

TINGKAT PENGETAHUAN MAHASISWA TENTANG SITUS FOURSQUARE DI INTERNET

**(STUDI DEKRIPTIF TINGKAT PENGETAHUAN MAHASISWA SURABAYA
TENTANG SITUS FOURSQUARE DI INTERNET)**

SKRIPSI



Oleh :

DANI ANGGAH SAPUTRA

0543010210

**YAYASAN KESEJAHTERAAN PENDIDIKAN DAN PERUMAHAN
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAWA TIMUR
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
SURABAYA
2011**

**TINGKAT PENGETAHUAN MAHASISWA TENTANG SITUS
FOURSQUARE DI INTERNET.
(STUDI DESKRIPTIF TINGKAT PENGETAHUAN MAHASISWA
SURABAYA TENTANG SITUS FOURSQUARE DI INTERNET).**

Oleh :

DANI ANGGAH SAPUTRA
NPM. 0543010210

**Telah dipertahankan dihadapan dan diterima oleh tim penguji Skripsi Program
Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Uniersitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur
Pada Tanggal 27 Januari 2011**

MENYETUJUI

PEMBIMBING UTAMA

Juwito, S.Sos, MSi
NPT. 3 6704 95 0036 1

TIM PENGUJI :

1.

Drs. Saifuddin Zuhri, MSi
NPT. 3 7006 94 0035 1

2.

Juwito, S.Sos, MSi
NPT. 3 6704 95 0036 1

3.

Dra. Diana Amalia, MSi
NIP. 19630907 199103 2001

Mengetahui,

DEKAN

Dra. Hj. Suparwati, Msi.
NIP. 19550718198302201

Judul Penelitian : TINGKAT PENGETAHUAN MAHASISWA TENTANG
 SITUS FOURSQUARE DI INTERNET. (STUDI
 DESKRIPTIF TINGKAT PENGETAHUAN MAHASISWA
 SURABAYA TENTANG SITUS FOURSQUARE DI
 INTERNET).

Nama Mahasiswa : Dani Anggah Saputra

NPM : 0543010210

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Telah disetujui untuk mengikuti seminar Lisan / Skripsi

Menyetujui

PEMBIMBING UTAMA

Juwito. S.Sos,Msi

NIP. 3 6704 95 0036 1

Mengetahui

DEKAN

Dra. Hj. Suparwati, Msi.

NIP. 19550718198302201

Kata Pengantar

Puji syukur kehadiran Tuhan YME atas limpahan rahmat dan berkatNya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi dengan judul :

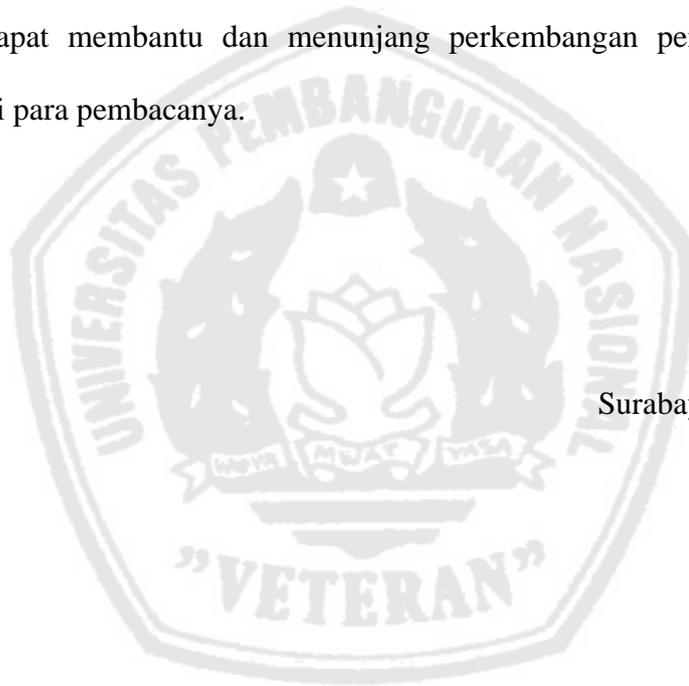
**“ TINGKAT PENGETAHUAN MAHASISWA DI SURABAYA
TENTANG SITUS FOURSQUARE DI INTERNET ”**

Dalam penyusunan proposal ini, penulis menyadari bahwa tanpa bantuan dan bimbingan berbagai pihak, penulis tidak dapat menyelesaikan proposal ini dengan baik. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak Juwito S.Sos, Msi sebagai dosen pembimbing yang telah memberikan pengarahan kepada penulis selama penyusunan proposal ini. Penulis juga menyampaikan rasa terima kasih kepada :

1. Ibu Dra. Hj. Suparwati, Msi selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UPN “Veteran” Jatim.
2. Bapak Juwito selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi UPN “Veteran” Jatim.
3. Bapak Syaifudin Zuhri selaku Sekretaris Program Studi Ilmu Komunikasi UPN “Veteran” Jatim.
4. Dra. Soemardjiati, Msi. selaku dosen wali yang bersedia memberikan bimbingan untuk masalah penulis selama kuliah di Jurusan IKOM tercinta ini.
5. Seluruh dosen di Jurusan IKOM : Pak Didik, Bu Mar, Pak Catur, Pak Juwito, Pak Udin, Bu Dyva, Bu Yuli, Bu Syafrida, Bu Aulia, Bu Herlina, Pak Kus, Pak Irwan, ABI, atas bimbingan dan didikannya selama ini.

6. Teman – teman yang setia menemaniku, Om Dodo yang selalu menyediakan tempat untuk mengerjakan.
7. Orang tua, kakak, dan kekasih tercinta yang tidak kurang – kurangnya selalu memberi dukungan dan dorongan baik secara moral dan materi hingga penulis dapat segera menyelesaikan proposal skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa proposal skripsi ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu penulis mengharapkan saran dan kritik dari berbagai pihak. Semoga proposal ini dapat membantu dan menunjang perkembangan pengetahuan serta bermanfaat bagi para pembacanya.



Surabaya, Januari 2011

Penulis

DAFTAR ISI

	HALAMAN
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
ABSTRAKSI	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Perumusan Masalah	11
1.3. Tujuan Penelitian	11
1.4. Kegunaan Penelitian	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA	12
2.1. Landasan Teori	12
2.1.1 Pengertian Internet	12
2.1.2 Sejarah Perkembangan Internet	12
2.1.3 Perkembangan Internet di Indonesia	14
2.1.4 Peranan Internet	16

2.2. Internet Sebagai Media Komunikasi Massa	19
2.3. Situs Foursquare Mobile	23
2.4. Pengertian Mahasiswa	26
2.5. Technology Determinism Theory	27
2.6. Tingkat Pengetahuan	29
2.7. Teori S – O – R (Stimulus Organisme Respon)	30
2.8. Kerangka Berpikir	34

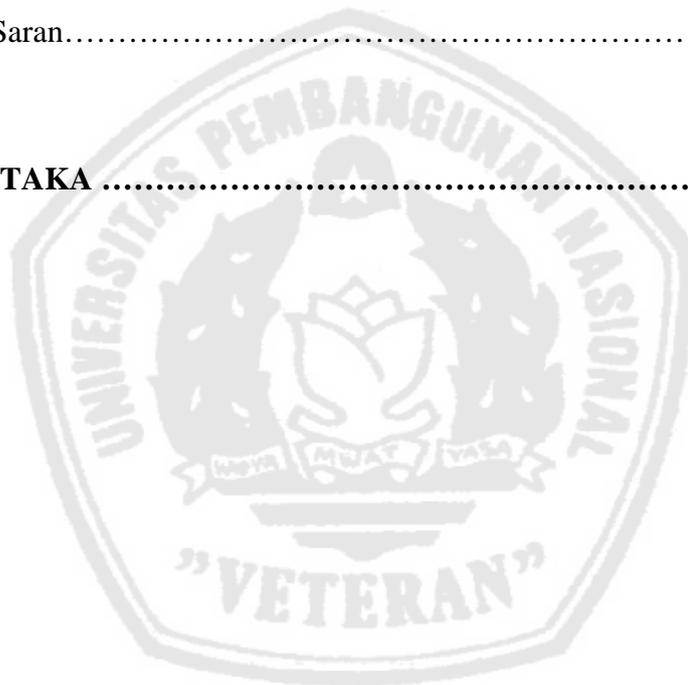
BAB III METODE PENELITIAN 37

3.1. Definisi Operasional dan Pengukuran Variabel	37
3.1.1. Definisi Operasional	37
3.1.2. Pengukuran Variabel	41
3.2. Populasi, Sampel dan Teknik Penarikan Sampel	42
3.2.1. Populasi	42
3.2.2. Sampel dan Teknik Penarikan Sampel	44
3.3. Teknik Pengumpulan Data	46
3.4. Metode Analisis Data	46

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN..... 48

4.1 Gambaran Umum Obyek Penelitian.....	48
4.1.1 Sejarah Singkat.....	48
4.2 Penyajian Data dan Analisis Data.....	50
4.2.1 Identitas Responden.....	50
4.2.2 Penggunaan Media Internet.....	53

4.2.3	Pengetahuan Mahasiswa di Surabaya tentang Fitur – Fitur yang terdapat dalam situs Foursquare di Internet.....	59
4.2.4	Tingkat Pengetahuan Mahasiswa Di Surabaya Tentang Situs Foursquare di Internet.....	66
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		71
5.1	Kesimpulan.....	71
5.2	Saran.....	72
DAFTAR PUSTAKA		73



DAFTAR TABEL

HALAMAN

Tabel 1. Jumlah Mahasiswa di Surabaya Menurut BPS

Tahun 2006 – 2007 43



DAFTAR GAMBAR

	HALAMAN
Gambar 1. Teori S – O – R	32
Gambar 2. Bagan Kerangka Berpikir	36



DAFTAR LAMPIRAN

	HALAMAN
Lampiran 1. Kuesioner	74
Lampiran 2. Tabel Hasil Tingkat Pengetahuan.....	76
Lampiran 3. Tampilan Foursquare Mobile.....	80



ABSTRAKSI

DANI ANGGAH SAPUTRA, TINGKAT PENGETAHUAN MAHASISWA TENTANG SITUS FOURSQUARE DI INTERNET (Studi deskriptif tingkat pengetahuan mahasiswa di surabaya tentang fitur-fitur yang terdapat dalam situs Foursquare di internet).

Penelitian ini didasarkan pada fenomena penggunaan internet sebagai media komunikasi yang banyak digunakan oleh masyarakat untuk berbagai kepentingan dalam kehidupan sehari-hari. Terutama dalam era globalisasi yang saat ini menuju ke arah teknologi informasi. Penggunaan dan pengetahuan tentang dunia internet dirasakan sebagai suatu kewajiban dan kebutuhan yang harus selalu diutamakan.

Penelitian ini menaruh perhatian pada masuknya sebuah situs pertemanan yang saat ini sedang menarik perhatian masyarakat Indonesia. Terutama dikalangan mahasiswa. Situs Foursquare telah menjadi fenomena baru didalam dunia maya. Foursquare menyajikan cara berkomunikasi yang lain dari pada yang lain melalui media internet. Ide social networking yang diadaptasi oleh Foursquare berhasil menarik banyak khalayak diseluruh dunia. Sebagai media komunikasi yang baru, tentunya masyarakat sebagai pengguna harus mengetahui content apa saja didalam Foursquare yang dapat digunakan untuk berkomunikasi. Mahasiswa khususnya, cenderung untuk selalu mengikuti trend terbaru yang sedang hangat dan dibicarakan banyak orang. Namun, tidak semua pengguna situs inimengetahui segala seluk beluk yang ada didalamnya yang bisa dimanfaatkan untuk kepentingan dalam kehidupan sehari-hari. Lebih spesifik studi ini diarahkan untuk mengetahui tingkat pengetahuan mahasiswa tentang situs Foursquare ini. Teori yang digunakan adalah teori komunikasi massa Mc Quail dan transformasi media komunikasi Fidler. Metode yang digunakan adalah analisis deskriptif yang termasuk penelitian kuantitatif.

Data dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif yaitu table frekuensi yang digunakan untuk menggambarkan data yang diperoleh dari hasil penyebaran kuesioner yang di isi oleh responden. Data yang diperoleh dari hasil selanjutnya akan diolah untuk mendeskripsikan. Pengolahan data yang diperoleh dari hasil kuesioner terdiri dari mengedit, mengkode, dan memasukkan data tersebut dalam tabulasi data untuk selanjutnya dianalisis secara deskriptif setiap pertanyaan yang diajukan. Data-data yang diperoleh akan dilakukan dengan analisa secara kuantitatif. Penelitian ini hanya bertujuan untuk desriptif semata-mata. Dan dari hasil penelitian didapat bahwa tingkat pengetahuan mahasiswa tentang situs foursquare tinggi.

Kesimpulan dari tingkat pengetahuan mahasiswa Surabaya tentang situs Foursquare di internet dalam penelitian ini adalah sedang dikarenakan frekuensi mengakses yang tidak begitu tinggi dibandingkan dengan fasilitas yang ada. Sehingga mempengaruhi seberapa besar pengetahuan mahasiswa tentang situs Foursquare tersebut. Situs Foursquare dijadikan media informasi, sosialisasi dan aktualisasi.

Kata kunci : Tingkat pengetahuan, S-O-R, Mahasiswa, Foursquare

ABSTRACT

DANI ANGGAH SAPUTRA, KNOWLEDGE OF STUDENTS ON THE SITE IN INTERNET Foursquare (a descriptive study of knowledge level of students in Surabaya on the features contained in the Foursquare sites on the internet).

This research is based on the phenomenon of Internet usage as a medium of communication that is widely used by people for various purposes in everyday life. Especially in this era of globalization which is currently headed towards the information technology. The use and knowledge about the world of the Internet is perceived as a liability and needs that must always take precedence.

This research is concerned with the inclusion of a sites currently attract the attention of the people of Indonesia. Especially among college students. Foursquare site has become a new phenomenon in the virtual world. Foursquare presents another way of communicating other than through the internet. The idea of social networking which was adapted by Foursquare managed to attract many audiences around the world. As new communications media, of course, society as a user must know the content within the Foursquare anything that can be used to communicate. Students in particular, tend to always follow the latest trends that are warm and discussed a lot of people. However, not all users of the site inimengetahui all the ins and outs that are inside that can be used for purposes in daily life. More specifically this study focused on students informed and level of knowledge about this Foursquare site. The theory used is the theory of mass communication Mc Quail and transformation of communication media Fidler. The method used is descriptive analysis, including quantitative research.

Data were analyzed using descriptive analysis of frequency tables used to describe data obtained from the questionnaire are filled by the respondent. Data obtained from the results will then be processed to describe. Processing of data obtained from the questionnaire consisted of editing, coding, and entering data in the tabulation of data for descriptive then analyzed each question. The data obtained will be conducted with quantitative analysis. This research is only aimed solely desriptif. And the result is that the level of student knowledge about high foursquare site.

Conclusions from the level of student knowledge about the site Foursquare Surabaya on the internet in this research is being caused by the frequency of access that is not so high compared with the existing facilities. So that affects how much knowledge the students about the Foursquare site. Site Foursquare made as media information, socialization and actualization.

Keywords: level of knowledge, SOR, Students, Foursquare

Lampiran 3



[foursquare](#) (Dani in Surabaya, Indonesia)

Last 3 Hours

[icatarra f.](#) @ [Stasiun Kereta Api Gubeng](#) - menanti kedatangannya dari Jogja.. :) (2 hours ago)

[Rima W.](#) @ [Cuci motor ice cream](#) (2 hours ago)

1. [Find your friends](#)
 2. [Check-in](#) (tell us where you are!)
 3. [Shout](#) (broadcast a message to friends)
 4. [Search venues](#)
 5. [Badges](#)
 6. [Leaderboard](#)
 7. [Change location](#)
 8. [Add friends](#)
 9. Feedback? Bugs? [Tell us!](#)
-

© foursquare 2011 | [home](#) | [logout](#)

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Dalam menjalani kehidupannya sehari – hari manusia tentunya tidak bisa lepas dari kegiatannya untuk bersosialisasi dengan orang lain dan untuk bersosialisasi itulah manusia memerlukan komunikasi sehingga akhirnya timbul interaksi dalam kehidupan manusia. Hal ini sesuai dengan pernyataan Soekanto bahwa suatu interaksi sosial tidak mungkin terjadi apabila tidak memenuhi 2 syarat, yaitu adanya kontak sosial dan komunikasi (Soekanto,1990 : 71), maka ketika seseorang melakukan suatu proses komunikasi dengan orang lain dibutuhkan kesamaan makna sehingga diharapkan agar proses komunikasi yang sedang terjadi dapat berlangsung efektif dan akan terjadi suatu kepuasan diantara keduanya dan dikemudian hari tidak akan ragu – ragu dalam mengulangi proses komunikasi.

Tentunya dalam berkomunikasi dan bersosialisasi tersebut manusia harus meluangkan waktu yang tentunya tidak sedikit. Namun, dewasa ini manusia mempunyai berbagai kesibukan dan urusan yang tentunya menyita banyak waktu mereka untuk bersosialisasi dengan orang lain. Untuk itulah diperlukan media komunikasi baru yang bisa dilakukan tanpa tatap muka secara langsung dan tentunya media komunikasi ini tidak menyita waktu dan tempat bagi mereka. Salah satu media baru yang kini

mulai dibutuhkan oleh banyak orang di dunia adalah internet. Dimana internet merupakan jaringan longgar dari ribuan jaringan komputer yang menjangkau jutaan orang di seluruh dunia (LaQuey,1997 : 1). Dengan internet inilah menjadikan jarak dan waktu bukan suatu masalah lagi karena hanya dengan perangkat komputer ataupun laptop serta modem seseorang bisa berhubungan dengan orang lain di berbagai tempat di seluruh dunia.

Misi awal internet adalah menyediakan sarana bagi para peneliti untuk mengakses data dari sejumlah sumber daya perangkat keras komputer yang mahal. Namun sekarang internet telah berkembang menjadi ajang komunikasi yang sangat cepat dan efektif sehingga telah menyimpang jauh dari misi awalnya. Dewasa ini, internet telah bertumbuh menjadi sedemikian besar dan berdayanya sebagai alat informasi dan komunikasi yang tak dapat diabaikan. Saat ini, pengguna internet banyak didominasi oleh pelajar dan mahasiswa karena dengan keberadaan ribuan warnet di seluruh Indonesia dengan biaya terjangkau membuat akses internet tidak lagi menjadi kegiatan yang mahal. Bahkan di masa yang akan datang setiap rumah bisa langsung mengakses internet, seperti saat ini orang memiliki TV dan radio (Supriyanto,2005 : 343), hal ini sesuai dengan survey TEMPO bahwa mayoritas akses ke internet di Indonesia dari warnet sebanyak 62%, kantor 30%, rumah 23%, sekolah atau kampus tempat kursus 18%, rumah teman 7% dan rumah saudara 2% (Febrian,2001 : 31).

Menurut Supriyanto, dengan adanya internet saat ini rasanya manusia yang menggunakannya seolah bisa “menggenggam dunia” (2005 : 15). Karena segala sesuatu yang dibutuhkan tersedia pada internet baik yang gratis maupun membayar, dengan internet manusia bisa melakukan komunikasi data teks, gambar, video, suara bahkan komunikasi audio – visual secara langsung. Dengan internet pula memungkinkan orang berbicara kepada berbagai orang di berbagai negara di seluruh dunia dan tentunya untuk berkomunikasi dengan orang tersebut tidak membutuhkan biaya yang mahal seperti telepon.

Beberapa hal yang membedakan internet dari teknologi komunikasi yang lain adalah tingkat interaksi dan kecepatan yang dapat dinikmati pengguna untuk menyiarkan pesannya (LaQuey,1997 : 7) dalam hal ini internet unggul dalam menghimpun berbagai orang, karena jarak bukan masalah, berbagai orang dari negara dan latar belakang yang berbeda dapat saling bergabung berdasarkan kesamaan minat dan proyeknya. Internet pulalah yang menyebabkan terbentuknya begitu banyak perkumpulan antara berbagai orang dan kelompok, jenis interaksi pada skala besar ini merupakan hal yang tak mungkin terwujud tanpa adanya internet. Perkumpulan kelompok itulah yang akhirnya bisa membentuk “dunia maya”. Dunia maya menurut Benedikt dalam Severin dan Tankard :

“Dunia maya adalah realita yang terhubung secara global, didukung computer, berakses computer, multidimensi, artificial atau virtual. Dalam realita ini, dimana setiap computer adalah

sebuah jendela, terlihat atau terdengar obyek – obyek yang bukan bersifat fisik dan bukan representasi obyek – obyek fisik, namun lebih merupakan gaya, karakter, dan aksi pembuatan data, pembuatan informasi murni.” (Severin dan Tankard, 2005 : 445)

Tidak dapat dipungkiri dunia maya mulai berkembang dalam kehidupan dunia nyata, hal ini dibuktikan dengan survey menurut Houghton dalam Tjiptono, perkembangan internet terus berlangsung hingga kini. Diseluruh dunia jumlah pemakai internet tercatat sekitar 3 juta orang pada tahun 1994. Di tahun 1996 tercatat lonjakan drastik jumlah pemakai internet hingga sebanyak 60 juta orang, pada tahun 1998 angka ini meningkat tajam hingga mencapai 100 juta dan untuk tahun 2005 diprediksi jumlah pengguna internet bakal mencapai 1 milyar orang (2001 : 3). Begitu besarnya pengguna internet di dunia sehingga semakin banyak pula bermunculan situs – situs baru yang dapat diakses oleh para pengguna internet dan mereka berlomba – lomba untuk bisa mendapatkan *user* yang sebanyak – banyaknya untuk mengakses internet.

Dari sekian banyak situs di internet, salah satu situs yang saat ini cukup banyak menarik perhatian para pengguna internet adalah Foursquare. Foursquare merupakan satu dari beberapa situs jejaring sosial dengan gabungan Twitter, Facebook dan GPS, untuk menjalin sosialisasi di dunia maya. Foursquare adalah sebuah situs web dan aplikasi dari telepon selular yang memungkinkan pengguna untuk

berinteraksi dengan teman mereka dan secara langsung check-in lokasi terbaru mereka. Foursquare bisa digunakan pada semua telepon selular yang menawarkan aplikasi mobile web.

Mayor adalah sebuah pangkat yang akan diberikan oleh situs web ini apabila anda telah check-in di satu lokasi dengan intensitas yang tinggi. Dan jika pengguna lain telah mengalahkan intensitas anda dalam check-in di lokasi tersebut maka dialah yang akan dinobatkan sebagai seorang Mayor yang baru. Banyak penawaran yang didapat bila anda adalah seorang mayor dari sebuah lokasi. Di dalam situs ini, pengguna juga bisa membuat sebuah list dari hal-hal yang akan dikerjakan (to do list) untuk kepentingan pribadi dan juga memberikan tips tentang lokasi tersebut sehingga pengguna lain bisa membacanya. Tips ini bisa berupa saran tentang apa yang sebaiknya dilakukan, dilihat, atau dimakan pada lokasi tersebut. Off the Grid check-in adalah sebuah check-in yang dilakukan pengguna secara rahasia karena pengguna tersebut tidak mau lokasinya diketahui oleh pengguna lain.

Foursquare adalah situs jejaring sosial dimana penggunanya dapat menggabungkan dengan akun di jejaring sosial lainnya, seperti Facebook dan Twitter. Foursquare merupakan salah satu layanan jaringan sosial internet yang gratis, pengguna dapat membentuk jaringan dengan mengundang teman. Orang-orang di seluruh dunia tengah gandrung dengan mesin ajaib ini.

Dengan melihat data di CEO Foursquare, Dennis Crowley mengklaim bahwa setidaknya sekira 15 ribu orang mendaftar ke FourSquare setiap harinya.. Di dunia pengguna foursquare mencapai 2 juta akun hanya dalam 15 bulan. (<http://techno.okezone.com/read/2010/07/13/55/352479/55/pengguna-foursquare-tembus-2-juta>)

Inilah zaman baru. Zaman yang merevolusi cara orang berkomunikasi dan berjejaring. Teknologi telah menisbikan ruang, waktu, dan batas sosial. Komunikasi terjalin sedemikian intens dalam kesunyian, tanpa kata-kata. Tidak ada suara. Keriuhan komunikasi jutaan orang di dunia berlangsung riuh dalam aneka simbol. Kalau pun ada keriuhan itu terjadi hanya di dalam benak mereka yang termangu di depan komputer. Zaman yang aneh karena kode-kode berupa huruf dan angka mampu mencipta realitas lain di dunia yang maya. Realitas baru ini terepresentasikan sedemikian utuhnya meski hanya berupa simbol, mulai dari sekadar mengirim secangkir kopi hingga memeluk dan mencium mesra. Meski hanya berupa kode interaktivitas ini mampu membuat enzim kimiawi pembawa emosi di dalam tubuh kita bergejolak juga. Di dunia maya itu terbit rasa senang, sedih, bahagia, cemburu, kesal, semuanya. (<http://tekno.kompas.com/read/xml/2008/11/12/17403822/i.love.facebook.epidemi.skizofrenia>.)

Foursquare diciptakan pada tahun 2009 dengan ketersediaan yang terbatas , yaitu hanya untuk 100 area perkotaan. (Amsterdam, Atlanta,

Austin, Texas, Boston, Chicago, Dallas / Fort Worth, Denver, Detroit, Helsinki, Houston, Las Vegas, London, Los Angeles, Miami, Minneapolis / Saint Paul, New York City, Pittsburgh, Philadelphia, Phoenix, Portland, San Diego, San Francisco, Seattle, Toronto, DC, Seoul, dan Bombay). Dan pada Januari tahun 2010, situs web ini bisa diakses tanpa batasan daerah sehingga berkembang menjadi 500.000 pengguna. Pada tanggal 21 Maret 2010 yang dinobatkan sebagai ulang tahun Foursquare, telah terdapat 2 juta pengguna, lebih dari 10 juta badges yang sudah diberikan, lebih dari 1.4 juta tempat yang 1200 diantaranya memberikan penawaran spesial, dan telah terjadi lebih dari 15,5 juta check-in. Di Surabaya sendiri pengguna foursquare sudah mencapai 2 ribu pengguna. (www.Foursquare.com).

Foursquare memiliki *block* atau fitur yaitu :

- a) Find Your Friend adalah fitur untuk meng add teman kita yang memiliki account di Foursquare.
- b) Check In adalah fitur yang dapat menunjukkan keberadaan kita dengan melakukan check in dan menuliskan sesuatu di akun kita melalui foursquare.
- c) Shout, adalah fitur dimana kita bisa menulis sesuatu tanpa memberitahu keberadaan kita.
- d) Search Venues, dari sini kita bisa mencari sesuatu tempat apakah sudah ada atau belum di dalam situs foursquare.
- e) Badges, adalah imbalan atau hadiah yang diberikan untuk pengguna apabila ia melakukan check-in di tempat-tempat

yang menarik. Badges biasanya mempunyai ikatan dengan lokasi yang di tag. Pengguna melakukan tag untuk menjelaskan sebuah tempat atau lokasi di situs web ini. Staf dari Foursquare sangat hati-hati dalam memberikan informasi tentang cara membuka badges. Terdapat beberapa macam badges yang bisa dimanfaatkan untuk berbagai kegunaan. Badges lainnya menunjukkan sebuah kota, lokasi, event, atau tanggal.

- f) Leaderboard, berisi pengumuman check in terbanyak diantara semua teman kita dalam Foursquare selama satu minggu.
- g) Change Location, di sini kita bisa merubah sebuah lokasi baik nama, maupun titik lokasi tersebut agar lebih tepat.
- h) Add Friend, di sini kita bisa mengadd teman kita yang telah memiliki akun Foursquare.

Check-in dalam situs web ini. Pengguna bisa mendapatkan poin saat pertama kali check-in atau menambah suatu tempat baru di dalam situs web Foursquare. Foursquare juga menampilkan sebuah list di situs webnya agar kita bisa melihat siapakah dari pengguna situs ini yang sudah mendapatkan poin tertinggi dalam "Leaderboard". "Leaderboard" ini akan di program ulang setiap Minggu malam pukul 12.00.

Badges adalah imbalan atau hadiah yang diberikan untuk pengguna apabila ia melakukan check-in di tempat-tempat yang menarik. Badges biasanya mempunyai ikatan dengan lokasi yang di tag. Pengguna melakukan tag untuk menjelaskan sebuah tempat atau lokasi di situs web ini. Staf dari Foursquare sangat hati-hati dalam memberikan informasi tentang cara membuka badges. Terdapat beberapa macam badges yang bisa dimanfaatkan untuk berbagai kegunaan. Badges lainnya menunjukkan sebuah kota, lokasi, event, atau tanggal. (<http://id.wikipedia.org/wiki/Foursquare>).

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terhadap fenomena komunikasi yang terjadi di internet melalui situs Foursquare ini. Peneliti ingin mengetahui tingkat pengetahuan Mahasiswa di Surabaya dengan adanya situs Foursquare. Manusia tidak bisa terlepas dari komunikasi antar satu dengan lainnya, sehingga kita perlu untuk mengetahui seberapa tahu tentang perkembangan dan informasi tentang fitur – fitur atau content yang ada dalam situs Foursquare yang ada di internet.

Peneliti memilih Foursquare sebagai obyek penelitian karena Foursquare adalah alat komunikasi melalui media internet yang akhir – akhir ini mulai banyak digunakan orang sebagai tempat untuk mengetahui keberadaan mereka, baik itu teman baru ataupun teman lama yang juga berteman di akun Facebook dan Twitternya.

Responden dalam penelitian ini adalah mahasiswa yang suka mengakses internet dengan batasan usia 17 tahun keatas, Pada usia mahasiswa akan terjadi pertumbuhan kemampuan intelektual dan penilaian diri yang mana daya pikir dan nalar mengalami perkembangan dari masa sebelumnya. Hal ini bisa diukur dari kemampuan untuk menganalisis dan memahami sesuatu. Sehingga dalam hal ini peneliti lebih memilih mahasiswa 17 tahun ke atas Karena selain pelajar, mahasiswa merupakan yang paling banyak mengakses situs foursquare ini di dunia. (<http://id.wikipedia.org/wiki/Foursquare>).

Lokasi penelitian ini dipilih di kota Surabaya, sebab Surabaya adalah kota asal peneliti, dan merupakan kota yang mempunyai jumlah mahasiswa terbanyak di Jawa Timur. Dan terbanyak kedua di Indonesia.

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah tersebut, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut : “ Bagaimana Tingkat Pengetahuan Mahasiswa Surabaya tentang Situs Foursquare yang ada di Internet ? “

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui Tingkat Pengetahuan Mahasiswa Surabaya tentang Situs Foursquare di Internet.

1.4. Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis dan praktis.

1. Kegunaan Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai masukan atau sumbangan dalam kajian Ilmu Komunikasi khususnya yang berkaitan dengan tingkat pengetahuan khalayak dalam berkomunikasi melalui internet sebagai referensi yang berguna bagi penelitian selanjutnya.

2. Kegunaan Praktis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi situs Foursquare yang berkaitan dengan tingkat pengetahuan penggunaannya dalam menggunakan Foursquare.