



## BAB III

### METODE PENELITIAN



Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

#### A. Obyek Penelitian

Dalam penelitian ini, unit yang menjadi populasi adalah mahasiswa dan mahasiswi program studi Ilmu Komunikasi, Sistem Informasi dan Teknik Informatika di Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie tahun ajaran 2015 yang beralamat di Jl. Yos Sudarso Kav. 87 Sunter – Jakarta Utara 14350. Dari tiga jurusan yang menjadi obyek penelitian, terdapat 111 mahasiswa tahun ajaran 2015 yang terdiri dari 66 mahasiswa jurusan ilmu komunikasi, 29 mahasiswa jurusan teknik informatika, dan 16 mahasiswa sistem informasi.

Pemilihan obyek penelitian ini berdasarkan dasar-dasar ilmiah, yaitu antara lain dikarenakan mahasiswa jurusan Ilmu Komunikasi, Sistem Informasi dan Teknik Informatika merupakan mahasiswa yang dekat dengan perkembangan media dan teknologi. Selain itu aplikasi yang ada pada *Smartphone* juga merupakan salah satu bentuk perkembangan dari media yang dapat mudah diakses oleh kalangan mahasiswa.

Adapun hal ini tidak terlepas dari data yang dirilis oleh Vserv, platform *smartdata* yang biasa digunakan untuk *mobile marketing* dan *e-commerce*, bahwa pengguna *Smartphone* di Indonesia pada tahun 2015 didominasi oleh pengguna dengan rentang usia dibawah 30 tahun sebanyak 61 persen. (<http://arenalte.com/berita/industri/pengguna-smartphone-indonesia/>)

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



## B. Desain Penelitian

Desain penelitian dari penelitian ini merupakan rancangan penelitian komparatif. Analisis perbedaan (komparatif) digunakan untuk menganalisis perbedaan diantara dua kelompok data atau lebih. Uji perbedaan sering juga disebut uji signifikansi (*test of significance*) bukan taraf signifikansi. Dalam uji perbedaan dikenal dua kemungkinan hasil, perbedaan signifikan dan non signifikan. (Kriyantono, 2010:185)

Dalam penelitian kuantitatif terdapat tiga jenis penelitian yang sering atau populer digunakan yakni analisis isi, survei dan eksperimen. Penelitian ini menggunakan survei dengan menggunakan instrumen pengumpulan data kuesioner.

Tujuan dari penyebaran kuesioner atau angket adalah mencari informasi yang lengkap mengenai suatu masalah dari responden tanpa merasa khawatir bila responden memberikan jawaban yang tidak sesuai dengan kenyataan dalam pengisian daftar pertanyaan (Kriyantono, 2010:97).

Dalam penelitian ini, peneliti menjelaskan motif mahasiswa Ilmu Komunikasi, Sistem Informasi dan Teknik Informatika tahun ajaran 2015 di Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie sebagai variabel yang diteliti.

## C. Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2012:60), variabel adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Jadi dapat disederhanakan bahwa yang dimaksud variabel adalah suatu hal yang berbentuk apa saja yang ditetapkan peneliti sebagai sesuatu yang akan diteliti dan akan menghasilkan informasi dari penelitian tersebut.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



Sedangkan, menurut Kriyantono (2010:20), variabel merupakan fenomena dan peristiwa yang dapat diukur atau dimanipulasi dalam proses riset. Variabel dapat mempunyai nilai lebih dari suatu nilai dalam kontinum tertentu (bervariasi). Proses untuk mengubah konsep menjadi variabel ada pada tahap operasionalisasi konsep (definisi operasional).

Dari operasionalisasi variabel motif dalam penggunaan aplikasi *Qlue* didapatkan indikator motif sebagai landasan untuk membuat pernyataan. Pada motif informasi didapatkan empat indikator sebagai dasar pengembangan pernyataan yang akan membahas mengenai apa sajakah faktor-faktor khalayak dalam aspek informasi, motif identitas pribadi dengan dua indikator yang akan dikembangkan untuk menjawab khalayak dalam aspek mencari identitas pribadi, motif integrasi dan interaksi sosial dengan tiga indikator yang akan dikembangkan untuk menjawab khalayak dalam aspek integrasi dan interaksi sosial, dan motif hiburan dengan empat indikator yang dikembangkan untuk menjawab khalayak dalam aspek hiburan. Dari setiap indikator tersebut akan dikembangkan menjadi pernyataan yang dimasukkan ke dalam kuisisioner penelitian. Berikut adalah operasionalisasi variabel motif pada tabel 3.1 berikut:

**Tabel 3.1**  
**Operasionaliasi Variabel Motif Penggunaan aplikasi *Qlue***

| Dimensi         | Indikator                       | Item   |
|-----------------|---------------------------------|--|
| Motif Informasi | 1. Informasi tentang lingkungan | 1. Ingin mendapatkan informasi dari aplikasi <i>Qlue</i> tentang lingkungan sekitar          |
|                 | 2. Aspirasi tentang lingkungan  | 2. Ingin mengetahui aspirasi masyarakat dari aplikasi <i>Qlue</i> tentang lingkungan sekitar |
|                 | 3. Aspirasi yang didengarkan    | 3. Ingin mengetahui sejauh mana aspirasi masyarakat didengarkan lewat aplikasi <i>Qlue</i>   |
|                 | 4. Informasi <i>real time</i>   | 4. Dapat mengetahui  |

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.

|                                      |   |  |
|--------------------------------------|---|--|
|                                      |   | permasalahan di lingkungan sekitar secara <i>real time</i> melalui aplikasi <i>Qlue</i>                      |
|                                      |   | 5. Dapat mengetahui tindak lanjut di lingkungan sekitar secara <i>real time</i> melalui aplikasi <i>Qlue</i> |
|                                      | 5. Puas dengan informasi yang didapat                   | 6. Puas dengan informasi yang diberikan dari aplikasi <i>Qlue</i>  |
| Motif Identitas Pribadi              | 1. Nilai-nilai yang berkaitan dengan diri sendiri       | 7. Merasa <i>up to date</i> dengan menggunakan aplikasi <i>Qlue</i>  |
|                                      |   | 8. Terinspirasi dengan pengguna aplikasi <i>Qlue yang lain</i>   |
|                                      |   | 9. Termotivasi dalam menyampaikan aspirasi masyarakat setelah melihat aplikasi <i>Qlue</i>                   |
|                                      |   | 10. Ingin memiliki reputasi yang sama dengan pengguna <i>Qlue</i> lainnya                                    |
| Motif Integrasi dan Interaksi Sosial | 2. Mengidentifikasi diri dengan nilai-nilai dalam media | 11. Ingin menilai kemampuan berpendapat saya setelah menggunakan aplikasi <i>Qlue</i>                        |
|                                      |   | 12. Ingin mengasah kemampuan mengeluarkan pendapat   |
|                                      |   | 13. Ingin mengetahui wawasan yang luas mengenai berbagai permasalahan di lingkungan sekitar                  |
|                                      |   | 14. Mendiskusikan permasalahan yang terjadi di lingkungan sekitar  |
| Motif Integrasi dan Interaksi Sosial | 1. Menemukan bahan berdiskusi                           | 15. Mendiskusikan pendapat saya dengan masyarakat sekitar  |
|                                      |   | 16. Berdiskusi dengan petugas terkait mengenai masalah yang terjadi di lingkungan sekitar                    |
|                                      |   | 17. Bertukar pendapat dengan pengguna lain   |
|                                      |   | 18. Bertukar pendapat dengan petugas terkait   |
|                                      |   | 19. Mengetahui informasi dari pengguna aplikasi <i>Qlue</i>  |
| Motif Integrasi dan Interaksi Sosial | 2. Keinginan untuk berinteraksi                         | 20. Mengetahui informasi dari petugas terkait  |
|                                      |   | 21. Berkontribusi dalam menyampaikan informasi baru  |
|                                      |   | 22. Aplikasi <i>Qlue</i> dapat   |
| Motif Integrasi dan Interaksi Sosial | 3. Keinginan bertukar informasi                         | 23. Mengetahui informasi dari pengguna aplikasi <i>Qlue</i>  |
|                                      |   | 24. Mengetahui informasi dari petugas terkait  |
|                                      |   | 25. Berkontribusi dalam menyampaikan informasi baru  |
|                                      | 1. Menyelesaikan  | 26. Aplikasi <i>Qlue</i> dapat   |



**C Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)**

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.

|                      |                                      |  |
|----------------------|--------------------------------------|--|
| <b>Motif Hiburan</b> | masalah                              | menyelesaikan masalah tanpa harus bertatap muka dengan masyarakat sekitar  |
|                      |                                      | 23. Aplikasi <i>Qlue</i> dapat menyelesaikan masalah tanpa harus bertatap muka dengan petugas terkait                            |
|                      |                                      | 24. Aplikasi <i>Qlue</i> dapat menyelesaikan masalah dengan cepat  |
|                      |                                      | 25. Aplikasi <i>Qlue</i> dapat menyelesaikan masalah dengan mudah  |
|                      | 2. Bersantai dan mengisi waktu luang | 26. Saya menggunakan aplikasi <i>Qlue</i> untuk mengisi waktu luang  |
|                      |                                      | 27. Saya menggunakan aplikasi <i>Qlue</i> untuk bersantai  |
|                      | 3. Mencerahkan perasaan dan ekspresi | 28. Saya menggunakan aplikasi <i>Qlue</i> untuk mencerahkan perasaan saya terhadap suatu permasalahan yang terjadi di lingkungan |
|                      |                                      | 29. Saya menggunakan aplikasi <i>Qlue</i> untuk mengekspresikan aspirasi terhadap suatu permasalahan yang terjadi di lingkungan  |
|                      | 4. Melepas Penat                     | 30. Dapat melepas penat dan menyelesaikan masalah di lingkungan  |

Operasionalisasi variabel kepuasan didapatkan indikator kepuasan dengan jumlah, kepuasan informasi dengan empat indikator sebagai dasar pengembangan pernyataan, kepuasan identitas pribadi dengan dua indikator, kepuasan integrasi dan interaksi sosial dengan tiga indikator, dan kepuasan hiburan dengan empat indikator. Setiap indikator kepuasan tersebut merupakan pernyataan yang sama dengan pernyataan motif. Berikut tabel operasionalisasi variabel kepuasan:



**Tabel 3.2**  
**Operasionaliasi Variabel Kepuasan Penggunaan aplikasi *Qlue***

| Dimensi                       | Indikator  | Item  |
|-------------------------------|--|---|
| Kepuasan Informasi            | 1. Informasi tentang lingkungan  | 1. Puas mendapatkan informasi dari aplikasi <i>Qlue</i> tentang lingkungan sekitar                          |
|                               | 2. Aspirasi tentang lingkungan   | 2. Puas mengetahui aspirasi masyarakat dari aplikasi <i>Qlue</i> tentang lingkungan sekitar                 |
|                               | 3. Aspirasi yang didengarkan   | 3. Puas mengetahui sejauh mana aspirasi masyarakat didengarkan lewat aplikasi <i>Qlue</i>                   |
|                               | 4. Informasi <i>real time</i>  | 4. Puas mengetahui permasalahan di lingkungan sekitar secara <i>real time</i> melalui aplikasi <i>Qlue</i>  |
|                               | 5. Puas dengan informasi yang didapat  | 5. Puas mengetahui tindak lanjut di lingkungan sekitar secara <i>real time</i> melalui aplikasi <i>Qlue</i> |
| Kepuasan Identitas Pribadi    | 1. Nilai-nilai yang berkaitan dengan diri sendiri  | 6. Puas dengan informasi yang diberikan dari aplikasi <i>Qlue</i>   |
|                               |  | 7. Puas merasa <i>up to date</i> dengan menggunakan aplikasi <i>Qlue</i>                                    |
|                               |  | 8. Puas dan terinspirasi dengan pengguna aplikasi <i>Qlue</i> yang lain                                     |
|                               | 2. Mengidentifikasi diri dengan nilai-nilai dalam media                                    | 9. Puas dan termotivasi dalam menyampaikan aspirasi masyarakat setelah melihat aplikasi <i>Qlue</i>         |
|                               |  | 10. Puas memiliki reputasi yang sama dengan pengguna <i>Qlue</i> lainnya                                    |
|                               |  | 11. Puas menilai kemampuan berpendapat saya setelah menggunakan aplikasi <i>Qlue</i>                        |
|                               |  | 12. Puas mengasah kemampuan mengeluarkan pendapat   |
| 1. Menemukan bahan berdiskusi | 13. Puas mengetahui wawasan yang luas mengenai berbagai permasalahan di lingkungan sekitar |   |
|                               | 14. Puas mendiskusikan permasalahan yang terjadi di lingkungan sekitar                     |   |
|                               | 15. Puas mendiskusikan pendapat saya dengan masyarakat sekitar                             |   |

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang menggunakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



|                               |                                      |  |
|-------------------------------|--------------------------------------|--|
| Kepuasan dan Interaksi Sosial |                                      | 16. Puas berdiskusi dengan petugas terkait mengenai masalah yang terjadi di lingkungan sekitar   |
|                               | 2. Keinginan untuk berinteraksi      | 17. Puas bertukar pendapat dengan pengguna lain<br>18. Puas bertukar pendapat dengan petugas terkait   |
|                               | 3. Keinginan bertukar informasi      | 19. Puas mengetahui informasi dari pengguna aplikasi <i>Qlue</i><br>20. Puas mengetahui informasi dari petugas terkait<br>21. Puas berkontribusi dalam menyampaikan informasi baru |
| Kepuasan Hiburan              | 1. Menyelesaikan masalah             | 22. Puas karena aplikasi <i>Qlue</i> dapat menyelesaikan masalah tanpa harus bertatap muka dengan masyarakat sekitar   |
|                               |                                      | 23. Puas karena aplikasi <i>Qlue</i> dapat menyelesaikan masalah tanpa harus bertatap muka dengan petugas terkait  |
|                               |                                      | 24. Puas karena aplikasi <i>Qlue</i> dapat menyelesaikan masalah dengan cepat  |
|                               |                                      | 25. Puas karena aplikasi <i>Qlue</i> dapat menyelesaikan masalah dengan mudah  |
|                               | 2. Bersantai dan mengisi waktu luang | 26. Puas menggunakan aplikasi <i>Qlue</i> untuk mengisi waktu luang  |
|                               |                                      | 27. Puas menggunakan aplikasi <i>Qlue</i> untuk bersantai  |
|                               | 3. Mencurahkan perasaan dan ekspresi | 28. Puas menggunakan aplikasi <i>Qlue</i> untuk mencurahkan perasaan saya terhadap suatu permasalahan yang terjadi di lingkungan   |
|                               |                                      | 29. Puas menggunakan aplikasi <i>Qlue</i> untuk mengekspresikan aspirasi terhadap suatu permasalahan yang terjadi di lingkungan  |
|                               | 4. Melepas Penat                     | 30. Puas melepas penat dan menyelesaikan masalah di lingkungan   |

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



## D. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian mengenai “Perbedaan Tingkat Kepuasan Penggunaan Aplikasi *Qlue* Pada Mahasiswa Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie Program Studi Ilmu Komunikasi, Sistem Informasi, dan Teknik Informatika Tahun Ajaran 2015” merupakan penelitian kuantitatif dengan metode survei komparatif. Oleh karena itu, penulis memilih teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dengan penyebaran kuesioner.

Sugiyono (2013:142) menjelaskan, kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Kuesioner merupakan teknik yang efisien bila peneliti tau dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden.

Kriyantono (2010:97) menyatakan bahwa:

“Kuesioner merupakan daftar pertanyaan yang harus diisi oleh responden. Disebut juga angket. Kuesioner bisa dikirim melalui pos atau peneliti mendatangi secara langsung responden. Bisa diisi saat periset datang sehingga pengisiannya didampingi periset, bahkan peneliti bisa bertindak sebagai pembaca pertanyaan dan responden tinggal menjawab berdasarkan jawaban yang disediakan.”

Jadi, kuesioner merupakan teknik pengumpulan data primer yang dilakukan dengan menyusun beberapa pertanyaan oleh peneliti dan langsung disebarkan kepada responden untuk dijawab. Di sini penulis akan menunggu langsung hasil kuesionernya sehingga memungkinkan terjadinya interaksi antara peneliti dengan sampel penelitiannya. Dalam proses pengumpulan data dengan kuesioner, proses pengukurannya akan menggunakan skala nominal, dan ordinal.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik IBIKKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



## E. Teknik Pengambilan Sampel

Menurut Kriyantono (2010:153) populasi adalah keseluruhan obyek atau fenomena yang diteliti. Sampel merupakan bagian dari populasi. Sampel yang diambil dari populasi, bisa saja tidak merepresentasikan populasinya. Hal ini tergantung dari pemilihan prosedur pemilihan sampelnya (teknik *sampling*).

Menurut Kountur (2003:137), sampel yang diambil dari populasi bisa saja tidak merepresentasikan populasinya, tergantung dari pemilihan teknik pengambilan sampel. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan teknik pengambilan sampel *nonprobability sampling* dengan teknik sampel yaitu *purposive sampling*.

Menurut Kriyantono (2010:158) *nonprobability sampling* adalah sampel yang tidak melalui teknik random (acak). Semua anggota populasi belum tentu memiliki peluang yang sama untuk dipilih menjadi sampel. Sedangkan *purposive sampling* mencakup orang-orang yang diseleksi atas dasar kriteria-kriteria tertentu yang dibuat periset berdasarkan tujuan riset.

Dalam penelitian ini, peneliti harus mengenal dahulu sifat dari populasi mahasiswa Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie jurusan mahasiswa Ilmu Komunikasi, Sistem Informasi dan Teknik Informatika tahun ajaran 2015 yang berjumlah 111 orang, yang dijadikan sebagai responden dengan pertimbangan berdasarkan sifat-sifat yang akan diteliti. Penelitian ini menggunakan rumus *slovin* untuk menentukan ukuran sampel dari 111 populasi :

$$n = N / (1 + N e^2)$$

$$n = 111 / (1 + 111 (0.05)^2) \\ = 86,88 \approx 87$$

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie



Keterangan :

- n** : ukuran sampel  
**N** : ukuran populasi  
**e** : kelonggaran ketidaktelitian karena kesalahan pengambilan sampel yang dapat ditolelir, 5%.

Hasil sampel yang didapat dari 111 jumlah populasi pelajar mahasiswa Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie jurusan mahasiswa Ilmu Komunikasi, Sistem Informasi dan Teknik Informatika tahun ajaran 2015 adalah 87 responden dengan kriteria sebagai berikut :

1. Responden merupakan mahasiswa Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie jurusan mahasiswa Ilmu Komunikasi, Sistem Informasi dan Teknik Informatika tahun ajaran 2015.
2. Responden menggunakan aplikasi *Qlue*.

#### **F. Teknik Analisis Data**

Berdasarkan data kuesioner yang telah disebarakan kemudian dilakukan pengukuran dengan skala likert, analisis persentase, uji validitas dan uji reliabilitas.

Siregar (2014:47) menjabarkan, uji validitas dilakukan untuk mengetahui apakah alat ukur tersebut valid atau tidak, sedangkan uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui sejauh mana hasil pengukuran tetap konsisten apabila dilakukan pengukuran dua kali atau lebih terhadap gejala dan alat ukur yang sama.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

#### **1. Analisis Persentase**

Analisis ini digunakan untuk menganalisis jawaban dari pertanyaan kuesioner tentang profil responden dalam bentuk persentase

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



Dengan rumus :

$$Fr = \frac{Fi}{\Sigma f} \times 100\%$$

Fr = persentase

Fi = jumlah responden yang memilih jawaban sejenis

$\Sigma f$  = jumlah total responden

## 2. Uji Validitas dan Reliabilitas

### a. Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Suatu instrumen dianggap valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan dan memperoleh data yang tepat sesuai dengan variabel yang diteliti. Variabel digunakan untuk menjawab masalah dalam penelitian. Pengujian validitas dilakukan terhadap 148 responden dengan tujuan untuk mengetahui apakah setiap pertanyaan yang diteliti mampu mempunyai kriteria yang valid. Rumus validitas yang digunakan adalah:

$$r_{xy} = \frac{n \Sigma X_i Y_i - (\Sigma X_i)(\Sigma Y_i)}{\sqrt{[n \Sigma X_i^2 - (\Sigma X_i)^2][n \Sigma Y_i^2 - (\Sigma Y_i)^2]}}$$

Dimana :  $r_{xy}$  = nilai validitas

n = jumlah anggota sampel

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



$x$  = skor pertanyaan

$y$  = skor total

Setelah nilai  $r_{xy}$  didapat maka perlu dibandingkan dengan  $r$  tabel dengan tingkat kepercayaan 95% atau taraf kesalahan 5%.

Keputusan : Jika  $r \geq r$  tabel = valid

Jika  $r \leq r$  tabel = tidak valid

### b. Reliabilitas

Reliabilitas adalah tingkat keandalan alat pengukur. Kuesioner yang reliabel adalah kuesioner yang apabila dicobakan secara berulang-ulang akan menghasilkan data yang sama. Setiap alat ukur harus memiliki kemampuan untuk memberikan hasil pengukuran yang konsisten.

Untuk mengukur reliabilitas dalam pertanyaan digunakan rumus *Alpha*

( $\alpha$ ) :

$$r_{11} = \frac{K}{k-1} \times \frac{1 - \sum \sigma^2 b}{\sigma^2 t}$$

Dimana :  $r_{11}$  = reliabilitas instrument

$k$  = banyaknya butir pertanyaan

$\sum \sigma^2 b$  = jumlah varian butir

$\sigma^2 t$  = varian total

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



Untuk mencari varian digunakan rumus :

$$\sigma = \frac{\sum x^2 - (\sum x)^2/n}{N}$$

Dimana : n = jumlah sampel

x = nilai skor yang dipilih

$\sigma$  = ragam atau varians

Apabila  $r_{11} > r_{\text{tabel}}$  , pada tingkat kepercayaan 95% dan  $n=162$ , berarti pertanyaan dalam penelitian tersebut reliabel.

**3. Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)**

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.

**3. Skala Likert**

Untuk mengukur sikap dan pendapat seseorang tentang fenomena sosial. Skor yang diberikan untuk setiap jawaban pada pertanyaan langsung mengenai motif informasi atau pengawasan, motif identitas diri, motif integritas dan interaksi sosial dan motif hiburan dalam kuesioner tersebut adalah sebagai berikut :

- 1 = Sangat Tidak Setuju
- 2 = Tidak Setuju
- 3 = Biasa Saja
- 4 = Setuju



5 = Sangat Setuju

Data yang dikumpulkan dari 87 kuesioner yang dibagikan kemudian dihitung. Total responden mengenai jawabannya dikalikan dengan nilai bobot. Hasil perkalian tersebut akan dibagi dengan total responden, kemudian akan diperoleh skor rata-rata yang dapat menunjukkan rata-rata posisi yang tepat dalam interval.

Dengan rumus :

$$X = \frac{\sum fx}{\sum f}$$

Keterangan :

f = frekuensi

X = nilai rata-rata

x = nilai bobot

Untuk menentukan rentang skala, digunakan rumus seperti berikut ini:

$$\text{Rentang Skala (I)} = \frac{\text{Nilai tertinggi} - \text{Nilai terendah}}{\text{Banyaknya kategori jawaban}} = \frac{5 - 1}{5} = 0,8$$

Sehingga penilaian untuk setiap variabel adalah sebagai berikut

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



1,0-1,8 = Sangat tidak setuju

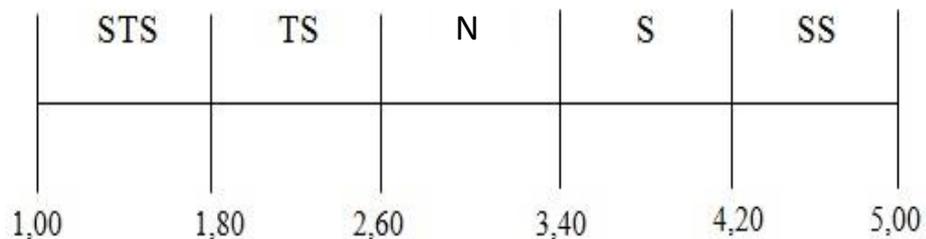
1,81-2,6 =Tidak setuju

2,61-3,4 =Biasa saja

3,41-4,2 =Setuju

4,21-5,0 =Sangat setuju

**Gambar 3.1**  
**Rentang Skala**



Setelah melakukan analisis frekuensi, didapatkan nilai rata-rata untuk masing masing pertanyaan. Rata-rata inilah yang kemudian diidentifikasi dengan ketentuan rentang skala yang sudah dihitung.

**C Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)**

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

#### 4. Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif digunakan untuk menggambarkan peristiwa, perilaku atau objek tertentu lainnya. Beberapa jenis teknik yang termasuk kategori statistik deskriptif adalah :

a. Distribusi frekuensi

Kegunaan dari distribusi frekuensi adalah membantu peneliti untuk mengetahui bagaimana distribusi frekuensi dari data penelitian.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.

2. Dilarang menggunakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



b. Tendensi sentral

1) *Mean*

*Mean* (nilai rata-rata) adalah nilai tengah dari total bilangan. *Mean* diperoleh dari rumus :

$$M : \frac{\Sigma fX}{N}$$

2) *Modus*

Modus merupakan jenis tendensi sentral yang menunjukkan frekuensi terbesar pada suatu kelompok dua nominal tertentu. Jadi modus merupakan frekuensi yang paling sering muncul.

3) *Median*

Median adalah nilai tengah sebuah data. Untuk mencarinya, data terlebih dulu diurutkan.

Dalam penelitian ini yang digunakan hanya *mean* saja.

© Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

5. Teorema Limit Sentral

Teorema limit sentral menyatakan bahwa sebagai ukuran sederhana (yaitu, jumlah nilai dalam setiap sampel) mendapat cukup besar, distribusi *sampling* dari mean distribusi yang mendekati normal. Ini benar terlepas dari bentuk distribusi nilai-nilai individu dalam populasi.

Banyak penelitian statistik telah pergi ke masalah ini. Sebagai aturan umum, statistik telah menemukan bahwa untuk distribusi penduduk banyak, ketika ukuran sampel minimal 30, distribusi *sampling* dari mean adalah sekitar normal. Namun, anda dapat menerapkan teorema limit sampel untuk ukuran sampel yang lebih kecil jika distribusi populasi sekitar berbentuk lonceng.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



Dalam kasus biasa dimana distribusi sangat miring atau memiliki dari satu modus, anda mungkin perlu ukuran sampel yang lebih besar dari 30 atau memastikan normalitas. (Levine, M David, 2008:268-269).

**6. Uji T Dengan Satu Arah (Kiri)**

Uji t/z (t-test) merupakan uji statistik yang sering kali ditemui dalam masalah-masalah praktis statistika. Uji –t/z termasuk dalam golongan statistika parametrik. Uji –t digunakan ketika informasi mengenai nilai *variance* (ragam) populasi tidak diketahui.

Uji t/z untuk satu variabel (sampel). Uji ini digunakan untuk mengetahui kebenaran pernyataan atau dugaan yang dihipotesiskan oleh si peneliti. Uji t/z untuk satu variabel dibagi ke dalam dua kategori, yaitu:

1. Uji –t untuk satu variabel dengan satu arah kiri atau kanan (*one tail*).
2. Uji –t untuk satu variabel dengan dua arah (*two tail*).

Dalam penelitian kali ini uji T yang digunakan adalah uji T untuk satu variabel dengan satu arah yaitu kiri. Penelitian ini uji satu pihak, yaitu pihak kiri digunakan, bila rumusan hipotesis  $H_0$  menyatakan paling kecil, paling sedikit dan paling rendah atau sama dengan, tandanya ( $\geq$ ). Maka untuk rumusan hipotesis alternatifnya ( $H_1$ ) dinyatakan dengan bunyi kalimat kebalikan dari  $H_0$ , misalnya paling besar, paling tinggi, paling banyak dengan tanda ( $<$ ). Berikut adalah rumus dalam melakukan uji T.

$$t_{\text{hitung}} = \frac{\bar{x} - \mu_0}{s / \sqrt{n}}$$

Dimana:

$\bar{X}$  = Rata-rata hasil pengambilan data.

$n$  = Jumlah sampel

$\mu_0$  = Nilai yang dihipotesiskan.

S = Standar deviasi sampel.

## 7. Uji Anova

Analisis ragam satu arah biasanya digunakan untuk menguji rata-rata atau pengaruh perlakuan dari suatu percobaan yang menggunakan satu faktor, dimana satu faktor tersebut memiliki tiga atau lebih kelompok. Disebut satu arah karena peneliti dalam penelitiannya hanya berkepentingan dengan satu faktor saja atau juga dapat dikatakan *One Way Anova*, mengelompokkan data berdasarkan satu kriteria saja. Misalnya ingin mengetahui ada perbedaan yang nyata antara rata-rata hitung tiga kelompok data dan uji statistika yang digunakan uji F. (Siregar, 2013:202).

© Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.

