



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. Objek Penelitian

Objek penelitian adalah himpunan elemen yang akan diteliti, biasanya berupa orang, organisasi, atau barang (Insani, 2013: 3). Sedangkan menurut Sugiyono (2017), objek penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang diterapkan oleh penelitian untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Objek dalam penelitian ini adalah orang yang menggunakan aplikasi *Discord* yang disebut sebagai pengguna yaitu mahasiswa Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie Angkatan 2018.

B. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan riset kuantitatif dengan metode survei dan pendekatan eksplanatif. Menurut Sugiyono (2017: 11), metode kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/ statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Menurut Kriyantono (2014), riset kuantitatif adalah riset yang menggambarkan atau menjelaskan suatu masalah yang hasilnya dapat digeneralisasikan. Dengan demikian tidak terlalu mementingkan kedalaman data atau analisis. Periset lebih mementingkan aspek keluasan data sehingga data atau hasil riset dianggap merupakan representasi dari seluruh populasi. Menurut Kriyantono (2014), survei eksplanatif adalah metode riset yang dilakukan apabila peneliti ingin 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 mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



mengapa situasi atau kondisi tertentu terjadi atau apa yang mempengaruhi terjadinya sesuatu.



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

Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2018), variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Menurut Mayer dalam (Kriyantono,2014), variabel sebenarnya adalah konsep dalam bentuk konkret atau konsep operasional. Suatu variabel adalah konsep tingkat rendah, yang acuan-acuannya secara relatif mudah diidentifikasi dan diobservasi serta mudah diklarifikasi, diurut atau diukur.

1. Variabel Bebas

Menurut Kriyantono (2014), variabel pengaruh adalah variabel yang diduga sebagai penyebab atau pendahulu dari variabel lainnya. Variabel ini adalah diobservasi dan nilainya diasumsikan tergantung pada efek dari variabel pengaruh. Dalam penelitian ini, yang menjadi variabel bebas adalah motif penggunaan aplikasi discord.

2. Variabel Terikat

Menurut Sugiyono (2018), merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Dalam penelitian ini, yang menjadi variabel terikat adalah pemenuhan kebutuhan informasi mahasiswa Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie Angkatan 2018.

3. Operasionalisasi Tabel

Tabel 3. 1 Operasionalisasi Tabel

Variabel	Dimensi	Indikator	Skala
Motif Pengguna n Aplikasi Discord (X)	Motif Hiburan	1. Melepaskan diri dari permasalahan 2. Bersantai dan mengisi waktu luang 3. Menyalurkan emosi 4. Mendapat hiburan dan kesenangan	Likert
	Motif interaksi dan integrasi sosial	1. Memperoleh pengetahuan yang berkaitan dengan empati sosial 2. Menemukan bahan percakapan dan interaksi sosial dengan orang lain disekitarnya 3. Menjalankan peran sosial sebagai mahasiswa	

© 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.



© 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.

	4. Keinginan untuk dekat dengan orang lain
Motif Identitas Personal	1. Menemukan penunjang nilai-nilai yang berkaitan dengan pribadi mahasiswa 2. Mengidentifikasi diri dengan nilai-nilai yang berkaitan



© 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.

		dengan nilai-nilai lain dalam media	
		3. Memperoleh nilai lebih sebagai mahasiswa	
	Motif Informasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengetahui berbagai peristiwa dan kondisi yang berkaitan dengan lingkungan mahasiswa 2. mencari informasi menyangkut berbagai masalah 3. mencari informasi menyangkut berbagai pendapat 4. memperoleh ketenangan melalui penambahan pengetahuan 	
Kepuasan Pengguna (Y)	Pengalihan (<i>Diversion</i>)	1. Saya dapat melepaskan diri dari permasalahan	Likert



© 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.

		<p>sehari-hari melalui aplikasi Discord</p> <p>2. Saya dapat bersantai dan menghilangkan rasa bosan melalui aplikasi Discord</p> <p>3. Saya dapat menghilangkan rasa stress melalui aplikasi Discord</p> <p>4. Saya mendapatkan hiburan dan kesenangan melalui aplikasi Discord</p>	
	<p>Hubungan Personal <i>(Personal Relationship)</i></p>	<p>1. Saya dapat lebih peduli terhadap orang lain di sekitar melalui aplikasi Discord</p> <p>2. Saya dapat menemukan bahan percakapan dan berinteraksi dengan orang lain melalui aplikasi Discord</p>	



© 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.

		<p>3. Saya dapat berperan aktif dalam membagikan informasi kepada orang lain melalui aplikasi Discord</p> <p>4. Saya dapat lebih akrab dengan orang lain melalui aplikasi Discord</p>	
	Identitas Personal (<i>Personal Identity</i>)	<p>1. Saya dapat semakin menambah pengetahuan melalui aplikasi Discord</p> <p>2. Saya dapat semakin mengenali diri saya melalui aplikasi Discord</p> <p>3. Saya dapat memperoleh informasi baru yang bermanfaat bagi mahasiswa melalui aplikasi Discord</p>	



© 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.

<p>Pengawasan (<i>Surveillance</i>)</p>	<p>1. Saya dapat mengetahui informasi yang berkaitan dengan mahasiswa melalui aplikasi Discord</p> <p>2. Saya dapat mencari panduan informasi yang berkaitan dengan mahasiswa melalui aplikasi Discord</p> <p>3. Saya dapat mencari informasi mengenai pendapat orang lain mengenai mahasiswa melalui aplikasi Discord</p> <p>4. Saya dapat memperoleh rasa damai mengenai penambahan pengetahuan melalui aplikasi Discord</p>	
---	--	--



D. Teknik Pengumpulan Data

C Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)
Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang strategis digunakan oleh peneliti yang bertujuan untuk mendapatkan data dalam penelitian. Hal ini merupakan hal yang penting karena data yang didapat akan digunakan sebagai bahan untuk analisa dalam penelitian. Menurut Sugiyono (2018), teknik pengumpulan data dibagi menjadi tiga yaitu kajian pustaka, kuesioner, observasi, dan gabungan ketiganya.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data dengan cara memberikan beberapa pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Kuesioner akan dibagikan kepada responden dalam bentuk *Google Form* sehingga memudahkan penelitian ini. Teknik ini merupakan teknik yang efisien bila peneliti tahu pasti variabel yang akan diukur dan apa yang bisa diharapkan dari responden.

E. Teknik Pengambilan Sampel

Sampel dapat diartikan sebagai bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh suatu populasi. Pengukuran sampel dilakukan melalui statistik atau berdasarkan pada estimasi penelitian guna menentukan besarnya sampel yang diambil dalam melaksanakan penelitian suatu objek. Pengambilan besar sampel ini harus dilakukan sedemikian rupa sehingga diperoleh sampel yang dapat menggambarkan keadaan populasi sebenarnya (Sugiyono, 2018).

Teknik pengambilan sampel yang akan dipakai dalam penelitian ini yaitu menggunakan *Purposive Sampling*. *Purposive Sampling* menurut Sugiyono (2018), merupakan teknik pengambilan sampel sumber data dengan melalui beberapa pertimbangan untuk mencapai tujuan penelitiannya. Pertimbangan yang dimaksud merupakan ciri-ciri khusus yang akan menjadi objek penelitian. Dalam hal ini,

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.



peneliti menetapkan objek penelitian atau responden dengan ciri-ciri sebagai berikut:

1. Responden merupakan mahasiswa aktif di Program Studi Ilmu Komunikasi Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie Angkatan 2018
2. Responden berusia sekitar 17 hingga 25 tahun.
3. Responden adalah pengguna aplikasi discord
4. Responden menggunakan aplikasi discord secara rutin

Berdasarkan informasi dari BAAK IBIKKG mengenai jumlah mahasiswa angkatan 2018 diperoleh angka sebesar 228 maka dari informasi tersebut, dihitung jumlah sampel dengan menggunakan rumus slovin yakni sebagai berikut :

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

$$N = \frac{228}{1 + 228 (10\%)^2}$$

$$N = \frac{228}{1 + 228(0,01)}$$

$$N = \frac{228}{3,28}$$

$$N = 69,51$$

Maka dari hasil perhitungan rumus slovin diatas diperoleh angka sebesar 69,51. Oleh karena itu digenapkan menjadi 70 untuk menjadi responden dalam kuesioner penelitian.

F. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian kuantitatif, analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Kegiatan dalam analisis data adalah mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel seluruh responden, menyajikan data setiap variabel yang

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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.



diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan (Sugiyono, 2018).

Sebelum melakukan analisa data yang sudah terkumpul, data akan diolah dan disederhanakan. Tahap-tahap pengolahan data yang akan dilakukan meliputi:

1. Uji Validitas

Menurut Sugiyono (2018), instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Menurut Sugiyono (2018), analisis faktor dilakukan dengan cara mengkorelasikan jumlah skor faktor dengan skor total. bila korelasi tiap faktor tersebut positif dan besarnya 0,3 ke atas maka faktor tersebut merupakan construct yang kuat.

2. Uji Reliabilitas

Menurut Sugiyono (2018), instrumen yang reliabel adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Penelitian ini menggunakan teknik alpha Cronbach. Menurut Siregar (dalam Helen, 2018:24), bahwa suatu kuesioner dapat dikatakan reliabel dengan menggunakan teknik ini, bila koefisien reliabilitas (r_{11}) > 0,6.

3. Uji Normalitas

Menurut Ghazali (2018), model regresi yang baik digunakan dalam sebuah penelitian adalah data yang berdistribusi normal atau mendekati normal. Uji normalitas perlu dilakukan dalam penelitian ini dikarenakan peneliti menggunakan data sekunder dalam penelitiannya. Uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi, variabel pengganggu atau residual

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.



berdistribusi normal atau tidak.

Uji normalitas dapat dideteksi dengan beberapa cara salah satunya adalah menggunakan uji *One Sample Kolmogorov-smirnov*. Dasar pengambilan keputusan apakah data yang digunakan dalam penelitian berdistribusi normal atau tidak dengan menggunakan uji *One Sample Kolmogorov-smirnov* adalah sebagai berikut:

1. Jika nilai *Asymp. Sig (2-tailed)* ≥ 0.05 , maka data residual berdistribusi normal.
2. Jika nilai *Asymp. Sig (2-tailed)* ≤ 0.05 , maka data residual tidak berdistribusi normal

4. Analisis Deskriptif

Teknik Analisis Statistik Deskriptif bertujuan untuk mengetahui deskripsi atau gambaran suatu data berdasarkan nilai rata-rata, standar deviasi, varian, maksimum, minimum, jumlah, *range*, kurtosis, dan *skewness*. Untuk menghitung diperlukan hasil seluruh perkalian antara frekuensi, yang kemudian nilai dibagi dengan jumlah total frekuensi dengan rumus:

$$\bar{x} = \frac{\sum f_i \cdot X_i}{n}$$

Dimana:

\bar{x} = rata-rata skor

f_i = frekuensi pengamatan

X_i = skor atau bobot nilai 1-2-3-4-5

n = total jumlah frekuensi



5. Koefisien Determinasi (R^2)

Menurut Ghozali (2018), tujuan koefisien determinasi (R^2) adalah:

“Untuk mengukur seberapa jauh kemampuan model dalam menerangkan variasi variabel independen. Nilai determinasi adalah antara nol dan satu, nilai R^2 yang kecil berarti kemampuan variabel-variabel independen dalam menjelaskan variasi variabel dependen amat terbatas”.

6. Analisis Regresi Sederhana

Menurut Kriyantono (2014), regresi linear sederhana jika terdapat dua data dari dua variabel riset yang sudah diketahui yang mana variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y) dapat dihitung dan diprediksi berdasarkan suatu nilai X tertentu. Rumus:

$$Y = a + bX$$

Dimana:

Y = Variabel tidak bebas (subjek dalam variabel tak bebas/dependen yang diprediksi)

X = Variabel bebas (subjek pada variabel independen yang mempunyai nilai tertentu)

a = Nilai intercept (konstan) atau harga Y bila $X=0$

b = koefisien regresi, yaitu angka peningkatan atau penurunan variabel dependen yang didasarkan pada variabel independen. bila b (+) maka naik, bila b (-) maka terjadi penurunan.

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

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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.



7. Uji F

Menurut Ghozali (2018), uji statistik F pada dasarnya menunjukkan apakah semua variabel independen atau bebas yang dimasukkan dalam model mempunyai pengaruh secara bersama-sama terhadap variabel dependen/terikat.

Pembuktian dilakukan dengan bantuan program SPSS dan melihat tingkat signifikansi yang digunakan sebesar 0,05 pada tabel anova dengan kriteria sebagai berikut :

- 1) Jika suatu model mempunyai tingkat signifikansi $< 0,05$ maka model regresi tersebut dapat dipergunakan.
- 2) Jika suatu model mempunyai tingkat signifikansi $> 0,05$ maka model regresi tersebut tidak dapat dipergunakan.

8. Uji t

Menurut Ghozali (2018), Uji statistik t digunakan untuk menunjukkan seberapa jauh pengaruh variabel penjelas/independen secara individual dapat menjelaskan variasi variabel dependen. Kriteria yang digunakan dalam mengukur hubungan variabel independen terhadap variabel dependen secara parsial adalah sebagai berikut:

3. Jika nilai Sig. $\geq 0,05$, maka H_a tidak diterima, sehingga tidak terdapat pengaruh variabel independen secara parsial terhadap variabel dependen.
4. Jika nilai Sig. $< 0,05$, maka H_a diterima, sehingga terdapat pengaruh variabel independen secara parsial terhadap variabel dependen.