



BAB III

METODE PENELITIAN

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

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

A. Obyek Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan mengambil media sosial *Soundcloud* sebagai obyek dalam penelitian. Adapun alasan peneliti memilih *Soundcloud* sebagai obyek penelitian adalah sebagai berikut.

Pertama, *Soundcloud* adalah bagian dari media sosial yang saat ini memiliki peran penting bagi masyarakat. Baik digunakan untuk berkomunikasi, mencari atau berbagi informasi, atau hanya sekedar mengungkapkan ekspresi diri. Tentunya *Soundcloud* adalah situs yang bisa menjadi sebuah media alternatif untuk dapat menyalurkan apa yang mereka hasilkan.

Kedua, *Soundcloud* merupakan media yang berbasis audio. *Soundcloud* diciptakan untuk dapat memenuhi kebutuhan khalayak akan seni musik. Dengan adanya *Soundcloud* maka mempermudah bagi khalayak luas yang memang menyenangi dunia seni musik untuk dapat berkembang dan mengekspresikan diri.

Ketiga, *Soundcloud* memiliki *fitur* dan kemudahan yang sangat membantu dalam mengekspresikan diri. Seperti kemudahan rekam langsung yang dapat langsung kita unggah di *account* pribadi kita hanya dengan menggunakan *gadget* yang kita miliki.

Serta berbagai *fitur* yang tidak dimiliki media sosial lainnya.

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

C Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif dengan jenis riset penelitian survei deskriptif. Menurut Kriyantono (2010: 69), riset deskriptif adalah riset yang bertujuan membuat deskripsi secara sistematis, faktual, dan akurat tentang fakta-fakta dan sifat-sifat populasi atau obyek tertentu. Pada riset deskriptif peneliti sudah memiliki mempunyai konsep dan kerangka konseptual. Melalui kerangka konseptual, peneliti melakukan operasionalisasi konsep yang akan menghasilkan variabel beserta indikatornya untuk menggali data, tanpa mengoperasionalisasi konsep atau menguji konsep pada realitas yang diteliti.

C. Variabel Penelitian

Dalam tema yang peneliti ambil, peneliti menggunakan variabel bivariat. Variabel bivariat adalah variabel yang memiliki dua variabel. Variabel yang dimaksud disini adalah motif dan kepuasan. Variabel adalah bagian empiris dari sebuah konsep atau konstruk. Variabel merupakan fenomena dan peristiwa yang dapat diukur atau dimanipulasi dalam proses riset (Kriyantono, 2010:20).

Jenis variabel yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah variabel bebas (independent) dan variabel terikat (dependent). Variabel bebas adalah variabel yang menjadi sebab atau merubah/mempengaruhi variabel lain. Sedangkan variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel lain. (Siregar, 2013:10).

Dalam penelitian ini motif penggunaan media sosial *Soundcloud* merupakan variabel bebas (independent), sedangkan kepuasan penggunaan media sosial

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 IBKKG.

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



Soundcloud merupakan variabel tak bebas (*dependent*). Hasil dari perbandingan kedua variabel adalah tingkat kepuasan.

Dari operasionalisasi variabel motif dalam penggunaan media sosial *Soundcloud* 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 di kembangkan untuk menjawab khalayak dalam aspek mencari identitas pribadi, motif integrasi dan interaksi sosial dengan tiga indikator yang akan di kembangkan untuk menjawab khalayak dalam aspek integrasi dan interaksi sosial, dan motif hiburan dengan empat indikator yang di kembangkan untuk menjawab khalayak dalam aspek hiburan. Dari setiap indikator tersebut akan di kembangkan menjadi pernyataan yang dimasukkan kedalam kuisisioner penelitian. Berikut adalah operasionalisasi variabel motif pada tabel 3.1 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.



Tabel 3.1

Operasionalisasi Variabel Motif Penggunaan Media Sosial *Soundcloud*

Dimensi	Indikator	Item
Motif Informasi	1. Informasi tentang lagu – lagu.	1. Mendapatkan informasi tentang lagu – lagu yang belum pernah saya dengar.
		2. Mendapatkan informasi lagu – lagu yang <i>up to date</i> .
	2. Talenta yang dimiliki.	3. Mengetahui sejauh mana karya saya disukai orang lain.
	3. Bimbingan terhadap pendapat	4. Mengetahui pendapat orang lain terhadap karya yang dibuat.
	4. Pengetahuan didalam media	5. Mengetahui genre musik baru
		6. Mengetahui aransemen musik pengguna lain
Motif Identitas Pribadi	1. Nilai – nilai yang berkaitan dengan diri sendiri.	7. Merasa <i>up to date</i> dengan menggunakan <i>Soundcloud</i> .
		8. Terinspirasi dengan pengguna <i>Soundcloud</i> yang lain.
		9. Termotivasi untuk memilih panutan dalam bermusik setelah melihat <i>Soundcloud</i> .
	2. Mengidentifikasi diri dengan nilai – nilai dalam media.	10. Ingin memiliki kemampuan yang sama dengan pengguna <i>Soundcloud</i> lainnya.
		11. Ingin menilai kemampuan bermusik saya setelah menggunakan <i>Soundcloud</i> .
		12. Ingin memiliki kreatifitas dalam seni musik

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

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.



<p>Motif Integrasi dan Interaksi Sosial</p> <p>Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang</p>	<p>1. Menemukan bahan berdiskusi</p> <p>2. Keinginan untuk berinteraksi</p> <p>3. Keinginan bertukar informasi</p>	13. Ingin memiliki wawasan musik luas		
		14. Ingin mendiskusikan lagu – lagu yang sedang <i>hits</i> dengan pengguna lainnya.		
		15. Ingin mendiskusikan karya musik saya dengan teman.		
		16. Ingin berdiskusi dengan teman untuk dapat menambah wawasan dalam bermusik.		
		17. Ingin bertukar komentar dengan pengguna yang lain.		
		18. Aransemen lagu-lagu		
		19. Artis-artis baru		
		20. Karya-karya musik baru		
		<p>Motif Hiburan</p>	<p>1. Melepaskan diri dari masalah</p> <p>2. Bersantai dan mengisi waktu luang.</p> <p>3. Mencerahkan perasaan dan ekspresi</p> <p>4. Melepas penat</p>	21. Ingin dapat melupakan masalah dengan mendengarkan musik.
				22. Ingin melakukan <i>refreshing</i> dari kepenatan.
23. Ingin dapat bersantai.				
24. Ingin mengunggah karya untuk mencerahkan perasaan.				
25. Ingin mengunggah karya untuk berekspresi.				
26. Melepas penat dengan dengar lagu				
27. Bermusik sambil mendengar lagu				

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

Operasionalisasi Variabel Kepuasan Penggunaan Media Sosial *Soundcloud*

Dimensi	Indikator	Item
Kepuasan Informasi	1. Informasi tentang lagu – lagu.	1. Puas dengan mendapatkan informasi tentang lagu – lagu yang belum pernah saya dengar.
		2. Puas dengan mendapatkan informasi lagu – lagu yang <i>up to date</i> .
	2. Talenta yang dimiliki.	3. Puas dengan mengetahui sejauh mana karya saya disukai orang lain.
	3. Bimbingan terhadap pendapat	4. Puas dengan mengetahui pendapat orang lain terhadap karya yang dibuat.
Kepuasan Identitas Pribadi	1. Nilai – nilai yang berkaitan dengan diri sendiri.	5. Puas mengetahui genre musik baru
		6. Puas mengetahui aransemen musik pengguna lain
	2. Mengidentifikasi diri dengan nilai – nilai dalam media.	7. Puas merasa <i>up to date</i> dengan menggunakan <i>Soundcloud</i> .
		8. Puas merasa terinspirasi dengan pengguna <i>Soundcloud</i> yang lain.
9. Puas untuk memilih panutan dalam bermusik setelah melihat <i>Soundcloud</i> .		
Kepuasan Integrasi dan Interaksi Sosial	1. Menemukan bahan berdiskusi	10. Puas memiliki kemampuan yang sama dengan pengguna <i>Soundcloud</i> lainnya.
		11. Puas dengan menilai kemampuan bermusik saya setelah menggunakan <i>Soundcloud</i> .
		12. Puas dengan memiliki kreatifitas dalam seni musik
		13. Puas memiliki wawasan musik luas
		14. Puas dengan mendiskusikan lagu – lagu yang sedang <i>hits</i> dengan pengguna lainnya.
		15. Puas dengan mendiskusikan karya musik saya dengan teman.
		16. Puas berdiskusi dengan teman untuk dapat menambah wawasan dalam

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

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.



<p>© Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)</p> <p>Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang</p> <p>Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian</p>		bermusik.	
	2. Keinginan untuk berinteraksi	17. Puas dengan bertukar komentar dengan pengguna yang lain.	
	3. Keinginan bertukar informasi	18. Puas bertukar informasi mengenai aransemen lagu-lagu	
		19. Puas bertukar informasi mengenai artis-artis baru	
		20. Puas bertukar informasi mengenai karya-karya musik baru	
	Kepuasan Hiburan	1. Melepaskan diri dari masalah	21. Puas dapat melupakan masalah dengan mendengarkan musik.
		2. Bersantai dan mengisi waktu luang.	22. Puas dengan melakukan <i>refreshing</i> dari kepenatan.
			23. Puas dengan dapat bersantai.
		3. Mencerahkan perasaan dan ekspresi	24. Puas dengan mengunggah karya untuk mencerahkan perasaan.
			25. Puas dengan mengunggah karya untuk berekspresi.
4. Melepas penat		26. Puas melepas penat dengan dengar lagu	
		27. Puas bermusik sambil mendengar lagu	

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

Teknik yang digunakan dalam penilitan ini adalah dengan menggunakan kuisisioner yang disebut juga dengan angket. Kuisisioner adalah suatu teknik pengumpulan informasi yang memungkinkan analisis mempelajari sikap-sikap, keyakinan, perilaku, dan

karakteristik beberapa orang utama didalam organisasi yang bias terpengaruh oleh sistem yang diajukan atau oleh sistem yang sudah ada (Siregar, 2013:21).

Kuisisioner atau angket yang peneliti gunakan adalah angket tertutup, yaitu responden memiliki tugas untuk memilih salah satu jawaban yang sudah tersedia di dalam kuisisioner dengan memberikan tanda silang atau ceklist.

E. Teknik Pengambilan Sampel

Sampel merupakan sebagian dari keseluruhan objek atau fenomena yang akan diamati, sedangkan keseluruhan objek atau fenomena yang diteliti disebut populasi (Kriyantono, 2010:153). Sampel yang digunakan di dalam penelitian ini adalah *sampling* probabilitas dengan teknik strata sampel (*stratified sampling*) dengan jenis proporsional sampel. Dalam teknik pengambilan sampel ini populasi yang memiliki strata atau tingkatan dan setiap tingkatan memiliki karakteristik sendiri (Siregar, 2013:31).

Populasi mahasiswa Institut Kesenian Jakarta (IKJ) jurusan seni musik sebagai objek penelitian dari lima angkatan yang masih aktif berjumlah 326 mahasiswa dengan jumlah per angkatan pada tabel sebagai berikut :





Tabel 3.3

Jumlah Populasi

Angkatan	Jumlah
2010	35
2011	56
2012	47
2013	69
2014	119

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

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian

Ukuran sampel yang diambil dari jumlah populasi mahasiswa Institut Kesenian Jakarta (IKJ) didalam penelitian sebanyak 176 mahasiswa yang diambil menggunakan rumus Slovin dengan batas kesalahan yang ditolerir sebesar 5% sebagai berikut :

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

Keterangan :

n = ukuran sampel

N = ukuran populasi

e = kelonggaran ketidak telitian karena kesalahan pengambilan sampel yang dapat ditolerir. Berikut adalah perumusannya :

$$n = \frac{326}{1 + 326(0,05^2)} = 176$$

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.



Ukuran sampel yang di dapat setelah di ambil dari populasi sebesar 176 mahasiswa, dengan jumlah kuisisioner per angkatan yang di sebar berbeda-beda. Angkatan 2010 dengan 20 mahasiswa, 2011 dengan 30 mahasiswa, 2012 dengan 25 mahasiswa, 2013 dengan 37 mahasiswa, 2014 dengan 64 mahasiswa yang didapat dari jumlah sampel dibagi dengan jumlah populasi dan dikalikan dengan jumlah mahasiswa per angkatannya.

Dalam penelitian ini peneliti mengalami beberapa kendala di lapangan dalam mengumpulkan data. Dengan keterbatasan waktu penyebaran kuisisioner dan pihak kampus Institut Kesenian Jakarta (IKJ) jurusan seni musik yang berkeberatan untuk memberikan daftar absensi mahasiswa aktif, maka peneliti menggunakan teknik *sampling accidental* nonprobabilitas dalam pengumpulan data.

Pada saat dilapangan pun peneliti mengalami kendala dalam menyebarkan kuisisioner, dikarenakan perkuliahan Institut Kesenian Jakarta (IKJ) sedang pada masa ujian akhir semester dan mahasiswa yang mengikuti ujian hanya berkisar 10 hingga 15 orang per kelasnya, sehingga peneliti hanya mendapatkan total sampel sebanyak 92 dan tidak dapat memenuhi jumlah sampel yang seharusnya didapatkan. Namun Levine menyatakan bahwa 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 (Levine, M David, 2008:268-269).

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.



2. Uji Reliabilitas

Menurut Siregar (2013:55), reliabilitas adalah untuk mengetahui sejauh mana hasil pengukuran tetap konsisten, apabila dilakukan pengukuran dua kali atau lebih terhadap gejala yang sama dengan menggunakan alat pengukur yang sama pula.

Suatu kuesioner dikatakan reliabel atau handal jika jawaban seseorang terhadap pernyataan adalah konsisten atau stabil dari waktu ke waktu. Pengujian reliabilitas dilakukan dengan teknik cronbach alpha. Dengan rumusan sebagai berikut :

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

Dimana :

r_{11} = Reliabilitas internal seluruh instrumen

k = Banyak butir pertanyaan

$\sigma^2 t$ = Varians total

$\sum \sigma^2 b$ = Jumlah varians butir

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang



Hak Cipta IBI KKG Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian

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.



3. Skala Likert



Hak Cipta Milik Iain Kwik Kian Gie (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Menurut Kriyantono (2010:138), skala likert digunakan untuk mengukur sikap seseorang tentang sesuatu objek sikap. Indikator-indikator dari variabel sikap terhadap suatu objek merupakan titik tolak dalam membuat pertanyaan atau pernyataan yang harus diisi responden. Jawaban setiap instrumen mempunyai jarak dari sangat setuju sampai tidak setuju. Masing-masing jawaban diberi nilai mulai yang terkecil (angka 1) sampai yang terbesar (angka 5).

Dalam penelitian ini, skala likert yang digunakan adalah sebagai berikut :

Tabel 3.3

Skala Peringkat Yang Digunakan Dalam Penelitian

No.	Skala Peringkat	Bobot
1.	Sangat tidak setuju	1
2.	Tidak setuju	2
3.	Netral	3
4.	Setuju	4
5.	Sangat Setuju	5

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.



Cara perhitungan skala likert ini dengan menggunakan rumus skor rata-rata.

Caranya adalah dengan menjumlahkan seluruh perkalian antara nilai data dengan bobot, kemudian dibagi dengan jumlah total frekuensi. Rumus skor rata-rata adalah :

$$\frac{\sum X_i Y_i}{n}$$

Dimana :

\bar{x} = Nilai rata-rata $\sum(X_i Y_i)$ = Nilai total responden

X_i = Jumlah pertanyaan n = Jumlah responden

Y_i = Jumlah responden

4. Rentang Kriteria Penulisan

Alat analisis ini digunakan untuk menentukan kriteria tiap variabel secara akurat yang bernilai sangat setuju, setuju, netral, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Sebelum menyusun katagori berskala lima, maka pertama kali harus dicari rentang skala dengan memberikan nilai skala.

Keterangan :

RS = Rentang skala

m = Skor atau nilai tertinggi pada skala

n = Skor atau nilai terendah pada skala

b = Banyaknya kelas

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

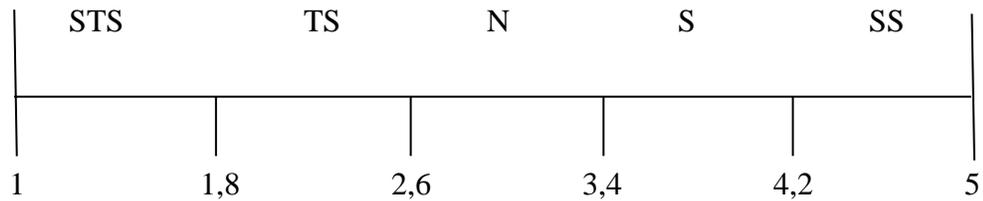
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan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



Rumus dari rentang skala yaitu sebagai berikut :

$$RS = \frac{m - n}{b}$$

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



Sehingga penilaian untuk setiap variabel adalah sebagai berikut :

- 1,0 – 1,8 = Sangat Tidak Setuju
- 1,81 – 2,6 = Tidak Setuju
- 2,61 – 3,4 = Netral
- 3,41 – 4,2 = Setuju
- 4,21 – 5,0 = Sangat Setuju

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



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 kemasalah 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. 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).

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 kedalam 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*).

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian

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



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_a) dinyatakan dengan bunyi kalimat kebalikan dari H_0 , misalnya paling besar, paling tinggi, paling banyak dengan tanda ($<$). Berikut adalah rumus dalam melakukan uji T :

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

Di mana :

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

μ_0 = Nilai yang dihipotesiskan.

S = Standar deviasi sampel.

n = Jumlah sampel.

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

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.

dalam penelitiannya hanya berkepentingan dengan satu faktor saja atau juga dapat dikatakan *One Way Anova*, mengelompok 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

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.