

PEMANFAATAN *HANDPHONE* DI KALANGAN MAHASISWA

¹Ika Lestari & ²Gusti Yarmi

e-mail: ikalestari@unj.ac.id

PGSD Universitas Negeri Jakarta

Jl. Setiabudi 1 No. 1 Jakarta Selatan

Abstrak: Penelitian ini bertujuan mengidentifikasi pemanfaatan program aplikasi di *handphone* pada proses belajar mahasiswa. Penelitian ini merupakan langkah analisis kebutuhan penelitian pengembangan Pengembangan *Mobile Learning* Berbasis Moodle untuk Pembelajaran di Perguruan Tinggi. Penelitian dilakukan dari bulan Maret 2017 sampai Mei 2017 dengan melibatkan 64 mahasiswa untuk mata kuliah Perkembangan Peserta Didik. Penelitian ini menggunakan metode penelitian survei dengan pendekatan kuantitatif. Pengumpulan data dilakukan dengan kuesioner terbuka kepada 64 mahasiswa. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis statistik deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan, masih minimnya pemanfaatan *handphone* untuk digunakan dalam proses belajar dan pembelajaran mahasiswa dan masih banyaknya aplikasi media sosial yang sering dibuka oleh mahasiswa. Penelitian ini berimplikasi pada diperlukannya kehadiran suatu aplikasi *mobile learning* berbasis moodle yang dapat digunakan oleh mahasiswa untuk belajar di dalam kelas.

Kata kunci: *handphone*, aplikasi, mahasiswa.

UTILIZATION OF MOBILE PHONE IN COLLEGE STUDENTS

Abstract: This study aims to identify the utilization of application programs on mobile phones in the student learning process. This research is a requirement analysis step from development research entitled "Development of Moodle Based Learning Mobile for Learning in Higher Education". The study was conducted from March to May 2017 involving 64 students for the course of Development of Learners. This research was used survey research method with quantitative approach. The data was collected by an open questionnaire given to 64 students. Data analysis technique used is descriptive statistical analysis. The result of the research shows that there is still minimal use of mobile phones to be used in learning process and student learning and there are still many social media applications that are often opened by students. This research has implications for the presence of a moodle-based mobile learning application that can be used by students to study in the classroom.

Keywords: mobile phone, application, student.

PENDAHULUAN

Pembelajaran di perguruan tinggi berbeda dengan di tingkat sekolah. Perbedaannya terletak pada pembelajaran yang mengarah orang dewasa (andragogi) menuntut mahasiswa untuk lebih mandiri, kreatif, mengembangkan kemampuan dirinya secara maksimal. Peran dosen mengalami pergeseran dari pengajar mengarah pada fasilitator. Dengan terjadinya pergeseran peran dosen, maka dosen dituntut untuk menciptakan suatu model pembelajaran yang dapat mengaktifkan mahasiswa untuk terlibat di dalam proses pembelajaran.

Budaya dengar, catat sudah tidak lagi digunakan. Terutama di era saat ini membuat mahasiswa "dikepung" berbagai teknologi canggih. Namun, tidak semua mahasiswa mampu memanfaatkan teknologi tersebut untuk keperluan pembelajaran. Menurut data US Census Bureau

(dalam Rajasa, 2015: 1), tercatat pada 2014 jumlah pengguna telepon seluler telah menembus angka kurang lebih 281 juta yang tersebar dari Sabang sampai Merauke, sedangkan jumlah penduduk Indonesia pada awal 2014 baru mencapai 251 juta jiwa.

Berdasarkan data bulan Januari 2015 ditemukan bahwa pengguna aktif internet di Indonesia adalah 72.7 juta orang, sebanyak 72.0 juta yang memiliki akun media sosial aktif, 308.2 juta pengguna *handphone*, dan 62.0 juta pengguna akun media sosial *mobile* yang aktif. Dijelaskan juga bahwa lamanya waktu yang dihabiskan seseorang untuk menggunakan internet dengan *mobile phone* sebanyak 3 jam 10 menit. Kecenderungannya orang Indonesia lebih banyak menggunakan membuka situs Facebook disusul dengan *Whatsapp*, *Twitter* dan media sosial lainnya (*We are Social*, 2015: 154).

Namun, hal ini tidak dibarengi dengan

pemanfaatan *handphone* untuk dunia pendidikan. Dari sejumlah pengguna *handphone* di Indonesia ternyata sebagian besar hanya diperuntukkan untuk telepon, SMS, *Facebook*, *Instagram*, dan *chatting*. Belum banyak yang digunakan untuk pemanfaatan pembelajaran dalam dunia pendidikan. Tantangan yang ada adalah belum banyak tersedia konten-konten pembelajaran berbasis *mobile* yang bisa diakses secara luas. Kebanyakan konten yang beredar di pasaran masih didominasi konten hiburan yang memiliki aspek pendidikan yang kurang.

Handphone atau yang disebut *handphone* adalah sebuah perangkat telekomunikasi elektronik tanpa menggunakan kabel telepon tetapi memanfaatkan jaringan sinyal GPRS, EDGE, 3G dan HSDPA. *Handphone* dapat dibawa kemana-mana (*portable*) dan tidak perlu disambungkan dengan jaringan telepon menggunakan kabel (*nirkabel*, *wireless*). *Handphone* adalah salah satu alat telekomunikasi yang didalamnya terdapat fasilitas seperti SMS, *Whatsapp*, *game*, MP3, Video, Kamera, Radio sehingga *handphone* menjadi alat multimedia.

Selain berfungsi untuk melakukan dan menerima panggilan telepon, *handphone* umumnya juga mempunyai fungsi pengiriman dan penerimaan pesan singkat seperti SMS, *Whatsapp*, *Line*, dan *BBM*. Ada pula penyedia jasa *handphone* di beberapa negara yang menyediakan layanan generasi ketiga (3G) maupun 4G dengan menambahkan jasa *video call*, *mobile banking*, maupun untuk televisi *online* di *handphone*. Sekarang, *handphone* menjadi *gadget* yang multifungsi. Mengikuti perkembangan teknologi digital, kini *handphone* juga dilengkapi dengan berbagai pilihan fitur, seperti dapat mendengarkan siaran radio dan menonton televisi, MP3/MP4, kamera digital, *game*, dan layanan internet (WAP, GPRS, 3G, HSDPA), sampai belanja *online*. Selain fitur-fitur tersebut, *handphone* sekarang sudah seperti mini computer yang memungkinkan seseorang mengetik aplikasi *Microsoft Office* di *handphone*.

Handphone memiliki banyak dampak positif bagi pengguna seperti memudahkan di dalam berkomunikasi; memudahkan mencari informasi tentang apa saja, dimana saja, dan kapan saja; membuat proses pembelajaran menjadi lebih mudah dengan fasilitas internet yang diberikan; menyediakan fasilitas hiburan seperti *game*, audio, dan video; membuat peserta didik baik anak-anak maupun orang dewasa untuk melek teknologi sehingga semua urusan dapat terjadi secara efektif dan efisien.

Tidak hanya berdampak positif, *handphone* juga

memiliki dampak negatif diantaranya mengganggu perkembangan anak sehingga menjadi tidak fokus pada lingkungan sekitar di sekeliling anak termasuk ketika sedang belajar; membuat turunnya prestasi belajar peserta didik; mengganggu kesehatan dikarenakan dampak radiasi yang timbul dari *handphone*; memicu terjadinya tindak kejahatan; mempengaruhi sikap dan perilaku penggunanya dengan hadirnya situs-situs kekerasan maupun pornografi; memunculkan perilaku pemborosan di dalam pembelian pulsa; beredarnya berita-berita yang belum tentu benar kebenarannya sehingga menyebabkan provokasi di kalangan masyarakat; serta melemahnya daya kerja otak dikarenakan perhatian dan memorinya tersita untuk *handphone*.

Dengan adanya dampak positif dan negatif dari penggunaan *handphone*, penelitian ini ingin menjawab dua pertanyaan penelitian yaitu (1) bagaimana pemanfaatan program aplikasi di *handphone* untuk proses belajar mahasiswa PGSD UNJ? (2) program aplikasi apa yang paling sering dibuka di *handphone* oleh mahasiswa PGSD UNJ?

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode survei dengan pendekatan kuantitatif melalui statistik deskriptif. Penelitian dilakukan di Kampus E PGSD FIP UNJ untuk mahasiswa mata kuliah Perkembangan Peserta Didik Angkatan tahun 2016 dikarenakan penelitian ini adalah langkah analisis kebutuhan dari penelitian pengembangan yang berjudul Pengembangan *Mobile Learning* Berbasis *Moodle* untuk Pembelajaran di Perguruan Tinggi. Waktu penelitian berlangsung selama 3 bulan dimulai dari Maret sampai Mei 2017.

Teknik pengumpulan data dengan menyebarkan kuesioner yang bertujuan untuk mengumpulkan informasi tentang penggunaan *handphone* di kalangan mahasiswa PGSD FIP UNJ. Kuesioner berisi pertanyaan-pertanyaan tentang rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian. Teknik analisis yang digunakan untuk menghitung data kuesioner yaitu berupa statistik deskriptif dengan menghitung persentase jawaban yang diberikan mahasiswa. Data dari setiap indikator dalam penggunaan *handphone* di kalangan mahasiswa agar mudah dianalisis, menggunakan pedoman penafsiran data dengan perincian sebagai berikut:

- 0% : tidak ada mahasiswa
- 1-26% : sedikit sekali mahasiswa
- 27-49% : sebagian kecil mahasiswa

50%	: sebagian mahasiswa
51-75%	: sebagian besar mahasiswa
76-99%	: hampir semua mahasiswa
100%	: semua mahasiswa

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan hasil kuesioner terbuka yang diberikan kepada mahasiswa mata kuliah Perkembangan Peserta Didik ditemukan hasil survei dari 13 indikator yang ditanyakan. Indikator yang ditanyakan sebagai berikut.

Jumlah Peralatan Teknologi Informasi dan Komunikasi yang dimiliki

Dari 64 mahasiswa yang memiliki peralatan TIK (komputer pribadi, laptop, tablet, *ipod touch*, telepon, dan *handphone*) diperoleh hasil jika *handphone* merupakan peralatan yang paling banyak dimiliki oleh mahasiswa. Semua mahasiswa memilikinya bahkan ada lima mahasiswa yang memiliki *handphone* 2 buah; tidak ada mahasiswa yang memiliki *ipod touch*; laptop dimiliki oleh mahasiswa sebagai peralatan TIK kedua setelah *handphone*; berikutnya yaitu komputer pribadi; telepon, kemudian tablet. Terlihat dari jumlah *handphone* yang dimiliki ada 74 buah dari 64 mahasiswa sehingga penggunaan *moodle* dengan *mobile learning* memungkinkan untuk dilakukan di dalam pembelajaran oleh mahasiswa.

Lamanya Penggunaan Peralatan TIK dalam Sehari

Diperoleh informasi jika sedikit sekali mahasiswa (25%) yang menggunakan komputer pribadi < 1 jam; tidak ada mahasiswa (0%) yang menggunakan komputer pribadi > 3 jam; sebagian kecil mahasiswa (37.5%) menggunakan laptop selama 2 – 3 jam; hampir semua mahasiswa (81.25%) yang menggunakan *handphone* > 3 jam sehingga dapat disimpulkan pada umumnya, hampir semua mahasiswa menggunakan *handphone* paling lama dibandingkan peralatan TIK lainnya

Aplikasi yang Digunakan pada *Handphone*

Diperoleh informasi jika sebagian besar mahasiswa (68.75 %) sering sekali membuka aplikasi *Instagram* dibandingkan program lainnya; tidak ada mahasiswa (0%) yang membuka aplikasi *twitter*, *path*, dan *skype*; sebagian besar mahasiswa (53.13%) sering sekali membuka aplikasi *whatsapp*; sebagian besar mahasiswa (53.13%) sering sekali membuka aplikasi *line*; sehingga dapat disimpulkan pada umumnya, mahasiswa menggunakan *handphone* untuk keperluan bersosialisasi.

Alat Komunikasi Verbal/Lisan yang Digunakan

Sehari-hari

Diperoleh informasi jika tidak ada mahasiswa (0%) yang sering sekali menggunakan telepon; sedikit sekali mahasiswa (6.25%) yang sering sekali menggunakan tablet; sebagian besar mahasiswa (71.88%) yang sering sekali menggunakan *handphone*; sehingga dapat disimpulkan pada umumnya, mahasiswa sering sekali menggunakan *handphone*.

Tujuan Penggunaan *Handphone*

Diperoleh informasi jika sebagian besar mahasiswa (62.5%) sering sekali menggunakan *handphone* untuk keperluan berinteraksi di media sosial dan *browsing* di internet; sebagian kecil mahasiswa (40.63%) sering menggunakan *handphone* untuk mendengar musik; hampir semua mahasiswa (81.25%) jarang menggunakan *handphone* untuk merekam suara/musik; hampir semua mahasiswa (78.13%) jarang menggunakan *handphone* untuk merekam video sehingga dapat disimpulkan aktivitas yang paling tinggi dilakukan oleh mahasiswa di *handphone* yaitu berinteraksi dengan media sosial dan *browsing* di internet.

Rata-rata Waktu Menggunakan *Handphone*/Telepon Genggam dalam Sehari

Diperoleh informasi jika sebagian besar mahasiswa (71.88%) menggunakan *line* lebih dari 3 jam; sebagian besar mahasiswa (53.13%) menggunakan *Instagram* > 3 jam; sehingga dapat disimpulkan pada umumnya, sebagian besar mahasiswa menggunakan *handphone* untuk berinteraksi dengan media sosial lebih membutuhkan waktu yang lama dibandingkan aplikasi lainnya.

Keperluan Mahasiswa Menggunakan Fasilitas Internet di *Handphone*

Diperoleh informasi jika sebagian besar mahasiswa (71.88%) sering sekali menggunakan fasilitas internet untuk *Line*; sebagian besar mahasiswa (53.13%) sering sekali menggunakan fasilitas internet untuk *Instagram*; sehingga dapat disimpulkan pada umumnya, sebagian besar mahasiswa menggunakan fasilitas internet di *handphone* untuk berinteraksi dengan media sosial.

Keperluan Sarana Komunikasi

Diperoleh informasi jika hampir semua mahasiswa (±90%) menggunakan media sosial seperti *Facebook*, *Twitter*, *Path*, *Instagram*, dan *Skype* untuk keperluan pribadi; hampir semua mahasiswa (87.50%) menggunakan *Line* untuk keperluan perkuliahan; sehingga dapat disimpulkan pada umumnya, mahasiswa memanfaatkan sarana yang ada di *handphone* untuk keperluan pribadi dibandingkan perkuliahan.

Informasi yang Dibrowsing/cari di Internet

Diperoleh informasi jika sebagian besar mahasiswa (56.25%) sering sekali membuka informasi yang berkaitan tentang hiburan di *handphone*; sebagian kecil mahasiswa (37.50%) sering sekali membuka informasi yang berkaitan tentang ilmu pengetahuan; sebagian kecil mahasiswa (37.50%) sering sekali membuka informasi yang berkaitan tentang hobi; sehingga dapat disimpulkan pada umumnya, sebagian mahasiswa sering membuka informasi ilmu pengetahuan dibandingkan informasi lainnya.

Pemanfaatan Internet di *Handphone* untuk Keperluan Perkuliahan

Diperoleh informasi jika hampir semua mahasiswa (78.13%) sering sekali menggunakan internet untuk mengerjakan tugas mata kuliah; sebagian besar mahasiswa (53.13%) sering sekali mempersiapkan bahan mata kuliah; sebagian mahasiswa (50%) sering sekali menggunakan internet untuk membandingkan dengan bahan mata kuliah; sehingga dapat disimpulkan pada umumnya, mahasiswa sudah sering sekali memanfaatkan internet untuk keperluan perkuliahan.

Penggunaan Fasilitas Internet oleh Dosen

Diperoleh informasi jika sedikit sekali (18.75%) dosen yang sering sekali menggunakan internet untuk diskusi di kelas; sedikit sekali dosen (3.13%) dosen yang sering sekali menggunakan internet untuk memberikan ujian; sehingga dapat disimpulkan pada umumnya, dosen jarang melibatkan penggunaan internet di dalam proses pembelajaran.

Alasan Penggunaan Internet bagi Mahasiswa

Diperoleh informasi jika sebagian besar mahasiswa (75%) sering sekali menggunakan internet untuk alasan murah dan praktis; sebagian besar mahasiswa (71.88%) sering sekali menggunakan internet untuk alasan dapat diakses di banyak tempat; sebagian besar mahasiswa (56.25%) sering sekali menggunakan internet untuk alasan berbagai jenis informasi tersedia; sebagian besar mahasiswa (56.25%) sering sekali menggunakan internet untuk alasan informasi lebih mudah diperoleh daripada membaca buku; sedikit sekali mahasiswa (21.88%) yang sering sekali menggunakan internet untuk mencari informasi mutakhir; sehingga dapat disimpulkan pada umumnya, mahasiswa menggunakan internet dengan alasan murah dan praktis.

Lokasi Belajar Online

Diperoleh informasi jika sedikit sekali mahasiswa (3.13%) yang sering sekali belajar *online* baik di program studi maupun di luar program studi; sebagian kecil mahasiswa (34.38%) yang sering belajar

online di program studi; sebagian kecil mahasiswa (46.88%) yang sering belajar *online* di luar program studi; sehingga dapat disimpulkan pada umumnya, mahasiswa tidak sering dilibatkan untuk belajar *online* baik di dalam maupun luar program studi.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan terhadap 64 mahasiswa dengan dibagikan kuesioner terbuka terkait penggunaan *handphone* di kalangan mahasiswa maka dapat disimpulkan semua mahasiswa memiliki *handphone* bahkan ada beberapa mahasiswa yang memiliki *handphone* lebih dari satu. Dibandingkan dengan peralatan TIK lainnya, *handphone* digunakan oleh mahasiswa > 3 jam perharinya. Aktivitas yang dilakukan lebih banyak berinteraksi dengan media sosial. Program yang paling banyak dibuka oleh mahasiswa yaitu *Instagram*. Berikutnya yaitu *Line*. Terlihat juga jika *Instagram* adalah aplikasi yang paling membutuhkan waktu sering sekali dibuka perharinya yaitu > 3 jam. Berbeda sekali ketika mahasiswa berkaitan dengan perkuliahan yang hanya membutuhkan < 1 jam untuk memanfaatkan internet di *handphone* dalam mencari informasi.

Internet lebih banyak dimanfaatkan oleh mahasiswa untuk keperluan membuka *Instagram* dan berinteraksi dengan media sosial lainnya. Sarana yang ada di *handphone* untuk keperluan pribadi dibandingkan perkuliahan. Jika *browsing* internet di *handphone* hanya informasi hiburan yang sebagian besar mahasiswa lakukan (56.25%). Sisanya membuka informasi tentang hobi, ilmu pengetahuan, dan lain-lain. Internet sering digunakan oleh mahasiswa untuk mengerjakan tugas kuliah namun sedikit sekali dosen (18.75%) yang sering sekali menggunakan internet untuk diskusi di kelas. Padahal sebagian besar mahasiswa (75%) sering sekali menggunakan internet karena dianggap murah dan praktis. Pada umumnya, mahasiswa tidak sering dilibatkan untuk belajar *online* baik di dalam maupun luar program studi.

Pembahasan

Berdasarkan rumusan masalah yaitu (1) bagaimana pemanfaatan program aplikasi di *handphone* untuk proses belajar mahasiswa PGSD dan MKDK UNJ? (2) program aplikasi apa yang paling sering dibuka di *handphone* oleh mahasiswa PGSD dan MKDK UNJ? Kedua pertanyaan tersebut dijawab dalam pembahasan.

Pemanfaatan aplikasi-aplikasi yang ada di *handphone* sebagian besar dilakukan untuk keperluan pribadi masih sangat jarang yang memanfaatkannya untuk keperluan perkuliahan. Aplikasi seperti *Instagram*, *Line* adalah yang paling tinggi digunakan oleh mahasiswa untuk berinteraksi sosial padahal

kedua aplikasi tersebut dapat dimanfaatkan untuk keperluan perkuliahan tetapi mahasiswa lebih memilih untuk keperluan pribadi. Tingginya minat mahasiswa terhadap *handphone* membuat 10 mahasiswa yang memiliki dua buah *handphone*. Aplikasi yang paling sering digunakan oleh mahasiswa di *handphone* untuk keperluan perkuliahan yaitu *browsing* di internet untuk mencari bahan-bahan pembuatan makalah atau paper.

Minimnya penggunaan aplikasi di *handphone* oleh mahasiswa disebabkan karena rendahnya dosen yang memasukkan *e-learning* di dalam pembelajaran di kelas. Bahkan jarang dosen yang menugaskan mahasiswa untuk pembelajaran secara *online* di luar kelas sehingga tidak mengherankan jika mahasiswa kurang memanfaatkan aplikasi yang ada di *handphone* untuk kegiatan belajar dan pembelajaran. Dengan kurang diperkenalkannya mahasiswa tentang pemanfaatan *handphone* untuk keperluan pembelajaran di dalam kelas maka semakin rendah mahasiswa mengetahui kebermanfaatan aplikasi di *handphone* untuk kegiatan pembelajaran. Mahasiswa tetap akan semakin berinteraksi dengan media sosial untuk keperluan pribadi. Hal ini jika dikaitkan dengan dampak negatif penggunaan *handphone* tentu sangat merugikan mahasiswa. Pemborosan, penurunan prestasi belajar, tingkat ketergantungan yang tinggi pada *handphone*, sampai pada memunculkan sikap *addictive*. Bandingkan ketika *handphone* belum ada seperti sekarang ini. Dahulu orang tidak terlalu repot atau bingung jika tidak ada *handphone* karena memang belum sampai pada tahap ketergantungan yang tinggi bandingkan dengan keadaan saat ini ketika tidak membawa *handphone* tentunya akan membawa seseorang kepada rasa kegelisahan.

Oleh karena itu, tingginya penggunaan *handphone* di kalangan mahasiswa dapat dibantu dengan dimunculkannya aplikasi-aplikasi yang dapat menunjang proses pembelajaran sehingga *handphone* dapat menjadi media pembelajaran bagi mahasiswa. Dengan adanya aplikasi tersebut maka mahasiswa dapat dengan mudah mengakses media pembelajaran yang dibutuhkan, dibuka di mana saja, serta menarik bagi mahasiswa karena dikemas di dalam *handphone* sehingga tentunya tidak salah jika dihadirkan pembelajaran yang berbasis *mobile learning* untuk memfasilitasi mahasiswa dalam kegiatan pembelajaran yang tentunya membawa

perubahan baru kegiatan pembelajaran yang tadinya konvensional menjadi berbasis android.

PENUTUP

Kesimpulan

Pemanfaatan *handphone* lebih banyak digunakan untuk keperluan pribadi dibandingkan perkuliahan. Padahal jika dilihat dari lamanya waktu penggunaan *handphone* dibandingkan dengan peralatan TIK lainnya, *handphone* digunakan oleh mahasiswa > 3 jam perharinya. Aktivitas yang dilakukan lebih banyak berinteraksi dengan media sosial. Program yang paling banyak dibuka oleh mahasiswa yaitu *Instagram* dan *Line*. Terlihat juga jika *Instagram* adalah aplikasi yang paling membutuhkan waktu sering sekali dibuka perharinya yaitu > 3 jam. Berbeda sekali ketika mahasiswa berkaitan dengan perkuliahan yang hanya membutuhkan < 1 jam untuk memanfaatkan internet di *handphone* dalam mencari informasi. Internet lebih banyak dimanfaatkan oleh mahasiswa untuk keperluan membuka *Instagram* dan berinteraksi dengan media sosial lainnya.

Saran

Dibutuhkannya bagi dosen untuk dapat memanfaatkan aplikasi-aplikasi yang ada pada *handphone* untuk keperluan kegiatan belajar dan pembelajaran mengingat sedikit sekali yang menggunakan *e-learning* di dalam kelas sehingga mahasiswa tertarik dalam memanfaatkan *handphone* tidak hanya untuk keperluan pribadi. Dosen juga dapat merancang dan membuat aplikasi *mobile learning* berbasis android mengingat lamanya waktu penggunaan *handphone* di kalangan mahasiswa yang membutuhkan > 3 jam perharinya.

DAFTAR PUSTAKA

- Rajasa, A. (2015). *Pengguna ponsel di indonesia melebihi jumlah penduduk*. <http://foto.metrotv-news.com/view/2015/06/26/407789/pengguna-ponsel-di-indonesia-melebihi-jumlah-penduduk>. (Diunduh 21 Mei 2016)
- We Are Social. (2015). *Digital, social & mobile worldwide in 2015*. <http://weare-social.com/uk/special-reports/digital-social-mobile-worldwide-2015>. (Diunduh 21 Mei 2016)