

Sistem Klarifikasi Hoaks atau Fakta Secara Online (Tanyafakta)

Siti Hasuna dan Sudjiran

Jurusan Sistem Informasi, STMIK Jakarta STI&K
Jl. BRI Radio Dalam, Kebayoran Baru, Jakarta Selatan, 12140
E-mail : siti.hasuna@gmail.com, ontosenosujiran@gmail.com

Abstrak

Era digital saat ini menjadikan berita sangat mudah didapatkan. Hanya dalam hitungan detik suatu informasi dapat tersebar luas melalui berbagai media. Namun kemudahan tersebut membuat informasi yang diterima sulit divalidasi kebenarannya. Hal itu menimbulkan kekhawatiran jika informasi tersebut merupakan fakta atau hoaks, karena dapat membuat kebingungan di masyarakat dan bisa menyesatkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengurangi keresahan masyarakat dengan mawadahi dalam mengklarifikasi suatu berita. Untuk membangun sistem informasi menggunakan metode pengembangan waterfall dan perancangan berorientasi objek yaitu UML (Unified Modeling Language) dengan bahasa program PHP menggunakan framework Codeigniter dan MySQL sebagai basis data serta HTML untuk web scripting. Hasil dari penelitian ini yaitu program aplikasi berbasis web yang akan mengumpulkan masyarakat dengan tujuan ingin mengklarifikasi berita sehingga mengurangi penyebaran hoaks, serta web ini juga dapat digunakan bagi mereka yang ingin berkontribusi untuk meluruskan suatu berita.

Kata Kunci : Berita, Fakta, Hoaks, Klarifikasi

Pendahuluan

Berita merupakan sebuah kabar yang disampaikan melalui berbagai macam media yang mengandung informasi mengenai kejadian ataupun peristiwa hangat yang bersifat aktual, penting dan juga menarik. Suatu berita tidak cukup memberikan informasi peristiwa yang baru, berita juga dapat memberi pengaruh kepada masyarakat yang menerimanya. Isi berita pada dasarnya dilandaskan pada sebuah kejadian (fakta), namun seringkali ada beberapa bagian yang sengaja ditutupi maupun ditambahkan sehingga memungkinkan adanya berita bohong (hoaks). Berita fakta merupakan informasi yang bisa dibuktikan kebenarannya dan bersifat objektif dimana data benar-benar ada dan tidak dibuat-buat serta dilengkapi dengan data yang menggambarkan suatu objek. Berita fakta juga mempunyai data yang tepat dan akurat seperti waktu kejadian, tempat dan tanggal serta diperoleh dari narasumber terpercaya. Sedangkan berita hoaks, merupakan

berita yang dibuat secara sengaja dimana pembuatnya tahu bahwa hal tersebut tidak benar ataupun sengaja disamarkan agar terlihat nyata untuk tujuan menipu atau menyesatkan orang lain.

Media cetak, siaran televisi, radio, dan media online merupakan alat untuk menyebarkan berita. Saat ini media online merupakan raja dalam penyebaran berita karena waktu yang dibutuhkan sampai berita kepada pembaca lebih cepat dibandingkan dengan media lainnya. Sosial media seperti facebook, twitter, instagram maupun aplikasi berbasis teks seperti whatsapp, telegram, line, dsb merupakan bentuk media atau platform yang tersedia untuk menyebarkan berita. Platform tersebut memberikan akses untuk seseorang secara bebas mengunggah foto, video, ungkapan mengenai diri ataupun orang lain serta membagikan berita / informasi secara estafet serta memiliki andil besar dalam tersebarnya suatu berita, namun memiliki konsekuensi yang tinggi karena tiap orang bebas berperan sebagai sumber informasi sehingga mengakibatkan sulitnya mem-

bedakan antara fakta atau hoaks. Kondisi yang terjadi di Indonesia sekarang ini seseorang dengan sangat mudah membuat atau menyebarkan berita tanpa menyaring informasi yang diterima tanpa melakukan verifikasi kepada pihak terkait. Hal ini menjadi ancaman karena masyarakat Indonesia cenderung lebih mudah percaya akan berita hoaks jika informasinya sesuai dengan opini atau sikap yang dimiliki. Hal ini dapat melahirkan efek domino, semakin disebar, maka berpeluang mengaburkan informasi sebenarnya.

Kondisi tersebut mendorong peneliti untuk menyediakan wadah untuk mengklarifikasi berita yang beredar dengan memanfaatkan kemajuan teknologi sehingga dapat mengurangi keresahan masyarakat, karena jika dibiarkan akan menimbulkan propaganda, kekeliruan yang terus menerus dan kebodohan terhadap pemikiran seseorang.

Fakta, Hoaks dan Pengembangan Aplikasi Berbasis WEB

Berita merupakan laporan dari sebuah kejadian atau fakta yang tercepat berupa ide terbaru yang benar, menarik. Berita biasanya disebarluaskan menggunakan media seperti surat kabar, radio, televisi dan bisa juga melalui media internet.

Berita tidak hanya melalui media pers atau media massa tradisional melainkan juga dari radio, televisi film, internet merupakan pengertian mediamasa secara luas. Berita pada awalnya memang hanya milik surat kabar. Tetapi sekarang, berita juga telah menjadi 'darah-daging' radio, televisi, dan internet. Tak ada media tanpa berita, sebagaimana halnya tak ada berita tanpa media[1].

Pengertian Fakta

Fakta merupakan kejadian, objek, atau gejala yang sudah atau dapat dibenarkan oleh indera dan masih merupakan data mentah untuk pembentukan konsep. Suatu fakta dapat menghasilkan kesan berbeda karena diperoleh dari pengamatan dan penginderaan individu yang bervariasi[2].

Pengertian Hoaks

Hoaks merupakan cara untuk menipu atau mengelabui pembaca atau pendengarnya su-

paya mempercayai suatu hal, padahal si pembuat berita palsu tersebut mengetahui bahwa informasi tersebut sesungguhnya palsu. Menurut pandangan psikologis, ada dua faktor yang dapat menyebabkan seseorang cenderung mudah percaya pada hoaks: orang lebih cenderung percaya hoaks jika informasinya sesuai dengan opini atau sikap yang dimiliki. Klarifikasi merupakan suatu tindakan yang dilakukan oleh seseorang untuk meluruskan suatu persoalan secara lebih jelas tentang hal yang sebenarnya dan dapat dipahami dengan mudah sehingga tidak terjadi kekeliruan yang berkepanjangan terhadap hal yang telah beredar[3].

Sistem Komputer

Sistem komputer merupakan suatu jaringan elektronik yang terdiri dari 3 komponen utama yaitu perangkat lunak (software), perangkat keras (hardware), dan manusia yang mengoperasikan (brainware). Hardware (perangkat keras/piranti keras) adalah peralatan di sistem komputer yang secara fisik terlihat dan dapat dijamah. Software (perangkat lunak/PR lunak) adalah program yang berisi perintah-perintah untuk melakukan pengolahan data. Brainware adalah manusia yang terlibat di dalam mengoperasikan serta mengatur sistem komputer[4].

Internet

Internet merupakan serangkaian yang menghubungkan antar komputer sehingga bisa diakses oleh publik dibelahan dunia manapun, pengiriman data dengan format paket data menurut standar Internet Protocol (IP). Pengertian lebih lanjut, internet merupakan kumpulan jaringan menghubungkan komputer yang anda di dunia sampai dengan unit terkecil, contoh jaringan komputer pendidikan, jaringan komputer bisnis, jaringan komputer pemerintahan. Jaringan komputer ini secara berkesinambungan menyediakan informasi dalam bentuk e-mail, Percakapan online, pengiriman data file dan saling terhubung satu halaman web dengan halaman web yang lain [5].

World Wide Web

World wide web adalah singkatan dari www atau web yang merupakan suatu metode untuk menampilkan informasi dari internet, baik

berupa teks, gambar, suara, maupun video yang interaktif dan mempunyai kelebihan untuk menghubungkan (link) satu dokumen dengan dokumen lainnya (hypertext) yang dapat diakses melalui sebuah browser. Browser adalah perangkat lunak untuk mengakses halaman-halaman web, seperti Internet Explorer, Mozilla Firefox, Opera, Safari, dan lain-lain.

Informasi yang disajikan melalui browser dibangun dengan bahasa semi pemrograman HTML (HyperText Markup Language), dan kemudian ditingkatkan fungsinya dengan menyisipkan kode-kode bahasa pemrograman web, seperti PHP, ASP, JSP dan lain-lain, sehingga mampu menampilkan informasi yang lebih interaktif dan dinamis serta terhubung dengan database[5].

HTML

Hypertext Markup Language (HTML) awalnya hanya didesain sebagai bahasa pertukaran dokumen teknis dan saintifik. Karena itu HTML didesain secara sederhana, HTML menggunakan tag-tag yang dapat dipahami dengan mudah untuk membuat dokumen sederhana. Dalam waktu yang singkat, HTML kini telah populer dan dikuasai banyak orang untuk membuat halaman web[6].

PHP

PHP merupakan kepanjangan dari Hypertext Processor yaitu bahasa pemrograman web yang dapat disisipkan dalam skrip HTML dan bekerja di sisi server (server-side). Saat ini PHP merupakan bahasa program yang masih digandrungi oleh banyak orang karena mudah untuk dipelajari. Hal tersebut selaras dengan tujuan bahasa PHP yaitu membantu para pengembang web untuk membuat web dinamis dengan cepat. Bahasa pemrograman PHP diciptakan Tahun 1995 oleh pengembang perangkat lunak bernama Rasmus Lerdorf. Awal mula bahasa PHP adalah ketika itu pencipta mencoba mengetahui jumlah pengunjung resume online miliknya. Script program dibuat baru dapat melakukan dua pekerjaan, yakni merekam informasi visitor, dan menampilkan jumlah pengunjung website. Selanjutnya banyak pengembang lain mendiskusikan bahasa program tersebut. Selanjutnya Rasmus mulai membuat sebuah tool/script, bernama Personal Home

Page (PHP). Bahasa Pemrograman PHP merupakan perangkat yang serbaguna sehingga pencipta melakukan pengembangan PHP menjadi bahasa lengkap sampai dapat mengkonversikan data yang di input melalui Form HTML menjadi suatu nilai. Nilai tersebut digunakan oleh sistem lainnya. Lerdorf selanjutnya mencoba mengembangkan bahasa PHP berdasarkan bahasa C. Tahun 1997, PHP versi 2.0 di rilis, dengan nama Personal Home Page Form Interpreter (PHP-FI). Bahasa PHP sangat populer dan banyak diminati programmer web seluruh dunia[7].

Framework Codeigniter

Kemudian, dari situ banyak orang di milis mendiskusikan script buatan Rasmus Lerdorf, hingga akhirnya Rasmus mulai membuat sebuah tool/script, bernama Personal Home Page (PHP). Bahasa pemrograman PHP banyak digunakan sebagai perangkat lunak yang serba guna membuat Lerdorf terus berupaya mengembangkan PHP sehingga menjadi bahasa pemrograman utuh. Bahasa PHP sendiri dapat memungkinkan mengkonversik data yang di input melalui Form HTML menjadi suatu variable, yang dapat dimanfaatkan oleh sistem lainnya. Usaha Lerdorf mencoba menciptakan mengembangkan PHP menggunakan bahasa C ketimbang menggunakan Perl. Tahun 1997, PHP versi 2.0 di rilis, dengan nama Personal Home Page Form Interpreter (PHP-FI). PHP Semakin populer, dan semakin diminati oleh programmer web dunia[8].

JavaScript

JavaScript merupakan skrip yang paling banyak digunakan dalam pemrograman web pada sisi client dewasa ini. Dengan adanya JavaScript sebuah website akan menjadi lebih hidup, cepat, dan tempat lebih menawan dengan sebuah animasi. Dikarenakan begitu luasnya penggunaan JavaScript, banyak pengembang yang membangun sebuah pustaka JavaScript untuk memudahkan para programmer website. Pustaka inilah yang selanjutnya disebut sebagai framework, yaitu kumpulan fungsi-fungsi JavaScript yang siap digunakan memanipulasi DOM (Document Object Model). Banyak framework yang telah dikembangkan, antara lain YUI, prototype, moon-tools, dan JQuery [9].

Ajax

Ajax merupakan singkatan dari Asynchronous JavaScript and XML. Dari kepanjangan tersebut, terdapat tiga bagian penting yaitu Asynchronous dikenal juga dengan istilah non-blocking. Selama proses asynchronous terjadi, proses yang lain (biasanya proses utama) tidak akan terganggu dan tetap dapat berjalan. Dalam Ajax, dilakukan dengan melakukan request di background, sehingga apa yang sedang kita lakukan di sebuah halaman web tidak akan terganggu dengan request yang dilakukan oleh Ajax tersebut[9].

MySQL

Database MySQL merupakan suatu sistem manajemen database bersifat open source dan fleksibel dapat berjalan di berbagai bahasa pemrograman seperti PHP, C, C++, C#, Java, dan bahasa lainnya. Database MySQL diciptakan dan dikembangkan MySQL AB berlokasi di Swedia. Database MySQL sangat mudah digunakan untuk membuat dan mengelola database. Pengelolaan database seperti menambah, menghapus dan mengubah data dalam database. Database MySQL mempunyai jenis sistem manajemen data relasional yang artinya data disimpan dalam bentuk beberapa tabel. Data tabel tersebut bentuknya terpisah sehingga manipulasi data menjadi lebih cepat. Database MySQL menjalankan banyak perintah Structured Query Language (SQL) yang mengelola database relasional [10].

Apache

Apache adalah salah satu perangkat lunak penyedia layanan halaman web (web server) yang banyak digunakan di internet. Sebuah survei dari Netcraft menunjukkan bahwa Apache digunakan oleh lebih dari 60% penyedia jasa halaman web di internet. Hal tersebut menunjukkan bahwa pengguna Apache lebih banyak dibandingkan dengan pesaingnya, seperti IIS dari Microsoft.

Apache merupakan sebuah perangkat lunak server yang Open Source dan tersedia diberbagai macam platform sistem operasi seperti Linux, Windows, Novell Netware, dan Macintosh. Apache dapat digunakan sebagai layanan (services) yang memungkinkan penggunaanya dapat menghidupkan dan mematikannya. Karena dapat dimatikan, Apache dapat

dipasang berdampingan dengan Internet Information Service (IIS) yang merupakan produk web server dari Microsoft Operation[11].

Framework JQuery

Bahasa pemrograman JQuery adalah JavaScript Library saat ini banyak digunakan pada website-website ternama didunia selain bahasa pesaingnya seperti Prototype, Mootools, YUI. Bahasa JQuery dibuat sebagai framework Javascript diharapkan mempercepat, memringkas dan membuat menjadi lebih sederhana pada saat manipulasi dokumen HTML, penanganan event, animasi, dan interaksi. Bahasa Ajax supaya mempercepat pengembangan web. Bahasa JQuery sangat memudahkan dengan bahasa pemrograman JavaScript yang sangat sederhana. Bahasa ini sangat sederhana jika dibandingkan dengan native JavaScript. Berikut ini adalah kemampuan bahasa JQuery antara lain[12].

1. Mampu mengakses bagian halaman tertentu dengan mudah.
2. Mampu mengakses bagian halaman tertentu dengan mudah.
3. Mampu mengubah isi dari halaman.
4. Mampu merespon interaksi user dalam halaman.
5. Mampu merespon interaksi user dalam halaman.
6. Mampu mengambil informasi dari server tanpa me-refresh seluruh halaman.

CSS

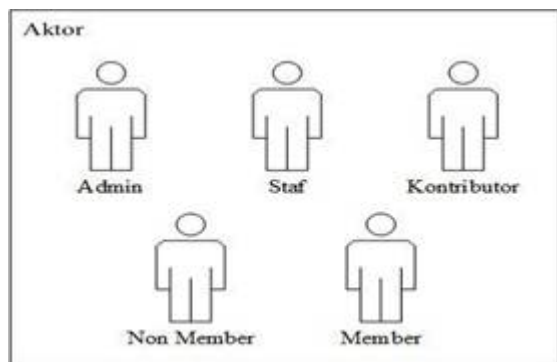
Cascading Style Sheet atau disingkat CSS merupakan bagian dari terciptanya sebuah website dengan tampilan yang bagus dan atraktif karena CSS adalah salah satu bahasa untuk mengatur tampilan halaman web yang berfungsi memisahkan antara desain dengan content. CSS dapat ditulis untuk mendefinisikan ulang tag-tag HTML ataupun dengan menambahkan atribut ID dan class pada tag HTML.

CSS dapat diterapkan pada halaman web melalui 3 cara penulisan, yaitu pada dokumen eksternal yang mempunyai ekstensi *

.css, dituliskan satu halaman bersama dokumen web dan dituliskan langsung pada tag yang bersangkutan[12].

Unified Modeling Language

Unified Modeling Language (UML) merupakan perangkat dalam bentuk bahasa sudah menjadi standar industri berfungsi untuk visualisasi, merancang dan mendokumentasikan pengembangan perangkat lunak. UML adalah sebuah standar dalam merancang model suatu sistem. Penggunaan UML banyak membantu pembuatan model semua jenis aplikasi perangkat lunak, yang dijelaskan juga pendukung aplikasi tersebut berjalan pada piranti keras, sistem operasi dan jaringan. Penggunaan UML tidak terpaku pada bahasa pemrograman yang digunakan dalam pengembangan sistem. Pemodelan UML didalamnya mengandung konsep class dan operation, maka pemodelan UML lebih cocok sebagai pengembangan perangkat lunak dengan bahasa pemrograman berorientasi objek.



Gambar 1: Usecase Diagram Identifikasi User

Perancangan

Use Case Diagram

Perancangan use case diagram merupakan gambaran grafis dari beberapa atau semua aktor, use case dan interaksi di antaranya memperkenalkan suatu sistem. User adalah pengguna sistem informasi geografis, ada 5 tipe user yaitu user admin sebagai pengelola penuh website, user staf sebagai pembantu admin dalam mengelola website, user kontributor melakukan kontribusi terhadap konten utama

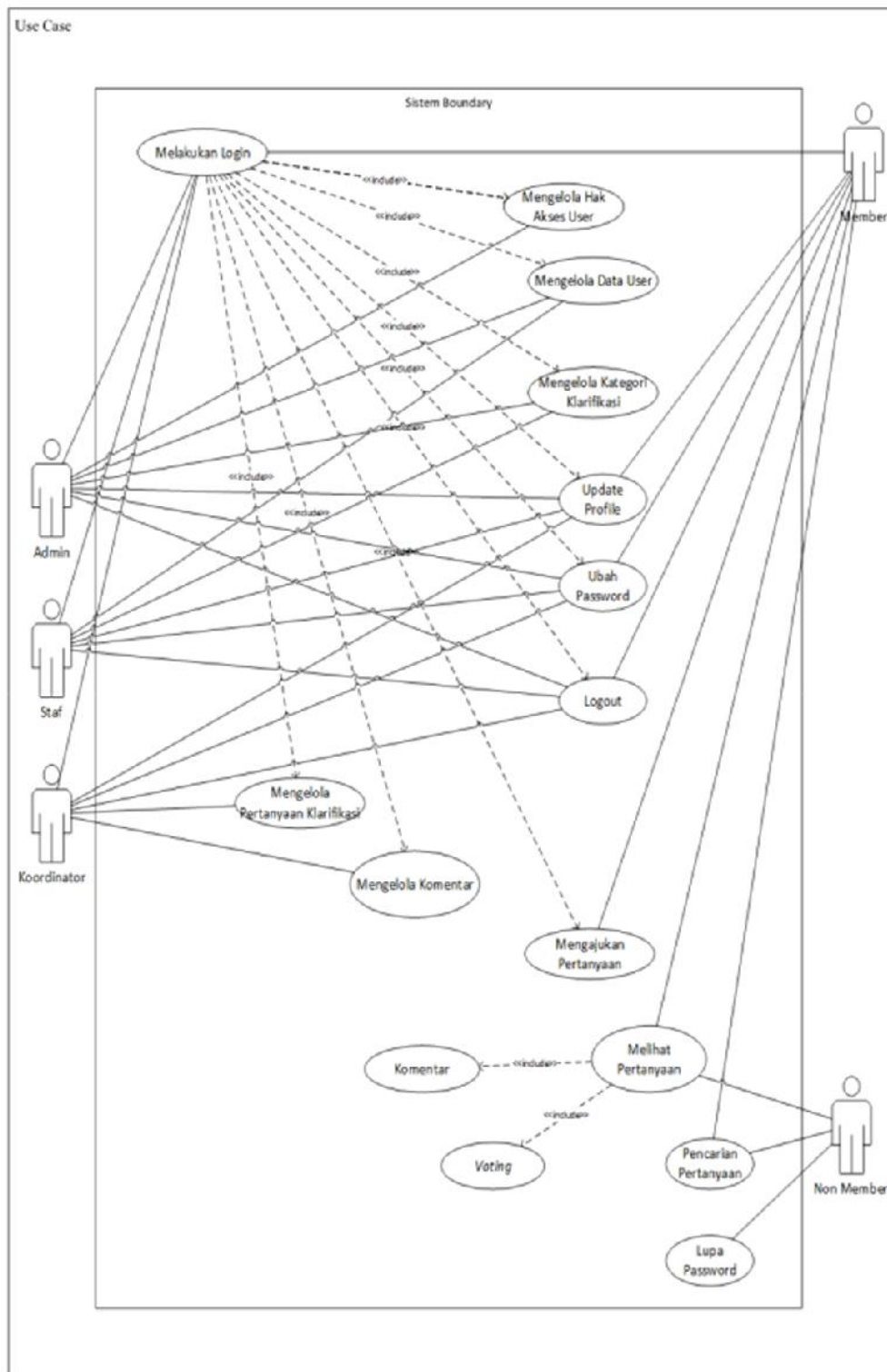
website, user non member adalah pengunjung website sebagai tamu dan user member sebagai pengguna aktif yang mengisi konten utama pada website, seperti terlihat pada Gambar 1. Use case yang dibuat dari aktor yang terlibat seperti terlihat pada Gambar 1.

Pada Gambar 2 menjelaskan bahwa ketika user admin, staf, kontributor dan member melakukan login maka dapat melakukan update profile terkait data diri, ubah password dan logout. Selain itu dapat juga melakukan beberapa hal berdasarkan peran yang dimiliki dari tiap user, yaitu :

1. Admin
 - (a) Mengelola hak akses user.
 - (b) Mengelola data user staf, kontributor & member.
 - (c) Mengelola kategori klarifikasi
2. Staf
 - (a) Mengelola data kontributor & member.
 - (b) Mengelola kategori klarifikasi.
3. Kontributor
 - (a) Mengelola pertanyaan klarifikasi.
 - (b) Mengelola komentar.
4. Member
 - (a) Mengajukan pertanyaan.
 - (b) Melakukan pencarian pertanyaan.
 - (c) Melihat pertanyaan.
 - (d) Memberikan voting.
 - (e) Melakukan komentar.

Sedangkan untuk user non member yaitu user yang tidak melakukan login atau tidak terdaftar dalam sistem, hal yang dapat dilakukan adalah :

1. Melihat pertanyaan.
2. Melihat komentar.
3. Melihat jumlah voting.
4. Melakukan pencarian pertanyaan.
5. Melakukan lupa password.

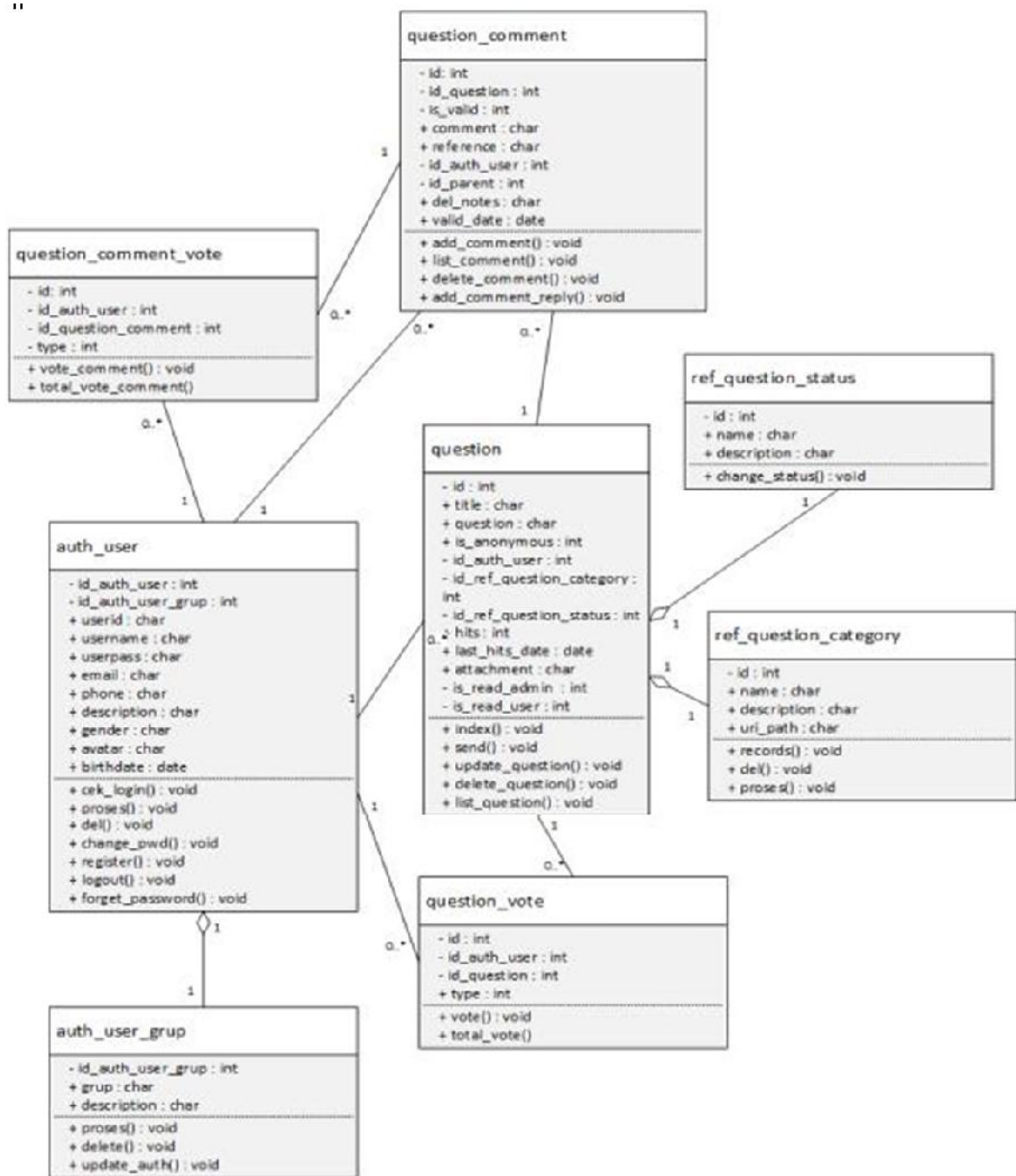


Gambar 2: Use Case Diagram Sistem Klarifikasi Hoaks

Class Diagram

Class diagram merupakan penggambaran database dari sistem. Pembuatan class diagram bertujuan untuk mempermudah dalam mendesain database dari sistem yang dibuat. Pada Gambar 3. menje-

laskan class diagram tabel - tabel utama yang dibutuhkan untuk website Tanyafakta yaitu, auth_user, auth_user_grup, question, ref_question_category, ref_question_status, question_comment, question_vote, dan question_comment_vote.

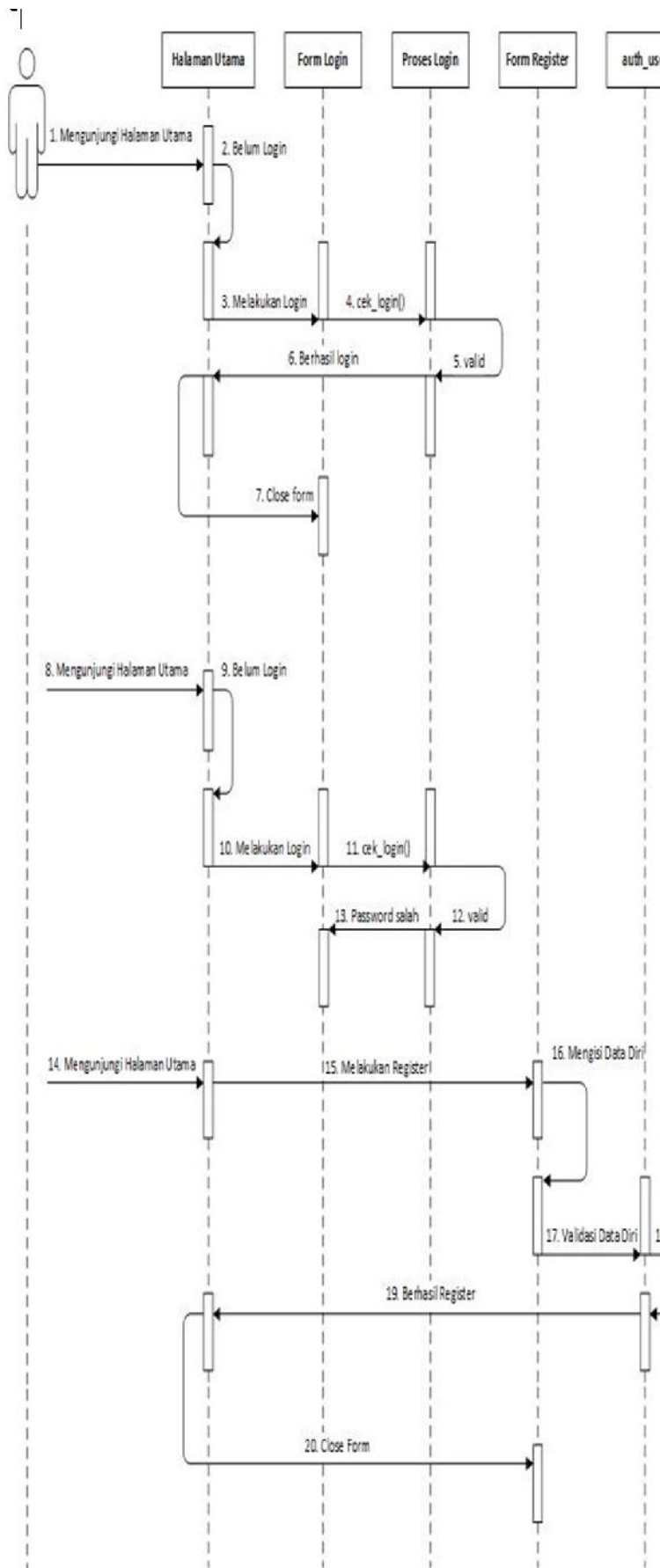


Gambar 3: Class Diagram Aplikasi Klarifikasi Hoaks

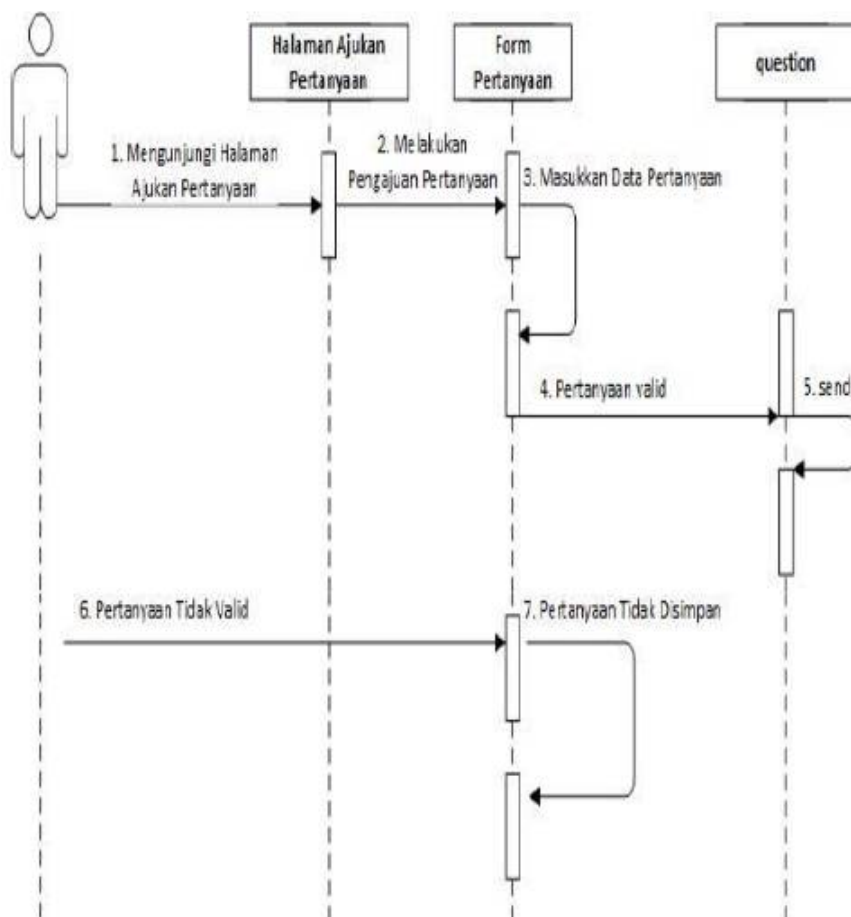
Sequence Diagram

Sequence diagram adalah suatu diagram yang menggambarkan interaksi antar objek dan mengindikasikan komunikasi di antara objek-objek tersebut. Diagram ini juga menunjukkan serangkaian pesan pertukaran oleh objek-objek yang melakukan suatu tugas tertentu. Pada

Gambar 4 menjelaskan aktivitas non member dan member yang ingin melakukan login atau register. Validasi untuk login menggunakan username dan password sedangkan untuk register validasi email yang unik. Pada gambar 5 menjelaskan aktifitas member yang telah melakukan login dan ingin mengajukan pertanyaan



Gambar 4: Sequence Diagram Login dan Register Member



Gambar 5: Sequence Diagram Mengajukan Pertanyaan

Activity Diagram

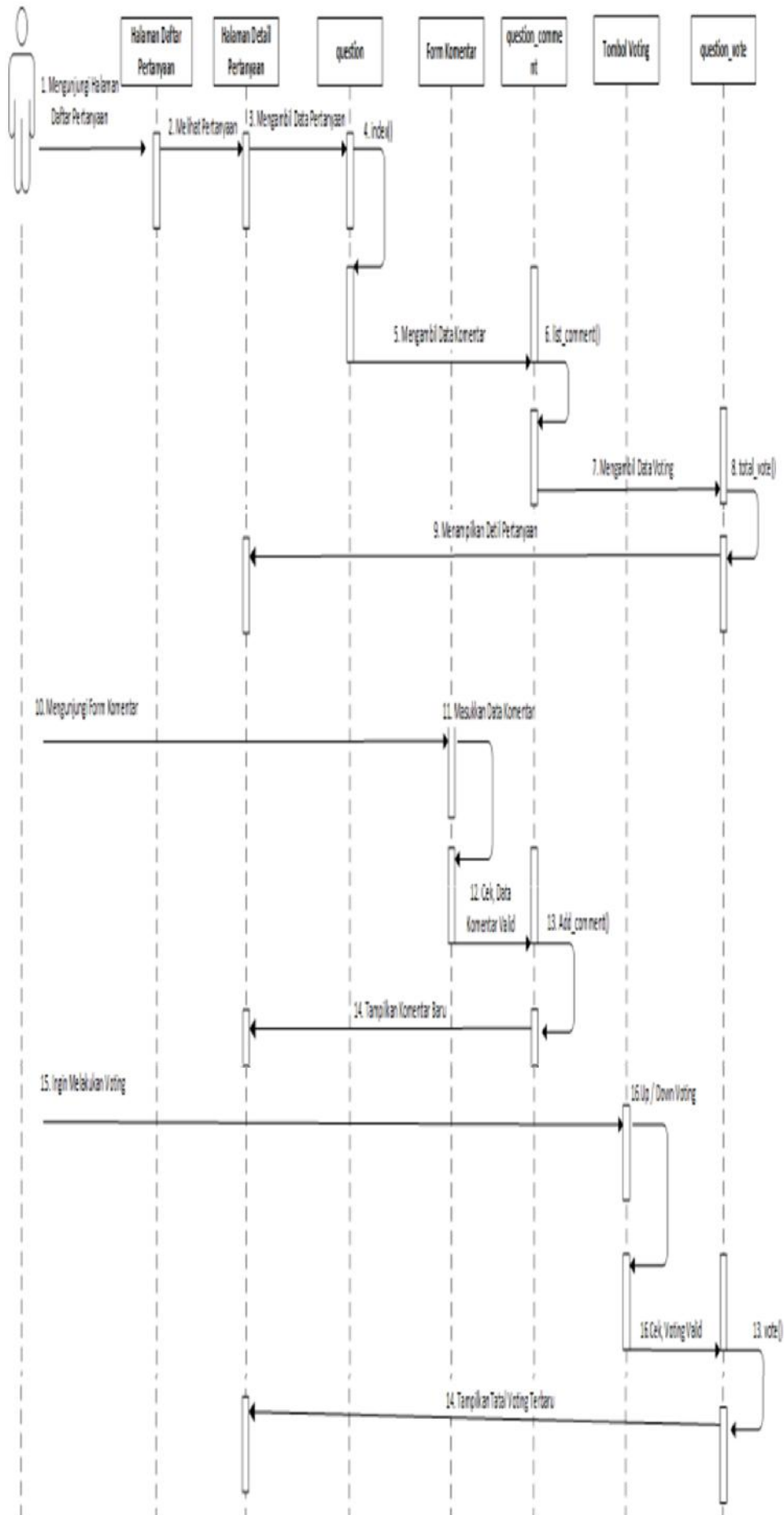
Diagram Activity merupakan bentuk visual alur kerja menampilkan aktivitas dan tindakan dan mengandung pilihan atau pengulangan. Pemodelan Unified Modeling Language (UML) diagram aktivitas digunakan sebagai penjelasan aktivitas komputer dan alur aktivitas suatu organisasi. Diagram aktivitas dapat menggambarkan alur kontrol secara garis besar. Diagram Activity Mengajukan Pertanyaan Pada gambar 7. menjelaskan aktivitas member dan non member yang ingin mengajukan pertanyaan. Jika belum menjadi member, maka diwajibkan untuk melakukan pendaftar sebagai member (registrasi). Pada gambar 7 menjelaskan aktivitas non member dan member yang ingin melihat detail pertanyaan, memberikan komentar dan voting.

Activity Diagram Member dan Non Member

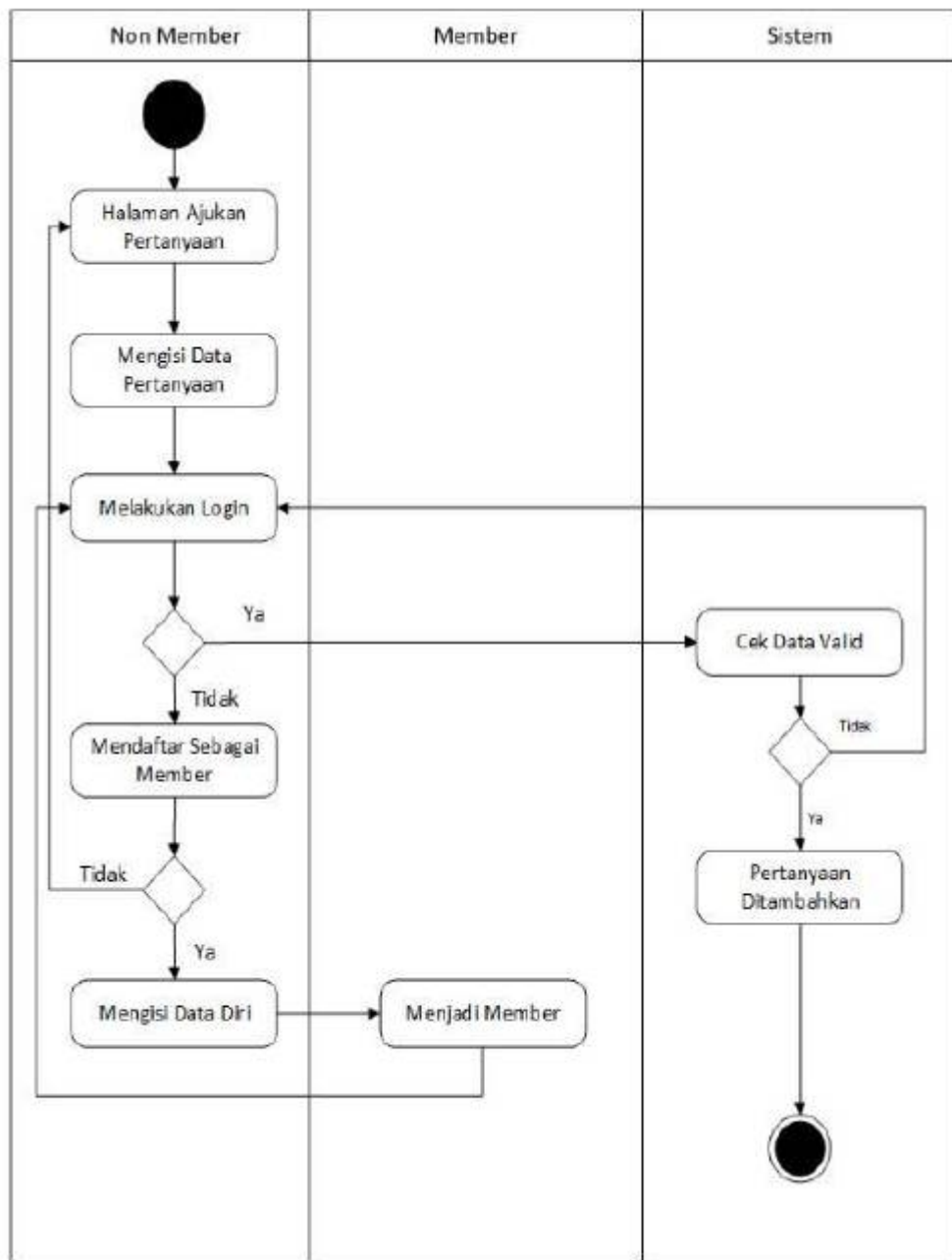
Pada gambar 8 menjelaskan aktivitas member dan non member yang mengunjungi website

Tanyafakta. Non member dihadapkan dengan dua pilihan, yaitu login atau tidak login, jika ya:

1. Member melakukan login, maka dapat mengajukan pertanyaan, memberikan voting, memberikan komentar dan dapat melakukan aktivitas login non member.
2. Kontributor melakukan login, maka dapat mengelola pertanyaan, mengelola komentar dan dapat melakukan aktivitas login non member.
3. Staf melakukan login, maka dapat mengelola kategori pertanyaan dan mengelola user kontributor dan member. Staf dapat melakukan aktivitas login non member.
4. Admin melakukan login, maka dapat mengelola seluruh user, mengelola hak akses user dan kategori pertanyaan.



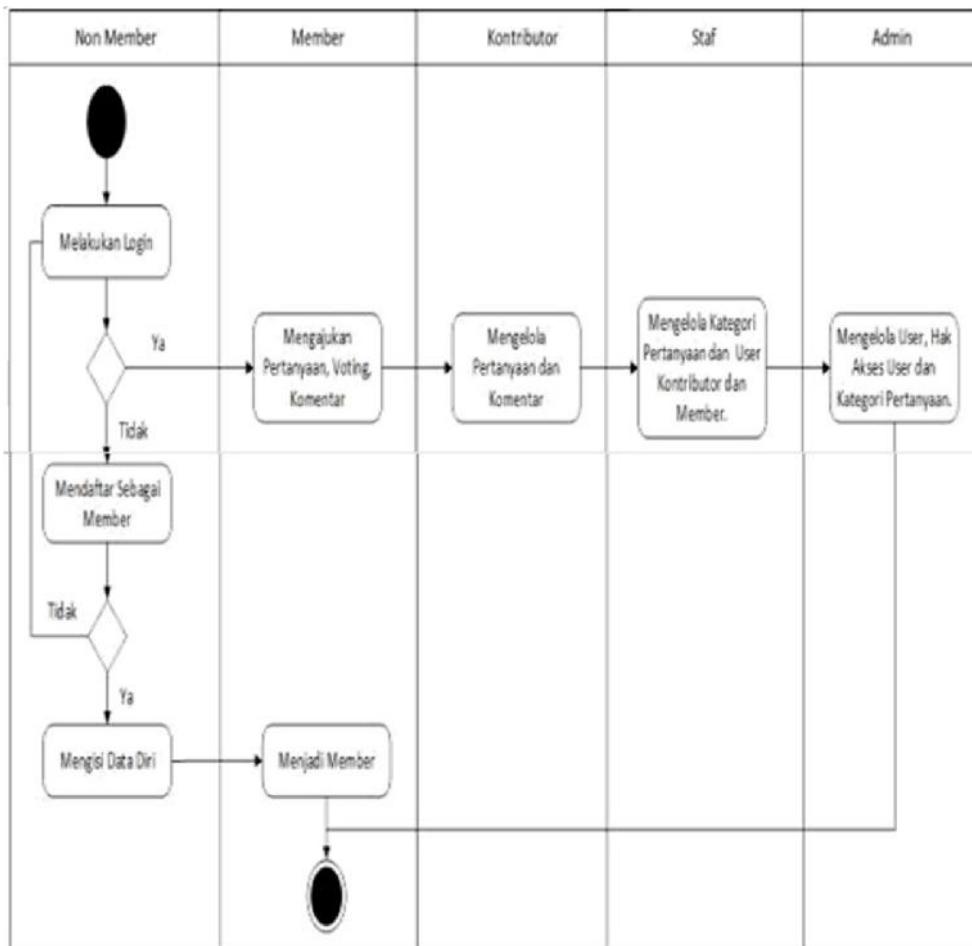
Gambar 6: Sequence Diagram Melihat Detil



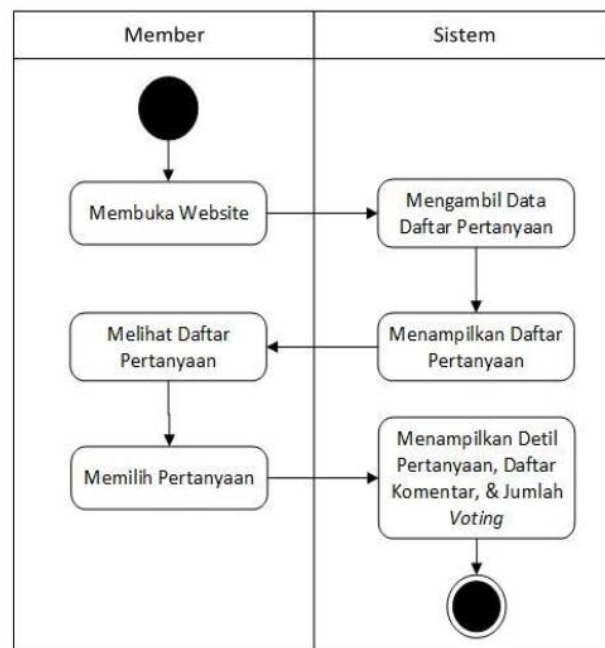
Gambar 7: Melihat Detil Pertanyaan, Memberikan Komentar dan Voting

Jika tidak, maka non member dapat melihat pertanyaan. Lalu non member dapat melakukan registrasi untuk menjadi member Tanyafakta. Jika non smember tidak melakukan pendaftaran, maka akan kembali ke melihat pertanyaan. Jika ya, maka non mem-

ber mengisi data diri untuk menjadi member. Activity Diagram Lihat Detil Pertanyaan Pada gambar 9. menjelaskan aktivitas member yang ingin melihat detil pertanyaan. Member bisa melihat detil pertanyaan, melihat daftar komentar dan total voting.



Gambar 8: Diagram Activity Member dan Non Member

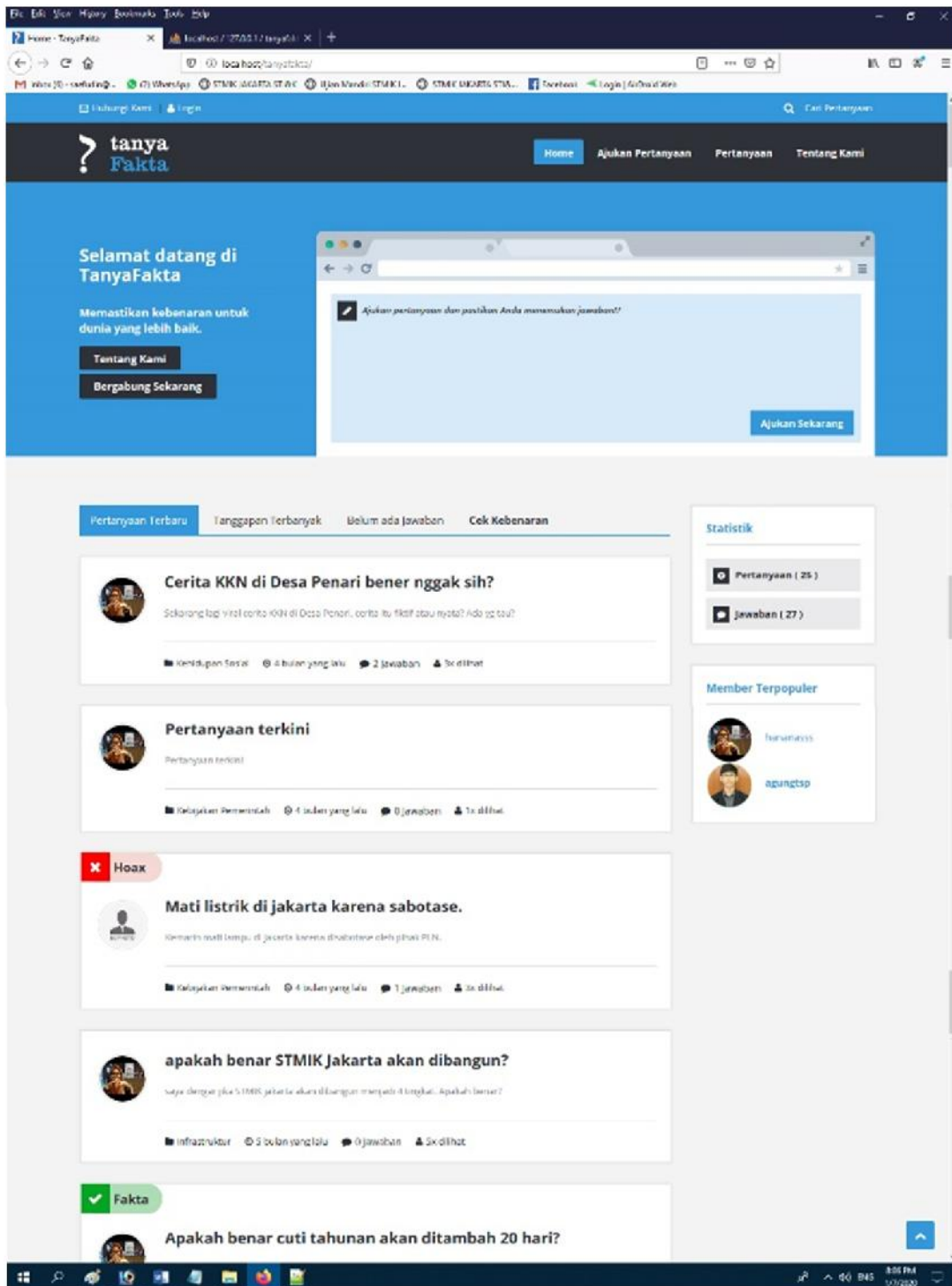


Gambar 9: Diagram Aktivitas Proses Detail Pertanyaan

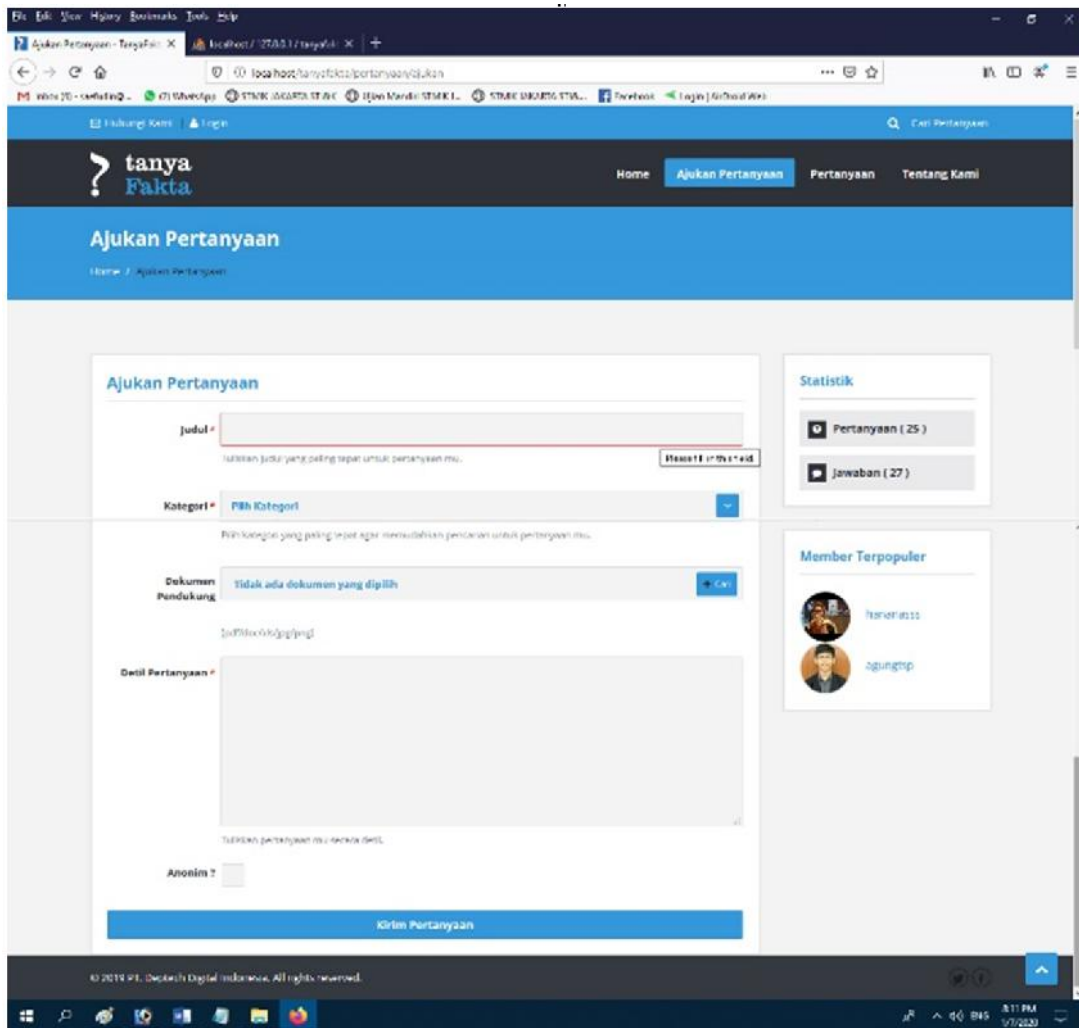
Hasil Tampilan Website

Website Tanyafakta merupakan suatu website yang dibuat menggunakan program PHP dengan framework Codeigniter dan basis data MySQL - MariaDB untuk mempermudah seseorang dalam mencari kebenaran suatu berita. Website ini dibuat berdasarkan pengamatan

yang dilakukan oleh peneliti serta analisis hardware dan software, analisis kebutuhan pengguna, rancangan sistem menggunakan UML, pemodelan data dengan membuat rancangan tabel, dan rancangan interface yang telah disesuaikan untuk menarik minat penggunaannya. Gambar 10 hingga 14 adalah tampilan-tampilan dari Website Tanyafakta.



Gambar 10: Halaman Tampilan Home

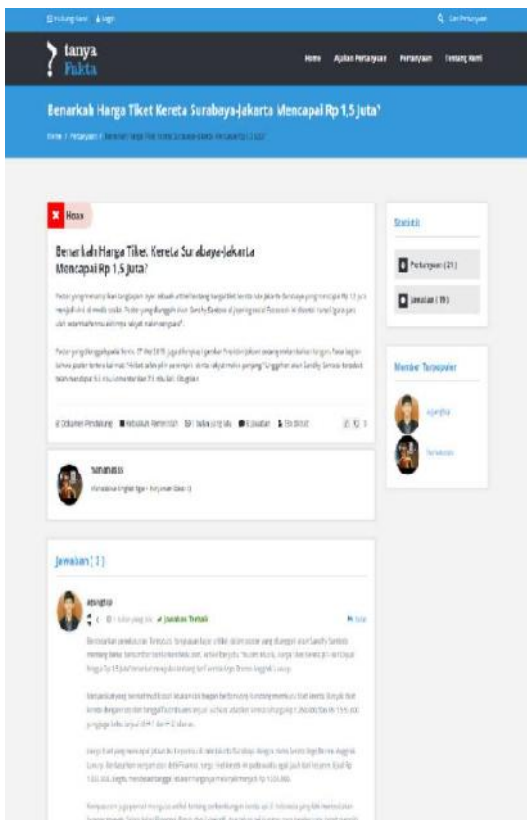


Gambar 11: Halaman Pertanyaan

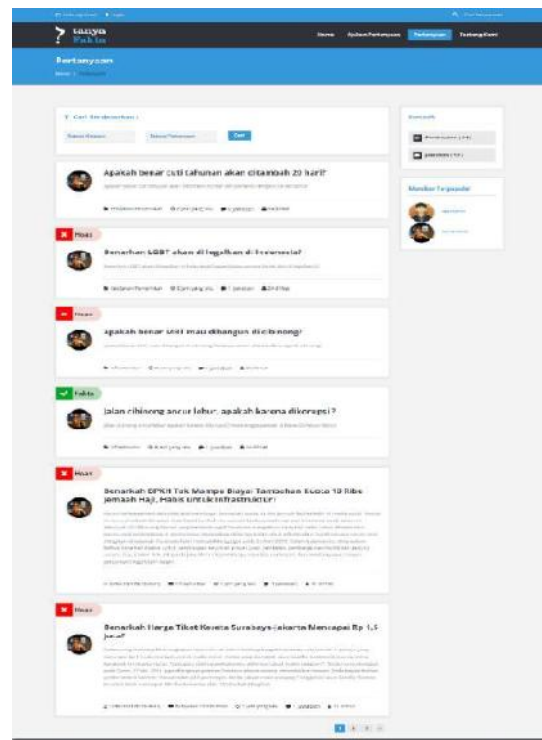
Penutup

Website tanyafakta ini telah dipublikasi di internet sehingga dapat diakses oleh masyarakat. Berdasarkan hasil dari penelitian ini maka dapat disimpulkan sebagai bahwa aplikasi berbasis web ini sangat bermanfaat sebagai:

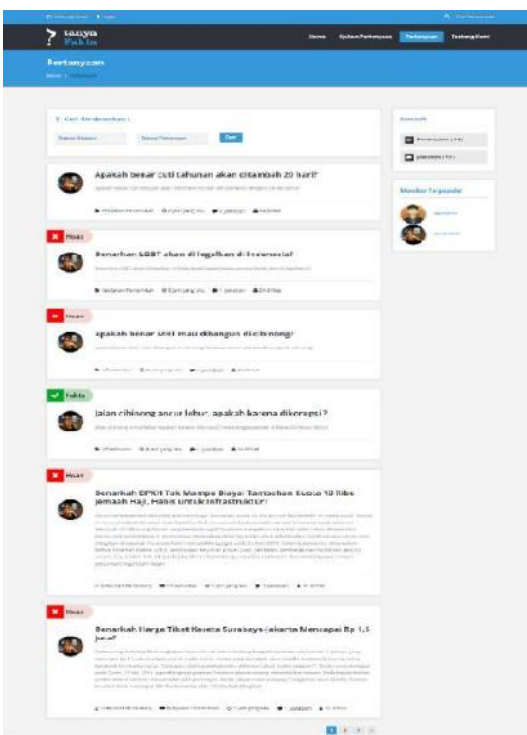
1. Memudahkan masyarakat dalam memperoleh kebenaran informasi dan berita bohong.
2. Masyarakat dapat berkontribusi untuk membantu dalam meluruskan suatu berita.
3. Mengurangi penyebaran berita hoaks yang menyesatkan.
4. Secara tidak langsung mengurangi sentimen negatif yang membuat negara menjadi lebih kondusif
5. Menunjuk langsung akun yang dituju (mention) sehingga akun tersebut mendapat notifikasi untuk merespon.
6. Sarana komunikasi dengan menambahkan fitur komunikasi secara real time (chatting) antar member.
7. Menambah komunitas pengguna dengan menambahkan fitur mengikuti (following) antar member.
8. Memberitahukan secara cepat dengan menambahkan fitur notifikasi pada aplikasi.
9. Pemberi tanda dengan memberikan rating kepada member untuk menilai member sebagai penyebar hoaks atau fakta.



Gambar 12: Halaman Pertanyaan Detail



Gambar 14: Halaman Administrator



Gambar 13: Halaman Daftar Pertanyaan

Daftar Pustaka

- [1] Mohamad Toha Harahap, "Studi Korelasional tentang Pengaruh Berita Terorisme di TV One terhadap Sikap Remaja Muslim di SMA Al-Azhar Medan", Universitas Sumatra Utara, Medan, 2010.
- [2] Sekar Purbarini Kawaryun, "Konsep-konsep Dasar Ilmu Sosial", Universitas Negeri Jogjakarta, Jogjakarta, 2019.
- [3] Abner, Khaidir, Mohammad Ridho Abdillah, Rizky Bimantoro, & Weiby Reinaldy, "Penyalahgunaan Informasi atau Berita Hoax di Media Sosial", Universitas Bina Nusantara, Jakarta, 2019.
- [4] Andi M Nur Putra, "Pengantar Teknologi Informasi", Institut Teknologi Padang, Padang, 2019.
- [5] Yuhfizar, "10 Jam Menguasai Internet Teknologi dan Aplikasinya", Elex Media Komputindo, Jakarta, 2008.
- [6] Arifin, Zainal & Smitdev Community, "36 menit belajar komputer PHP dan MYSQL", Elex Media Komputindo, Jakarta, 2008.

- [7] Anonim, “Lembaga Pengembangan Komputerasi, Introduction Framework PHP CodeIgniter”, Universitas Gunadarma, Depok, 2012.
- [8] Anonim, “Belajar Otodidak Framework Codeigniter”, Informatika, Jakarta, 2016.
- [9]] Anonim, “Wahana Komputer, Belajar JavaScript Menggunakan JQuery”, Andi & Wahana Komputer, Yogyakarta, 2012.
- [10]] Arief Ramadhan, “Student Guide Series Pemrograman Web Database dengan PHP dan MySQL”, PT. Elex Media Komputindo, Jakarta, 2006.
- [11]] Tim EMS, “Kamus Komputer Lengkap”, PT. Elex Media Komputindo, Jakarta, 2015.
- [12]] Wahana komputer, “Shortcourse Series Mendesain Web Dinamis dan Menarik dengan Adobe Dreamweaver CS4”, Andi offset, Yogyakarta, 2010.