Tujuannya adalah untuk menciptakan mesin yang dapat mempelajari dan menafsirkan situasi seperti manusia atau pada dasarnya meniru apa yang akan dilakukan manusia.

#### 14. Teknologi militer

Teknologi militer adalah penggunaan teknologi untuk membuat senjata baru, untuk tujuan peperangan.

#### 15. Teknologi hiburan

Teknologi hiburan adalah pengembangan dan pembuatan perangkat lunak yang meningkatkan atau menyediakan hiburan.

#### 16. Teknologi olahraga

Teknologi olahraga adalah studi dan penggunaan teknologi presisi modern dalam olahraga.

#### 17. Teknologi operasi

Teknologi ini adalah kategori perangkat lunak dan perangkat keras yang mengontrol dan memantau cara kinerja perangkat fisik.

#### 18. Teknologi penerbangan

Teknologi penerbangan adalah pengetahuan dan peralatan yang diperlukan dan dikembangkan untuk penerbangan.

#### 19. Teknologi ramah lingkungan

Teknologi lingkungan adalah penggunaan ilmu pengetahuan, dan berbagai bentuk teknologi untuk perbaikan lingkungan dan ekosistem.

#### 20. Teknologi perbankan dan keuangan

Teknologi perbankan yang canggih para nasabah mudah melakukan aktivitas bisnisnya (Liestyo, 2005). Selain untuk memudahkan dalam transaksi perbankan juga memudahkan dalam transaksi kebutuhan sehari-hari, contohnya: membayar tagihan kartu kredit, tagihan telepon, listrik, penyedia jasa internet, dan lain sebagainya.

### 21. Teknologi farmasi

Teknologi farmasi merupakan ilmu yang membahas tentang teknik dan prosedur pembuatan sediaan farmasi dalam skala industri farmasi termasuk prinsip kerja serta pemeliharaan alat-alat produksi dan penunjangnya sesuai ketentuan CPOB (Cara Pembuatan Obat Yang Baik).

### 22. Teknologi penataan kota

Banyak kota-kota didunia menerapkan teknologi dalam penataan kota atau secara umum dimasyarakat dikenal sebagai *smart city* (Wikipedia, 2021).

### 23. Teknologi Bisnis

Lingkungan bisnis yang penuh dengan tantangan dan perubahan yang cukup cepat maka rekayasa ulang proses bisnis atau *bussines process reengineering* merupakan suatu keharusan tersendiri.

## **2.5 Teknologi Informasi**

Teknologi informasi merujuk pada penggunaan teknologi, terutama komputer, untuk mengumpulkan, menyimpan, mengelola, dan mentransmisikan informasi. Ini adalah bidang luas yang mencakup berbagai perangkat keras, perangkat lunak, dan infrastruktur yang digunakan untuk mengelola dan menyampaikan data dan informasi. Penjelasan tentang teknologi informasi dapat mencakup beberapa komponen kunci:

1. **Perangkat Keras:** Ini mencakup komputer, server, perangkat penyimpanan data, perangkat jaringan, dan perangkat keras lainnya. Perangkat keras adalah fisik dan tangible yang digunakan untuk pemrosesan data.

2. **Perangkat Lunak:** Perangkat lunak adalah program dan aplikasi yang dijalankan pada perangkat keras. Ini mencakup sistem operasi, aplikasi produktivitas, perangkat lunak pengembangan, dan berbagai program lain yang digunakan untuk berbagai tujuan, termasuk pengolahan data, komunikasi, dan analisis.
3. **Infrastruktur Jaringan:** Ini mencakup perangkat keras dan perangkat lunak yang mendukung komunikasi dan konektivitas data. Infrastruktur jaringan termasuk router, switch, kabel, fiber optic, serta protokol dan teknologi yang digunakan untuk mengirimkan data melalui jaringan.
4. **Data dan Informasi:** Teknologi informasi berfokus pada pengelolaan data dan informasi. Ini mencakup pengumpulan, penyimpanan, pengaturan, analisis, dan penyampaian informasi. Data yang dihasilkan oleh teknologi informasi dapat digunakan untuk pengambilan keputusan, pelaporan, atau analisis statistik.
5. **Sistem Informasi:** Sistem informasi adalah aplikasi atau platform yang dibangun untuk mengelola data dan informasi. Ini dapat mencakup sistem manajemen basis data (DBMS), sistem manajemen konten (CMS), atau sistem berbasis web yang dirancang khusus untuk tujuan tertentu.
6. **Keamanan Informasi:** Keamanan informasi adalah aspek penting dalam teknologi informasi. Keamanan informasi melibatkan enkripsi data, otentikasi pengguna, dan pemantauan aktivitas berisiko.
7. **Komputasi Awan:** Komputasi awan adalah konsep yang mengacu pada penggunaan sumber daya komputasi dan penyimpanan data yang disediakan melalui internet. Ini memungkinkan akses ke perangkat keras dan perangkat lunak dari jarak jauh, yang sangat berkontribusi pada fleksibilitas dan skalabilitas.

8. Teknologi informasi sangat penting dalam berbagai bidang, termasuk bisnis, pendidikan, kesehatan, hiburan, dan pemerintahan. Ini memungkinkan organisasi dan individu untuk mengelola data, berkomunikasi, mengotomatisasi proses, dan membuat keputusan yang lebih baik. Teknologi informasi terus berkembang, dan inovasi dalam domain ini berperan dalam mengubah cara kita bekerja, belajar, dan berinteraksi.

## **2.6 Jaringan Telekomunikasi**

Jaringan telekomunikasi adalah infrastruktur yang digunakan untuk mentransmisikan suara, data, video, dan sinyal lainnya dari satu tempat ke tempat lain dengan menggunakan berbagai teknologi komunikasi. Jaringan ini membentuk jalur komunikasi yang memungkinkan perangkat dan orang untuk berinteraksi, berbagi informasi, dan berkomunikasi satu sama lain. Berikut adalah beberapa elemen penting dalam penjelasan jaringan telekomunikasi:

1. **Komponen Jaringan:** Jaringan telekomunikasi terdiri dari berbagai komponen, termasuk perangkat keras (seperti router, switch, dan perangkat pemancar), perangkat lunak (seperti protokol komunikasi), dan jalur transmisi fisik (seperti kabel serat optik, kabel tembaga, atau gelombang radio).
2. **Transmisi Data:** Jaringan ini memungkinkan transmisi data dalam berbagai bentuk, termasuk suara, teks, gambar, video, dan informasi lainnya.
3. **Protokol Komunikasi:** Protokol komunikasi adalah aturan dan standar yang mengatur bagaimana data dikirim, diterima, dan dipecahkan di dalam jaringan.
4. **Infrastruktur Fisik:** Infrastruktur fisik mencakup semua kabel, perangkat keras, dan perangkat pemancar yang digunakan dalam jaringan.

5. Jaringan Nirkabel: Jaringan telekomunikasi tidak hanya terbatas pada kabel. Jaringan nirkabel, seperti jaringan seluler dan Wi-Fi, memungkinkan komunikasi tanpa kabel fisik. Ini sangat penting untuk perangkat seluler, internet nirkabel, dan komunikasi jarak jauh.
6. Komunikasi Suara dan Video: Jaringan telekomunikasi digunakan untuk mentransmisikan suara dan video dalam bentuk telepon, konferensi video, layanan panggilan suara, dan layanan streaming.
7. Internet: Internet adalah contoh terkenal dari jaringan telekomunikasi global. Ini adalah jaringan yang sangat besar yang menghubungkan miliaran perangkat di seluruh dunia, memungkinkan akses ke berbagai informasi, layanan, dan sumber daya.
8. Keamanan dan Perlindungan Data: Keamanan data sangat penting dalam jaringan telekomunikasi. Berbagai langkah keamanan, seperti enkripsi data dan firewall, digunakan untuk melindungi data yang dikirimkan melalui jaringan.
9. Kebutuhan Masyarakat dan Bisnis: Jaringan telekomunikasi sangat penting dalam kehidupan sehari-hari dan bisnis.
10. Perkembangan Teknologi: Teknologi jaringan telekomunikasi terus berkembang. Perkembangan terbaru termasuk jaringan 5G untuk kecepatan internet yang lebih tinggi dan Internet of Things (IoT) yang menghubungkan berbagai perangkat ke internet.

Jaringan telekomunikasi berperan penting dalam menghubungkan orang di seluruh dunia dan menghubungkan perangkat yang semakin cerdas. Ini adalah tulang punggung dari banyak aspek kehidupan modern dan bisnis, memungkinkan pertukaran informasi yang cepat dan efisien di seluruh dunia.

## 2.7 Penelitian Terdahulu

**Tabel 2.1**

**Penelitian Terdahulu**

No	Nama Penelitian	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Christina Bayu Dewa, Lina Ayu Safitri (2021)	Pemanfaatan Media sosial TikTok sebagai Media promosi Industri Kuliner di Yogyakarta pada masa Pandemi Covid-19.	Menurut hasil penelitiannya bahwa perkembangan penggunaan aplikasi TikTok yang begitu pesat di Indonesia, dapat menjadikan TikTok sebagai media promosi yang efektif dalam meningkatkan industri kuliner di Indonesia, terutama di Daerah Istimewa Yogyakarta pada masa pandemi Covid-19. Hal ini dikarenakan media sosial TikTok dapat menjangkau masyarakat luas, dengan sekitar 64% masyarakat Indonesia merupakan pengguna internet dan kurang lebih 160 juta penduduk Indonesia adalah pengguna aktif sosial media.
2.	Kadhung Prayoga (2017).	Pemanfaatan Media Sosial Dalam Penyuluhan Pertanian Dan Perikanan Di Indonesia.	Pertukaran informasi menjadi masalah yang mendapat sorotan dalam kegiatan penyuluhan pertanian dan perikanan. Sulitnya petani mengakses informasi ini kemudian memunculkan solusi dengan memanfaatkan teknologi informasi seperti media sosial. Sehingga, paper ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pelaksanaan penyuluhan yang memanfaatkan

			<p>media sosial ini lewat sebuah studi literature terhadap sumber data sekunder. Dari hasil analisis penggunaan facebook dirasa masih sangat kurang optimal karena tidak ada update informasi terkait kegiatan perikanan. Namun, Kementerian Pertanian justru sangat aktif dalam menggunakan facebook. Sedangkan untuk pemanfaatan twitter, keduanya sama-sama aktif untuk berinteraksi dengan masyarakat. Pemanfaatan video conference dinilai sangat baik untuk Pusat Penyuluhan dan Pemberdayaan Masyarakat Kelautan dan Perikanan, namun masih kurang dioptimalkan oleh Kementerian Pertanian. Secara rutin dua institusi ini memperbaharui informasi terkait kegiatan pertanian dan perikanan seperti: budi daya, teknologi, maupun pemasaran. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa kegiatan penyuluhan yang memanfaatkan media sosial harus terus dioptimalkan karena jumlah penggunaannya yang terus meningkat.</p>
3.	Aurora Cahya Primatalia, Yanti Karmila Nengsih, Ardi Saputra (2023).	Upaya Peningkatan Ekonomi Keluarga Pengrajin Rotan Melalui Aplikasi TikTok Shop di Desa Perahu dipo Kota Pagaram.	Dari hasil wawancara yang didapatkan pengrajin rotan memiliki pendapatan yang tidak menentu apalagi di hari biasa atau sepi. Pendapatan pengrajin rotan akan meningkat jika



			<p>hari libur dan banyak wisatawan yang datang ke Kota Pagaram penjualan mereka akan banyak, tapi jika hari biasa atau sepi kadang mereka tidak ada pendapatan sama sekali. Penjualan melalui aplikasi TikTok Shop selama 1 bulan terdapat penghasilan Rp. 57.000 – Rp. 225.000,- dalam satu akun TikTok Shop. Pengrajin rotan melakukan penjualan ini selama 1 bulan memasarkan di online shop, mendapatkan penghasilan, dan bisa memasarkan lebih luas lagi, sehingga dari penggunaan aplikasi TikTok Shop sebagai wadah penjualan kerajinan rotan dapat membantu mereka mendapatkan penghasilan, promosi, dan pemasaran yang lebih luas. Kegiatan penjualan yang dilakukan di TikTok Shop pengrajin rotan telah bisa menjual kerajinan rotan mereka di aplikasi TikTok Shop 2-5 produk yang telah dijual dari tiap akun yang telah ada, produk kerajinan rotan telah dijual sampai ke Yogyakarta, Jakarta, Bengkulu, Palembang, dan Batam pemasaran ini sudah bisa mencapai pemasaran diluar provinsi Sumatera Selatan dari hasil penjualan di TikTok Shop, meskipun pada pendapatan selama satu</p>
--	--	--	---

			<p>bulan ini hanya Rp. 57.000,- - Rp. 225.000,- tiap akun TikTok Shop pengrajin rotan. Sehingga dari kegiatan yang telah dilakukan bersama para pengrajin rotan di Desa Perahu Dipo, mereka mengharapkan agar aplikasi ini tetap berjalan untuk dapat membantu mereka dalam meningkatkan pendapatan dari berjualan kerajinan rotan.</p>
4	Sutarti, Adil Fadillahm (2022).	<p>Pendampingan Pengembangan Usaha Melalui Perbaikan Tata Kelola, Peningkatan Kompetensi Kewirausahaan dan Pemanfaatan Teknologi Pada Unit Pengelola dan Unit Usaha Ibu Ibu Anggota UPPKS.</p>	<p>Hasil pendampingan memberikan kontribusi kepada UPPKS dengan telah terbentuknya struktur organisasi beserta fungsi dan tugasnya, pencatatan menggunakan pelaporan keuangan menggunakan excel, website, model pemasaran melalui digital dengan instgram, TikTok dan youtube yang berdampak pada adanya peningkatan pendapatan dibeberapa unit usaha UPPKS dan semakin luasnya area pemasaran. Kedepan kegiatan pendampingan ini masih sangat diperlukan baik dari pengurus UPPKS maupun dari anggota UPPKS karena masih terdapat beberapa laporan keuangan yang belum terselesaikan dan masih awamnya pengurus dan anggota UPPKS matahari dalam pennggunaan computer/laptop. Dengan adanya kegiatan tersebut diharapkan organisasi</p>

			mitra akan dapat dikelola dengan baik, begitupun usaha yang dikelola oleh anggota, dan anggota yang belum memiliki usaha dapat tergerak untuk berwirausaha karena tujuan organisasi mitra adalah organisasi yang mendorong dalam peningkatan pendapatan keluarga sejahtera, serta meningkatnya pendapatan pada usaha kelompok mitra dengan adanya perluasan pemasaran dengan memanfaatkan teknologi.
5	Kadhung Prayoga (2018).	Dampak Penetrasi Teknologi Informasi Dalam Transformasi Sistem Penyuluhan Pertanian Di Indonesia.	Hasil merupakan respon dari pemerintah untuk mengembangkan sistem penyuluhan berbasis pemanfaatan informasi teknologi yang disebut cyber extension. Berdasarkan fenomena tersebut, dibutuhkan kajian tentang pengaruh apa disebabkan oleh adanya cyber extension dan teori dibaliknya. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan menggunakan metode deskriptif dan analisis wacana. Data yang digunakan adalah data sekunder dikumpulkan melalui metode studi literatur. Dari pembahasan diketahui bahwa cyber extension memiliki

			<p>mengingat banyak perubahan struktur sosial dan budaya masyarakat petani. Perubahan yang ada bergerak ke arah yang positif tetapi ada juga ekstensi dunia maya yang justru menyebabkan perubahan pada arah negatif. Namun perubahan itu bukan karena alasan, karena menurut Castell, Teknologi informasi yang semakin berkembang seperti cyber extension hadir guna memberikan hal yang positif berpengaruh bagi kehidupan manusia. Sedangkan Bourdeau memandang cyber extension sebagai arena di mana terjadi pertarungan modal yang dimiliki oleh petani dan penyuluh. Sehingga membentuk habitus baru dan melahirkan yang berbeda praktik sosial sebelum kegiatan penyuluhan dilakukan di ruang virtual.</p>
6	Sri Ratu Ningsih (2022).	Pengguna Media Sosial TikTok (Studi Deskriptif di Desa karumpa Kecamatan Pasilambena Kabupaten Kepulauan selayar).	Media sosial ini juga memungkinkan masyarakat untuk berkomunikasi dan terlibat dalam arus informasi yang mudah diakses melalui jaringan internet. Perkembangan industri pada sosial media saat ini sangat melonjak

			<p>tajam. Banyaknya hal yang mengharuskan masyarakat Indonesia khususnya di kota-kota maupun desa. Begitu pula dengan salah satu aplikasi sosial media yang saat ini sedang populer kemunculannya di Indonesia yakni Tik Tok. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Masyarakat Desa Karumpa Kecamatan pasilambena Kabupaten Kepulauan Selayar lebih banyak menonton video lucu dan Masyarakat menggunakan media sosial untuk mencari informasi.</p>
7	Tiara Aprilia Putri Hernanda (2020).	Penggunaan Internet oleh Petani Kedelai di Kecamatan Raman Utara Kabupaten Lampung Timur.	<p>Petani membutuhkan banyak informasi terkait dengan usaha taninya seperti informasi pasar, teknik terbaru dan teknologi, program pembangunan pedesaan dan subsidi, peramalan cuaca, teknologi pasca panen, berita pertanian umum. Teknologi informasi dibutuhkan petani sebagai suatu inovasi teknologi untuk meningkatkan produksi usahatani. Salah satu inovasi teknologi yang banyak digunakan adalah internet. Melalui pemanfaatan internet, diharapkan diseminasi informasi dapat dilakukan secara cepat, tepat dan akurat. Harapannya, petani mampu untuk turut serta menggunakan internet secara optimal.</p>

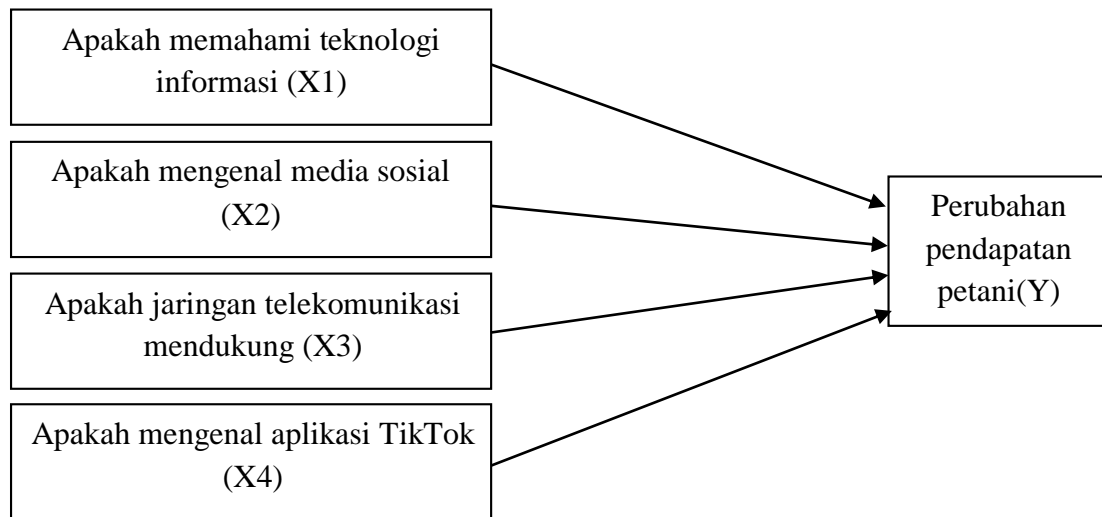
			<p>Responden dalam penelitian ini adalah sebanyak 60 orang petani kedelai di Kecamatan Raman Utara, Kabupaten Lampung Timur. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan terdapat 30% responden yang tidak pernah mengakses internet. Sarana dan prasarana telekomunikasi, umur dan pendidikan merupakan faktor yang berpengaruh atas rendahnya daya akses petani terhadap internet.</p>
8	Mauledy Ahmad, Yolla Ramadanani (2020).	Strategi Inovasi Produk Dan Promosi Jeruk Untuk Meningkatkan Sumber Daya Ekonomi Masyarakat Pedesaan Tanjung Syam Kabupaten Kerinci.	<p>Hasil PPM yang sudah dilakukan menunjukkan bahwa petani sangat antusias dengan kegiatan yang dilakukan. Mitra telah memiliki Sosial Media Marketing Seperti Instagram, Fecebook, TikTok, Whatapps dll, namun pembuatan web masih dalam proses. Strategi promosi yang dilakukan menggunakan media digital. Memanfaatkan media digital dapat menjangkau pemasaran produk yang lebih luas. Selain itu juga menunjukkan bahwa pemahaman mitra terhadap inovasi produk gerga jeruk cukup baik, meskipun alat evaluasinya hanya ukuran dan berat jeruk. Dukungan para petani jeruk Gerga ini dapat dilanjutkan di masa mendatang.</p>
9	Detia Tri Yunandar, Sunarru Samsi Hariadi (2020).	Sikap dan Pengalaman Petani Milenial Dalam	<p>Hasil penelitian menunjukkan bahwa petani milenial memiliki</p>

		<p>Memanfaatkan Media Sosial Untuk Mendukung Keberhasilan Berwirausaha Pertanian.</p>	<p>sikap setuju (69,8%) terhadap pemanfaatan media sosial dalam aktivitas wirausaha pertanian. Sebagian besar petani milenial (69,44%) telah menggunakan media sosial untuk mendukung aktivitas dan keberhasilan wirausaha pertanian yang dijalankan. Terdapat sebanyak 30,56% petani milenial telah bergabung dalam komunitas usaha tani melalui berbagai jenis media sosial. Petani milenial memanfaatkan media sosial terutama untuk memperluas jejaring kerjasama, mempromosikan dan memasarkan produk, serta memperoleh atau berbagi informasi dan pengetahuan terkait usaha pertanian. Penting untuk mendorong dan memperkuat sikap positif dan pengalaman petani milenial dalam memanfaatkan media sosial, untuk mendukung keberhasilan wirausaha pertanian, baik melalui pendidikan maupun penyuluhan berbasis experiential learning bagi petani milenial.</p>
10	Siti Aminah, Sasmita Sasmita (2022).	<p>Pemberdayaan Komunitas Usaha Pepaya kalifornia Desa Gunung Megang Melalui Pelatihan Inovasi Dan Digitalisasi.</p>	<p>Petani, baik Bertani di sawah ataupun berkebun di kebun kopi atau pepaya. Hasil dari berkebun kopi yang Gunung Megang adalah sebuah desa di kecamatan Jarai, Lahat, Sumatra Selatan, Indonesia. Letaknya Kurang lebih 75 km dari</p>

			<p>Kota Lahat. Pada umumnya masyarakat desa Gunung Megang mempunyai mata pencaharian sebagai hanya setahun sekali tidak dapat diandalkan untuk memenuhi kebutuhan hidup sehari-hari. Tanaman pepaya kalifornia saat ini merupakan salah satu komoditas pertanian tanah tropis yang memiliki peluang sangat besar untuk dikembangkan di Indonesia sebagai usaha agrobisnis dengan prospek yang cukup menjanjikan. Di desa tersebut sebenarnya sudah ada komunitas usaha makanan yang menggunakan bahan mentah dari buah pepaya, hanya saja hasil produk pepaya ini baru dua jenis saja dengan daerah pemasaran wilayah desa dan sekitarnya, belum mencakup luar kota. Media sosial sebagai salah satu alat yang digunakan untuk melakukan digitalisasi produk dan dengan melakukan pemetaan potensi, agar dapat dikelola usaha yang lain sesuai dengan potensi yang ada pada desa Gunung Megang. Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan dengan memberikan pelatihan digitalisasi dan inovasi pemetaan potensi desa.</p>
--	--	--	--



## 2.8 Kerangka Konseptual



**Gambar 2.1 Kerangka Konseptual**

Pada gambar 2.1 masyarakat Desa Hilisao'otoniha memahami teknologi informasi (X1), mengenal media sosial (X2), dan apakah jaringan telekomunikasi di Desa Hilisao'otoniha mendukung (X3), serta apakah masyarakat Desa Hilisao'otoniha telah mengenal aplikasi TikTok (X4). Karena keempat variabel tersebut diteliti apakah memiliki pengaruh terhadap perubahan pendapatan masyarakat Desa Hilisao'otoniha (Y). Kerangka konseptual inilah yang menjadi landasan berpikir pada penelitian ini.

## 2.9 Hipotesis

Berikut hipotesis yang digunakan pada penelitian ini:

### 9. Hipotesis Pertama (Pemahaman Teknologi Informasi):

Hipotesis Nol ( $H_0$ ): Tidak ada hubungan antara pemahaman teknologi informasi dan pendapatan petani di Desa Hilisao'otoniha.

Hipotesis Alternatif ( $H_a$ ): Terdapat hubungan antara pemahaman teknologi informasi dan pendapatan petani di Desa Hilisao'otoniha.

10. Hipotesis Kedua (Pemahaman Media Sosial):

Hipotesis Nol (Ho): Tidak ada hubungan antara pemahaman media sosial dan pendapatan petani di Desa Hilisao'otoniha.

Hipotesis Alternatif (Ha): Terdapat hubungan antara pemahaman media sosial dan pendapatan petani di Desa Hilisao'otoniha.

11. Hipotesis Ketiga (Pemahaman Jaringan Telekomunikasi):

Hipotesis Nol (Ho): Tidak ada hubungan antara pemahaman jaringan telekomunikasi dan pendapatan petani di Desa Hilisao'otoniha.

Hipotesis Alternatif (Ha): Terdapat hubungan antara pemahaman jaringan telekomunikasi dan pendapatan petani di Desa Hilisao'otoniha.

12. Hipotesis Keempat (Penggunaan Aplikasi TikTok):

Hipotesis Nol (Ho): Tidak ada hubungan antara penggunaan aplikasi TikTok dan pendapatan petani di Desa Hilisao'otoniha.

Hipotesis Alternatif (Ha): Terdapat hubungan antara penggunaan aplikasi TikTok dan pendapatan petani di Desa Hilisao'otoniha.

13. Hipotesis Kelima (Potensi Pengaruh Aplikasi TikTok terhadap Pendapatan):

Hipotesis Nol (Ho): Tidak ada pengaruh signifikan antara aplikasi TikTok dan pendapatan petani di Desa Hilisao'otoniha.

Hipotesis Alternatif (Ha): Terdapat pengaruh signifikan antara aplikasi TikTok dan pendapatan petani di Desa Hilisao'otoniha.