

# **Pengaruh Kemudahan dan Kemanfaatan Pada Sikap Penggunaan *Website***

(Survei pada Pengguna Situs Kaskus di Kelurahan Kauman

Kecamatan Klojen Kota Malang)

**SKRIPSI**

**MOCH ISKANDAR Z**

**NIM.0910320297**



**Dosen Pembimbing :**

**Dr. Imam Suyadi, M.Si**

**Drs. Heru Susilo, MA**

**UNIVERSITAS BRAWIJAYA**

**FAKULTAS ILMU ADMINISTRASI**

**JURUSAN ADMINISTRASI BISNIS**

**KONSENTRASI MANAJEMEN SISTEM INFORMASI**

**MALANG**

**2014**

MOTTO

--

**Setiap Detik Adalah Pengalaman Berharga**

**Dalam Hidup**



**TANDA PERSETUJUAN SKRIPSI**

Judul : PENGARUH KEMUDAHAN DAN KEMANFAATAN  
PADA SIKAP PENGGUNAAN WEBSITE (Survai pada  
Pengguna Situs Kaskus di Kelurahan Kauman Kecamatan  
Klojen Kota Malang)

Disusun oleh : Moch. Iskandar Z

NIM : 0910320297

Fakultas : Fakultas Ilmu Administrasi

Jurusan : Administrasi Bisnis

Konsentrasi : Manajemen Sistem Informasi

Malang, 28 Januari 2014

Komisi Pembimbing

Ketua

Anggota

  
**Dr. Imam Suyadi, M.Si**

**NIP. 19521116 197903 1 002**

  
**Drs. Heru Susilo, MA**

**NIP. 19591210 198601 1 001**

**TANDA PENGESAHAN SKRIPSI**

Telah dipertahankan di depan majelis penguji skripsi, Fakultas Ilmu Administrasi Universitas Brawijaya, pada:

Hari : Senin

Tanggal : 17 Maret 2014

Jam : 10.00 – 11.00 WIB

Skripsi atas nama : Moch Iskandar Z

Nim : 0910320297

Judul : **PENGARUH KEMUDAHAN DAN KEMANFAATAN PADA SIKAP PENGGUNAAN WEBSITE (Survei pada Pengguna Situs Kaskus di Kelurahan Kauman Kecamatan Klojen Kota Malang)**

dan dinyatakan lulus

Majelis Penguji

Ketua



**Dr. Imam Suyadi, M.Si**  
NIP. 19521116 197903 1 002

Anggota

Anggota



**Drs. Heru Susilo, MA**  
NIP. 19591210 198601 1 001

Anggota



**Dr. M. Al Musadieg, MBA**  
NIP. 19580501 198403 1 001



**Drs. Rivadi, M.Si**  
NIP. 19600608 200604 1 002



**PERNYATAAN ORISINALITAS SKRIPSI**

Saya menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa sepanjang pengetahuan saya, di dalam naskah skripsi ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh pihak lain untuk mendapatkan karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebut dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila ternyata di dalam naskah skripsi ini dapat dibuktikan terdapat unsur jiplakan, saya bersedia skripsi ini digugurkan dan gelar akademik yang telah saya peroleh (S-1) dibatalkan, serta diproses sesuai dengan perundang-undangan yang berlaku (UU No.20 Tahun 2003, Pasal 25 ayat 2 dan Pasal 70).

Malang, 22 Januari 2014



Nama : Moch.Iskandar Z

NIM : 0910320297

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Kemudahan dan Kemanfaatan Pada Sikap Penggunaan *Website* (Survai pada Pengguna Situs Kaskus di Kelurahan Kauman Kecamatan Klojen Kota Malang)”.

Skripsi ini merupakan tugas akhir yang diajukan untuk memenuhi syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Ilmu Administrasi Bisnis Pada Fakultas Ilmu Administrasi Universitas Brawijaya.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Bapak. Prof. Dr. Bambang Supriyono, MS selaku Dekan Fakultas Ilmu Administrasi Universitas Brawijaya.
2. Ibu Prof. Dr. Endang Siti Astuti, MSi., selaku Ketua Jurusan Ilmu Administrasi Bisnis Fakultas Ilmu Administrasi Universitas Brawijaya.
3. Bapak M.Iqbal, S.Sos, MIB, DBA., selaku Sekretaris Jurusan Ilmu Administrasi Bisnis Fakultas Ilmu Administrasi Universitas Brawijaya.
4. Bapak Dr. Imam Suyadi, MSi., selaku Ketua Dosen Pembimbing atas segala bantuan dan arahan yang telah diberikan kepada penulis selama proses penyusunan skripsi ini.
5. Bapak Drs. Heru Susilo, MA., selaku Anggota Dosen Pembimbing atas segala bantuan dan arahan yang telah diberikan kepada penulis selama proses penyusunan skripsi ini.
6. Seluruh Dosen Fakultas Ilmu Administrasi Universitas Brawijaya yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat bagi penulis.

7. Seluruh staf Fakultas Ilmu Administrasi Universitas Brawijaya yang telah memberikan bantuan dan kerjasamanya selama proses penyusunan skripsi.
8. Para responden yang telah meluangkan waktu untuk partisipasinya dalam penelitian ini.
9. Kedua orang tua dan keluarga besar yang telah banyak memberikan bantuan, dukungan serta doa baik dalam proses perkuliahan maupun dalam proses penyusunan skripsi ini.
10. Sahabat-sahabatku Moch Suhir, Moch Rudianto, Mala, Maria Ulfa, Listiana, Alfin Lutfi, Andik Gondiks, Belgies oktavia yang selalu ada untuk memberi motivasi, bantuan, dan doa dalam penyusunan skripsi ini..
11. Andi Putra M, Indah, Imroatul, Indah, Intan, Bang Iwang, Mas Nur, Tsaqila dan teman-teman Bisnis angkatan 2009 yang telah banyak memberikan bantuan, dukungan serta doa dalam proses penyusunan skripsi ini.
12. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang secara langsung maupun tidak langsung telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Demi kesempurnaan skripsi ini, saran dan kritik yang sifatnya membangun sangat penulis harapkan. Semoga karya skripsi ini bermanfaat dan dapat memberikan sumbangan yang berarti bagi pihak yang membutuhkan.

Malang, 22 Februari 2014

Penulis,

Moch Iskandar Z

## RINGKASAN

Moch Iskandar Z, 2014. "Pengaruh Kemudahan dan Kemanfaatan Pada Sikap Penggunaan *Website* (Survai pada Pengguna Situs Kaskus di Kelurahan Kauman Kecamatan Klojen Kota Malang)". Dibimbing oleh Dr. Imam Suyadi, MSi dan Drs. Heru Susilo, MA.

---

Perkembangan teknologi yang semakin pesat telah membawa masyarakat pada kebutuhan informasi yang sangat tinggi terkait dengan kepentingan dan pemanfaatan teknologi informasi. Seperti kehadiran internet yang membawa dampak signifikan sebagai suatu media yang telah memberikan berbagai bentuk kemudahan dan layanan dengan jangkauan yang lebih luas dan mudah dipahami. Seiring dengan perkembangannya, teknologi yang semakin canggih dalam memberikan kebutuhan akan informasi telah mendorong masyarakat untuk melakukan suatu aktivitas yang berhubungan dengan transaksi dan sebagainya. Kebutuhan informasi yang tinggi membawa masyarakat pada harapan media yang cepat dalam menyajikan informasi. Salah satu layanan yang ada di internet adalah situs *web/Website* adalah layanan internet yang paling populer.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan bagaimana pengaruh dari Kemudahan dan Kemanfaatan bersama-sama maupun sendiri-sendiri serta untuk mengetahui variabel yang berpengaruh pada sikap penggunaan *Website*. Adapun Variabel Independen yang digunakan dalam penelitian ini adalah bentuk ( $X_1$ ), Kemudahan, dan ( $X_2$ ) Kemanfaatan. Variabel dependen yang digunakan dalam penelitian ini adalah Sikap pengguna *website* ( $Y$ ).

Jenis penelitian pada penelitian ini adalah *explanatory research* yang mana menggunakan instrumen penelitian berupa kuesioner yang disebar secara acak kepada 74 responden yang merupakan sebagai pengguna/member pada kaskus atau pernah melakukan browsing pada website kaskus. Pengolahan data dilakukan dengan menggunakan *software* SPSS 13.0 for windows. Untuk pengujian instrumen menggunakan uji validitas, dan uji reliabilitas. Sedangkan untuk teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif dan analisis regresi linier berganda. Analisis regresi linier berganda digunakan karena penelitian ini lebih dari dua variabel, dengan menggunakan uji F, uji t, dan uji  $R^2$ .

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari variabel Kemudahan, dan Kemanfaatan secara bersama-sama berpengaruh terhadap sikap penggunaan *website*. Dari perhitungan SPSS 13.0 untuk uji F diketahui bahwa  $F_{hitung} = 39,246 > F_{tabel} 2,877$  dengan signifikansi sebesar  $0,000 < 0,5$ . Secara sendiri-sendiri diketahui Kemudahan, dan Kemanfaatan berpengaruh signifikan pada sikap penggunaan *website*. Selain uji F dan uji t, uji  $R^2$  diketahui nilai *R Square* sebesar 0,512 yang berarti besarnya variabel independen terhadap variabel dependen sebesar 55,9%

Kata kunci: Kemudahan, Kemanfaatan, *Website*, Internet, Sikap Pengguna *website*

## SUMMARY

Moch Iskandar Z. 2014. "Effect of Ease of Use and Usefulness On Attitude in Website (Survey on the users *website* Kaskus in Subdistricts Kauman Klojen Malang) ". Mentored by Dr. Imam Suyadi, MSi and Drs. Heru Susilo, MA

---

The rapid development of technology has brought society at a very high need for information related to the interest and use of information technology . Such as internet presence that brings a significant impact as a medium that has provided various forms of convenience and service with a wider range and easy to understand . Along with its development , increasingly sophisticated technology to provide needs for information has been encouraging people to perform an activity related to the transaction and so on . High information needs to bring the community in hopes of a quick media in presenting information . One of the services that exist on the internet is a web site / website is the most popular internet services .

This study aims to determine and describe how the effect of the ease and usefulness together or individually as well as to determine the variables that affect the attitude of the use of the Website. The Independent Variables used in this study is the form ( X1 ) , Ease , and ( X2 ) usefulness . The dependent variable used in this study is the attitude of users of the website ( Y ) . This type of research in this study is explanatory research which uses a questionnaire research instruments that are distributed randomly for 74 respondents who are the users / members on gan or been browsing on the website gan . Data processing is performed using SPSS 13.0 software for windows . To test the validity of the test instrument use , and reliability testing . As for the technique of data analysis using descriptive analysis and multiple linear regression analysis. Multiple linear regression analysis was used for this study of more than two variables , using the F test , t test , and test R2 .

The results showed that of the variables Ease , and usefulness together influence the attitude of the use of the website . SPSS 13.0 for calculation of the F test is known that  $F_{hitung} = 39.246 > F_{2.877}$  with a significance of  $0.000 < 0.5$  . Individually known to ease and usefulness have a significant effect on the attitude of the use of the website . In addition to the F test and t-test, known R2 value of R Square of 0.512 , which means the magnitude of the independent variable on the dependent variable was 55.9 %

*Keywords : Ease , usefulness , Websites , Internet , User Attitude website*

## DAFTAR ISI

TANDA PERSETUJUAN SKRIPSI .....	i
TANDA PENGESAHAN SKRIPSI .....	ii
PERNYATAAN ORSINALITAS SKRIPSI .....	iii
KATA PENGANTAR .....	iv
RINGKASAN .....	vi
SUMMARY .....	vii
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR TABEL .....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	7
C. Tujuan Penelitian .....	7
D. Kontribusi Penelitian .....	7
E. Sistematika Pembahasan .....	8
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b>	
A. Internet .....	10
1. Definisi Internet .....	10
2. Penggunaan Internet .....	11
3. Layanan-layanan dalam Internet .....	12
B. World Wide Web ( <i>Web</i> ) .....	13
1. Definisi <i>Website</i> .....	13
2. Kualitas <i>Website</i> .....	14
3. Penggunaan <i>Website</i> .....	15
4. Jenis <i>Website</i> .....	16
5. Browser .....	17
C. Kemudahan .....	18
D. Kemanfaatan .....	19
E. Sikap ( <i>attitude</i> ) .....	20
F. Hubungan antara kemanfaatan dan kemudahan pada sikap pengguna ....	23
1. Hubungan antara kemanfaatan dengan sikap pengguna .....	23
2. Hubungan antara kemudahan penggunaan dengan sikap pengguna ....	24
G. Model Konseptual dan Hipotesis Penelitian .....	25
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Jenis Penelitian .....	28
B. Lokasi Penelitian .....	29
C. Variabel dan Skala Pengukuran .....	29
1. Variabel .....	29
2. Skala Pengukuran .....	31

D.	Populasi dan Sampel.....	33
1.	Populasi.....	33
2.	Sampel .....	34
E.	Teknik Pengumpulan Data .....	36
1.	Sumber Data.....	36
2.	Metode Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian .....	36
F.	Uji Instrumen Penelitian.....	39
1.	Uji Validitas .....	40
2.	Uji Reliabilitas .....	41
G.	Analisis Data .....	42
1.	Analisis Deskriptif.....	43
2.	Analisis Regresi Linier Berganda.....	43
3.	Uji Asumsi Klasik .....	51

#### BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A.	Deskripsi Umum Perusahaan .....	56
1.	Sejarah Situs Kaskus.....	56
2.	Forum Diskusi kaskus.....	57
B.	Karakteristik Responden .....	59
1.	Distribusi berdasar Usia Responden dan jenis kelamin .....	59
2.	Distribusi berdasar lama waktu menggunakan internet .....	60
C.	Distribusi Frekuensi Variabel Penelitian.....	60
1.	Distribusi Frekuensi Variabel Kemudahan Penggunaan ( $X_1$ ) .....	61
2.	Distribusi Frekuensi Variabel Kemanfaatan ( $X_2$ ) .....	64
3.	Distribusi Frekuensi Variabel Sikap Pengguna ( $Y$ ) .....	68
D.	Pembahasan.....	70

#### BAB V PENUTUP

A.	Kesimpulan .....	74
B.	Saran .....	75

#### DAFTAR PUSTAKA

#### LAMPIRAN

## DAFTAR TABEL

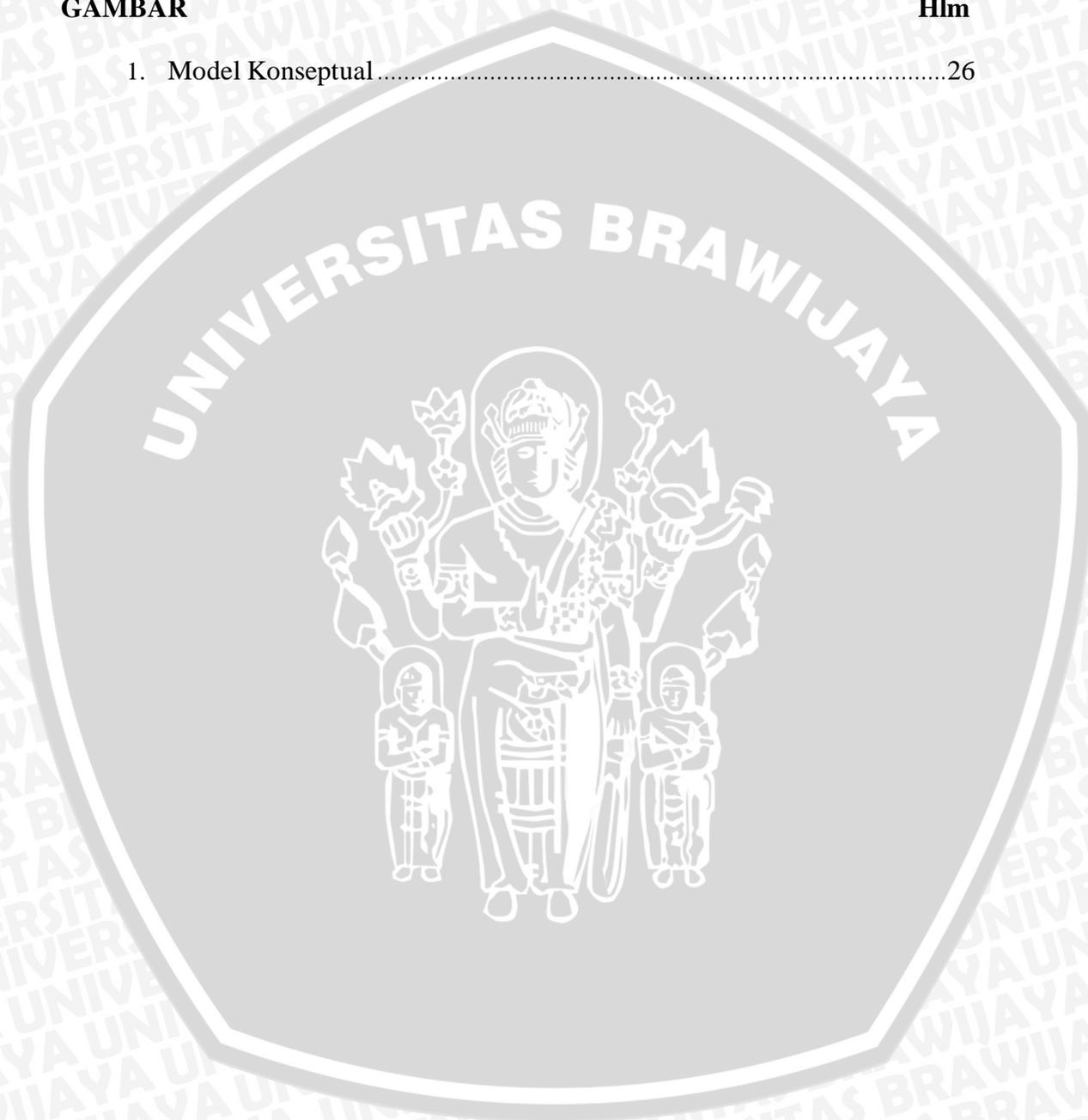
<b>TABEL</b>	<b>Hlm</b>
1. Data Perkembangan Kunjungan Website Kaskus.....	6
2. Definisi Internet .....	10
3. Definisi World Wide Web.....	14
4. Variabel dan Item Penelitian .....	31
5. Data Tempat, Alamat dan Jumlah Responden Penelitian.....	34
6. Uji Validitas Variabel .....	41
7. Uji Reliabilitas Variabel.....	42
8. Hasil Analisis Regresi.....	47
9. Hasil Uji Nomalitas .....	52
10. Hasil Uji Multikoliniertas .....	53
11. Hasil Uji Heterodastisitas .....	54
12. Distribusi Responden Berdasarkan umur dan Jenis Kelamin .....	59
13. Distribusi Responden berdasarkan lama waktu menggunakan internet.....	60
14. Distribusi Frekuensi Kemudahan Penggunaan.....	61
15. Distribusi Frekuensi Kemanfaatan .....	64
16. Distribusi Frekuensi Sikap Pengguna .....	68

## DAFTAR GAMBAR

GAMBAR

Hlm

1. Model Konseptual.....	26
--------------------------	----



## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Dewasa ini perkembangan teknologi yang semakin pesat telah membawa masyarakat pada kebutuhan informasi yang sangat tinggi terkait dengan kepentingan dan pemanfaatan teknologi informasi. Seperti kehadiran internet yang membawa dampak signifikan sebagai suatu media yang telah memberikan berbagai bentuk kemudahan dan layanan dengan jangkauan yang lebih luas dan mudah dipahami. Seiring dengan perkembangannya, teknologi yang semakin canggih dalam memberikan kebutuhan akan informasi telah mendorong masyarakat untuk melakukan suatu aktivitas yang berhubungan dengan transaksi dan sebagainya, mengingat kemudahan yang diberikan internet dapat dirasakan hampir semua masyarakat. Mengingat begitu banyak layanan-layanan internet yang diberikan, faktor pengguna memegang peran penting terhadap penggunaan dan pemanfaatan teknologi informasi membuat suatu kualitas dari dari *web* akan memiliki pengaruh yang signifikan dalam pencarian informasi.

Kebutuhan informasi yang tinggi membawa masyarakat pada harapan media yang cepat dalam menyajikan informasi sehingga masyarakat dengan mudah mengambil sebuah keputusan apabila terkait dengan kepentingannya dan mempermudah memetakan permasalahan yang sedang berkembang. Hal ini menjadikan masyarakat atau orang yang berkepentingan cepat tanggap terhadap permasalahan yang sedang terjadi. Internet telah menyediakan dan memunculkan

ePaper, eBook, Portal, dan kecanggihan Gadget, sehingga pengguna tidak mengalami kesulitan untuk mencari informasi dan menjadikan internet sebagai media pilihan utama untuk memenuhi kebutuhan informasi. Sehingga dengan internet, pencarian suatu informasi yang berkualitas bukan menjadi hal yang sulit untuk dilakukan.

Internet merupakan salah satu produk teknologi yang banyak digunakan, hal itu dibuktikan dengan meningkatnya pengguna internet di Indonesia. Pengguna dapat menggunakan internet untuk melakukan transfer data, mencari informasi atau komunikasi. Internet dapat diimplementasikan dalam berbagai aspek mulai dari bidang pendidikan, ekonomi, dan bisnis, politik dan lain-lain. Salah satu layanan yang ada di internet adalah *World Wide Web (www)* adalah layanan internet yang paling populer. *Web* merupakan kumpulan informasi, layanan, dan *website* berbasis multimedia yang didukung oleh internet (Haag, *et al.*, 2004, h. 108 dan Laudon & Laudon, 2006, h. 22). Dua tujuan utama penggunaan *website* adalah penerbitan informasi dan pemerolehan informasi. Sebuah keuntungan prinsip *World Wide Web* adalah dibandingkan dengan saluran tradisional, yang memiliki potensi untuk menjangkau khalayak yang lebih luas dengan akses yang besar. *World Wide Web* dapat menampung informasi dan konten yang kaya dalam antarmuka yang mudah dipahami, juga biaya operasi lebih rendah daripada sistem lain. Kebanyakan dari semua *World Wide Web* diintegrasikan dengan sistem lain untuk mendukung proses bisnis. Saat ini, semakin banyak orang bergantung pada *website* untuk melakukan aktivitas-aktivitas yang berhubungan dengan pencarian informasi, pertukaran file, dan

berbagi pengetahuan (Wang *et al.*, h. 2003). Sehingga banyak sekali aktivitas-aktivitas yang berhubungan dengan surfing dalam internet karena kebutuhan akan informasi. Keunggulan *website* antara lain adalah keunggulan dalam jelajah dan cakupan akses yang sangat luas (AnneAhira.com). Dengan memanfaatkan hal tersebut user dapat beralih pada cara pencarian informasi tradisional menjadi terkomputasi yang jauh lebih mudah dan fleksibel. *Website* juga memungkinkan user untuk bebas dalam melakukan pencarian file, informasi, jual beli dan lain-lain, karena suatu *website* dapat diakses dimanapun oleh user yang memiliki akses internet.

Kemudahan untuk memiliki sebuah akses internet membuat jumlah dari pengguna internet meningkat. Hal tersebut telah menarik berbagai kahalyk untuk dapat menggunakan internet. Internet menyediakan bebagai *channel* pilihan untuk dapat menarik minat masyarakat. Saat ini di Indonesia tren jual beli *online* dan sosial media dan lain-lain memang sedang ramai terjadi, seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin canggih, baik dari kecepatan internet yang semakin meningkat, dimana hanya dengan koneksi *dial-up* dengan kecepatan sekitar 56 kbps sudah cukup memuaskan untuk berselancar di internet. Selain itu kecepatan dan mobilitas perangkat keras yang tersedia, membuat masyarakat bisa terhubung dengan nyaman ke dunia maya kapanpun dimanapun.

Melihat aktivitas perilaku masyarakat yang semakin meningkat dalam mengakses sebuah informasi menjadi suatu hal yang yang perlu diperhatikan, Maka diharapkan organisasi atau perusahaan pemilik *website* untuk memperhatikan pengaruh kemudahan pada *websitenya*, masyarakat dapat

menggunakan suatu *website* dengan baik. Namun beberapa masyarakat juga enggan untuk menggunakan/menerima *website* tersebut karena kurang memahami pada desain dan fitur *website*. Dukungan fitur layanan yang diberikan oleh *website* dan kemudahannya mendorong masyarakat untuk menyukai menggunakannya tetapi belum dapat diprediksi secara pasti faktor yang menyebabkan media ini akan selalu digunakan oleh masyarakat pada masa mendatang. Berhasil atau tidaknya penggunaan *website* tersebut dapat diprediksi melalui hubungan korelasional maupun hubungan sebab akibat. Penelitian yang mengkaji mengenai hubungan sebab dan akibat mengapa seseorang melakukan tindakan maupun intensitas penggunaan suatu teknologi banyak terdapat dalam model penelitian. Lebih lanjut, penelitian ini menjelaskan bahwa sikap (*attitude*) dari pengguna dipengaruhi oleh kemudahan penggunaan (*ease of use*) dan kemanfaatan (*usefulness*). Kemudahan dalam mengakses suatu informasi dalam berbagai aktivitas merupakan hal yang sangat diperlukan. Informasi merupakan sebuah komoditi yang sangat penting, bahkan modal utama dalam sebuah *website*. Begitu penting suatu informasi mengakibatkan banyak pengelola *website* berpikir agar informasi yang diberikan tetap diminati sehingga user merasa terpenuhi keinginannya. Jika terjadi sebaliknya adalah informasi yang disajikan tidak sesuai dengan kebutuhan/keinginan user maka user akan selalu berpindah *website*. Hal tersebut dapat berpengaruh pada eksistensi suatu *website*, disebabkan user telah enggan berkunjung ke *website* yang dituju.

Dalam hal ini faktor pengguna memegang peran penting terhadap penggunaan dan pemanfaatan teknologi informasi seiring dengan berkembangnya

teknologi yang sangat pesat. Manfaat dan tujuan dari penggunaan sebuah fitur teknologi tentunya ingin mendapatkan sebuah informasi atau data yang akurat, lengkap dan terkini, penampilan data yang cepat, dan dapat membantu dengan cepat dalam mengambil sebuah keputusan dari informasi yang diperoleh sesuai keperluan dan kebutuhan pengguna. Keterlibatan pengguna dalam pemanfaatan teknologi sistem informasi sangat menentukan akan keberhasilan sebuah kualitas sistem dan informasi yang digunakan.

Salah satu situs internet di Indonesia tersebut adalah Kaskus, website ini sangat ramai dikunjungi oleh web browser baik Indonesia maupun luar negeri. Kaskus ini terkenal karena situs ini menyediakan berbagai macam forum, termasuk forum jual beli dengan menyediakan pasar virtual untuk bertransaksi jual beli secara online. Kaskus adalah situs forum komunitas maya terbesar di Indonesia. Kaskus lahir pada tanggal 6 November 2000 oleh tiga pemuda asal Indonesia yang sedang melanjutkan studi di Seattle, Amerika Serikat. Situs ini dikelola oleh PT. Darta Media Indonesia. Kaskus, yang merupakan singkatan dari Kasak Kusuk, bermula dari sekedar hobi dari komunitas kecil yang kemudian berkembang hingga saat ini. Kaskus dikunjungi sedikitnya oleh 500.000 orang, dengan jumlah page view melebihi 3.500.000 setiap harinya. Anggotanya, yang berjumlah lebih dari 900.000, tidak hanya berdomisili dari Indonesia namun tersebar juga hingga negara lainnya. Pengguna Kaskus umumnya berasal dari kalangan remaja hingga orang dewasa.

Berdasar data Alexa, pada tahun 2009 Kaskus menempati urutan 377 di dunia untuk kategori situs populer. Kemudian pada bulan April 2010, peringkat

Kaskus naik menjadi berada di peringkat 313 dunia dan menduduki peringkat 6 situs yang paling banyak dikunjungi di Indonesia ([www.alexacom](http://www.alexacom)). Dengan posisi tersebut, Kaskus sudah berstatus sebagai situs Indonesia yang paling populer di dunia mengalahkan situs-situs Indonesia lainnya. Per November 2009, jumlah anggota dari situs ini telah mencapai 1.194.697 orang. Sebagai sebuah situs populer di dunia, Kaskus banyak mendapat penghargaan. Diantaranya pada bulan Agustus 2005, PC Magazine Indonesia memberikan penghargaan kepada situs Kaskus sebagai situs terbaik dan komunitas terbesar, kemudian Kaskus terpilih kembali sebagai website terbaik pilihan pembaca PC Magazine pada 2006. Penghargaan yang diterima oleh Kaskus ini dibuktikan dengan jumlah pengunjung situs per harinya sekitar 600 ribu orang, dengan jumlah page view melebihi 15.000.000 setiap harinya. Data tentang situs Kaskus disajikan dalam tabel. 1 berikut ini ([www.alexacom](http://www.alexacom)):

**Tabel. 1 Data Perkembangan Kunjungan Website Kaskus**

Keterangan	
Jumlah kunjungan per hari	3.500.000 kunjungan/hr
Jumlah anggota (per November 2009)	1.194.697 orang
Peringkat (per April 2010)	313 di dunia, 6 di Indonesia

*Sumber: [www.alexacom](http://www.alexacom)*

Mengingat bahwa banyak yang melihat kalangan masyarakat yang kurang memahami dalam mengenal internet, namun melihat perkembangan teknologi yang semakin maju dan mudahnya akses internet sehingga masyarakat seharusnya juga bisa mengetahui tentang teknologi internet yang semakin meningkat. Dalam hal ini, minat masyarakat dalam mengakses sebuah informasi juga akan meningkat. Karena untuk mengakses *website* saat ini bisa dilakukan kapanpun dan dimanapun serta dengan siapapun. Hal ini tentu akan memberikan kemudahan

bagi user yang tidak memiliki waktu banyak, sehingga mereka dapat berselancar secara *online* untuk mencari informasi sesuai kebutuhannya.

Berdasarkan uraian di atas, maka menarik untuk dipahami dan dibahas dalam bentuk penelitian dengan judul “Pengaruh Kemudahan dan Kemanfaatan Pada Sikap Penggunaan *Website* (Survei pada Pengguna Situs Kaskus di Kelurahan Kauman Kecamatan Klojen Kota Malang)”.

### **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana variabel Kemudahan dan Kemanfaatan berpengaruh secara bersama - sama Pada Sikap Penggunaan *Website*?
2. Bagaimana variabel Kemudahan dan Kemanfaatan berpengaruh secara sendiri-sendiri dalam konteks bersama-sama Pada Sikap Penggunaan *Website*?

### **C. Tujuan penelitian**

Berdasarkan perumusan masalah yang telah disebutkan di atas maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui dan menjelaskan pengaruh Kemudahan dan Kemanfaatan secara bersama – sama Pada Sikap Penggunaan *Website*.
2. Mengetahui dan menjelaskan Kemudahan dan Kemanfaatan berpengaruh secara sendiri – sendiri dalam konteks bersama-sama Terhadap Sikap Penggunaan *Website*.

### **D. Kontibusi penelitian**

1. Manfaat akademis antara lain :

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat berupa kerangka teoritis tentang factor-faktor pengaruh Kemudahan dan Kemanfaatan secara

bersama – sama Terhadap Sikap Penggunaan *Website* serta variable-variabel penyebab yang nantinya dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam penelitian selanjutnya.

## 2. Manfaat praktis

### a. Kontribusi Praktis

Hasil Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai tambahan informasi tentang variabel – variabel yang secara potensial dapat mempengaruhi perilaku dari user pada Penggunaan *Website*.

### b. Kontribusi Teoritis

Masukan dan wacana bagi pengembangan ilmu manajemen system informasi khususnya tentang Kemudahan dan Kemanfaatan dan sebagai masukan dan informasi bagi penelitian selanjutnya.

## E. Sistematika pembahasan

Untuk mempermudah penyusunan skripsi, maka gambaran secara singkat mengenai pembahasan dari masing-masing bab sebagai berikut :

### BAB I : PENDAHULUAN

Dalam bab ini diuraikan alasan mengapa penulis memilih penelitian mengenai Penggunaan *Website*, perumusan masalah, tujuan penelitian, kontribusi penelitian dan sistematika pembahasan dari penelitian.

### BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Dalam bab ini akan diuraikan tentang landasan teori antara lain :

Teknologi internet dan segala sesuatu yang berhubungan dengan Kemudahan, Kemanfaatan, dan sikap pengguna terhadap website mengenai Penggunaan *Website*.

### BAB III : METODE PENELITIAN

Dalam bab ini akan diterangkan mengenai rancangan penelitian, variable dan pengukurannya, populasi dan sample, pengumpulan data dan teknik analisis datanya

### BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini diuraikan secara keseluruhan data yang diperoleh dari hasil penelitian, selanjutnya dianalisis dan diinterpretasikan. Dengan memaparkan hasil perlakuan data dalam tahap analisis dengan metode tertentu, yang selanjutnya diinterpretasikan sesuai dengan teori dan konsep yang digunakan untuk mencapai tujuan penelitian.

### BAB V : KESIMPULAN

Merupakan kesimpulan dari hasil pembahasan dan beberapa saran yang diambil dari hasil penelitian yang telah dilakukan dan diharapkan bisa diajukan kepada pihak-pihak yang terkait dengan penelitian ini.

**BAB II**  
**TINJAUAN PUSTAKA**

**A. Internet**

**1. Definisi Internet**

Usdiyanto (2001, h.11) menyatakan bahwa internet adalah sebuah alat penyebaran informasi secara global. Internet merupakan sebuah mekanisme penyebaran informasi dan sebuah media untuk berkolaborasi dan berinteraksi antar individu maupun organisasi dengan menggunakan komputer tanpa terhalang batas geografis. Menurut Haag, *et al.*, (2004, h.39), internet adalah sebuah jaringan komputer yang luas yang menghubungkan jutaan orang di seluruh dunia. Sementara itu menurut Tomasi (2005, h.4), *“the internet is a public communications network used by millions of people all around the world to exchange business and personal information”*. Pengertian tersebut dapat diartikan bahwa internet adalah sebuah jaringan komunikasi data publik yang digunakan oleh jutaan orang di seluruh dunia bertukar informasi bisnis dan informasi personal.

Berikut ini merupakan kumpulan dari definisi internet menurut para ahli :

**Tabel. 2 Kumpulan Definisi Internet**

Sumber	Definisi Internet
Usdiyanto (2001)	internet adalah sebuah alat penyebaran informasi secara global. Internet merupakan sebuah mekanisme penyebaran informasi dan sebuah media untuk berkolaborasi dan berinteraksi antar individu maupun

	organisasi dengan menggunakan komputer tanpa terhalang batas geografis.
Haag, <i>et al.</i> , (2004)	internet adalah sebuah jaringan komputer yang luas yang menghubungkan jutaan orang di seluruh dunia.
Tomasi (2005)	internet adalah sebuah jaringan komunikasi data publik yang digunakan oleh jutaan orang di seluruh dunia bertukar informasi bisnis dan informasi personal.

Sumber: Data Diolah

Dari pengertian-pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa internet adalah jaringan komputer yang luas yang menghubungkan jutaan orang di seluruh dunia, tanpa terhalang batas geografis. Internet dapat digunakan untuk menyebarkan informasi bisnis maupun personal.

## 2. Penggunaan Internet

O'Brien (2003, h. 180) menyebutkan bahwa penggunaan internet yang populer di kalangan pengguna terdiri atas:

- a. *Surf*  
Pengguna internet dapat menjelajahi ribuan website dan sumber daya informasi multimedia, hiburan, ataupun *eCommerce*.
- b. *E-mail*  
Pengguna dapat berkirim *e-mail* dengan jutaan pengguna internet. Pesan-pesan *e-mail* di internet dapat terkirim dalam hitungan detik ataupun beberapa menit ke seluruh dunia dan dapat berbentuk data, faks, dan *file* video.
- c. *Chat*  
Pengguna dapat melakukan dialog berbasis website *chatroom* dengan pengguna internet di seluruh dunia
- d. Membeli dan menjual  
Pengguna internet dapat melakukan pembelian dan penjualan segala sesuatu secara praktis melalui peritel *eCommerce*, pada grosir *eCommerce*, *service providers*, dan *online auctions*.

- e. *Download*  
Internet dapat digunakan untuk melakukan pemindahan *file* data, *software*, laporan, artikel, gambar, musik, video, dan jenis file lain ke dalam sistem komputer pengguna.
- f. *Komputasi*  
Dalam internet, pengguna dapat melakukan *log on* dan menggunakan ribuan sistem komputer internet di seluruh dunia.
- g. *Penggunaan lain*  
Penggunaan lain dari internet antara lain panggilan telepon jarak jauh, *video conference*, mendengarkan program radio, menonton televisi, memainkan *video games*, mengeksplorasi dunia virtual dan lain-lain.

Dengan akses internet yang begitu banyak, pengguna dimanjakan dengan berbagai kemudahan pada penggunaan-penggunaan yang disediakan untuk menggunakannya secara bebas dan dapat diakses dimanapun.

### 3. Layanan-Layanan Dalam Internet

Sebuah komputer client yang terhubung ke internet memiliki akses ke beragam layanan-layanan yang ada di dalam internet. Berikut layanan-layanan tersebut beserta fungsi yang mendukungnya.

- a. *E-mail* (Surat elektronik); mendukung fungsi pengiriman dan penerimaan pesan orang ke orang.
- b. *Elektronik discussion groups*; kapabilitas layanan ini terdiri atas *Usenet newsgroup* dan *LISTSER Vs.* *Usenet newsgroup* mendukung fungsi diskusi kelompok pada papan buletin elektronik, sedangkan *LISTSER Vs.* Mendukung fungsi diskusi kelompok menggunakan *e-Mail mailing list serves*
- c. *Chatting* dan *Instant messaging*; mendukung fungsi percakapan interaktif.
- d. *File transfer protocol/FTP*; mendukung fungsi pemindahan file dari komputer ke komputer.
- e. *World wide web (Web)*; mendukung fungsi pengambilan, pemformatan, dan menampilkan informasi (termasuk teks, audio, grafis, dan video) menggunakan *hypertext links* (Laudon & Laudon, 2008, h.266).

Dengan Akses cepat dan relatif murah pengguna dapat menikmati layanan-layanan yang disediakan pada internet. Pengguna dapat memakai

layanan-layanan tersebut sesuai dengan kebutuhan dan manfaat pada pengguna akan informasi. Komunikasi dan informasi adalah dua unsur yang paling penting dari internet.

## **B. World wide web (Web)**

### **1. Definisi Website**

*World Wide Web (www)* atau biasa disebut dengan *web*, merupakan salah satu sumber daya internet yang berkembang pesat. *World wide web (web)* adalah layanan internet yang paling populer. *Web* adalah sebuah sistem dengan standar-standar yang diterima secara universal untuk menyimpan, mengambil, menyusun, dan menampilkan informasi didalam sebuah lingkungan jaringan. Informasi disimpan dan ditampilkan sebagai halaman elektronik yang dapat berisi teks, grafis, animasi, suara, dan video (Laudon dan Laudon, 2008 h. 22). Informasi *website* didistribusikan melalui pendekatan *hypertext*, yang memungkinkan suatu teks pendek menjadi acuan untuk membuka dokumen lain. Dengan pendekatan *hypertext* ini seseorang dapat memperoleh informasi dengan melompat dari suatu dokumen ke dokumen yang lain. Dokumen-dokumen yang diaksespun dapat tersebar diberbagai mesin dan bahkan diberbagai negara. Sebagai imlementasinya, aplikasi *web* dapat dikoneksikan ke basis data terutama *macromedia dreamweaver* dengan sintak program PHP dengan PHPMyAdmin (Sunarto, 2001, hal: 52). Menurut O'Leary dan O'Leary (2005, h. 28) *web*, yang juga dikenal sebagai *world wide web* dan WWW, diperkenalkan pada 1992 di Center for Europaean Nuclear research (CERN) di Swiss. *Web* adalah *interface* multimedia kepada sumber daya yang tersedia di internet.

Berikut ini merupakan kumpulan dari definisi *World Wide Web* menurut para ahli :

**Tabel. 3 Kumpulan definisi *World Wide Web* (WWW)**

Sumber	Definisi <i>World Wide Web</i> (WWW)
Haag, <i>et al.</i> , (2004 : 108)	<i>Website</i> adalah sebuah kumpulan informasi, layanan, dan situs web berbasis multimedia yang di dukung oleh internet
Laudon dan Laudon (2008 : 22)	<i>Website</i> adalah sebuah system dengan standart-standart yang di terima secara universal untuk menyimpan, mengambil, menyusun, dan menampilkan informasi di dalam sebuah lingkungan jaringan
MC Leod & Schell (2004)	adalah informasi yang dapat diakses melalui internet di mana dokumen hypermedia ( <i>file - file</i> komputer) disimpan dan kemudian diambil dengan cara - cara metode penentuan alamat yang unik.

Sumber: Data Diolah

Dari pengertian-pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa *Website* adalah sebuah kumpulan informasi, layanan, dan situs web berbasis multimedia yang di dukung oleh internet dengan sebuah sistem dengan standart yang dapat diterima secara universal untuk menyimpan, mengambil, menyusun, dan menampilkan informasi menggunakan cara atau metode penentuan alamat yang unik.

## 2. Kualitas *Website*

*Website* berperan sebagai perantara *online* dan secara umum untuk seluruh cara yang dilakukan untuk bersaing merebut perhatian para

masyarakat dalam lingkup Internet. Sebuah *Website* harus dapat memberikan pelayanan kepada pelanggan dan dapat dijadikan sebagai faktor persuasif dari pada hanya dibentuk sebagai browsur *online* atau sebuah katalog mengenai suatu produk yang ingin ditawarkan.. Tampilan *website* yang professional memberikan user rasa nyaman, maka dengan begitu user dapat lebih mudah dan nyaman dalam mengakses *website* tersebut. Mutu *Website* meliputi dua hal, dapat dilihat dari *Third-party assurance seal* (jaminan dari pihak ketiga) dan bentuk atau *design* dari *Website* itu sendiri.

### 3. Penggunaan *Website*

Menurut O'leary dan O'leary (2005:30), aktivitas penggunaan dari *website* yang paling umum mencakup :

- a. **Aktivitas berkomunikasi**  
Aktivitas komunikasi sejauh ini merupakan aktivitas paling populer yang dilakukan melalui internet, Pengguna internet dapat memanfaatkan layanan *website* untuk menyampaikan informasi yang ingin mereka sebar.
- b. **Aktivitas berbelanja (*eCommerce*)**  
Aktivitas berbelanja merupakan aplikasi internet yang pertumbuhannya paling cepat. Pengguna bisa mengunjungi toko *online* di situs *web* internet untuk melihat-lihat catalog barang, melakukan penawaran, dan melakukan pembelian dengan pembayaran tunai elektronik (*electronic cash*)
- c. **Pendidikan (*eLearning*)**  
Aplikasi untuk pendidikan adalah salah satu aplikasi *website* yang berkembang secara cepat. Pengguna dapat mengambil kelas dalam berbagai bidang studi melalui media internet.

Pengguna dapat memanfaatkan layanan-layanan pada Penggunaan website dalam berbagai aktivitas-aktivitas ketika mengakses internet dimanapun.

#### 4. Jenis Website

Ada beberapa jenis situs web yang dikelompokkan sesuai tujuannya yaitu sebagai berikut:

1. **Alat Pemasaran**  
Media elektronik sejenis situs juga dapat digunakan sebagai media pemasaran, pemasaran melalui internet lebih cepat sampai dan memiliki jangkauan yang jauh lebih luas.
2. **Nilai Tambah**  
Sebuah halaman *web* merupakan sarana promosi karena media promosi di web lebih murah dan efektif dibandingkan media promosi konvensional.
3. **Katalog**  
katalog *online* yang dapat diakses melalui *web*, Pada katalog tersedia koleksi-koleksi dan pengguna dapat mengakses koleksi tersebut dengan cara memasukkan subjek dari suatu koleksi yang dibutuhkan.
4. **eCommerce**  
*eCommerce* merupakan suatu kumpulan yang dinamis antara teknologi, aplikasi dan proses bisnis yang menghubungkan perusahaan, konsumen dan komunitas tertentu melalui transaksi elektronik
5. **eLearning**  
Cisco menjelaskan filosofis *eLearning* sebagai berikut: *eLearning* merupakan penyampaian informasi, komunikasi, pendidikan, pelatihan secara *online*, *eLearning* menyediakan seperangkat alat yang dapat memperkaya nilai belajar secara konvensional
6. **Komunitas**  
Sebuah situs *web* yang dibuat dengan tujuan untuk memungkinkan pengunjung berkomunikasi secara bersamaan.
7. **Portal**  
*Portal* adalah aplikasi berbasis *web* yang menyediakan akses suatu titik tunggal dari informasi *online* terdistribusi.
8. **Personal**  
Situs personal merupakan situs yang memiliki tujuan untuk mempromosikan atau menginformasikan tentang seseorang.

Seiring bertambahnya jumlah pengguna internet di dunia, para pengembang website pun semakin kreatif dalam membuat websitenya. Website yang dikembangkan memudahkan pengguna dalam mengakses layanan-layanan yang disediakan oleh website tersebut.

## 5. *Browser*

*Browser* adalah program yang memungkinkan akses kepada sumber daya *website*. Program ini menghubungkan pengguna pada *remote* komputer. Membuka dan menambah *file*, menampilkan teks dan citra, dan disediakan di dalam satu alat interface yang tidak rumit kepada dokumen internet dan *website*. *Browser* memungkinkan pengguna untuk mengeksplorasi, atau menjelajahi *website*, dengan mudah berpindah dari satu *website* ke *website* lain. Dua *browser* yang dikenal baik adalah Netscape navigator dan microsoft explorer (O'Leary dan O'Leary, 2005, h.32). Agar browser dapat terhubung kepada sumber daya di *website*, Lokasi atau alamat sumber daya yang ingin dituju harus jelas. Alamat tersebut dikenal sebagai *uniform resource locator* (URL). Setelah *browser* terhubung kepada *website*, sebuah *file* dokumen dikirim kembali kepada komputer pengguna, dokumen yang berisi perintah *hypertext markup language* (HTML). *Browser* menginterpretasikan perintah HTML dan menampilkan dokumen sebagai *webpage*. Sebagai contoh, ketika *browser* pengguna terhubung untuk pertama kali ke internet, *browser* membuka *webpage* spesifik yang telah diatur pada *browser setting*. Halaman ini menyajikan informasi mengenai *website* bersama dengan rujukan dan *hyperlink* atau *link* yang

menghubungkan pada dokumen lain yang berisi informasi terkait, *test file*, citra grafis, audio, dan video klip.

Dokumen tersebut dapat terletak pada sistem komputer tetangga atau pada satu titik di seluruh dunia. Komputer yang menyimpan dan membagi dokumen ini disebut *webserver*. Referensinya muncul berupa teks berwarna dan bergaris bawah dan citra pada *webpage*. Untuk mengakses bahan referensi, yang harus dilakukan pengguna adalah *click* pada teks atau citra yang disorot. Sebuah link pada komputer yang berisi materi yang dimaksud akan muncul secara otomatis, dan materi yang disebutkan muncul pada layar tampilan pengguna. *Webpage* juga berisi link pada program spesial, yang disebut *applet* yang biasanya disusun dalam bahasa pemrograman yang disebut Java. Program ini dapat diunduh secara cepat dan dioperasikan oleh kebanyakan *browser*. *Applet* Java adalah applet yang luas digunakan untuk meningkatkan daya tarik dan aktivitas pada suatu *website* yang menyajikan animasi, menampilkan grafis, menyediakan game, dan lain-lain (O'Leary & O'Leary, 2005, h 32-33).

### C. Kemudahan

Kemudahan menurut Davis, et. al (1989) mengarah pada tingkat keyakinan individu bahwa pemakaian suatu sistem tidak banyak memerlukan usaha. Dalam pengertian ini mudah berarti terbebas dari kesulitan atau usaha yang besar. Penggunaan internet dianggap mudah jika tidak terlalu banyak usaha dan perhatian yang harus dicurahkan untuk mengaksesnya. Secara logis dapat diterima bahwa suatu alat makin mudah

dipahami dan digunakan untuk membantu menyelesaikan pekerjaan, makin besar kemungkinan seseorang untuk memanfaatkannya.

Sebagaimana telah diungkapkan diatas kemudahan berkaitan dengan usaha yang diperlukan untuk mengoperasikan suatu sistem komputer. Davis (1989) menyatakan bahwa usaha berkaitan dengan sumber daya yang mungkin akan dialokasikan untuk melaksanakan berbagai kegiatan. Sumber daya tersebut adalah pikiran, tenaga dan waktu yang dicurahkan. Sedangkan menurut Amoroso dan Gardner (2004:10), ada enam pengambilan skala yang digunakan untuk kemudahan antara lain :

1. *Learning yo use the internet is easy for me*
2. *I find it easy to get what i need from the internet*
3. *My interaction with internet in clear and understandable*
4. *I find for me to become skillful at using the internet*
5. *I find the internet easy to use*
6. *I find the internet to be flexible to interact with*

#### **D. Kemanfaatan**

Menurut Davis (1989), kemanfaatan mengarah pada tingkat keyakinan individu bahwa penggunaan sistem tertentu akan dapat membantu meningkatkan kinerja. Sehingga kemanfaatan hanya terbatas pada taraf keyakinan seseorang tentang manfaat langsung internet dalam meningkatkan kinerja.

Menurut Thompson (1991:26), pengertian manfaat dapat mengarah pada istilah lain yaitu tentang kesesuaian teknologi pekerjaan. Sejauh mana

suatu teknologi memberikan bantuan kepada individu untuk menyelesaikan semua pekerjaan. Kesesuaian pekerjaan dengan pemakaian teknologi komputer berkaitan dengan kemampuan komputer untuk membantu meningkatkan kinerja individu dan mengukur keyakinan individu tentang manfaat penggunaan teknologi yang bersangkutan. Menurut Amoroso dan Gardner (2004:10), ada enam pengambilan skala yang digunakan untuk kemanfaatan antara lain

1. *Using the internet can enable to accomplish task more quickly*
2. *Using the internet can improve my performance*
3. *Using the internet can make it easier to do my task*
4. *Using the internet can increase productivity*
5. *Using the internet can enhance my effectiveness*
6. *I find the internet usefull*

#### **E. Attiude (Sikap)**

Istilah sikap dalam bahasa inggris disebut sebagai attitude, pertama kali yang digunakan untuk menunjuk kepada suatu status mental seseorang. Kemudian konsep sikap secara populer digunakan oleh para ahli psikologi, perhatian terhadap sikap berakar pada alasan perbedaan individual. Alasan individu yang berbeda memperlihatkan tingkah laku yang berbeda dalam situasi yang sebagian besar gejala ini diterangkan oleh adanya perbedaan sikap. Sedangkan bagi para ahli sosiologi sikap memiliki arti yang lebih besar untuk menerangkan perubahan sosial dan kebudayaan. Sebagaimana telah diketahui bahwa, orang di dalam berhubungan dengan orang lain tidak

hanya berbuat begitu saja, tetapi juga menyadari perbuatan yang orang lain tidak hanya berbuat begitu saja, tetapi juga menyadari perbuatan yang dilakukan dan menyadari pula situasi yang ada sangkut pautnya dengan perbuatan itu. Kesadaran tidak hanya mengenai tingkah laku yang sudah terjadi, tetapi juga tingkah laku yang mungkin akan terjadi. Kesadaran individu yang menentukan perbuatan nyata dan perbuatan yang mungkin akan terjadi itulah yang dinamakan sikap. Jadi sikap adalah suatu hal yang menentukan sifat, hakekat, baik perbuatan sekarang maupun perbuatan yang akan datang.

Thomas (2005) menyatakan bahwa sikap adalah suatu kesadaran individu yang menentukan perbuatan-perbuatan yang nyata ataupun yang mungkin akan terjadi didalam kegiatan sosial. Sikap seseorang selalu diarahkan terhadap sesuatu hal atau suatu objek tertentu. Dengan demikian sikap adalah kesiapan merespon yang sifatnya positif atau negatif terhadap obyek atau situasi tertentu. Apabila individu memiliki sikap yang positif terhadap suatu ojek ia akan siap membantu, memperhatikan, berbuat sesuatu yang menguntungkan objek itu. Sebaliknya bila ia memiliki sikap yang negatif terhadap suatu objek, maka ia akan, mengecam, mencela, menyerang, bahkan membinasakan objek tersebut. Demikian sikap merupakan konsep yang membanu untuk membantu memahami tingkah laku (Ahmadi, 1991: h. 161-164).

Kualitas sikap seseorang dinilai dari tanggapan-tanggapan evaluatif yang diperleh yang dapat diamati. Walaupun seseorang dapat menanyakan

pengalaman pribadi orang lain sebagai bukti dari sikap yang dimiliki orang itu, hanyalah perilaku publik yang dapat menerima penelitian objektif. Karena alasan ini para peneliti bergantung sepenuhnya pada indeks-indeks keperilakuan dari sikap, seperti pada perkataan orang, pada tanggapan orang terhadap kuisisioner, atau pada tanda-tanda fisiologis seperti perubahan dalam detak jantung. Para peneliti lain menekankan bahwa sikap seseorang terhadap segala kategori akan berkorelasi dengan kemampuan kategori tersebut melayani nilai-nilai yang dimiliki seseorang. Sementara itu, East dalam Ma'ruf, *et al.*, (2002, h.2) menegaskan bahwa sikap adalah perasaan seseorang mengenai suatu konsep yang dapat berupa sebuah merek, sebuah kategori, seorang, suatu ideologi atau entitas lain yang dapat dipikirkan orang dan dikenai perasaan. Sedangkan Ajzen dan Fishbein, (1975, h.362) menyatakan bahwa sikap merupakan perasaan positif atau negatif individu mengenai melaksanakan perilaku sasaran.

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa sikap adalah perasaan seseorang mengenai suatu konsep yang dapat berupa sebuah merek, sebuah kategori, seorang, suatu ideologi atau entitas lain yang dapat dipikirkan orang dan dikenai perasaan. Sikap menentukan perbuatan nyata dan perbuatan yang mungkin akan terjadi. Dengan memahami sikap, maka membantu untuk memahami perilaku. Menurut McKechnie, *et al.*, (2006), sikap terhadap sebuah sistem informasi ditentukan oleh persepsi pengguna terhadap kemanfaatan dan kemudahan penggunaan sistem informasi tersebut, dan sikap terhadap penggunaan

sistem tersebut pada gilirannya merupakan determinan kunci bagi niat untuk menggunakan, yang pada akhirnya menentukan penggunaan sistem. Pengaruh variabel-variabel eksternal seperti *individual differences* (perbedaan-perbedaan individu) atau *situational constraint* (hambatan-hambatan situasional) juga diharapkan berdampak pada penerimaan pengguna hanya selama variabel-variabel eksternal tersebut dimediasi oleh dua konstruk keyakinan kunci, yaitu persepsi mengenai kemanfaatan dan kemudahan penggunaan.

## **F. Hubungan antara Kemanfaatan dan Kemudahan Penggunaan pada sikap pengguna pada situs website kaskus.co.id.**

### **1. Hubungan antara Kemanfaatan (*Usefulness*) dengan sikap pengguna**

Penelitian-penelitian sebelumnya menunjukkan konstruk kemudahan penggunaan mempengaruhi *Attitude* (sikap), *usefulness* (kegunaan), *behavioral intention* (minat), dan *behavior* (penggunaan sesungguhnya). Davis (1989) mengungkapkan bahwa definisi kemanfaatan mengikuti definisi kata *useful* (bermanfaat) yang berarti dapat digunakan secara bermanfaat. Vekantesh dan Davis (2003) mendefinikan kemanfaatan sebagai derajat keyakinan seseorang bahwa menggunakan suatu sistem akan meningkatkan pencapaian didalam pekerjaannya. Sementara itu didalam Meriam-Webster's *online dictionary* (2008) definisi kemanfaatan dinyatakan sebagai sifat memiliki kegunaan dan terutamanya bernilai praktis atau dapat diterapkan.

Persepsi manfaat adalah tingkat sejauh mana seseorang yakin bahwa dengan menggunakan sebuah teknologi akan meningkatkan kinerja pekerjaannya (Malhotra, 2005). Individu yang merasa semakin mudah menggunakan internet, akan merasa semakin mudah mendapatkan manfaat dari teknologi tersebut.

Beberapa faktor indikator tentang kemanfaatan penggunaan teknologi informasi meliputi :

1. Kegunaan : menjadikan pekerjaan jauh lebih mudah, dan bermanfaat.
2. Efektivitas : mempertinggi efektifitas dan efisiensi waktu

## **2. Hubungan antara kemudahan penggunaan (*Ease of use*) dengan sikap pengguna**

Kemudahan penggunaan adalah sebuah konsep yang tidak asing yang telah menerima perhatian yang cukup besar juga didalam gelombang penelitian kepuasan pengguna sistem informasi dan baru-baru ini di dalam literatur *Ecommerce* (Van der Heijden, 2003). Kemudahan penggunaan dapat mempengaruhi sikap pengguna. Liu *et al.*, (2001, h.212) menyatakan bahwa beberapa penelitian empiris berhasil mengkonformasi pengaruh kemudahan penggunaan pada sikap terhadap penggunaan. Lebih lanjut penelitian Sanchez-Franco dan Roldan (2005) menemukan bahwa kemudahan penggunaan memiliki hubungan positif dengan sikap dan juga dengan kemanfaatan. Persepsi kemudahan akan berdampak pada perilaku, yaitu semakin tinggi persepsi seseorang tentang kemudahan menggunakan sistem, semakin tinggi pula tingkat pemanfaatan teknologi informasi.

Kemudahan penggunaan teknologi informasi, meliputi kemudahan dalam mengakses website kaskus, kemudahan dalam menemukan informasi, kemudahan meningkatkan keterampilan pengguna, kemudahan mengoperasikan. Konstruk persepsi kemudahan ini juga merupakan kepercayaan tentang proses pengambilan keputusan. Jarvenpaa *et al.*, (2000). Beberapa faktor indikator kemudahan penggunaan *website*, meliputi:

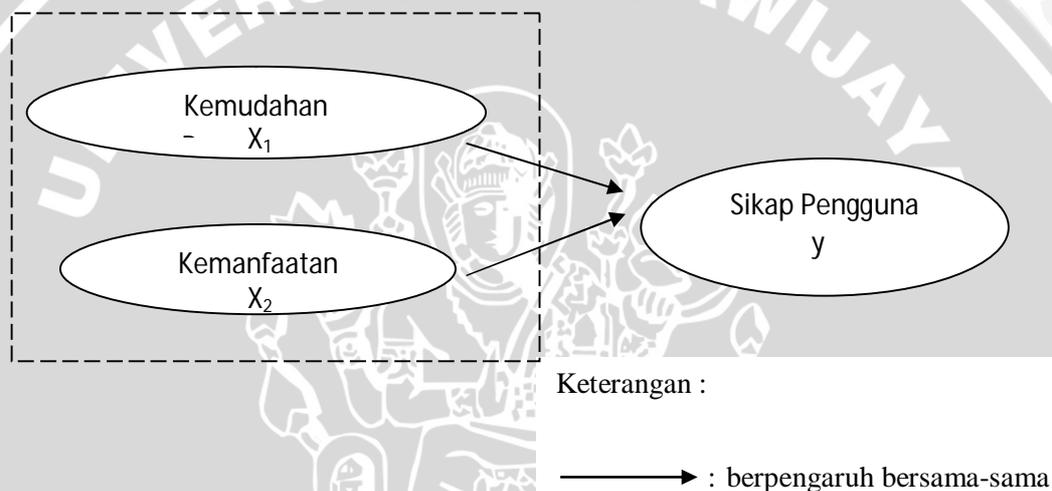
1. Mudah dipelajari
2. Mudah diakses
3. Mudah dipahami
4. Mudah dioperasikan.

#### **G. Model Konseptual dan Hipotesis Penelitian**

Model Konseptual merupakan konstruksi verbal atau visual yang membantu untuk membedakan antara apa yang penting dan apa yang tidak. Sebuah model konseptual menawarkan kerangka kerja yang menggambarkan (secara logis) hubungan kausal antara faktor-faktor yang berkaitan. Kerlinger (1990:48) mengemukakan bahwa konsep mengungkapkan abstraksi yang terbentuk oleh generalisasi dari hal-hal khusus. Secara lebih lanjut Kerlinger (1990:48) juga menjelaskan bahwa konstruk adalah konsep, akan tetapi dengan pengertian tambahan yakni ia diciptakan atau digunakan dengan kesengajaan dan kesadaran penuh bagi suatu maksud ilmiah yang khusus.

Konsep dan konstruk membawa perbedaan yang penting, yakni antara jenis definisi tentang konstruk dan variabel. Pengertian variabel menurut Kerlinger (1990:49) adalah suatu sifat yang dapat memiliki bermacam

nilai. Menurut Kerlinger (1990:66) konstruk dan variabel memiliki perbedaan yaitu konstruk adalah hal-hal yang *nonobservable* (tak teramati) sedangkan variabel adalah hal-hal yang *observables* (teramati). Pengertian variabel laten menurut Kerlinger (1990:49) adalah suatu “entity” (utuhan obyek) tak teramati yang diduga melandasi variabel-variabel amatan. Mengacu pada rumusan masalah dan tinjauan pustaka yang dipaparkan sebelumnya, maka dapat digambarkan model konseptual seperti gambar sebagai berikut:

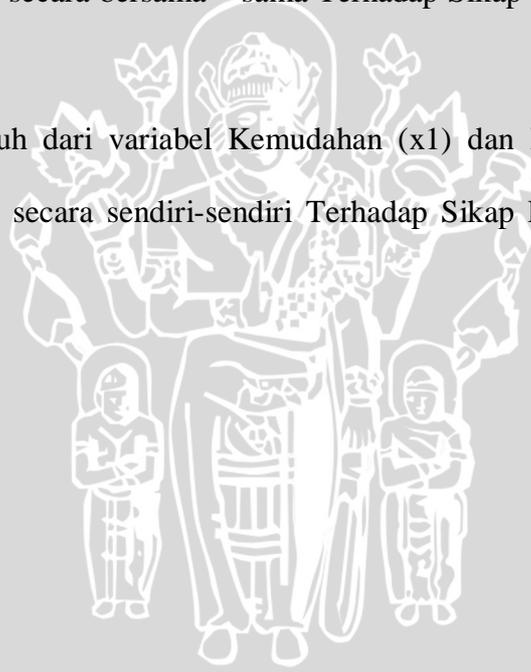


**Gambar 1: Model Konseptual**

Berdasarkan Gambar sikap pengguna dianggap sebagai variabel laten yakni suatu konstruk yang disusun untuk mempelajari kedua dimensi sikap pengguna yang dianggap dapat mempengaruhi Dalam Sikap Penggunaan *Website*. Menurut Kerlinger (1990:30) Hipotesis adalah pernyataan dugaan tentang hubungan antara dua variabel atau lebih. Hipotesis selalu mengambil bentuk kalimat pernyataan dan menghubungkan secara umum maupun khusus variabel yang satu dengan yang lainnya. Sedangkan pengertian hipotesis menurut Sugiyono (2008:64) adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah

penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empirik. Hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Ada pengaruh dari variabel Kemudahan ( $x_1$ ) dan Kemanfaatan ( $x_2$ ) berpengaruh secara bersama – sama Terhadap Sikap Pengguna *Website* ( $y$ ).
2. Ada pengaruh dari variabel Kemudahan ( $x_1$ ) dan Kemanfaatan ( $x_2$ ) berpengaruh secara sendiri-sendiri Terhadap Sikap Pengguna *Website* ( $y$ ).



### BAB III

#### METODE PENELITIAN

##### A. Jenis penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksplanatori dengan pendekatan kuantitatif. Menurut Singarimbun dalam Singarimbun dan Effendi (Ed 1989: 5) *explanatory research* (penelitian eksplanatori) adalah hubungan kausal antara variabel-variabel melalui pengujian hipotesa, maka penelitian tersebut tidak lagi dinamakan penelitian deskriptif melainkan penelitian pengujian hipotesa atau *explanatory research* (penelitian penjelasan). Adapun tujuan dari penelitian eksplanatori adalah berusaha menjelaskan hubungan kausal sekaligus pengujian hipotesis antara beberapa variabel yang sedang diteliti. Dengan demikian pendekatan eksplanatori mampu dengan baik menjelaskan hubungan antara aspek yang diamati dan bukan hanya sekedar deskriptif. Alasan menggunakan penelitian eksplanatori karena dalam penelitian ini akan menjelaskan secara lengkap mengenai pengaruh kemudahan dan kemanfaatan pada penggunaan *website* pada situs Kaskus melalui pengujian hipotesis

Menurut Maholtra (2005:196) metode survei adalah metode yang mengandalkan kuesioner secara terstruktur yang diberikan ke responden yang dirancang untuk mendapatkan informasi spesifik. Metode ini memperoleh informasi berdasarkan pertanyaan yang diajukan ke responden. Sanusi (2003:105) metode survei adalah cara pengumpulan data di mana peneliti atau pengumpul data mengajukan pertanyaan dan pernyataan kepada responden

baik dalam lisan maupun secara tertulis. Ditambahkan oleh Singarimbun dalam Singarimbun dan Effendi (Ed 1989: 3) menjelaskan bahwa data survei dikumpulkan dari sampel sebagai perwakilan dari populasi. Sampel yang dipilih selanjutnya akan diberikan kuesner untuk dijawab guna keperluan penelitian. Lebih lanjut Kerlinger (1990:660) menjelaskan bahwa survei mengkaji populasi yang besar maupun kecil dengan menyeleksi serta mengkaji sampel yang dipilih dari populasi, untuk menemukan insidensi, distribusi dan interelasi relatif dari variabel-variabel sosiologis dan psikologis dari pengaruh kemudahan dan kemanfaatan pada sikap penggunaan *website* (survey pada pengguna situs Kaskus.co.id.).

## **B. Lokasi Penelitian**

Penelitian akan dilakukan di RW.10 Kelurahan Kauman Kecamatan Klojen Kota Malang. Alasan melakukan penelitian di tempat tersebut adalah peneliti ingin mengetahui sejauh mana warga RW.10 Kelurahan Kauman Kecamatan Klojen Kota Malang dapat memanfaatkan teknologi internet dalam perkembangan teknologi informasi saat ini, dan penggunaannya berdasarkan pada Kemudahan dan Kemanfaatan dari teknologi internet tersebut.

## **C. Variabel dan Skala Pengukuran**

### **1. Variabel**

Menurut Kerlinger (1990:48) bahwa konsep mengungkapkan abstraksi yang terbentuk oleh generalisasi dari hal-hal khusus, sedangkan konstruk adalah konsep dengan pengertian tambahan yakni konstruk diciptakan atau digunakan dengan kesengajaan dan kesadaran penuh bagi suatu maksud

ilmiah yang khusus. Pengertian variabel menurut Kerlinger (1990:49) adalah suatu sifat yang dapat memiliki bermacam nilai. Menurut Kerlinger (1990:66) konstruk dan variabel memiliki perbedaan yaitu konstruk adalah hal-hal yang *nonobservable* (tak teramati) sedangkan variabel adalah hal-hal yang *observables* (teramati). Konsep disebut juga dengan variabel laten yang merupakan suatu *entity* (utuhan obyek) tak teramati yang diduga melandasi variabel-variabel amatan. Lebih lanjut bahwa suatu variabel dapat diartikan sebagai suatu karakteristik, ciri, sifat, watak atau keadaan yang melekat pada seseorang atau obyek. Berdasarkan pengertian-pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa variabel merupakan atribut, ciri, sifat, kemampuan dan ukuran lainnya yang berbeda-beda (bervariasi) yang ditetapkan oleh peneliti untuk dikaji dan dipelajari.

Pada suatu penelitian tidak semua variabel dapat diamati secara kasat mata, ada beberapa variabel yang tidak dapat diukur secara langsung yang disebut dengan variabel laten. Berdasarkan teori yang telah dijelaskan sebelumnya, konsep atau konstruk atau variabel laten dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Kemudahan, mengarah pada tingkat keyakinan individu bahwa pemakaian suatu sistem tidak banyak memerlukan usaha.
2. Kemanfaatan, mengarah pada tingkat keyakinan individu bahwa penggunaan sistem tertentu akan dapat membantu meningkatkan kinerja.

3. Sikap pengguna, bisa didefinisi operasionalkan sebagai tindakan dari pengguna baik itu akan terus menggunakan sistem atau berhenti.

**Tabel. 4 Variabel dan Item Penelitian**

Variabel	Item
Kemudahan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mudah untuk dipelajari</li> <li>2. Kemudahan akses</li> <li>3. jelas dan mudah dimengerti</li> <li>4. fleksibel dalam berinteraksi dengan user</li> </ol>
Kemanfaatan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. tidak memerlukan waktu lama</li> <li>2. memudahkan dalam berinteraksi dengan user</li> <li>3. Internet memudahkan dalam pencarian informasi</li> </ol>
Sikap Pengguna	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Berencana mengakses website di masa yang akan datang</li> <li>2. Selalu akan mengakses website di masa yang akan datang</li> <li>3. Berharap mengakses website berlanjut di masa yang akan datang</li> </ol>

*Sumber: Data Diolah*

## 2. Skala Pengukuran

Pada penelitian ini skala yang digunakan adalah skala diferensial semantik. Menurut Nazir (2009:344) skala diferensial semantik berkehendak untuk mengukur pengertian suatu objek atau konsep oleh seseorang. Responden diminta untuk menilai suatu konsep atau objek dalam suatu skala bipolar dengan tujuh buah titik. Menurut Malhotra (2005:300) skala diferensial semantik adalah pemeringkatan tujuh poin dengan poin yang berkaitan dengan label dua kutub yang mempunyai makna semantik. Responden menandai tempat kosong yang paling menunjukkan bagaimana responden akan menguraikan obyek yang sedang diperingkat. Teknik diferensial semantik merupakan penyempurnaan dari

skala likert yang tidak mampu menjangkau respon yang bersifat multidimensi.

Penggunaan skala diferensial semantik pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penilaian responden atas serangkaian skala deskriptif yang dibatasi dikedua ujungnya dengan satu di antara dua kutub kata sifat. Beri tanda (X) pada ruang kosong yang menunjukkan indikasi terbaik tentang seberapa akurat satu di antara kata sifat tersebut menguraikan apa arti yang obyek penelitian bagi responden. memastikan responden untuk memberikan tanda pada setiap skala, dan tidak menghilangkan skala yang ada. Masing-masing item pada skala diferensial semantik dapat diberi skor pada sebuah skala 1 sampai 7. Kemampuan skala diferensial semantik untuk digunakan dalam segala hal menjadikan skala pemeringkatan yang populer dalam riset pemasaran. Respon semantik diferensial terdiri dari tiga dimensi yaitu: evaluasi, potensi, dan aktivitas:

1) Dimensi evaluasi

Penilaian subjek terkait dengan baik-buruknya topik stimulus yang disajikan. Termasuk juga didalamnya perasaan subjek (senang-marah) atau penilaian kualitas (cantik-jelek) (kasar-lentur) atau moral (bijak-jahat).

1) Dimensi potensi

Penilaian mengenai kekuatan yang dikandung oleh stimulus. Penilaian ini memuat tentang kapasitas stimulus (tinggi-rendah), (besar-kecil), (dalam-dangkal), (berat-ringan).

## 2) Dimensi aktivitas

Penilaian mengenai muatan aktivitas yang dikandung stimulus, misalnya (cepat-lambat), (tenang-riuh), (acak-teratur).

Penilaian sifat dalam skala bipolar harus relevan sesuai dengan masalah yang akan diteliti. Skor untuk seorang responden merupakan hasil jumlah skor dari pasangan sifat bipolar yang digunakan. Skor 1 menunjukkan bahwa responden memiliki kesan negatif terhadap suatu obyek, sedangkan semakin tinggi penilaian responden terhadap obyek menunjukkan bahwa responden mempunyai kesan atau penilaian positif terhadap suatu obyek.

## D. Populasi dan Sampel

### 1. Populasi

Menurut Maholtra (2005:364) populasi adalah gabungan seluruh elemen yang memiliki serangkaian karakteristik serupa yang mencakup semesta untuk kepentingan masalah riset bisnis. Pendapat lain juga dikemukakan oleh Arikunto (2002:108) bahwa populasi adalah keseluruhan obyek, sedangkan menurut Sugiyono (2008:80) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah kalangan remaja sebagai sebatas pengguna/member pada kaskus atau pernah mengakses pada *website* kaskus yang menempati rumah kos di Kelurahan Kauman Kecamatan Klojen Kota Malang. Seperti yang telah diketahui bahwa data responden sebagai

sebatas pengguna/member pada kaskus atau pernah mengakses pada website kaskus tidak tersedia, akhirnya peneliti melakukan survai pendahuluan untuk mencari sumber data, terutama data sekunder. Hasilnya peneliti mendapatkan data sekunder, yaitu dokumen dari 6 pemilik kost tentang jumlah penghuni tetap yakni 91 orang pada Jl. Arif Rahman Hakim Kelurahan Kauman Kecamatan Klojen Kota Malang. Rumah kost tersebut didasarkan pada asumsi bahwa lokasi tersebut menjadi pusat pada masing-masing daerahnya. Setelah mendapatkan data tersebut peneliti berkunjung langsung pada masing-masing kamar untuk mengetahui jumlah pengguna *website* kaskus. Secara lebih jelasnya dapat dilihat pada table. 5 berikut

**Tabel. 5 Data Tempat, Alamat dan Jumlah Responden**

No	Tempat	Alamat	Penghuni (orang)
1	Kost 1 RW10/RT 3	Jl. Arif Rahman Hakim No. 1205	20
2	Kost 2 RW10/RT 3	Jl. Arif Rahman Hakim No. 1210	23
3	Kost 3 RW10/RT 4	Jl. Arif Rahman Hakim No. 1214	10
4	Kost 4 RW10/RT 4	Jl. Arif Rahman Hakim No. 1219	12
5	Kost 5 RW10/RT 3	Jl. Arif Rahman Hakim No. 1211	12
6	Kost 6 RW10/RT 6	Jl. Arif Rahman Hakim No. 1227	14
Jumlah			91

Sumber: Data Diolah

## 2. Sampel

Menurut Sugiyono (2008:81) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel menurut Malhotra (2005:364) adalah: “Subkelompok elemen populasi yang terpilih untuk berpartisipasi dalam studi”. Pengertian lain bahwa: “Sampel sering

didefinisikan sebagai bagian dari populasi". Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2008:81). Teknik pengambilan sampel yang dipergunakan adalah *simple random sampling*. Menurut Sugiono (2008:64) *simple random sampling* adalah pengambilan sampel anggota populasi yang dilakukan secara acak, tanpa memperhatikan strata.

Perhitungan besarnya sampel dalam penelitian ini dimana jumlah populasi sudah diketahui berdasarkan pada rumus Yamane dalam Rakhmat (2002:82),

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

Keterangan :

n = jumlah sampel

N = jumlah populasi

d<sup>2</sup> = presisi yang ditetapkan 0,05

Ukuran sampel dalam penelitian dapat diketahui melalui perhitungan sebagai berikut:

$$n = \frac{91}{91.(0,05)^2 + 1}$$

$$n = 74,1344 \text{ atau } 74 \text{ orang}$$

Dalam penelitian ini akan menggunakan 74 sampel yang akan mewakili keseluruhan populasi pada warga RW.10 Kelurahan Kauman Kecamatan Klojen Kota Malang

## E. Teknik Pengumpulan Data

### 1. Sumber Data

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### a) Data primer

Menurut Maholtra (2005:120) bahwa data primer adalah data yang dibuat oleh peneliti untuk maksud khusus menyelesaikan permasalahan yang sedang ditangani. Data primer dalam penelitian ini berupa jawaban para responden dari hasil penyebaran kuesioner yang diisi oleh pada warga RW.10 Kelurahan Kauman Kecamatan Klojen Kota Malang yang pernah melakukan kegiatan online pada situs kaskus

#### b) Data sekunder

Menurut Maholtra (2005:121) bahwa data sekunder adalah data yang telah dikumpulkan untuk maksud selain untuk menyelesaikan masalah yang sedang dihadapi. Data sekunder digunakan untuk mengidentifikasi masalah, mendefinisikan masalah secara baik dan mengembangkan pendekatan masalah. Data sekunder dalam penelitian ini berupa dokumen dan catatan, seperti jumlah responden yang diperoleh dari ketua RW.10 Kelurahan Kauman Kecamatan Klojen Kota Malang

### 2. Metode Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

Menurut Arikunto (2002:126) metode pengumpulan data adalah cara-cara yang digunakan oleh peneliti untuk memperoleh data. Pada penelitian ini metode pengumpulan data yang digunakan adalah

kuesioner. Menurut Arikunto (2002:128) kuesioner adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya atau hal-hal yang diketahui. Hasil dari penyebaran kuesioner selanjutnya akan dilakukan pengujian validitas dan reliabilitasnya. Responden yang dibagikan kuesioner dalam penelitian ini adalah penduduk yang telah ditetapkan sebagai sampel dengan maksud untuk memperoleh data atau informasi secara tertulis dari responden tersebut. Kuesioner yang akan disebar, terlebih dahulu dilakukan pengujian, diantaranya pengujian validitas dan reliabilitas.

Menurut Singarimbun dalam Singarimbun dan Effendi (Ed. 1989:124) bahwa validitas menunjukkan sejauh mana suatu alat pengukur itu mengukur apa yang ingin diukur. Pengukuran yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Valid berarti instrument tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Menurut Singarimbun dan Effendi (Ed. 1989:132) terdapat beberapa langkah-langkah dalam pengujian validitas antara lain:

- I. Mendefinisikan secara operasional konsep yang akan diukur.
- II. Melakukan uji coba skala pengukur tersebut pada sejumlah responden.
- III. Mempersiapkan tabel tabulasi jawaban.
- IV. Menghitung korelasi antara masing-masing pernyataan dengan skor total dengan menggunakan rumus teknik korelasi *product moment* yang rumusnya seperti berikut:

$$r = \frac{N(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N\sum X^2 - (\sum X)^2][N\sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan:

$r$  = korelasi *product moment*  
 $n$  = banyaknya sampel  
 $X$  = variabel bebas  
 $Y$  = variabel terikat

Koefisien korelasi yang dipakai batasan adalah 0,6 dan signifikan. Presisi hasil korelasi kurang dari 0,6 maka instrumen tersebut dinyatakan valid dan sebaliknya jika lebih dan 0,6 maka dinyatakan tidak valid. Suatu alat ukur (pengukuran) yang validitasnya atau tingkat keabsahannya tinggi secara otomatis biasanya *reliable* (dapat diandalkan), sebaliknya suatu pengukuran yang andal, belum tentu memiliki keabsahan yang tinggi.

Uji reliabilitas menurut Singarimbun dan Effendi (Ed. 1989:140) menyatakan bahwa reliabilitas adalah indeks yang menunjukkan sejauh mana suatu alat pengukur dapat dipercaya atau dapat diandalkan. Bila suatu alat pengukur dipakai dua kali untuk mengukur gejala yang sama dan hasil pengukuran yang diperoleh relatif konsisten, maka alat pengukur tersebut reliabel. Dengan kata lain, reliabilitas menunjukkan konsistensi suatu alat pengukur di dalam mengukur gejala yang sama. Menurut Arikunto (2002:154) reliabilitas menunjuk pada satu pengertian bahwa sesuatu instrument cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Instrumen yang baik tidak akan bersifat tendensius mengarahkan responden untuk memilih jawaban-jawaban tertentu. Pengujian reliabilitas dilakukan dengan menggunakan rumus *Alpha Cronbach* dalam Arikunto (2002:170) sebagai berikut:

$$r_{11} = \left[ \frac{k}{(k-1)} \right] \left[ 1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_1^2} \right]$$

keterangan :

$r_{11}$  = reliabilitas instrumen

$k$  = banyaknya butir pertanyaan atau banyaknya soal

$\sum \sigma_b^2$  = jumlah varians butir

$\sigma_1^2$  = varians total

Suatu instrument reliable bila memiliki *Alpha Cronbach* lebih besar atau sama dengan 0,6 ( $\alpha \geq 0,6$ ). Sebuah nilai 0,6 atau kurang secara umum mengindikasikan keandalan konsistensi internal yang tidak memuaskan (Maholtra, 2005:310).

Metode pengumpulan data yang digunakan selanjutnya adalah dokumentasi. Menurut Arikunto (2002: 158) Metode dokumentasi yaitu pengumpulan data dimana peneliti menyelidiki benda-benda tertulis seperti buku-buku, majalah, dokumen, peraturan-peraturan dan sebagainya. Cara dokumentasi biasanya dilakukan untuk mengumpulkan data sekunder dari berbagai sumber, baik secara pribadi maupun kelembagaan. Metode dokumentasi ini digunakan untuk melengkapi data dari metode kuesioner. Metode ini digunakan untuk memperoleh data tentang jumlah warga yang pernah mengakses pada situs kaskus.

## F. Uji Instrumen Penelitian

Kuisisioner dalam penelitian ini digunakan sebagai alat analisa. Oleh karena itu dalam analisa yang dilakukan lebih bertumpu pada skor responden pada tiap-tiap amatan. Sedangkan benar tidaknya skor responsi tersebut tergantung pada pengumpulan data. Instrumen pengumpulan data yang baik harus memenuhi 2 persyaratan penting yaitu valid dan reliabel.

## 1. Uji Validitas

Pengujian validitas sangat diperlukan dalam suatu penelitian, khususnya yang menggunakan kuisioner dalam memperoleh data. Pengujian validitas dimaksudkan untuk mengetahui keabsahan menyakngkut pemahaman mengenai keabsahan antara konsep dan kenyataan empiris. Uji validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan dan kesahihan suatu instrumen. Sebuah instrument dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang ingin diukur atau dapat mengungkapkan data dari variabel yang diteliti secara tepat. Tinggi rendahnya validitas instrument menunjukkan sejauh mana data yang terkumpul tidak menyimpang dari gambaran tentang variabel yang dimaksud.

Pengujian validitas dapat dilakukan dengan cara mengkorelasikan masing-masing faktor atau variabel dengan total faktor atau variabel tersebut dengan menggunakan korelasi ( $r$ ) product moment.

Kriteria pengujian untuk menerima atau menolak hipotesis adanya pernyataan yang valid atau tidak dapat dilakukan dengan:

$H_0 : r = 0$ , tidak terdapat data yang valid pada tingkat kemudahan penggunaan ( $\alpha$ ) 5%.

$H_1 : r \neq 0$ , terdapat data yang valid pada tingkat kemudahan penggunaan ( $\alpha$ ) 5%.

Hipotesa nol ( $H_0$ ) diterima apabila  $r_{hitung} < r_{tabel}$ , demikian sebaliknya hipotesa alternatif

( $H_1$ ) diterima apabila  $r_{hitung} > r_{tabel}$ .

Pengujian validitas yang dilakukan dengan melalui program *SPSS for Windows ver. 13.0* dengan menggunakan korelasi product moment menghasilkan

nilai masing-masing item pernyataan dengan skor item pertanyaan secara keseluruhan dan untuk lebih jelasnya disajikan dalam tabel sebagai berikut:

**Tabel. 6 Uji Validitas Variabel**

Indikator	Koefisien Korelasi	Sig,	Keterangan
X1.1	0.785	0.000	Valid
X1.2	0.821	0.000	Valid
X1.3	0.800	0.000	Valid
X1.4	0.606	0.000	Valid
X2.1	0.763	0.000	Valid
X2.2	0.875	0.000	Valid
X2.3	0.725	0.000	Valid
X2.4	0.868	0.000	Valid
Y1	0.872	0.000	Valid
Y2	0.852	0.000	Valid
Y3	0.877	0.000	Valid

*Sumber: Data Primer Diolah*

Dari Tabel. 6 di atas dapat dilihat bahwa nilai  $r$  hitung atau koefisien validitas indikator pertanyaan lebih besar dari  $r$  tabel ( $\alpha = 0.05$ ) atau nilai sig.  $< 0,05$  ( $\alpha = 0.05$ ) yang berarti tiap-tiap indikator variabel adalah valid, sehingga dapat disimpulkan bahwa indikator-indikator tersebut dapat digunakan untuk mengukur variabel penelitian.

## 2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas menunjukkan tingkat kemantapan, keajegan dan ketepatan suatu alat ukur atau uji yang digunakan untuk mengetahui sejauh mana pengukuran relatif konsisten apabila dilakukan pengukuran ulang. Uji ini digunakan untuk mengetahui sejauh mana jawaban seseorang konsisten atau stabil dari waktu ke waktu. Arikunto menjelaskan tentang reliabilitas sebagai berikut :

“Reliabilitas menunjukkan pada suatu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik “

Teknik pengujian reliabilitas adalah dengan menggunakan nilai koefisien reliabilitas alpha. Kriteria pengambilan keputusannya adalah apabila nilai dari koefisien reliabilitas alpha lebih besar dari 0,6 maka variabel tersebut sudah reliabel (handal).

**Tabel. 7 Uji Reliabilitas Variabel**

No.	Variabel	Koefisien Reliabilitas	Keterangan
1	Kemudahan penggunaan (X1)	0,745	Reliabel
2	Kemanfaatan (X2)	0,822	Reliabel
3	Sikap pengguna(Y)	0,828	Reliabel

*Sumber: Data primer diolah*

Dari Tabel. 7 diketahui bahwa nilai dari alpha cronbach untuk semua variabel lebih besar dari 0,6. Dari ketentuan yang telah disebutkan sebelumnya maka semua variabel yang digunakan untuk penelitian sudah reliabel.

#### **G. Analisis Data**

Data yang diperoleh dari hasil penyebaran kuesner selanjutnya diolah dan dianalisis. Menurut Sanusi (2003:115) analisis data adalah mendeskripsikan teknik analisis apa yang akan digunakan oleh peneliti untuk menganalisis data yang telah dikumpulkan, termasuk pengujiannya. Sedangkan menurut Sugiyono (2008:147) menyatakan bahwa dalam penelitian kuantitatif, analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Ditambahkan menurut Singarimbun dan Effendi (Ed. 1989:263) analisis data adalah proses penyederhanaan data ke dalam bentuk yang lebih

mudah dibaca dan diinterpretasikan. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

### 1. Analisis Deskriptif

Menurut Sanusi (2003:115) Analisis deskriptif digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul. Penelitian deskriptif kuantitatif berupa angka dapat digambarkan dalam bentuk statistik deskriptif. Yang termasuk dalam statistik deskriptif menurut Sugiyono (2008:148) antara lain adalah penyajian data melalui tabel, grafik, diagram, lingkaran, *pictogram*, perhitungan modus, median, mean, perhitungan desil, persentil, perhitungan penyebaran data melalui perhitungan rata-rata dan standar deviasi, perhitungan prosentase. Data yang dikumpulkan diolah dan ditabulasi dalam tabel, kemudian data yang diperoleh disajikan dalam bentuk angka dan persentase dengan memperhatikan variabel kemudahan penggunaan, dan kemanfaatan, sehingga melalui tabel tersebut praktek pembentukan sikap pengguna dapat digambarkan.

### 2. Analisis Regresi Linier Berganda

Regresi linear berganda pada dasarnya merupakan perluasan dari regresi linear sederhana, yaitu menambah jumlah variabel bebas yang sebelumnya hanya satu menjadi dua atau lebih variabel bebas. Menurut Hasan (2002:269) regresi linear berganda adalah regresi dimana variabel terikatnya (Y) dihubungkan lebih dari satu variabel bebas (X) namun masih menunjukkan diagram hubungan yang linear. Ditambahkan menurut Hasan

(2002:269) analisis regresi linier berganda dapat dipakai dalam peramalan dengan terlebih dahulu melakukan pengujian hipotesis terhadap koefisien-koefisien regresi parsialnya, tujuannya untuk mengetahui variabel-variabel bebas yang digunakan memiliki pengaruh yang nyata atau tidak terhadap variabel terikat. Analisis regresi berganda pada dasarnya digunakan untuk menguji hipotesis. Pengujian hipotesis tersebut akan dijelaskan sebagai berikut:

a. Uji hipotesis pertama

Pengujian hipotesis pertama yaitu pengaruh variabel bebas secara bersama-sama terhadap variabel terikat menggunakan analisis koefisien korelasi berganda ( $R$ ) dan koefisien determinasi berganda ( $R^2$ ). Analisis korelasi berganda digunakan untuk mengetahui kuatnya hubungan antara variabel  $Y$  dengan variabel  $X$ . Menurut Siagian (2006:259) nilai uji korelasi ganda dirumuskan sebagai berikut:

$$R^2 = \frac{\text{jumlah kuadrat regresi}}{\text{jumlah kuadrat total terkoreksi}}$$

Koefisien korelasi berganda yang telah diperoleh dapat diketahui taraf signifikannya melalui uji  $F$  dengan rumus seperti yang dikutip pada Ridwan (2010:238) sebagai berikut:

$$F_{\text{hitung}} = \frac{R^2 / k}{(1 - R^2) / (n - k - 1)}$$

Keterangan :

$R$  = nilai koefisien korelasi ganda

$k$  = jumlah variabel bebas (independen)

$n$  = jumlah sampel

$F$  =  $F_{\text{hitung}}$  yang selanjutnya akan dibandingkan dengan  $F_{\text{tabel}}$

Kriteria terhadap pengembalian keputusan terhadap penerimaan atau penolakan  $H_0$  dilihat dari nilai probabilitas  $F_{hitung}$  dibandingkan nilai  $\alpha$  yaitu 0,05 (5%). Jika probabilitas  $F_{hitung} (p) \leq 0,05$  maka  $H_a$  diterima, jika probabilitas  $F_{hitung} (p) > 0,05$  maka  $H_0$  diterima atau  $H_a$  ditolak.

Hasil dari analisis korelasi berganda tersebut, selanjutnya dapat digunakan untuk mengetahui pengaruh secara bersama-sama variabel bebas terhadap terhadap variabel terikatnya dapat diketahui dengan melihat koefisien determinasi berganda ( $R^2$ ) *adjusted* (yang disesuaikan) sekaligus menunjukkan kontribusi dari variabel bebas tersebut, berdasarkan pada koefisien elemen (determinan berganda) atau kuadrat dari korelasi berganda dengan rumus yang dikutip dari Siagian (2006:260) sebagai berikut:

$$R^2 = 1 - (1 - R^2) \left( \frac{n-1}{n-k-1} \right)$$

Keterangan:

$R^2$  = hasil dari R dikuadratkan  
 $k$  = jumlah variabel bebas  
 $n$  = banyaknya sampel

b. Uji hipotesis kedua

Pengujian hipotesis kedua atau analisis secara sendiri-sendiri dapat dilakukan dengan analisis regresi linier berganda. Menurut Hamdani (2007:282) secara umum persamaan regresi linear berganda dapat dituliskan sebagai berikut:

$$Y' = a + b_1X_1 + b_2X_2 + b_3X_3 \dots + b_nX_n + e$$

Keterangan:

$Y'$  = variabel terikat  
 $a, b_1, b_2, b_3, \dots, b_k$  = koefisien regresi

$X_1, X_2, X_3, \dots, X_K$  = variabel bebas

$e$  = *disturbance term* (kesalahan pengganggu) artinya nilai-nilai dari variabel lain yang tidak dimasukkan dalam persamaan. Nilai ini biasanya tidak dihiraukan dalam perhitungan.

Uji t dari regresi linear berganda dapat menguji hipotesis kedua yaitu pengaruh variabel bebas secara sendiri-sendiri terhadap variabel terikatnya. Uji t menurut Hasan (2002:126) dapat dilakukan dengan menggunakan rumus berikut:

$$t_0 = \frac{b_1 - B_1}{Sb_1}$$

keterangan :

$b_1$  = nilai koefisien regresi

$B_1$  = nilai koefisien regresi untuk populasi

$Sb_1$  = kesalahan baku koefisien regresi

Pengujian dilakukan dengan cara membandingkan probabilitas  $t_{hitung}$  dengan  $\alpha(\alpha=0,05)$  yaitu :

- Apabila probabilitas  $t_{hitung} > 0,05$  maka  $H_a$  ditolak yang berarti bahwa variabel-variabel bebas yang diuji tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variabel terikatnya.
- Apabila probabilitas  $t_{hitung} \leq 0,05$  maka  $H_0$  ditolak atau  $H_a$  diterima yang berarti bahwa variabel-variabel bebas yang diuji memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variabel terikatnya.

Analisis regresi ini digunakan untuk menghitung besarnya pengaruh antara variabel bebas, yaitu kemudahan penggunaan ( $X_1$ ), kemanfaatan ( $X_2$ ) terhadap variabel terikat yaitu Sikap pengguna ( $Y$ ).

## 1. Persamaan Regresi

Persamaan regresi digunakan mengetahui bentuk hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat. Dengan menggunakan bantuan *SPSS for Windows ver 13.00* didapat model regresi seperti pada Tabel. 8 :

**Tabel. 8 Hasil Analisis Regresi**

Variabel bebas	Unstandardize	Standardized	t hitung	Probabilita s	Keteranga n
	d	koefisien beta			
	Coefficients				
Constant	0.204		0.103	0.918	
X1	0.200	0.237	2.877	0.005	Signifikan
X2	0.559	0.657	7.970	0.000	Signifikan
Variabel terikat	Y				
R	: 0,725				
R square (R2)	: 0,525				
Adjusted R square	: 0,512				
F hitung	: 39,246				
Probabilitas Fhitung	: 0,000				

Sumber : Data Primer diolah

Berdasarkan pada Tabel.8 didapatkan persamaan regresi sebagai berikut :

$$Y = 0,204 + 0,200 X_1 + 0,559 X_2$$

Dari persamaan di atas dapat diinterpretasikan sebagai berikut:

- Sikap pengguna akan meningkat setiap peningkatan  $X_1$  (kemudahan penggunaan). Jadi apabila kemudahan penggunaan mengalami

peningkatan, maka Sikap pengguna akan meningkat sebesar 0,200 (20,0%) dengan asumsi variabel yang lainnya dianggap konstan.

- Sikap pengguna akan meningkat untuk setiap peningkatan  $X_2$  (kemanfaatan), Jadi apabila kemanfaatan mengalami peningkatan 1, maka Sikap pengguna akan meningkat sebesar 0,559 (55,9%) dengan asumsi variabel yang lainnya dianggap konstan.

Berdasarkan interpretasi di atas, dapat diketahui besarnya kontribusi variabel bebas terhadap variabel terikat, antara lain kemudahan penggunaan sebesar 0,200 dan kemanfaatan sebesar 0,559. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kemudahan penggunaan, kemanfaatan positif terhadap Sikap pengguna. Dengan kata lain, apabila bahwa kemudahan penggunaan dan kemanfaatan meningkat maka akan diikuti peningkatan Sikap pengguna.

## 2. Koefisien Determinasi ( $R^2$ )

Untuk mengetahui besar kontribusi variabel bebas (kemudahan penggunaan ( $X_1$ ) dan kemanfaatan ( $X_2$ )) terhadap variabel terikat (Sikap pengguna) digunakan nilai  $R^2$ . Koefisien determinasi digunakan untuk menghitung besarnya pengaruh atau kontribusi variabel bebas terhadap variabel terikat. Dari analisis pada Tabel. 8 diperoleh hasil  $R^2$  (koefisien determinasi) sebesar 0,525. Artinya bahwa 52,5% variabel Sikap pengguna akan dipengaruhi oleh variabel bebasnya, yaitu kemudahan penggunaan ( $X_1$ ) dan kemanfaatan ( $X_2$ ). Sedangkan sisanya 48,1% variabel Sikap pengguna

akan dipengaruhi oleh variabel-variabel yang lain yang tidak dibahas dalam penelitian ini.

Selain koefisien determinasi juga didapat koefisien korelasi yang menunjukkan besarnya hubungan antara variabel bebas yaitu kemudahan penggunaan, kemanfaatan terhadap variabel Sikap pengguna, nilai R (koefisien korelasi) sebesar 0,725, nilai korelasi ini menunjukkan bahwa hubungan antara variabel bebas yaitu kemudahan penggunaan ( $X_1$ ) dan kemanfaatan ( $X_2$ ) dengan Sikap pengguna termasuk dalam kategori kuat karena berada pada selang 0,6 – 0,8. Hubungan antara variabel bebas yaitu kemudahan penggunaan ( $X_1$ ) dan kemanfaatan ( $X_2$ ) dengan Sikap pengguna bersifat positif, artinya jika variabel bebas semakin ditingkatkan maka Sikap pengguna juga akan mengalami peningkatan.

### 3. Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis merupakan bagian penting dalam penelitian, setelah data terkumpul dan diolah. Kegunaan utamanya adalah untuk menjawab hipotesis yang dibuat oleh peneliti.

#### a. Hipotesis I (F test / Serempak)

Pengujian F atau pengujian model digunakan untuk mengetahui apakah hasil dari analisis regresi signifikan atau tidak, dengan kata lain model yang diduga tepat/sesuai atau tidak. Jika hasilnya signifikan, maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Sedangkan jika hasilnya tidak signifikan, maka  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak.

### b. Hipotesis II (t test / Parsial)

t test digunakan untuk mengetahui apakah masing-masing variabel bebas secara parsial mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap variabel terikat. Dapat juga dikatakan jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau  $-t_{hitung} < -t_{tabel}$  maka hasilnya signifikan dan berarti  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Sedangkan jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$  atau  $-t_{hitung} > -t_{tabel}$  maka hasilnya tidak signifikan dan berarti  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak.

Berdasarkan Tabel. 8 diperoleh hasil sebagai berikut :

- t test antara  $X_1$  (kemudahan penggunaan) dengan Y (Sikap pengguna) menunjukkan  $t_{hitung} = 2,877$ , maka pengaruh  $X_1$  (kemudahan penggunaan) terhadap Sikap pengguna adalah signifikan. Hal ini berarti  $H_0$  ditolak sehingga dapat disimpulkan bahwa Sikap pengguna dapat dipengaruhi secara signifikan oleh kemudahan penggunaan atau dengan meningkatkan kemudahan penggunaan maka Sikap pengguna akan mengalami peningkatan secara nyata.
- t test antara  $X_2$  (kemanfaatan) dengan Y (Sikap pengguna) menunjukkan  $t_{hitung} = 7,970$ . Sedangkan  $t_{tabel}$  ( $\alpha = 0.05$  ; db residual = 71) adalah sebesar 1,994, maka pengaruh  $X_2$  (kemanfaatan) terhadap Sikap pengguna adalah signifikan pada alpha 5%. Hal ini berarti  $H_0$  ditolak sehingga dapat disimpulkan bahwa Sikap pengguna dapat dipengaruhi secara signifikan oleh kemanfaatan atau dengan meningkatkan

kemanfaatan maka Sikap pengguna akan mengalami peningkatan secara nyata.

Dari hasil keseluruhan dapat disimpulkan bahwa variabel kemudahan penggunaan dan kemanfaatan mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap Sikap pengguna secara simultan dan parsial. Dan dari sini dapat diketahui bahwa kedua variabel bebas tersebut yang paling dominan pengaruhnya terhadap Sikap pengguna adalah kemanfaatan karena memiliki nilai koefisien beta dan t hitung paling besar.

### 3. Uji Asumsi Klasik

Asumsi-asumsi klasik ini harus dilakukan pengujiannya untuk memenuhi penggunaan regresi linier berganda. Setelah diadakan perhitungan regresi berganda melalui alat bantu *SPSS for Windows ver. 13.00*, diadakan pengujian uji asumsi klasik regresi. Hasil pengujian disajikan sebagai berikut:

#### a. Uji Normalitas

Uji ini dilakukan untuk mengetahui apakah nilai residual tersebar normal atau tidak. Prosedur uji dilakukan dengan uji Kolmogorov-Smirnov, dengan ketentuan sebagai berikut :

Hipotesis yang digunakan :

$H_0$  : residual tersebar normal

$H_1$  : residual tidak tersebar normal

Jika nilai **sig.** (*p-value*) > maka  $H_0$  diterima yang artinya normalitas terpenuhi. Hasil uji normalitas dapat dilihat pada Tabel. 9

**Tabel. 9 Hasil Uji Normalitas**

		One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test			
		X1	X2	Y	Unstandardized Residual
N		74	74	74	74
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	19.9324	22.5000	16.8243	.0000000
	Std. Deviation	3.95638	3.85792	3.24927	2.30495779
Most Extreme Differences	Absolute	.088	.138	.141	.062
	Positive	.057	.077	.099	.037
	Negative	-.088	-.138	-.141	-.062
Kolmogorov-Smirnov Z		.756	1.185	1.215	.533
Asymp. Sig. (2-tailed)		.617	.120	.104	.939

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Sumber: Data primer diolah

Dari hasil perhitungan didapat nilai **sig.** sebesar 0.784 (dapat dilihat pada Tabel. 9) atau lebih besar dari 0.05; maka ketentuan  $H_0$  diterima yaitu bahwa asumsi normalitas terpenuhi.

#### b. Uji Multikolinieritas

Uji Multikolinieritas ini dilakukan untuk mengetahui bahwa tidak terjadi hubungan yang sangat kuat atau tidak terjadi hubungan linier yang sempurna atau dapat pula dikatakan bahwa antar variabel bebas tidak saling berkaitan. Cara pengujiannya adalah dengan membandingkan nilai Tolerance yang didapat dari perhitungan regresi berganda, apabila nilai tolerance < 0,1 maka terjadi multikolinieritas. Hasil uji multikolinieritas dapat dilihat pada Tabel. 10.

**Tabel .10 Hasil Uji Multikolinieritas**

Model		Correlations			Collinearity Statistics	
		Zero-order	Partial	Part	Tolerance	VIF
1	X1	.316	.323	.235	.985	1.015
	X2	.685	.687	.652	.985	1.015

*Sumber: Data primer diolah*

Berdasarkan Tabel. 10, berikut hasil pengujian dari masing-masing variabel bebas:

- Tolerance untuk Kemudahan penggunaan adalah 0.965
- Tolerance untuk kemanfaatan adalah 0.965

Pada hasil pengujian didapat bahwa keseluruhan nilai tolerance  $> 0,1$  sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi multikolinieritas antar variabel bebas.

Uji multikolinieritas dapat pula dilakukan dengan cara membandingkan nilai VIF (Variance Inflation Faktor) dengan angka 10. Jika nilai VIF  $> 10$  maka terjadi multikolinieritas. Berikut hasil pengujian masing-masing variabel bebas :

- VIF untuk Kemudahan penggunaan adalah 1,036
- VIF untuk Kemanfaatan adalah 1,036

Dari hasil pengujian tersebut dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi multikolinieritas antar variabel bebas. Dengan demikian uji asumsi tidak adanya multikolinieritas dapat terpenuhi.

### c. Uji Heterokedastisitas

Uji heterokedastisitas digunakan untuk mengetahui apakah terjadi ketidaksamaan nilai simpangan residual akibat besar kecilnya nilai salah satu variabel bebas. Atau adanya perbedaan nilai ragam dengan semakin meningkatnya nilai variabel bebas. Prosedur uji dilakukan dengan Uji Park. Pengujian kehomogenan ragam sisaan dilandasi pada hipotesis:

$H_0$  : ragam sisaan homogen

$H_1$  : ragam sisaan tidak homogen

Hasil uji heterokedastisitas dapat dilihat pada tabel. 11

**Tabel. 11 Uji Heteroskedastisitas**

		Coefficients <sup>a</sup>									
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Correlations			Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Zero-order	Partial	Part	Tolerance	VIF
1	(Constant)	4.762	2.145		2.219	.030					
	LN_X1	-.849	.516	-.191	-1.648	.104	-.208	-.192	-.189	.983	1.017
	LN_X2	-.636	.553	-.133	-1.150	.254	-.158	-.135	-.132	.983	1.017

a. Dependent Variable: LN\_UR

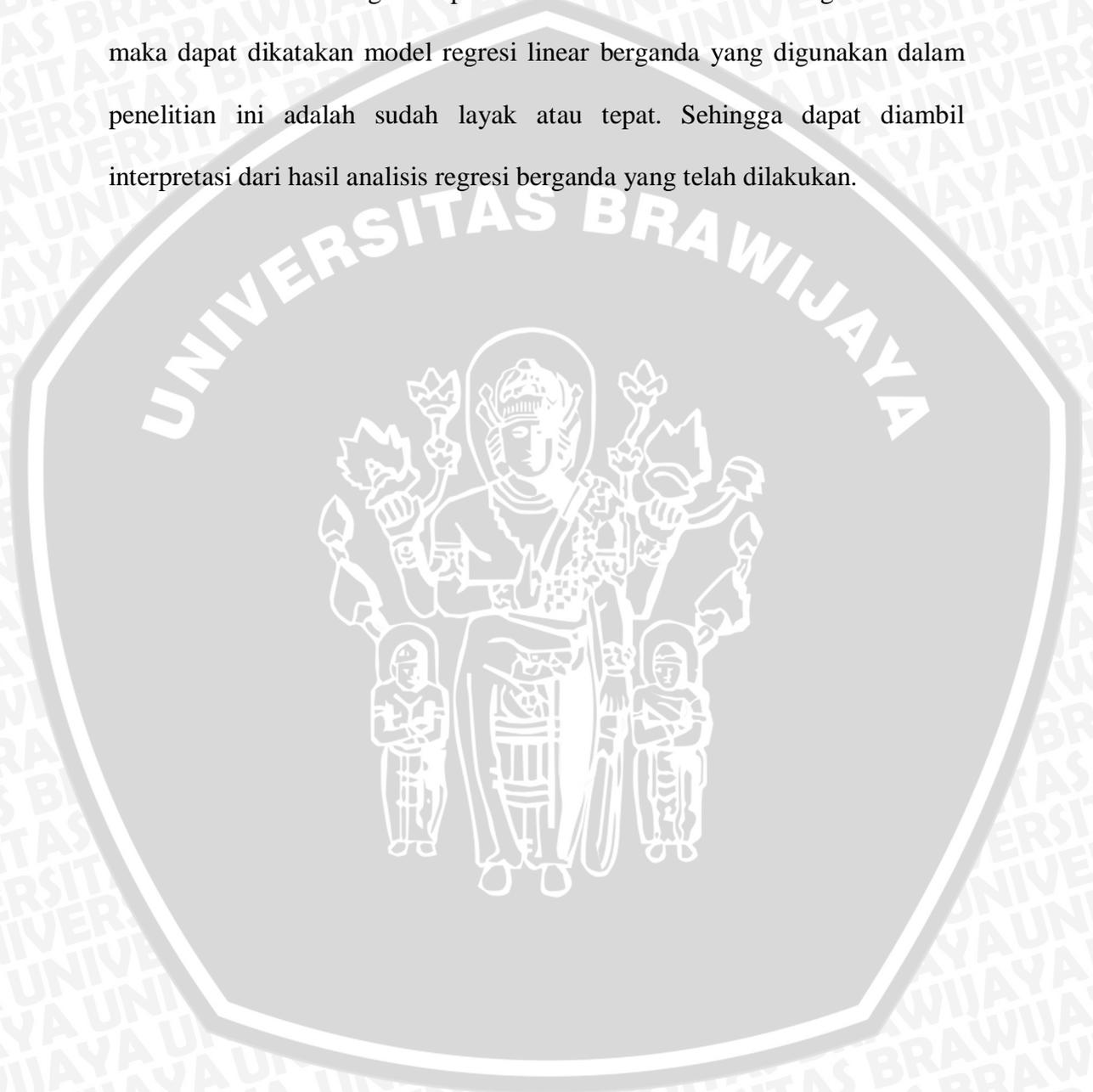
**Sumber: Data primer diolah**

Dengan melihat Tabel. 11, berikut hasil uji heterokedastisitas untuk masing-masing variabel :

- Nilai sig. untuk kemudahan penggunaan adalah 0.829
- Nilai sig. untuk kemanfaatan adalah 0.527

Dari hasil pengujian tersebut didapat bahwa nilai sig. seluruh variabel adalah  $> \alpha$  ( $\alpha = 0,05$ ), sehingga dapat disimpulkan bahwa koefisien regresi tidak nyata maka terdapat hubungan yang penting secara statistik di

antara peubah sehingga dapat disimpulkan bahwa sisaan mempunyai ragam homogen (konstan) atau dengan kata lain tidak terdapat gejala heterokedastisitas. Dengan terpenuhi seluruh asumsi klasik regresi di atas maka dapat dikatakan model regresi linear berganda yang digunakan dalam penelitian ini adalah sudah layak atau tepat. Sehingga dapat diambil interpretasi dari hasil analisis regresi berganda yang telah dilakukan.



## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Deskripsi Umum Perusahaan

##### 1. Gambaran Umum dan Sejarah Situs Kaskus.co.id

Kaskus (Kaskus.us) adalah situs forum komunitas maya terbesar di Indonesia. Kaskus didirikan pada tanggal 6 November 1999 oleh tiga pemuda asal Indonesia yang sedang melanjutkan studi di Seattle, Amerika Serikat. Mulanya Andrew Darwis, Ronald, dan Budi membuat Kaskus untuk memenuhi tugas kuliah mereka. Pada awalnya Kaskus sendiri bertujuan untuk mengobati kerinduan mahasiswa Indonesia di luar negeri akan Indonesia melalui berita-berita Indonesia yang diterjemahkan.

Di tahun 2006 Kaskus terpaksa berubah domain dari .com menjadi .us karena penyebaran virus Brontok yang menyerang situs-situs besar Indonesia termasuk Kaskus. Sejak saat itulah alamat situs Kaskus berubah menjadi Kaskus.us, yang juga sekaligus mengartikan bahwa Kaskus adalah us atau kita. Pada tahun 2008, Andrew Darwis dan Ken Dean Lawadinata memutuskan untuk mengelola Kaskus secara profesional. Situs Kaskus, personel dan infrastruktur yang terkait akhirnya diboyong ke Indonesia. Di Indonesia, kantor Kaskus pertama berlokasi di daerah Mangga Besar, yang dibantu dengan 2 orang tenaga profesional, Dibawah naungan PT. Darta Media Indonesia.

Langkah pertama yang dilakukan Kaskus adalah melakukan rebranding. Mematuhi UU ITE (Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik) yang



berlaku dan mendorong perilaku berinternet sehat, KASKUS mengambil langkah serius untuk menutup dua forum yang pernah kontroversial di Indonesia pada awal kemunculan yaitu BB17 (Buka-Bukaan 17 Tahun) dan Fight Club. Hal itu membuat kaskus berkembang pesat dan dikunjungi sedikitnya oleh 900 ribu orang, dengan jumlah page view melebihi 15.000.000 setiap harinya. Hingga bulan Juli 2012, Kaskus sudah mempunyai lebih dari 601 juta posting. Menurut [www.Alexa.com](http://www.Alexa.com), pada bulan maret 2013 Kaskus berada di peringkat 333 dunia dan menduduki peringkat 8 situs yang paling banyak dikunjungi di Indonesia. KASKUS terbagi kedalam dua jenis forum yaitu Forum & Forum Jual Beli (FJB). Forum adalah tempat untuk mendiskusikan segala hal. FJB adalah tempat untuk bertransaksi jual beli segala macam produk.

Forum diskusi KASKUS kerap memberitakan informasi yang tidak bisa ditemukan di portal-portal berita lain. FJB KASKUS juga terbukti sebagai tempat paling lengkap untuk menemukan segala macam produk & jasa.

Di KASKUS juga tercipta jargon & istilah-istilah khas yang akhirnya menjadi budaya pengguna internet di Indonesia. Beberapa diantaranya adalah Juragan, Pertamina, Rekber, COD, dan istilah-istilah lainnya.

## **2. Forum Diskusi kaskus**

Pada forum diskusi kaskus, terdapat beberapa subkategori forum yang di klasifikasikan berdasarkan fungsi dari masing-masing forum sehingga para pengguna Kaskus dapat menemukan dan membahas mengenai hobi dan kegemaran mereka.

**a) Loekeloe**

Loekeloe adalah subforum yang memfasilitasi kaskuser untuk saling berbagi segala jenis informasi, seperti minat, hobi, dan komunitas. Pada subforum ini, terdapat beberapa kategori informasi, seperti *all about design*, *komputer stuff*, *games*, *Movies*, *Lifestyle*, *handphone* dan *PDA* dan masih banyak lagi.

**b) CasCisCus**

Hampir sama dengan Loekeloe, subforum CasCisCus juga memfasilitasi kaskuser dalam hal berbagi informasi. Namun bedanya, informasi di subforum ini bersifat lebih profesional, tempat kaskuser untuk bertanya tentang hal atau topik tertentu. Beberapa kategori pada subforum ini antara lain, *The Lounge*, surat pembaca dan *Girl dan Boys Corner*.

**c) Kaskus corner**

kaskus corner merupakan subforum yang berisikan tentang info-info kegiatan yang diselenggarakan oleh pihak kaskus. Kegiatan ini juga tidak terlepas dari keterlibatan para kaskuser. Kegiatan tersebut antara lain bakti sosial, *gathering*, seminar, promo, dan lain-lain.

**d) Regional**

Subforum Regional adalah forum yang mewadahi komunitas antar semua kaskuser di dunia yang dikategorikan sesuai regional. Kategori pada forum ini yaitu Indonesia, Amerika, Asia, Eropa, Australia, Timur Tengah, dan Lain-Lain.

## B. Karakteristik Responden

Dari hasil penyebaran kuesioner kepada sebagian mahasiswa yang berjumlah 74 responden, maka dapat diperoleh gambaran karakteristik responden berdasarkan usia responden dan jenis kelamin responden. Gambaran karakteristik responden secara rinci adalah sebagai berikut :

### 1. Distribusi Responden Berdasarkan Umur dan Jenis Kelamin

Data karakteristik responden berdasarkan usia dapat dilihat pada tabel. 12 berikut :

**Tabel. 12 Karakteristik Responden Berdasarkan Usia dan Jenis Kelamin**

No.	Usia	Laki-laki	%	Perempuan	%
1	< 18 Tahun.	11	14,86	8	10,81
2	19 tahun - 25 tahun.	29	39,19	14	18,92
3	26 tahun - 33 tahun.	7	9,46	2	2,70
4	33 tahun - 45 tahun.	3	4,05	0	0
<b>Jumlah</b>		<b>50</b>	<b>67,57</b>	<b>24</b>	<b>32,43</b>

Sumber : data diolah

Berdasarkan tabel di atas, Diketahui bahwa responden berumur < 18 Tahun dengan jenis kelamin laki-laki sebanyak 11 responden (14,86%), Dan perempuan sebanyak 8 responden (10,81%). Kemudian responden yang berumur 19-25 tahun dengan jenis kelamin laki-laki sebanyak 29 responden (39,19%), perempuan sebanyak 14 responden (18,92%). Responden yang berusia 26-33 tahun dengan jenis kelamin laki-laki sebanyak 7 responden (9,46%), perempuan sebanyak 2 responden (2,7%). Dan Responden yang berusia 33-45 tahun dengan jenis kelamin laki-laki sebanyak 3 responden (4,05%), perempuan sebanyak 0 responden (0%). Berdasarkan data tersebut, dapat diketahui pengguna situs kaskus didominasi Laki-laki dengan responden sebanyak 50 responden atau (67,57%) sedangkan wanita sebanyak 24 responden atau (32,43%).

dan mayoritas responden didominasi usia antara 19-25 tahun yaitu sebanyak 29 orang responden (39,19%).

## 2. Distribusi Responden Berdasarkan Lama Waktu Menggunakan Internet

Hasil dari penyebaran kuesioner yang berkaitan dengan lama menggunakan internet dalam 1 hari, dapat dijelaskan dalam tabel berikut:

**Tabel. 13 Lama Waktu Mengakses Internet**

No.	lama waktu mengakses internet	Jumlah Responden	Persentase (%)
1	< 1 jam	0	0,00
2	1-2 jam	11	14,86
3	2-3 jam	17	22,97
4	3-5 jam	31	41,89
5	> 5 jam	15	20,27
	total	74	100

*Sumber: Data primer (diolah), 2013*

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa jawaban responden berdasarkan intensitas penggunaan internet dari 74 orang responden, yang dinyatakan dalam persentase (%), maka jawaban responden Lama waktu menggunakan internet < 1jam sebanyak 0 orang responden (0%), 1-2 jam sebanyak 11 orang responden (14,86%), 2-3 jam sebanyak 17 orang responden (22,97%), 3-5 jam sebanyak 31 orang responden (41,89%) dan yang lebih dari 5 jam sebanyak 15 orang responden (20,27%). Dari data yang diperoleh menunjukkan bahwa lamanya penggunaan waktu yang digunakan untuk mengakses internet, yaitu 3-5 jam oleh sebagian besar responden.

## C. Distribusi Frekuensi Variabel Penelitian

Distribusi variabel-variabel yang diteliti disini adalah penjabaran terhadap variabel-variabel yang terdapat dalam penelitian setelah

dilakukannya analisa data yang diperoleh berdasarkan hasil jawaban responden yang diperoleh dari kuesioner penelitian. Deskripsi variabel yang dikemukakan digunakan untuk setiap indikator kuesioner berdasarkan skala *semantic deferential* dengan opsi-opsi dalam kecenderungan pada dua kutub menurut dimensi Kemudahan Penggunaan (X1), Kemanfaatan (X2) serta Sikap Pengguna (Y). Penjabaran distribusi frekuensi masing-masing *item* dalam penelitian secara lengkap disajikan sebagai beriku

### 1. Distribusi Frekuensi Variabel Kemudahan Penggunaan (X<sub>1</sub>)

Pada variabel kemudahan penggunaan terdapat empat item pertanyaan yang diberikan kepada responden untuk dijawab. Jawaban responden untuk masing – masing item pertanyaan sebagai berikut:

**Tabel. 14 Distribusi Frekuensi Kemudahan Penguunaan ( X<sub>1</sub>)**

item	7		6		5		4		3		2		1		jumlah		mea n	Kate gori
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%		
X1.1	11	14.86	11	14.86	25	33.78	21	28.38	5	6.76	1	1.35	0	0	74	100	4,99	Mudah
X1.2	9	12.16	15	20.27	16	21.62	18	24.32	9	12.16	6	8.11	1	1.35	74	100	4,66	Mudah
X1.3	6	8.11	19	25.68	27	36.49	10	13.51	9	12.16	3	4.05	0	0	74	100	4,92	Mudah
X1.4	17	22.97	18	24.32	22	29.73	9	12.16	8	10.81	0	0	0	0	74	100	5,36	Mudah
Mean variabel x1																	5,0	Mudah

Sumber : data primer diolah

Pada Tabel diatas dapat diketahui bahwa dari 74 responden, terdapat 11 responden atau 14,86% yang menyatakan sangat tinggi tentang Sangat mudah mengakses Situs Kaskus untuk melakukan hal yang di inginkan, yang menyatakan tinggi sebanyak 11 responden atau 14,86%, yang menyatakan kurang tinggi sebanyak 25 responden atau 33,78%, yang menyatakan netral sebanyak 21 responden atau 28,38%,

yang menyatakan cukup rendah sebanyak 5 responden atau 6,76%, yang menyatakan rendah sebanyak 1 responden atau 1,35%, dan yang menyatakan sangat rendah sebanyak 0 responden atau 0,0%. Nilai mean sebesar 4,99 yang terletak pada interval  $> 4,51-5,50$  yang artinya berada pada kategori mudah. Berdasarkan mean pada item (x1.1), mengakses Situs Kaskus untuk melakukan hal yang di inginkan sehingga user baru/lama tidak kesulitan untuk mengakses dan menggunakan situs kaskus dalam pencarian informasi yang diinginkan.

Pada unit kedua dapat diketahui bahwa dari 74 responden, terdapat 9 responden atau 12,16% yang menyatakan sangat tinggi tentang Situs Kaskus mudah untuk di mengerti dan jelas, yang menyatakan tinggi sebanyak 15 responden atau 20,27%, yang menyatakan kurang tinggi sebanyak 16 responden atau 21,62%, yang menyatakan netral sebanyak 18 responden atau 24,32%, yang menyatakan cukup rendah sebanyak 9 responden atau 12,16%, yang menyatakan rendah sebanyak 6 responden atau 8,11%, dan yang menyatakan sangat rendah sebanyak 1 responden atau 1,35%. Nilai mean sebesar 4,66 yang terletak pada interval  $> 4,51-5,50$  yang artinya berada pada kategori mudah. Berdasarkan mean pada item (x1.2), Situs Kaskus mudah untuk di mengerti dan jelas sehingga dapat digambarkan user baru/lama tidak sulit atau bingung untuk mengakses dan menggunakan situs kaskus dengan berbagai fitur yang disediakan.

Pada unit ketiga dapat diketahui bahwa dari 74 responden, terdapat 6 responden atau 8,11% yang menyatakan sangat tinggi tentang Situs Kaskus sangat fleksibel untuk berinteraksi dengan user, yang menyatakan tinggi sebanyak 19 responden atau 25,68%, yang menyatakan kurang tinggi sebanyak 27 responden atau 36,49%, yang menyatakan netral sebanyak 10 responden atau 13,51%, yang menyatakan cukup rendah sebanyak 9 responden atau 12,16%, yang menyatakan rendah sebanyak 3 responden atau 4,05%, dan yang menyatakan sangat rendah sebanyak 0 responden atau 0,0%. Nilai mean sebesar 4,92 yang terletak pada interval  $> 4,51-5,50$  yang artinya berada pada kategori mudah. Berdasarkan mean pada item ( $\times 1,3$ ), Situs Kaskus sangat fleksibel untuk berinteraksi dengan user sehingga dapat digambarkan user mudah untuk berinteraksi dengan banyak user lain melalui situs kaskus.

Pada unit keempat dapat diketahui bahwa dari 74 responden, terdapat 17 responden atau 22,97% yang menyatakan sangat tinggi tentang Situs Kaskus sangat mudah untuk digunakan untuk berbagi informasi, yang menyatakan tinggi sebanyak 18 responden atau 24,32%, yang menyatakan kurang tinggi sebanyak 22 responden atau 29,73%, yang menyatakan netral sebanyak 9 responden atau 12,16%, yang menyatakan cukup rendah sebanyak 8 responden atau 10,81%, yang menyatakan rendah sebanyak 0 responden atau 0%, dan yang menyatakan sangat rendah sebanyak 0 responden atau 0,0%. Nilai

mean sebesar 5,36 yang terletak pada interval  $> 4,51-5,50$  yang artinya berada pada kategori mudah. Berdasarkan mean pada item (x1.4), Situs Kaskus sangat mudah untuk digunakan untuk berbagi informasi sehingga dapat digambarkan user dapat dengan mudah untuk saling berbagi informasi menggunakan fitur seperti forum yang disediakan di situs kaskus.

Nilai mean pada variabel kemudahan (x1) sebesar 5,0 yang terletak pada interval  $> 4,51-5,50$  yang artinya berada pada kategori mudah. Hal ini menggambarkan bahwa user dapat mudah untuk menggunakan situs kaskus dengan berbagi fitur yang disediakan mulai dengan pencarian informasi, berbagi informasi, berinteraksi dengan sesama user dan sebagainya tanpa ada kesulitan.

## 2. Distribusi Frekuensi Variabel Kemanfaatan (X<sub>2</sub>)

Pada variabel kemanfaatan terdapat empat item pertanyaan yang diberikan kepada responden untuk dijawab. Jawaban responden dapat dilihat sebagai berikut:

**Tabel. 15 Distribusi Frekuensi Kemanfaatan (X<sub>2</sub>)**

item	7		6		5		4		3		2		1		jumlah		mean	Kategori
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	F	%		
X2.1	18	24.32	30	40.54	14	18.92	8	10.08	4	5.41	0	0	0	0	74	100	5,68	Sangat bermanfaat
X2.2	25	33.78	23	31.08	11	14.86	9	12.16	5	6.76	1	1.35	1	1.35	74	100	5,69	Sangat Bermanfaat
X2.3	20	27.03	15	20.27	21	28.38	13	17.57	5	6.76	0	0	0	0	74	100	5,43	bermanfaat
X2.4	18	24.32	27	36.49	15	20.27	11	14.86	2	2.70	1	1.35	0	0	74	100	5,61	Sangat Bermanfaat
Mean variabel x2																	5,60	Sangat bermanfaat

Sumber : data primer diolah

Pada Tabel diatas dapat diketahui bahwa dari 74 responden, terdapat 18 responden atau 24,32% yang menyatakan sangat sesuai tentang Forum dalam Kaskus berguna sebagai sarana jasa jual beli dan mencari informasi, yang menyatakan sesuai sebanyak 30 responden atau 40,54%, yang menyatakan kurang sesuai sebanyak 14 responden atau 18,92%, yang menyatakan netral sebanyak 8 responden atau 10,81%, yang menyatakan cukup bertolak belakang sebanyak 4 responden atau 5,41%, yang menyatakan bertolak belakang sebanyak 0 responden atau 0%, dan yang menyatakan sangat bertolak belakang sebanyak 0 responden atau 0,0%. Nilai mean sebesar 5,68 yang terletak pada interval  $>5,51-6,50$  yang artinya berada pada kategori sangat bermanfaat. Berdasarkan mean pada item (x2.1) tentang Forum dalam Kaskus berguna sebagai sarana jasa jual beli dan mencari informasi sehingga dapat digambarkan user yang dapat menggunakan jasa jual beli dengan cepat dengan menggunakan FJB kaskus dan informasi melalui forum atau fitur search yang ada pada situs kaskus.

Pada unit kedua dapat diketahui bahwa dari 74 responden, terdapat 25 responden atau 33,78% yang menyatakan sangat sesuai tentang mudah menemukan informasi yang diinginkan forum Kaskus, yang menyatakan sesuai sebanyak 23 responden atau 31,08%, yang menyatakan kurang sesuai sebanyak 11 responden atau 14,86%, yang menyatakan netral sebanyak 9 responden atau 12,16%, yang menyatakan cukup bertolak belakang sebanyak 5 responden atau 6,76%, yang

menyatakan bertolak belakang sebanyak 1 responden atau 1,35%, dan yang menyatakan sangat bertolak belakang sebanyak 0 responden atau 0,0%. Nilai mean sebesar 5,69 yang terletak pada interval  $>5,51-6,50$  yang artinya berada pada kategori sangat bermanfaat. Berdasarkan mean pada item (x2.3) tentang mudah menemukan informasi yang diinginkan forum Kaskus sehingga dapat digambarkan user yang dapat forum atau fitur search dengan berbagai subkategori yang disediakan untuk mempermudah pencarian yang ada pada situs kaskus.

Pada unit ketiga dapat diketahui bahwa dari 74 responden, terdapat 20 responden atau 27,03% yang menyatakan sangat sesuai tentang Aksesibilitas *situs* Kaskus yang cepat, yang menyatakan sesuai sebanyak 15 responden atau 20,27%, yang menyatakan kurang sesuai sebanyak 21 responden atau 28,38%, yang menyatakan netral sebanyak 13 responden atau 17,57%, yang menyatakan cukup bertolak belakang sebanyak 5 responden atau 6,76%, yang menyatakan bertolak belakang sebanyak 0 responden atau 0%, dan yang menyatakan sangat bertolak belakang sebanyak 0 responden atau 0%. Nilai mean sebesar 5,43 yang terletak pada interval  $> 4,51-5,50$  yang artinya berada pada kategori bermanfaat. Berdasarkan mean pada item (x2.3) tentang Aksesibilitas *situs* Kaskus yang cepat, sehingga dapat digambarkan dengan aksebitas yang cepat membuat user tidak menghabiskan banyak waktu untuk mengkses pada situs kaskus.

Pada unit keempat dapat diketahui bahwa dari 74 responden, terdapat 18 responden atau 24,32% yang menyatakan sangat sesuai tentang Merupakan cara yang sangat efektif berinteraksi dengan berbagai user dalam forum Kaskus, yang menyatakan sesuai sebanyak 27 responden atau 36,49%, yang menyatakan kurang sesuai sebanyak 15 responden atau 20,27%, yang menyatakan netral sebanyak 11 responden atau 14,86%, yang menyatakan cukup bertolak belakang sebanyak 2 responden atau 2,70%, yang menyatakan bertolak belakang sebanyak 1 responden atau 1,35%, dan yang menyatakan sangat bertolak belakang sebanyak 0 responden atau 0%. Nilai mean sebesar 5,61 yang terletak pada interval  $>5,51-6,50$  yang artinya berada pada kategori sangat bermanfaat. Berdasarkan mean pada item (x2.4) tentang Merupakan cara yang sangat efektif berinteraksi dengan berbagai user dalam forum Kaskus sehingga dapat digambarkan user mudah untuk berinteraksi dengan banyak user lain dalam berbagai subkategori dalam forum pada situs kaskus untuk berbagi informasi.

Nilai mean pada variabel kemudahan (x2) sebesar 5,60 yang terletak pada interval  $> 5,51-6,50$  yang artinya berada pada kategori sangat bermanfaat. Hal ini menggambarkan bahwa banyak manfaat untuk user menggunakan situs kaskus sebagai suatu situs untuk pencarian informasi, berbagi informasi, berinteraksi dengan sesama user dan sebagainya.

### 3. Distribusi Frekuensi Variabel Sikap Pengguna (Y)

Pada variabel sikap pengguna terdapat tiga item pertanyaan yang diberikan kepada responden untuk dijawab. Jawaban responden dapat dilihat sebagai berikut:

**Tabel. 16 Distribusi Frekuensi Sikap Pengguna (Y)**

item	7		6		5		4		3		2		1		jumlah		mean	Kategori
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%		
Y1.1	19	25.68	29	39.19	13	17.57	10	13.51	3	4.05	0	0	0	0	74	100	5,69	Sangat baik
Y1.2	21	28.38	13	17.57	23	31.08	11	14.86	3	4.05	2	2.70	1	1.35	74	100	5,38	Baik
Y2.3	30	40.54	11	14.86	16	21.62	12	16.22	5	6.76	0	0	0	0	74	100	5,66	Sangat baik
Mean variabel y1																	5,58	Sangat baik

Sumber : data primer diolah

Pada Tabel diatas dapat diketahui bahwa dari 74 responden, terdapat 19 responden atau 25,68% yang menyatakan sangat tinggi tentang Berencana untuk mengakses website di masa yang akan datang, yang menyatakan tinggi sebanyak 29 responden atau 39,19%, yang menyatakan kurang tinggi sebanyak 13 responden atau 17,57%, yang menyatakan netral sebanyak 10 responden atau 13,51%, yang menyatakan cukup rendah sebanyak 3 responden atau 4,05%, yang menyatakan rendah sebanyak 0 responden atau 0%, dan yang menyatakan sangat rendah sebanyak 0 responden atau 0%. Nilai mean sebesar 5,69 yang terletak pada interval  $>5,51-6,50$  yang artinya berada pada kategori sangat baik. Berdasarkan mean pada item (y1.1) tentang Berencana untuk mengakses website di masa yang akan datang, sehingga

dapat digambarkan dengan kemudahan dan fitur pada situs membuat minat user untuk mengakses website untuk yang akan datang.

Pada unit kedua dapat diketahui bahwa dari 74 responden, terdapat 21 responden atau 28,38% yang menyatakan sangat tinggi tentang sering memakai jasa di situs Kaskus daripada situs lain, yang menyatakan tinggi sebanyak 13 responden atau 17,57%, yang menyatakan kurang tinggi sebanyak 23 responden atau 31,08%, yang menyatakan netral sebanyak 11 responden atau 14,86%, yang menyatakan cukup rendah sebanyak 3 responden atau 4,05%, yang menyatakan rendah sebanyak 2 responden atau 2,70%, dan yang menyatakan sangat rendah sebanyak 1 responden atau 1,35%. Nilai mean sebesar 5,38 yang terletak pada interval  $>4,51-5,50$  yang artinya berada pada kategori sangat baik. Berdasarkan mean pada item (y1.2) tentang sering memakai jasa di situs Kaskus daripada situs lain dapat digambarkan dengan kemudahan dan fitur layanan pada situs FJB yang tidak asing bagi user membuat minat user untuk lebih sering memakai layanan tersebut.

Pada ketiga dapat diketahui bahwa dari 74 responden, terdapat 30 responden atau 40,54% yang menyatakan sangat tinggi tentang Selalu akan mengakses website di masa yang akan datang, yang menyatakan tinggi sebanyak 11 responden atau 14,86%, yang menyatakan kurang tinggi sebanyak 16 responden atau 21,62%, yang menyatakan netral sebanyak 12 responden atau 16,22%, yang menyatakan cukup rendah

sebanyak 5 responden atau 6,76%, yang menyatakan rendah sebanyak 0 responden atau 0%, dan yang menyatakan sangat rendah sebanyak 0 responden atau 0%. Nilai mean sebesar 5,66 yang terletak pada interval  $>5,51-6,50$  yang artinya berada pada kategori sangat baik. Berdasarkan mean pada item (y1.3) tentang tentang Selalu akan mengakses website di masa yang akan datang, dapat digambarkan dengan kemudahan dan fitur layanan pada akan menarik minat bagi user lebih sering mengakses pada situs kaskus

#### **D. Pembahasan**

Penelitian yang dilakukan untuk menguji dua variabel yaitu kemudahan dan kemanfaatan pada sikap pengguna dalam mengakses pada situs [www.kaskus.co.id](http://www.kaskus.co.id) yang menghasilkan data statistik. Data statistik yang dilakukan bertujuan untuk menghasilkan analisis data yang akurat dan signifikan. Pembahasan mengenai pengujian statistik yang telah dilakukan akan disajikan secara lengkap sebagai berikut:

1. Pengaruh Kemudahan dan Kemanfaatan secara bersama-sama pada Sikap Pengguna

Hasil analisis statistik menggunakan regresi linier berganda menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan secara bersamaan antara variabel kemudahan dan kemanfaatan Pada sikap pengguna. Hal ini menunjukkan bahwa semua variabel kemudahan dan kemanfaatan mampu

mempengaruhi secara bersama-sama pada sikap pengguna untuk mengakses atau menggunakan situs [www.kaskus.co.id](http://www.kaskus.co.id) untuk mencari informasi.

## 2. Pengaruh Kemudahan dan Kemanfaatan secara sendiri-sendiri terhadap pada Sikap Pengguna

Pengujian hipotesis yang kedua menghasilkan gambaran mengenai pengaruh kemudahan dan kemanfaatan secara sendiri-sendiri pada sikap pengguna. Hasil analisis statistik membuktikan bahwa secara sendiri-sendiri terdapat pengaruh yang signifikan pada kemudahan dan kemanfaatan pada sikap pengguna. Pembahasan lengkap disajikan sebagai berikut:

### a. Pengaruh Variabel Kemudahan Pada Sikap Pengguna

Hasil pengujian membuktikan bahwa persepsi kemudahan mempunyai pengaruh secara signifikan pada Sikap pengguna. Menurut Jogianto (2007:115) kemudahan penggunaan persepsian (*perceived ease of use*) didefinisikan sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan suatu teknologi akan bebas dari usaha (*is the extent to which a person believes that using a technology will be free of effort*) Dari definisinya, diketahui bahwa konstruk kemudahan penggunaan persepsian (*perceived ease of use*) ini juga merupakan sesuatu kepercayaan (*belief*) tentang proses pengambilan keputusan. Jika seseorang merasa percaya bahwa sistem informasi mudah digunakan maka dia akan menggunakannya. Sebaliknya jika seseorang merasa percaya bahwa sistem informasi tidak mudah digunakan maka dia tidak akan menggunakannya. Dengan demikian, dapat dijelaskan bahwa semakin tinggi kemudahan yang

didapat, minat positif untuk menggunakan sistem tersebut akan timbul dari penggunaanya dan menyebabkan semakin besar keinginan untuk menggunakan sistem tersebut.

b. Pengaruh Variabel Kemanfaatan Pada Sikap Pengguna

Hasil pengujian membuktikan bahwa persepsi manfaat mempunyai pengaruh secara signifikan Pada sikap pengguna. Menurut Vankatesh & Davis (2000) kemanfaatan sebagai derajat keyakinan seseorang bahwa menggunakan suatu sistem akan meningkatkan pencapaian di dalam perkerjaan. Kegunaan persepsian (*perceived usefulness*) didefinisikan sebagai sejauh mana seorang percaya bahwa menggunakan teknologi akan meningkatkan kinerja pekerjaannya (*“as the extent to which a person believes that using a technology will enhance her on his performance.”*). Dari definisinya diketahui bahwa kegunaan persepsian (*perceived usefulness*) merupakan suatu kepercayaan (*belief*) tentang proses pengambilan keputusan. Dengan demikian jika seseorang merasa bahwa sistem informasi berguna maka dia akan menggunakannya. Sebaliknya jika seseorang merasa percaya bahwa sistem informasi kurang berguna maka dia tidak akan menggunakannya. Dapat disimpulkan bahwa persepsi tentang kegunaan dalam menggunakan suatu sistem merupakan faktor yang dominan untuk menjelaskan manfaat dari penggunaan suatu sistem tersebut. Untuk meningkatkan manfaat dari penggunaannya itu sendiri, diperlukan kesadaran dari penyedia layanan tersebut untuk menekankan keuntungan (kenyamanan, manfaat, dan lain lain) apa saja yang diberikan dalam pelayanannya. Seorang individu akan merasa

*familiar* terlebih dahulu dan menikmati dalam menggunakan teknologi lalu mereka dapat merasakan manfaat dari teknologi yang digunakan.



## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui variabel mana sajakah yang mempunyai pengaruh pada Sikap pengguna. Dalam penelitian ini variabel bebas yang digunakan adalah variabel kemudahan penggunaan ( $X_1$ ) dan kemanfaatan ( $X_2$ ) sedangkan variabel terikat yang digunakan adalah Sikap pengguna ( $Y$ ).

Berdasarkan pada penghitungan analisis regresi linier berganda, dapat diketahui :

1. Pengaruh secara simultan (bersama-sama) tiap variabel bebas terhadap Sikap pengguna dilakukan dengan pengujian F-test. Dari hasil analisis regresi linier berganda diperoleh nilai  $F_{hitung}$  sebesar 39,246, sedangkan  $F_{tabel}$  pada taraf signifikan 0,05 menunjukkan nilai sebesar 3,126, Hal tersebut berarti  $F_{hitung}$  lebih besar dari  $F_{tabel}$  sehingga  $H_0$  ditolak, yang berarti variabel bebas mempunyai pengaruh yang signifikan secara simultan terhadap Sikap pengguna. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengujian terhadap hipotesis yang menyatakan bahwa adanya pengaruh secara bersama-sama (simultan) variabel bebas terhadap variabel Sikap pengguna dapat diterima.
2. Untuk mengetahui pengaruh secara individu (parsial) variabel bebas (kemudahan penggunaan( $X_1$ ) dan kemanfaatan ( $X_2$ )) terhadap Sikap

pengguna dilakukan dengan pengujian t-test. Berdasarkan pada hasil uji didapatkan bahwa terdapat dua variabel yang mempunyai pengaruh signifikan terhadap Sikap pengguna yaitu kemudahan penggunaan dan kemanfaatan

3. Berdasarkan pada hasil uji t didapatkan bahwa variabel kemanfaatan mempunyai nilai t hitung dan koefisien beta yang paling besar. Sehingga variabel kemanfaatan mempunyai pengaruh yang paling kuat dibandingkan dengan variabel yang lainnya maka variabel kemanfaatan mempunyai pengaruh yang dominan terhadap Sikap pengguna.

#### **B. Saran**

Berdasarkan kesimpulan di atas, dapat dikemukakan beberapa saran yang diharapkan dapat bermanfaat bagi perusahaan maupun bagi pihak-pihak lain. Adapun saran yang diberikan, antara lain:

1. Diharapkan pihak perusahaan dapat mempertahankan serta meningkatkan pelayanan terhadap kemanfaatan, karena variabel kemanfaatan mempunyai pengaruh yang dominan dalam mempengaruhi Sikap pengguna, diantaranya yaitu dengan menambah fitur dan layanan baru sehingga mempermudah pengguna untuk mengakses dan mencari informasi yang tepat ke dalam situs, sehingga Sikap pengguna akan meningkat.
2. Mengingat variabel bebas dalam penelitian ini merupakan hal yang sangat penting dalam mempengaruhi Sikap pengguna diharapkan hasil penelitian ini dapat dipakai sebagai acuan bagi peneliti selanjutnya untuk mengembangkan penelitian ini dengan mempertimbangkan variabel-

variabel lain yang merupakan variabel lain diluar variabel yang sudah masuk dalam penelitian ini.



## DAFTAR PUSTAKA

- Alexa. (2012). *Advance Demographics for kaskus*, di akses pada 22 April 2012, dari Alexa: <http://www.alexa.com/siteinfo/kaskus.us>
- Ahmadi. A. 1991. *Psikologi Sosial. Edisi Revisi*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Ajzen, I. (1991). *The Theory of Planned Behavior. Organizational Behavior and Human Decision Processes*, 50,179-21
- Amoroso, D.and Gardner,C D.L. (2004), "*Development of an instrument to measure the acceptance of internet technology by consumers*", , pp. 260-9.
- \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_.and \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_ "*Development of an Instrument to Measure the Acceptance of Internet Technology by Consumers, Working Paper, San Diego State University, College of Business Administration, San Diego, California*
- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik.*, Penerbit PT Rineka Cipta, Jakarta.
- \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik.*, Edisi Revisi 2010. Penerbit PT Rineka Cipta, Jakarta.
- Davis, F., D. 1989. *Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and User Acceptance of Information Technology. MIS quarterly*. Volume 13(3), 319-340.
- Fishbein, M. and I. Ajzen, (1975). *Attitude Intention and Behavior: An Introduction to Theory and Research*. Reading, MA: Addison-Wesley Publishing Company.
- Gaertner, N. dan Smith, M., 2001. *E-Commerce in a Web-based Environment: Auditing Relative Advantages in The Australian Health Sector, Managerial Auditing Journal*, 16 (6): 347-365.
- Haag, S., Cunnings, M., & McCubbrey & Rea Jr., A.I. 2004. *Computing Concepts: Complete edition*, Ed. 2. New York: McGraw-Hill/Irwin.
- \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_, & \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_. 2004. *Management Information System For The Information Age*: Ed. 4. New York: McGraw-Hill/Irwin

- Hartono, Jogiyanto. 2005. *Analisis dan Desain Sistem Informasi: Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktek Aplikasi Bisnis*. Yogyakarta: Andi.
- Hasan, M. Iqbal. 2002. *Pokok-Pokok Metodologi Penelitian dan Aplikasinya*. Jakarta :Ghalia Indonesia
- Indrajit, R.E. 2001. *Pengantar Konsep Dasar Manajemen Sistem Informasi dan Teknologi Informasi*, Jakarta: PT. Elex Media Komputindo
- Jogiyanto, H.M. 2004. *Metodologi Penelitian Bisnis*. Yogyakarta : BPFE
- \_\_\_\_\_. 2007. *Sistem Informasi Kepeilakuan*. Yogyakarta : andy
- Jarvenpaa, S. L., Tractinsky, N., and Vitale, M. 2000 "Consumer trust in an Internet store," *Information Technology and Management*.
- Kotler, Philip & Gary Armstrong., 2003, *Marketing An Introduction, sixth edition, Upper Saddle River*, Prentice hall, New Jersey
- \_\_\_\_\_. 2002. *Manajemen pemasaran 2, Edisi Milenium*, Penerbit Prenhallindo, Jakarta.
- Kerlinger, Fred. 1990. *Asas-Asas Penelitian Behavioral*, Diterjemahkan oleh Gadjah Mada University Press. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- \_\_\_\_\_. & Lee, H.B. (2000). *Foundations of Behavioral Research. FL: Harcourt Publishers*.
- Laudon, K. C., dan Laudon, J. P. 2000. *Management Information Systems: Organization and Technology in The Networked Enterprise Sixth Edition*. New Jersey: Prentice-Hall International.
- \_\_\_\_\_, dan \_\_\_\_\_. 2008. *Sistem Informasi Manajemen*, edisi ke empat, penerbit Salemba.
- Liu, C., & Arnett, K. P. (2001). "Key Dimensions of Web Design Quality as Related to Consumer Response." *Journal of Computer Information Systems*
- Ma'ruf. JJ. Ramayah, T. & Mohammed, O.2002. *Pengembangan Model. Pengukuran untuk Memprediksi Perilaku Niat Menggunakan Media Internet: Suatu Pendekatan Structural Equation Model*. The Procceding of the International Seminar Indonesia-Malaysia.

- Malhotra, Naresh K. 2005. *Riset Pemasaran dan Pendekatan Terapan*. Diterjemahkan oleh: Marya, Soleh Rusyadi, Jilid 1, Edisi keempat, Penerbit PT. Indeks Kelompok Gramedia, Jakarta.
- McLeod, R dan Schell, G. P., 2004. *Management Informasi Systems. Ninth Edition*. Pearson Education inc., New Jersey 07458.
- McKechnie, S. Winkl Hover, H. & Ennew, E. 2006. *Applying The Technology Acceptance Model to The Online Retailing of Financial Service. International Journal of Retail & Distribution Management*.
- Nazir, Moch. 2009. *Metode Penelitian*, Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Norton, P. 2003. *Peter Norton's Computing Fundamentals*, Ed 5. Glencoe/Mcgraw-Hill.
- O'Brien, J.A. 2003. *Introduction to Information System: Essential for the E-Business Enterprise*, Ed. 11 New York: McGraw-Hill Irwin.
- O'Leary, T.J. & O'Leary, L.I. 2005, *Computing Essentials 2005, Complete Edition*, New York: McGraw-Hill/Technology Education
- Sanusi, A. 2003. *Metodologi Penelitian Praktis. Untuk Ilmu Sosial dan Ekonomi*. Malang: Bantara Media.
- Singarimbun, M. dan Effendi, 1989, *Metode Penelitian Survei*, Jakarta : penerbit LP3ES
- Sugiyono, (2008), *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*, Penerbit Alfabeta, Bandung.
- Sunarto, 2001, *Tipografi: dalam Desain Grafis*, Jakarta: Erlangga.
- Sanchez-Franco, M & Roldan. J.L. 2005. *Web, Acceptance & Usage Model: A Comparison Between Goal Directed & Experiential Web User. Internet Research*
- Thomas W, et al. (2005). *Electronic market and electronic hierarchies : effect of information technology on market structure and corporate strategies*.
- Thompson R. L. et al (1991). *Personal Computing: Toward a Conceptual Model of Utilization*.

Tomasi, W. 2005. *Introduction to Data Communication and Networking*, New Jersey: Pearson Education, Inc.

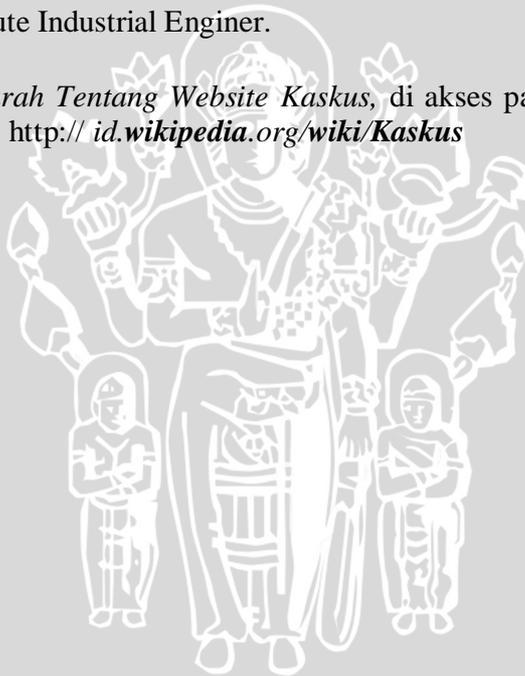
Usdiyanto, R. 2001. *Framework E-Commerce*. Yogyakarta: Penerbit Andi

Van der Heijden, H. and Verhagen, T. (2003), "*Online store image: conceptual foundations and empirical measurement*", *Information and Management*, Vol. 41 No. 5, pp. 609-17

Venkatesh, Moris, M., G., Davis, G., B., dan Davis F., D. 2003. *User Acceptance of Information Technology: Toward a Unified View*. *MIS Quarterly*. Volume 27(3), 425-478.

Wang, E. Coldwell, S.E. Salvendy. G. 2003. *Usability Comparison: Similiarty & Difference Betwen E-Commerce & World Wide Web*. *Journal of The Chinesse Institute Industrial Engineer*.

Wikipedia. (2012). *Sejarah Tentang Website Kaskus*, di akses pada 15 Maret 2012, dari Wikipedia: [http:// id.wikipedia.org/wiki/Kaskus](http://id.wikipedia.org/wiki/Kaskus)



## Lampiran 1

**KUESIONER PENELITIAN****PENELITIAN SKRIPSI MENGENAI****PENGARUH KEMUDAHAN DAN KEMANFAATAN PADA SIKAP  
PENGUNAAN WEBSITE**

(Survei pada pengguna Situs Kaskus di Kelurahan Kauman kecamatan Klojen Kota  
Malang)

Kepada Yth. Saudara/i

Penelitian ini dilakukan dalam rangka menyelesaikan tugas akhir untuk meraih gelar sarjana (S1) pada Fakultas Administrasi Jurusan Administrasi Bisnis Universitas Brawijaya Malang. Saya selaku peneliti memohon kesediaan Saudara/i untuk meluangkan waktu, guna menjadi responden dengan cara mengisi daftar pertanyaan yang telah disediakan. Saya menjamin kerahasiaan jawaban yang telah diberikan, maka dengan ini saya mengharapkan jawaban yang sesuai dengan pendapat Saudara/i.

Demikian permohonan saya, atas kerjasama dan segala bantuan Saudara/I saya ucapkan terima kasih.

Hormat saya

Moch Iskandar Z

Lanjutan Lampiran 1

**I. Petunjuk pengisian.**

1. Mohon dijawab dengan menggunakan tanda (v) pada jawaban yang tersedia dan menurut saudara benar.
2. Identitas dan jawaban saudara akan dirahasiakan.
3. Jawaban saudara sangat membantu atas keberhasilan penelitian ini.

**II. Identitas Responden**

1. Nama : .....
2. Jenis kelamin :
 

<input type="checkbox"/> Laki-laki	<input type="checkbox"/> Perempuan
------------------------------------	------------------------------------
3. Kota Asal : .....
4. Pendidikan :
 

<input type="checkbox"/> SD	<input type="checkbox"/> Diploma
<input type="checkbox"/> SMP	<input type="checkbox"/> Sarjana
<input type="checkbox"/> SMA	
5. Usia Saudara/I saat ini
 

<input type="checkbox"/> 18 – 25 tahun	<input type="checkbox"/> 33 – 39 tahun
<input type="checkbox"/> 26 – 32 tahun	<input type="checkbox"/> 40 – 45 tahun
6. Berapa lama dalam 1 hari anda mengalokasi waktu untuk bermain internet?
 

<input type="checkbox"/> < 1 jam	<input type="checkbox"/> 2-3 jam	<input type="checkbox"/> >5 jam
<input type="checkbox"/> 1-2 jam	<input type="checkbox"/> 3- 5 jam	

### III. KUESIONER

- Beri tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan.

#### Variabel X<sub>1</sub> (Kemudahan)

No.	Pernyataan	dimensi	opsi							dimensi
			1	2	3	4	5	6	7	
1	Sangat mudah mengakses Situs Kaskus untuk melakukan hal yang di inginkan.	Sulit								Mudah
2	Situs Kaskus mudah untuk di mengerti dan jelas.	Sulit								Mudah
3	Situs Kaskus sangat fleksibel untuk berinteraksi dengan user.	Bertolak belakang								Sesuai
4	Situs Kaskus sangat mudah untuk digunakan untuk berbagi informasi	Sulit								Mudah

#### Variabel X<sub>2</sub> (Manfaat)

No.	pernyataan	dimensi	opsi							dimensi
			1	2	3	4	5	6	7	
1	Forum dalam Kaskus berguna sebagai sarana jasa jual beli dan mencari informasi.	Rendah								Tinggi
2	mudah menemukan informasi yang diinginkan forum Kaskus	Sulit								Mudah
3	Aksesibilitas <i>situs</i> Kaskus yang cepat.	Lambat								Cepat
4	Merupakan cara yang sangat efektif berinteraksi dengan berbagai user dalam forum Kaskus.	Bertolak belakang								Sesuai

**Variabel Y ( Sikap Pengguna)**

No.	pernyataan	dimensi	opsi							dimensi	
			1	2	3	4	5	6	7		
1	Berencana untuk mengakses website di masa yang akan datang	Rendah									Tinggi
2	sering memakai jasa di situs Kaskus daripada situs lain.	Jarang									Sering
3	Selalu akan mengakses website di masa yang akan datang	Jarang									Sering

Malang, / /

Responden



No.	X1.1	X1.2	X1.3	X1.4	X1	X2.1	X2.2	X2.3	X2.4	X2	Y1	Y2	Y3	Y
1	5	7	6	5	23	6	6	7	5	24	6	5	7	18
2	5	6	7	6	24	5	6	7	6	24	6	7	5	18
3	5	5	6	7	23	6	7	5	6	24	6	7	5	18
4	5	6	5	7	23	5	6	7	5	23	6	6	7	19
5	6	7	6	7	26	6	7	5	5	23	6	5	7	18
6	7	4	3	3	17	5	4	5	5	19	5	5	5	15
7	5	4	5	5	19	4	3	4	4	15	4	5	4	13
8	7	5	6	6	24	6	7	6	6	25	6	5	7	18
9	5	3	3	6	17	7	4	3	5	19	4	4	4	12
10	4	4	3	3	14	6	6	7	7	26	7	7	6	20
11	5	6	5	5	21	6	5	5	6	22	7	5	7	19
12	4	4	5	5	18	6	5	6	5	22	6	5	5	16
13	5	4	5	5	19	7	6	6	6	25	4	2	5	11
14	4	6	5	6	21	4	5	3	5	17	5	1	6	12
15	6	4	6	5	21	6	5	4	7	22	5	5	5	15
16	7	1	5	7	20	7	7	7	7	28	7	7	7	21
17	4	4	7	7	22	6	6	5	6	23	7	2	4	13
18	5	6	4	6	21	7	7	5	7	26	7	4	7	18
19	4	4	7	7	22	6	6	4	5	21	6	6	6	18
20	6	6	6	5	23	6	7	4	6	23	7	7	7	21
21	5	5	5	7	22	6	6	6	6	24	5	3	6	14
22	5	6	7	5	23	6	7	5	6	24	6	7	5	18
23	5	3	6	7	21	7	4	5	6	22	5	4	3	12
24	7	7	7	7	28	6	7	7	7	27	6	7	7	20
25	4	5	5	6	20	5	5	4	4	18	3	5	3	11
26	4	4	5	5	18	7	7	6	5	25	6	6	7	19
27	7	7	6	7	27	7	6	6	6	25	7	7	7	21
28	7	7	5	7	26	5	6	7	6	24	5	6	7	18
29	7	6	5	6	24	7	6	5	4	22	7	5	4	16
30	6	7	4	6	23	6	6	7	6	25	6	5	7	18

31	4	5	4	4	17	3	7	5	6	21	4	5	4	13
32	3	2	2	5	12	3	2	4	2	11	4	4	3	11
33	7	7	5	7	26	7	6	5	7	25	6	7	7	20
34	3	2	2	7	14	4	6	7	4	21	3	4	4	11
35	5	5	5	5	20	5	7	6	7	25	6	6	7	19
36	5	5	5	5	20	5	6	7	7	25	7	7	7	21
37	5	5	5	3	18	6	6	6	7	25	7	7	7	21
38	6	6	6	4	22	7	7	7	7	28	7	7	7	21
39	5	5	6	3	19	5	4	5	4	18	6	6	6	18
40	6	7	6	4	23	4	3	5	4	16	6	6	5	17
41	6	6	6	6	24	3	4	4	3	14	6	5	6	17
42	5	5	5	4	19	6	7	7	7	27	7	7	7	21
43	4	4	4	6	18	6	7	7	6	26	7	7	7	21
44	2	3	3	4	12	5	4	6	4	19	4	3	4	11
45	4	4	5	5	18	4	3	5	4	16	4	4	5	13
46	4	3	4	6	17	6	7	5	6	24	6	6	7	19
47	4	3	3	6	16	6	5	6	6	23	5	5	4	14
48	3	2	2	5	12	5	5	5	5	20	5	5	5	15
49	4	3	4	4	15	6	7	6	7	26	6	7	7	20
50	4	5	5	5	19	4	4	4	4	16	6	5	6	17
51	3	3	3	5	14	7	6	6	6	25	6	6	7	19
52	3	2	4	7	16	4	5	3	5	17	5	4	5	14
53	4	4	6	7	21	6	5	4	7	22	6	5	6	17
54	5	6	6	7	24	7	7	7	7	28	7	7	7	21
55	5	2	6	3	16	6	6	5	6	23	5	5	6	16
56	7	7	7	7	28	7	7	5	7	26	7	7	7	21
57	6	5	5	6	22	6	6	4	5	21	6	6	7	19
58	4	2	5	3	14	6	7	4	6	23	5	5	5	15
59	6	6	5	6	23	6	6	6	6	24	6	5	6	17
60	5	5	5	5	20	6	7	7	6	26	6	5	5	16
61	4	4	4	5	17	7	6	6	6	25	6	6	6	18

62	5	5	5	5	20	7	7	7	7	28	7	7	7	21
63	7	5	6	6	24	3	3	4	4	14	4	3	3	10
64	5	3	3	4	15	6	7	5	6	24	5	6	4	15
65	4	4	3	3	14	5	6	7	6	24	6	5	5	16
66	5	5	5	5	20	7	7	7	7	28	7	7	7	21
67	6	6	6	6	24	5	4	5	4	18	6	6	5	17
68	5	6	5	5	21	4	3	4	5	16	3	4	4	11
69	4	4	4	4	16	6	7	6	6	25	7	7	7	21
70	6	4	6	5	21	7	4	3	5	19	5	4	3	12
71	7	6	6	6	25	5	5	3	3	16	6	4	4	14
72	4	3	3	3	13	6	5	5	6	22	4	4	5	13
73	4	4	4	4	16	5	6	7	5	23	4	5	4	13
74	5	4	5	6	20	7	7	7	7	28	7	7	7	21



Lampiran 2. Frekuensi Jawaban Responden

**Frequency Table**

**X1.1**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 7.00	11	14.9	14.9	14.9
6.00	11	14.9	14.9	29.7
5.00	25	33.8	33.8	63.5
4.00	21	28.4	28.4	91.9
3.00	5	6.8	6.8	98.6
2.00	1	1.4	1.4	100.0
Total	74	100.0	100.0	

**X1.2**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 7.00	9	12.2	12.2	12.2
6.00	15	20.3	20.3	32.4
5.00	16	21.6	21.6	54.1
4.00	18	24.3	24.3	78.4
3.00	9	12.2	12.2	90.5
2.00	6	8.1	8.1	98.6
1.00	1	1.4	1.4	100.0
Total	74	100.0	100.0	

**X1.3**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 7.00	6	8.1	8.1	8.1
6.00	19	25.7	25.7	33.8
5.00	27	36.5	36.5	70.3
4.00	10	13.5	13.5	83.8
3.00	9	12.2	12.2	95.9
2.00	3	4.1	4.1	100.0
Total	74	100.0	100.0	

**X1.4**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	7.00	17	23.0	23.0	23.0
	6.00	18	24.3	24.3	47.3
	5.00	22	29.7	29.7	77.0
	4.00	9	12.2	12.2	89.2
	3.00	8	10.8	10.8	100.0
	Total	74	100.0	100.0	

**X2.1**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	7.00	18	24.3	24.3	24.3
	6.00	30	40.5	40.5	64.9
	5.00	14	18.9	18.9	83.8
	4.00	8	10.8	10.8	94.6
	3.00	4	5.4	5.4	100.0
	Total	74	100.0	100.0	

**X2.2**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	7.00	25	33.8	33.8	33.8
	6.00	23	31.1	31.1	64.9
	5.00	11	14.9	14.9	79.7
	4.00	9	12.2	12.2	91.9
	3.00	5	6.8	6.8	98.6
	2.00	1	1.4	1.4	100.0
	Total	74	100.0	100.0	

**X2.3**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	7.00	20	27.0	27.0	27.0
	6.00	15	20.3	20.3	47.3
	5.00	21	28.4	28.4	75.7
	4.00	13	17.6	17.6	93.2
	3.00	5	6.8	6.8	100.0
	Total	74	100.0	100.0	

**X2.4**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	7.00	18	24.3	24.3	24.3
	6.00	27	36.5	36.5	60.8
	5.00	15	20.3	20.3	81.1
	4.00	11	14.9	14.9	95.9
	3.00	2	2.7	2.7	98.6
	2.00	1	1.4	1.4	100.0
	Total	74	100.0	100.0	

**Y1**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	7.00	19	25.7	25.7	25.7
	6.00	29	39.2	39.2	64.9
	5.00	13	17.6	17.6	82.4
	4.00	10	13.5	13.5	95.9
	3.00	3	4.1	4.1	100.0
	Total	74	100.0	100.0	

**Y2**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	7.00	21	28.4	28.4	28.4
	6.00	13	17.6	17.6	45.9
	5.00	23	31.1	31.1	77.0
	4.00	11	14.9	14.9	91.9
	3.00	3	4.1	4.1	95.9
	2.00	2	2.7	2.7	98.6
	1.00	1	1.4	1.4	100.0
	Total	74	100.0	100.0	

**Y3**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	7.00	30	40.5	40.5	40.5
	6.00	11	14.9	14.9	55.4
	5.00	16	21.6	21.6	77.0
	4.00	12	16.2	16.2	93.2
	3.00	5	6.8	6.8	100.0
	Total	74	100.0	100.0	



### Lampiran 3. Uji Validitas dan Reliabilitas

#### Correlations

		X1
X1.1	Pearson Correlation	.785**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	74
X1.2	Pearson Correlation	.821**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	74
X1.3	Pearson Correlation	.800**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	74
X1.4	Pearson Correlation	.606**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	74

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level

#### Reliability

##### Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	74	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	74	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

##### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.745	4

## Correlations

### Correlations

		X2
X2.1	Pearson Correlation	.763**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	74
X2.2	Pearson Correlation	.875**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	74
X2.3	Pearson Correlation	.725**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	74
X2.4	Pearson Correlation	.868**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	74

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level

## Reliability

### Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	74	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	74	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.822	4

## Correlations

**Correlations**

		Y
Y1	Pearson Correlation	.872**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	74
Y2	Pearson Correlation	.852**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	74
Y3	Pearson Correlation	.877**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	74

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level

## Reliability

**Case Processing Summary**

		N	%
Cases	Valid	74	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	74	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.828	3



Lampiran 4. Matrik Korelasi

**Correlations**

**Correlations**

		X1	X2	Y
X1	Pearson Correlation	1	.121	.316**
	Sig. (2-tailed)		.305	.006
	N	74	74	74
X2	Pearson Correlation	.121	1	.685**
	Sig. (2-tailed)	.305		.000
	N	74	74	74
Y	Pearson Correlation	.316**	.685**	1
	Sig. (2-tailed)	.006	.000	
	N	74	74	74

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).



## Lampiran 4. Asumsi Klasik Regresi

### AUTOKORELASI

**Model Summary<sup>b</sup>**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	.725 <sup>a</sup>	.525	.512	2.33720	1.693

a. Predictors: (Constant), X2, X1

b. Dependent Variable: Y

### MULTIKOLINIERITAS

Model		Correlations			Collinearity Statistics	
		Zero-order	Partial	Part	Tolerance	VIF
1	X1	.316	.323	.235	.985	1.015
	X2	.685	.687	.652	.985	1.015

### NORMALITAS

#### NPar Tests

**One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		X1	X2	Y	Unstandardized Residual
N		74	74	74	74
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	19.9324	22.5000	16.8243	.0000000
	Std. Deviation	3.95638	3.85792	3.24927	2.30495779
Most Extreme Differences	Absolute	.088	.138	.141	.062
	Positive	.057	.077	.099	.037
	Negative	-.088	-.138	-.141	-.062
Kolmogorov-Smirnov Z		.756	1.185	1.215	.533
Asymp. Sig. (2-tailed)		.617	.120	.104	.939

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

### HETEROSKEDASTISITAS

**Coefficients<sup>a</sup>**

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Correlations			Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Zero-order	Partial	Part	Tolerance	VIF
1	(Constant)	4.762	2.145		2.219	.030					
	LN_X1	-.849	.516	-.191	-1.648	.104	-.208	-.192	-.189	.983	1.017
	LN_X2	-.636	.553	-.133	-1.150	.254	-.158	-.135	-.132	.983	1.017

a. Dependent Variable: LN\_UR

Lampiran 5. Regresi Linier Berganda

## Regression

### Descriptive Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
Y	16.7297	3.34458	74
X1	19.9324	3.95638	74
X2	22.4054	3.92714	74

### Correlations

		Y	X1	X2
Pearson Correlation	Y	1.000	.316	.685
	X1	.316	1.000	.121
	X2	.685	.121	1.000
Sig. (1-tailed)	Y	.	.003	.000
	X1	.003	.	.153
	X2	.000	.153	.
N	Y	74	74	74
	X1	74	74	74
	X2	74	74	74

### Variables Entered/Removed<sup>a</sup>

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	X2, X1 <sup>b</sup>	.	Enter

- All requested variables entered.
- Dependent Variable: Y

### Model Summary<sup>b</sup>

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	.725 <sup>a</sup>	.525	.512	2.33720	1.693

- Predictors: (Constant), X2, X1
- Dependent Variable: Y

**ANOVA<sup>b</sup>**

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	428.758	2	214.379	39.246	.000 <sup>a</sup>
	Residual	387.837	71	5.462		
	Total	816.595	73			

a. Predictors: (Constant), X2, X1

b. Dependent Variable: Y

**Coefficients<sup>a</sup>**

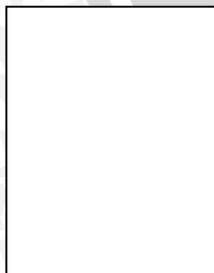
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Correlations			Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Zero-order	Partial	Part	Tolerance	VIF
1	(Constant)	.204	1.986		.103	.918					
	X1	.200	.070	.237	2.877	.005	.316	.323	.235	.985	1.015
	X2	.559	.070	.657	7.970	.000	.685	.687	.652	.985	1.015

a. Dependent Variable: Y



## CURRICULUM VITAE

Nama : Moch Iskandar Z  
NIM : 0910320297  
Tempat dan tanggal lahir : Malang, 8 November 1990  
Alamat : Jalan A.R. Hakim No 1204, Malang  
Pendidikan : - SDN KAUMAN I tamat tahun 2003  
- SMPN 8 MALANG tamat tahun 2006  
- SMAN 9 MALANG tamat tahun 2009  
- Jurusan Administrasi Bisnis Fakultas Ilmu Administrasi  
Universitas Brawijaya tahun 2009 – sekarang.  
Pengalaman Organisasi : -  
Pengalaman Kerja : -



## Surat Keterangan

Yang bertanda tangan di bawah ketua RW. 10 di Kelurahan Kauman Kecamatan Klojen Kota Malang menerangkan bahwa Mahasiswa Fakultas Ilmu Administrasi Universitas Brawijaya Malang dibawah ini:

No	Nama	NIM	Jurusan
1	Moch. Iskandar Z	0910320297	Fakulta Ilmu Administrasi Bisnis

Telah melakukan kegiatan penelitian ditempat kost yang berada di wilayah RW. 10 dengan judul **"Pengaruh Kemudahan dan Kemanfaatan Pada Sikap Penggunaan Website (Survei pada pengguna Situs Kaskus di Kelurahan Kauman kecamatan Klojen Kota Malang)"**, pada tanggal 1 Desember sampai 24 Desember 2013. Dengan data yang telah diperoleh :

No	Tempat	Alamat	Penghuni (orang)
1	Kost 1 RW10/RT 3	Jl. Arif Rahman Hakim No. 1205	20
2	Kost 2 RW10/RT 3	Jl. Arif Rahman Hakim No. 1210	23
3	Kost 3 RW10/RT 4	Jl. Arif Rahman Hakim No. 1214	10
4	Kost 4 RW10/RT 4	Jl. Arif Rahman Hakim No. 1219	12
5	Kost 5 RW10/RT 3	Jl. Arif Rahman Hakim No. 1211	12
6	Kost 6 RW10/RT 6	Jl. Arif Rahman Hakim No. 1227	14
Jumlah			91

Dengan demikian surat keterangan ini, agar digunakan untuk keperluan sebagaimana mestinya.

Malang,

Ketua RW 10,

