

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Tinjauan Pustaka

1. Media Sosial

Media Sosial adalah platform yang menyajikan banyak sekali fitur-fitur didalamnya. Media sosial pun mempunyai berbagai macam bentuk dan fungsi yang didapat oleh para pemakainya. Bila tradisional memakai majalah dan radio sebagai media, maka internet digunakan untuk media sosial. Media sosial mengundang siapa saja yang tertarik untuk bergabung dan berpartisipasi, dengan memberikan masukan, komentar, dan memberikan informasi secara terbuka kepada publik dengan waktu yang cepat dan tidak terbatas.

Media sosial adalah sebuah media daring dengan penggunaanya bisa dengan mudah berpartisipasi, berbagi dan menciptakan isi blog, jejaring sosial, wiki, forum dan dunia virtual. Blog, jejaring sosial dan wiki merupakan bentuk media sosial yang paling umum digunakan oleh masyarakat di seluruh dunia. Andreas Kaplan dan Michael Haenlein mendefinisikan media sosial sebagai sebuah kelompok aplikasi berbasis internet yang dibangun di atas dasar ideologi dan teknologi Web 2.0 dan memungkinkan penciptaan dan pertukaran *user-generated conten* (Ni'matul Rohmah, 2020)

a. Fungsi Media Sosial

Social media memiliki beberapa fungsi sebagai berikut :

1) Social media adalah media yang didesain untuk memperluas interaksi sosial manusia

menggunakan internet dan teknologi web.

- 2) Social media berhasil mentransformasi praktik komunikasi searah media siaran dari satu institusi media ke banyak *audience* (“one to many”) menjadi praktik komunikasi dialogis antar banyak *audience* (“many to many”).
- 3) Social media mendukung demokratisasi pengetahuan dan informasi. Mentransformasi manusia dari pengguna isi pesan menjadi pembuat pesan itu sendiri.

2. Instagram

Instagram merupakan salah satu bentuk hasil dari kemajuan internet dan tergolong salah satu media sosial yang cukup digandrungi oleh khalayak masa kini. Hal ini dapat dibuktikan dengan meningkatnya pengguna instagram pada setiap tahunnya. Dalam hal ini remaja zaman sekarang selalu mengikuti trend yang sedang berlangsung di dunia dan dikalangan mereka, karena mereka tidak mau dibilang ketinggalan zaman oleh teman-temannya dan dianggap populer jika mengikuti zaman

Berbeda dengan media sosial lainnya, instagram menitik beratkan kepada postingan foto dan video dari para penggunanya. Keunikan yang membuat instagram satu ini berbeda dengan media sosial pada umumnya. Apalagi, instagram sering kali memperbaharui sistemnya. Sejak kemunculannya pada tahun 2010 silam, instagram sering memperbarui fitur yang ada sehingga fiturnya lebih lengkap dan lebih menarik.

Menurut Atmoko daplikasi instagram memiliki lima menu utama yang semuanya terletak di bagian bawah, aplikasi tersebut yaitu:

1. *Home Page* : Halaman utama menampilkan linimasa foto-foto terbaru dari semua pengguna yang telah diikuti.

2. *Search*: Untuk memudahkan pengguna melakukan pencaharian pada akun pengguna lainnya atau pencaharian pada foto-foto yang sedang populer.
3. *Camera* : Dengan menu ini pengguna dapat langsung memotret dan mengunggah foto atau video keinstagram dengan berbagai efek yang disediakan di dalam aplikasi tersebut.
4. *Profile* : Di halaman profil kita bisa mengetahui secara detail mengenai informasi pengguna, baik itu diri kita maupun orang lain sesama pengguna.
5. *News Feed* : Fitur ini menampilkan notifikasi terhadap berbagai aktivitas yang dilakukan oleh pengguna instagram.

Selain itu menurut Atmoko juga ada beberapa bagian yang sebaiknya diisi agar foto yang kita unggah lebih informatif. Bagian-bagian tersebut yakni:

1. *Caption* : Membuat judul atau caption foto lebih bersifat untuk memperkuat karakter atau pesan yang ingin disampaikan pada foto tersebut.
2. *Hashtag* : Suatu label berupa suatu kata yang diberi awalan symbol bertanda pagar (#). Fitur pagar ini penting karena sangat memudahkan pengguna untuk menemukan foto-foto di instagram dengan label tertentu.
3. *Geotage* atau lokasi: Instagram memaksimalkan teknologi ini dengan menyediakan fitur lokasi. Sehingga setiap foto yang diunggah akan menampilkan lokasi di mana pengambilannya.
4. *Share* : Instagram juga menyediakan fitur share ke media social lainnya seperti facebook, twitter, dan lainnya.

Menurut Atmoko dalam (Revina Saputera, H.H. Daniel Tamburian, 2018) instagram disebut layanan foto sharing, tetapi instagram juga merupakan jejaring

sosial. Karena di sini pengguna bisa berinteraksi dengan sesama pengguna lain. Ada beberapa aktivitas yang dapat pengguna lakukan di instagram, yaitu:

1. *Follow* : bisa dibayangkan betapa sepiya ketika sendirian di dunia instagram yang meriah. Oleh karena itu dengan adanya follow memungkinkan pengguna untuk mengikuti atau berteman dengan pengguna lain yang di anggap menarik untuk diikuti.
2. *Like* : Jika menyukai foto yang ada di linimasa, jangan segan-segan untuk memberi like. Pertama dengan menekan tombol like di bagian bawah *caption* yang bersebelahan dengan komentar. Kedua, dengan *double tap* (mengetuk dua kali) pada foto yang disukai.
3. *Comment* : Sama seperti like, komentar adalah bagian dari interaksi namun lebih hidup dan personal. Karena lewat komentar, pengguna mengungkapkan pikirannya melalui kata-kata. Mereka bebas memberikan komentar apapun terhadap foto, baik itu saran, pujian ataupun kritikan.
4. *Mentions* : Fitur ini memungkinkan kita untuk memanggil pengguna lain. Caranya adalah dengan menambahkan tanda arroba (@) dan memasukkan akun instagram dari pengguna tersebut.
5. *Message* : Fitur yang membantu mengirim pesan secara pribadi yang berupa foto, video maupun tulisan yang dikirim oleh sesama pengguna instagram

Berdasarkan fitur-fitur di atas, Instagram juga dapat dijadikan sebagai pengganti dari album foto dan video. Setiap postingan di instagram tidak terbatas waktu, maksudnya adalah kita tetap bisa melihat foto atau video yang sudah di posting sebelumnya walaupun itu sudah dalam jangka waktu yang cukup lama. Dengan

demikian pada penelitian ini peneliti hanya membatasi beberapa fitur yang ada di Instagram untuk dijadikan indikator penelitian yakni (1) Mengunggah foto dan video, (2) Interaksi sesama pengguna Instagram.

Instagram tidak hanya untuk komunikasi dan promosi, Instagram juga digunakan sebagai media hiburan, penyampaian berita dan informasi. Adapun juga pengguna yang memanfaatkan akunnya di Instagram untuk membagikan informasi yang berisi tentang berita dan fenomena kehidupan sehari-hari.

3. Gaya Hidup

Kegiatan adalah tindakan nyata seperti menonton media, berbelanja di toko atau menceritakan pada orang lain mengenai hal yang baru. Walaupun tindakan ini biasanya dapat diamati, alasan untuk tindakan tersebut jarang diukur secara langsung. Minat akan semacam objek, peristiwa atau topik adalah tingkat kegairahan yang menyertai perhatian khusus maupun terus menerus kepadanya.

Opini adalah “jawaban” lisan atau tertulis yang orang berikan sebagai respons terhadap situasi stimulus di mana semacam “pertanyaan” diajukan. Opini digunakan untuk mendeskripsikan penafsiran, harapan dan evaluasi, seperti kepercayaan mengenai maksud orang lain, antisipasi sehubungan dengan peristiwa masa datang dan penimbangan konsekuensi memberi ganjaran atau menghukum dari jalannya tindakan alternatif.

Gaya hidup tersebut akan menentukan perilaku seseorang terhadap kehidupan. Gaya hidup menggambarkan orang seutuhnya, yang berinteraksi dengan lingkungannya. Interaksi dengan lingkungan yang terjalin terus menerus akan membentuk gaya manusia yang seutuhnya.

Menurut Mowen & Minor dalam (Virsa Putri & Setyo Iriani, n.d., 2020) Gaya hidup seseorang menunjukkan cara hidup, prioritas keuangan, dan manajemen waktu mereka. Oleh karena itu, gaya hidup mengacu pada bagaimana seseorang membagi waktu, uang, dan sumber dayanya di antara hobi, minat, dan idenya.

4. Remaja

Remaja merupakan masa di mana peralihan dari masa anak-anak ke masa dewasa, yang telah meliputi semua perkembangan yang dialami sebagai persiapan memasuki masa dewasa. Perubahan perkembangan tersebut meliputi aspek fisik, psikis dan psikososial. Masa remaja merupakan saat individu mengalami kesadaran akan dirinya tentang bagaimanai pendapat orang lain tentang dirinya. Pada masa tersebut kemampuan kognitif remaja sudah mulai berkembang, sehingga remaja tidak hanya mampu membentuk pengertian mengenai apa yang ada dalam pikirannya, namun remaja akan berusaha pula untuk mengetahui pikiran orang lain tentang dirinya. (Diananda, 2019)

Menurut King remaja merupakan perkembangan yang merupakan masa transisi dari anak-anak menuju dewasa. Masa ini dimulai sekitar pada usia 12 tahun dan berakhir pada usia 18 sampai 21 tahun.(Firdaus & Hidayati, 2018)

Remaja merupakan masa transisi dari anak-anak hingga dewasa, Fase remaja tersebut mencerminkan cara berpikir remaja masih dalam koridor berpikir konkret, kondisi ini disebabkan pada masa ini terjadi suatu proses pendewasaan pada diri remaja. Masa tersebut berlangsung dari usia 12 sampai 21 tahun, dengan pembagian sebagai berikut:

- a. Masa remaja awal (*Early adolescent*) umur 12-15 tahun.

- b. Masa remaja pertengahan (*middle adolescent*) umur 15-18 tahun
- c. Remaja terakhir umur (*late adolescent*) 18-21 tahun.

(Firdaus & Hidayati, 2018)

5. Gaya Hidup Remaja

Gaya hidup remaja menurut John W. Santrok dapat diukur melalui kegiatan-kegiatan yang mereka lakukan bersama teman-temannya, minat-minat apa saja yang mereka miliki, dan bagaimana opini mereka tentang hal yang berlangsung. Meskipun rentang usia dari remaja dapat bervariasi terkait dengan lingkungan budaya dan historinya, kini di Amerika Serikat dan sebagian besar budaya lainnya, masa remaja dimulainya sekitar usia 10 hingga 13 tahun dan berakhir pada sekitar usia 18 hingga 22 tahun. (Putri & Iriani, 2020)

Gaya hidup menurut Kotler adalah pola hidup seseorang di dunia yang diekspresikan dalam aktivitas, minat, dan opininya. Gaya hidup menggambarkan “keseluruhan diri seseorang” dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Gaya hidup juga menunjukkan bagaimana orang hidup, bagaimana orang membelanjakan uangnya, dan bagaimana mengalokasikan waktu dalam kehidupannya, juga dapat dilihat dari aktivitas sehari-harinya dan minat yang menjadi kebutuhan dalam hidupnya. (Triandanda et al., 2021)

Begitu juga yang dikatakan Sumarwan bahwa Gaya hidup sering digambarkan dengan kegiatan, minat dan opini dari seseorang (*activities, interests, and opinions*). Gaya hidup seseorang biasanya tidak permanen dan cepat berubah. Seseorang mungkin dengan cepat mengganti model dan merek pakaiannya karena menyesuaikan dengan

perubahan hidupnya.(Putri & Iriani, 2020)

6. Sistem

Sistem adalah rangkaian komponen-komponen yang saling berhubungan, bekerja sama dan saling berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan dengan melalui tiga tahapan input (masuk), proses dan output (keluar).

Sistem adalah suatu rangkaian yang terdiri dari dua atau lebih komponen yang saling berhubungan dan berinteraksi satu sama lain untuk mencapai tujuan dimana sistem biasanya terbagi dalam sub sistem yang lebih kecil yang mendukung sistem yang lebih besar.

Penjelasan di atas menjelaskan bahwa sistem bekerja dalam suatu jaringan kerja dari suatu prosedur yang saling berhubungan satu sama lain untuk menyelesaikan tujuan dan sasaran yang dimaksud.

7. Analisis Deskriptif

Menurut Sugiyono analisis deskriptif yaitu menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi.

Metode penelitian yang digunakan penulis yaitu dengan menggunakan metode analisis deskriptif. Analisis deskriptif adalah metode penelitian dengan cara mengumpulkan data-data sesuai dengan yang sebenarnya kemudian data-data tersebut disusun, diolah dan dianalisis untuk dapat memberikan gambaran mengenai masalah yang ada. Adapun alasan penulis menggunakan metode penelitian analisis deskriptif yaitu metode yang bisa

memperdalam atas rumusan masalah. Sehingga penulis bisa terfokus pada suatu sikap individu dalam berperilaku di dalam masyarakat. (Pardede, 2022)

8. Statistical Product and Service Solution (SPSS)

Statistika pada dasarnya adalah metode untuk menumpulkan, mengolah dan juga menyajikan, serta menginterpretasikan data yang berwujud angka aplikasi ini memiliki kemampuan menganalisis data statistic dengan akurat, memiliki *interface* yang mudah dipahami, serta banyak digunakan oleh Lembaga Pendidikan tinggi di Indo. (Enterprise, 2018)

SPSS awalnya dipublikasikan oleh perusahaan SPSS Inc. namun saat ini telah diakuisisi oleh perusahaan IBM. SPSS diciptakan oleh Norman Nie seorang lulusan Stanford University yang mengeluarkan versi pertamanya di tahun 1968. Informasi mengenai SPSS untuk saat ini dapat dilihat dari website IBM, tepatnya pada <https://www.ibm.com/analytics/SPSS-statistics-software>. Saat ini IBM telah merilis versi terbaru dari SPSS, yaitu versi 2.(Herlina, 2019)

9. Sistem Penunjang Keputusan

SPK merupakan system yang mampu memberikan solusi dalam mengambil keputusan dalam situasi semiterstruktur dan tidak terstruktur dimana situasi tersebut merupakan situasi yang tidak seorang dapat memutuskan keputusan yang seharusnya dan tepat. Oleh karena itu SPK sering dikatakan sebagai system informasi interaktif yang menyediakan informasi, memodelkan data dan memanipulasi data.

2.2 Penelitian Terkait

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis sedikit banyak terinspirasi dan mereferensi dari penelitian-penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan latar belakang masalah pada skripsi ini. Berikut ini penelitian terdahulu yang berhubungan dengan skripsi ini antara lain:

“Pengaruh Media Sosial Instagram Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja” Metode analisis data yang digunakan adalah uji normalitas, uji linearitas, uji koefisien regresi linear sederhana dan uji hipotesis menggunakan uji determinasi atau R^2 . Kemudian pengolahan datanya menggunakan aplikasi SPSS *for windows* 18. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media sosial *Instagram* memberikan pengaruh kepada remaja rohis di SMA Perintis 1 Bandar Lampung lewat penggunaan fitur-fitur yang disajikan, sehingga dengan adanya media sosial *Instagram* remaja rohis dapat terpengaruh dalam perilaku sehari-hari yang mencerminkan nilai-nilai keislaman melalui memanfaatkan fitur *hashtag* (#), *mentions*, *follow*, *like* & komentar. Berdasarkan uji determinasi atau R^2 pengaruh media sosial *Instagram* terhadap perilaku keagamaan remaja adalah sebesar 11,9% itu berarti perilaku keagamaan remaja dapat dijelaskan oleh penggunaan konten atau fitur dari media sosial *Instagram*. (Reni Ferlitasari, 2020)

“Pengaruh Media Sosial Instagram Terhadap Gaya Hidup dan Etika Remaja” Penelitian ini menggunakan jenis pendekatan kualitatif metode deskriptif dengan melakukan penyebaran kuesioner untuk memperoleh data yang akurat. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa pengguna *instagram* dikalangan remaja memiliki pengaruh terhadap gaya hidup dan etikanya. Perubahan ini ada yang membawa ke arah yang lebih baik dan ada juga yang membawa ke arah yang buruk. Perubahan tersebut terjadi karena adanya dorongan dari diri sendiri untuk melakukan suatu hal akibat dari melihat suatu postingan di *instagram*. (Rifqi Agianto, 2020)

Penelitian yang dilakukan oleh Nurul Haniza, “Pengaruh Media Sosial terhadap Perkembangan Pola Pikir, Kepribadian dan Kesehatan Mental Manusia” Berdasarkan pada teori komunikasi massa yaitu keberadaan media social yang mempengaruhi perilaku dan sikap manusia. Salah satu teori komunikasi massa yang paling tepat dalam masalah ini adalah *hypodermic needle model* dimana media merupakan sesuatu yang kuat yang disuntikan kepada audiens yang pasif. Hasil penelitian adalah media sosial yang telah menjadi salah satu komponen dalam kehidupan manusia dan memiliki pengaruh yang sangat besar bagi pembentukan dan perkembangan pola pikir, kepribadian dan kesehatan mental manusia. Hal tersebut harus disikapi dengan baik agar dampak yang diterima adalah positif, bukan negatif. Cara menyikapinya harus berpikir secara kritis, hati-hati, cermat, dan cerdas dalam menyaring informasi agar terhindar dari hal-hal yang tidak diinginkan. (Nurul Haniza, 2019)

Penelitian yang dilakukan oleh Yuhdi Fahrimal, “Etika Jejaring Sosial Generasi Milenial Dalam Media Sosial” Lompatan tinggi pengguna internet dan media sosial telah menyebabkan resistensi terhadap nilai-nilai sosial yang berlaku di masyarakat, yaitu, etika dan moral. Tujuan utama penelitian ini adalah menganalisis dan mendeskripsikan pelanggaran etika dalam media sosial khususnya yang dilakukan oleh generasi milenial. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan literatur review. Pendekatan ini bertujuan untuk menemukan teori dan konsep netiquette yang akan dikomparasikan dengan beragam fenomena pelanggaran etika di media sosial. Etika di ruang siber (netiquette) berbeda dari bentuk etika lainnya, sama seperti aturan etika di dunia nyata, netiquette juga mendorong para pengguna untuk taat pada aturan etis dan moral untuk menciptakan ruang bersama yang nyaman, tenang, dan damai. Generasi milenial diharapkan tetap harus membatasi diri dengan sekat nilai, norma dan aturan kemanusiaan layaknya berinteraksi di dunia nyata. (Yuhdi Fahrimal, 2018)

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Shalika Fajrin Triananda, Dinie anggraeni Dewi, Yayang Furi Furnamasari, 2021, “Peranan Media Sosial Terhadap Gaya Hidup Remaja” Saat ini, penggunaan media sosial lebih banyak digunakan untuk menunjukkan eksistensi diri yang berlebihan. Terkadang, tidak ada batas antara kehidupan nyata dan kehidupan di dunia maya, hal itu juga berpengaruh kepada gaya hidup remaja. (Shalika Fajrin Triananda, 2021)

2.3 Tinjauan Organisasi/Objek Penelitian

2.3.1 Media Sosial

Media sosial adalah platform dengan banyak fitur. Media sosial memiliki berbagai bentuk dan fungsi yang dapat diakses oleh penggunanya. Internet digunakan sebagai media sosial, tidak seperti majalah dan radio. Media sosial memungkinkan setiap orang yang ingin berpartisipasi dan memberikan komentar, masukan, dan informasi kepada publik dengan cepat dan bebas.

Orang dapat dengan mudah berpartisipasi, berbagi, dan membuat informasi di blog, jejaring sosial, wiki, forum, dan dunia maya menggunakan media sosial, semacam media online. Bentuk media sosial yang paling populer termasuk blog, jejaring sosial, dan wiki. Andreas Kaplan dan Michael Haenlein menjelaskan media sosial adalah sebuah kelompok

program berbasis internet dibangun di atas dasar ideologi dan teknologi Web 2.0 dan memungkinkan penciptaan dan pertukaran *user-generated content* (Ni, N. 2020).

1. Manfaat Media Sosial

Media sosial memiliki beberapa manfaat antara lain:

- a. Media sosial dikembangkan untuk meningkatkan hubungan sosial manusia melalui teknologi internet dan jaringan.
- b. Melalui penggunaan media sosial, komunikasi satu arah antara sebuah institusi media dengan sejumlah besar khalayak sasaran (dikenal sebagai “one to many”) berhasil digantikan dengan komunikasi dialogis antara sejumlah besar khalayak sasaran (dikenal sebagai “most to many”).
- c. Demokratisasi pengetahuan dan informasi dibantu oleh media sosial. menjadikan orang yang hanya mengonsumsi materi pesan menjadi pembuat pesan.

2.3.2 Instagram

Instagram merupakan penghubung dengan beberapa jaringan saluran yang sangat luas ketika seseorang meletakkan profil Instagram dalam situs mereka dan seseorang akan langsung dapat menemukan galeri yang langsung dipenuhi identitas dan bahkan produk yang dijual. Instagram dapat mengunggah, menonton berbagi klip video dengan gratis serta dapat juga melakukan perpesanan instan, tidak hanya itu Instagram juga memiliki fitur lainnya seperti ads di timeline dan story, sehingga membuat menjadi lebih dekat dengan pengguna (Hendra Junawan, 2020)

2.3.3 Gaya Hidup Remaja

Cara remaja berinteraksi dengan teman dan orang dewasa memberikan jendela lain ke dalam cara hidup mereka. Remaja biasanya berbicara dengan istilah yang digunakan

dalam percakapan biasa dengan teman sekelasnya. Tetapi dari beberapa narasumber yang berada di lapangan berbicara kepada temannya dengan kasar. Namun, narasumber memiliki kepribadian yang berbeda saat berbicara dengan orang tua. Hasilnya menunjukkan bahwa kaum muda bersikap sopan kepada yang lebih tua, yang merupakan temuan lain di sektor ini.

2.3.4 Pengaruh Media Sosisal Terhadap Gaya Hidup Remaja

“Hadirnya internet termasuk media sosial seolah menjadi pembuka gerbang antar negara di seluruh dunia”(Saiful, 2019), pasalnya dengan internet hal ini membuat segalanya menjadi lebih sederhana karena semua pengetahuan dan komunikasi dapat berjalan jauh dan cepat melalui media sosial,. Dalam sebuah perubahan yang dilakukan tentu menginginkan dampak positif yang signifikan, namun tak dapat disangkal ia akan diiringi oleh dampak negatif dan salah satunya adalah cyberbullying (Agustina, 2019).

Karena media sosial memiliki efek dan manfaat yang positif bagi perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan, seperti memudahkan dalam berkomunikasi, mencari dan memperoleh informasi, mengembangkan relasi, menambah teman, dan lain-lain, mayoritas pengguna jejaring sosial adalah anak-anak dan remaja yang masih perlu pengawasan orang tua saat menggunakannya. Namun, media sosial juga berdampak buruk bagi remaja. Salah satu dampaknya adalah perubahan sikap yang terjadi setelah berjejaring sosial, mungkin akibat terlalu sibuk bersosialisasi hingga lupa akan tanggung jawabnya, sehingga menimbulkan rasa malas.

Selain itu, karena waktu mereka di internet terbatas, mereka mulai bertindak egois dan kurang peduli terhadap lingkungan. Agar anak-anak dapat menggunakan media sosial

secara etis dan bijaksana, penting bagi orang tua untuk membimbing dan mengawasi penggunaannya.

Kami memiliki kebebasan untuk mengatakan apa pun yang kami inginkan di media sosial. Bagi anak muda masa kini, kebebasan dalam memanfaatkan media sosial menjadi hal yang memprihatinkan. Pasalnya, para remaja ini seringkali tidak menyadari keterbatasan yang mereka miliki di media sosial. Seringkali kesalahan seperti gaya hidup media sosial yang berlebihan telah menjadi tren di masyarakat masa kini. Media sosial sangat berpengaruh terhadap gaya hidup penggunanya.

2.3.5 Statistical Product and Servicer Solution (SPSS)

Statistika pada dasarnya adalah metode untuk menumpulkan, mengolah dan juga menyajikan, serta menginterpretasikan data yang berwujud angka Perguruan Tinggi di Indonesia sering menggunakan program ini karena dapat menganalisis data statistik secara efektif dan memiliki antarmuka yang ramah pengguna. (Enterprise, 2018).

SPSS awalnya dipublikasikan oleh perusahaan SPSS Inc. namun saat ini telah diakuisisi oleh perusahaan IBM. SPSS diciptakan oleh Norman Nie seorang lulusan Stanford University yang mengeluarkan versi pertamanya di tahun 1968. Informasi mengenai SPSS untuk saat ini dapat dilihat dari website IBM, tepatnya pada <https://www.ibm.com/analytics/SPSS-statistics-software>. Saat ini IBM telah merilis versi terbaru dari SPSS, yaitu versi 25 (Herlina, 2019).