

Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Penggunaan Ponsel Berinternet

Nyimas Sopiah

Program Studi Manajemen Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Bina Darma, Palembang,
email: nyimas_sopiah@mail.binadarma.ac.id.

Abstrak – Penggunaan *internet* tidak hanya bisa dipakai menggunakan *Personal Computer (PC)*, *laptop* dan *notebook* saja, melainkan juga dapat diakses melalui ponsel. Pengaksesan *internet* melalui ponsel di Indonesia masih termasuk teknologi yang masih berkembang. Penggunaan ponsel berinternet di kalangan mahasiswa Universitas Bina Darma (UBD) sudah dapat dilihat sejak 2 tahun belakangan. Fasilitas yang ditawarkan untuk mahasiswa adalah penggunaan sistem akademik untuk mengakses informasi akademik bagi setiap mahasiswa, diantaranya adalah penggunaan *e-learning*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi mahasiswa UBD dalam menggunakan ponsel berinternet. Variabel bebas yang digunakan dalam penelitian ini adalah informasi (*information utility*), kesenangan (*leisure/fun activities*), komunikasi (*communication*), dan transaksi (*transaction*). Sedangkan variabel terikatnya adalah perilaku (*attitude*). Dari nilai *t* hitung dan tingkat signifikan masing-masing variabel bebas menunjukkan bahwa memang ada pengaruh yang positif dan signifikan terhadap attitude mahasiswa dalam menggunakan internet di ponsel. Urutan pertama adalah variabel kesenangan, kedua adalah transaksi, ketiga adalah informasi dan terakhir adalah komunikasi.

Kata Kunci: Informasi, Kesenangan, Komunikasi, Transaksi dan Perilaku.

Abstract - The use of the Internet can not only be carried out using a Personal Computer (PC), laptops and notebooks, but also can be accessed through mobile phones. Accessing the Internet through mobile phones in Indonesia is still including the technology is still evolving. The use of mobile phones among students surf Universitas Bina Darma (UBD) can already be seen from the last 2 years. The facilities offered to the students is the use of the academic system to access academic information for each student, including the use of e-learning. The purpose of this study was to determine the factors that influence the UBD students using cell phones to the internet. Independent variables used in this study is information utility, leisure/fun activities, communication, and transaction. While the dependent variable is attitude. Of *t* value and significant level of each independent variable indicates that there is a positive and significant impact on student attitude in using the internet on mobile phones. The first sequence is variable pleasure, the second is the transaction, is the third and final information is communication.

Keywords: Information Utility, Leisure/Fun Activities, Communication, Transaction, and Attitude.

1. PENDAHULUAN

Sejak diperkenalkan pada masyarakat dunia dalam suatu demonstrasi di *International Computer Communication Conference (ICCC)* pada bulan Oktober 1972, *internet* telah mengalami perkembangan pesat. Berdasarkan sebuah situs yang bernama *Internet Worls Stats* [1], diketahui bahwa penggunaan *internet* di dunia pada saat ini diperkirakan 6.767.805.208 pengguna hingga 2009. Untuk benua Asia mencapai 3.808.070.503 pengguna atau mencapai 53,3% dari penggunaan internet secara keseluruhan. Sedangkan di Indonesia sendiri mencapai 240.271.522 pengguna atau mencapai 12,5 % dari benua Asia.

Fasilitas-fasilitas yang menyediakan akses internet juga telah banyak dapat kita lihat, misalnya di perkantoran, sekolah-sekolah, perpustakaan-perpustakaan, warung *internet (warnet)*, bahkan di area publik yang telah memasang *hot spot wifi (wireless fidelity)*. Penggunaan *internet* tidak hanya

bisa dipakai menggunakan *Personal Computer (PC)*, *laptop* dan *notebook* saja, melainkan juga dapat diakses melalui ponsel. Hal ini merupakan penggabungan antara teknologi informasi dan komunikasi. Sehubungan dengan semakin pentingnya peran internet ini, produsen *mobile* mengintegrasikan kedua teknologi tersebut menjadi suatu inovasi baru yaitu *internetenabled phone* atau ponsel berinternet.

Pengaksesan *internet* melalui ponsel di Indonesia masih termasuk teknologi yang masih berkembang. Berdasarkan riset yang dilakukan oleh perusahaan *Yahoo* dan *TNS* terhadap penggunaan *internet* di Indonesia menunjukkan bahwa pengaksesan *internet* melalui ponsel hanya 22 persen dari total pengguna *internet* [2] (cetak.kompas.com, 2009). Ponsel menjadi semakin lazim digunakan oleh orang Indonesia untuk mengakses internet. Pada tahun 2012 62% pengguna internet di Indonesia, mengakses internet melalui ponselnya. Angka ini mengalami kenaikan sebesar 40% dibandingkan pada tahun 2009 [3]. Menurut data APJII menunjukkan bahwa masing-masing operator telekomunikasi memiliki rata-rata 20

persen pelanggan yang menggunakan *internet* melalui ponsel, jumlah ini setara dengan 24 juta pengguna. Selain itu data juga menunjukkan bahwa pertumbuhan pengguna *internet* melalui ponsel mencapai 100 persen setiap tahunnya [4].

Di samping masih rendahnya pengguna *internet* melalui ponsel, timbul juga suatu peluang yang berpotensi bagi perusahaan-perusahaan informasi dan komunikasi, seperti yang di katakan oleh Turochas Fuad (kepala bagian dari Mobile Yahoo bagian Asia Tenggara) bahwa indonesia adalah pengguna ponsel terbesar di asia tenggara, dimana indonesia memiliki 100 juta pelanggan atau 100 juta nomor telepon. Turochas juga mengatakan bahwa banyak produsen yang ingin masuk ke *audience* konsumen, namun bingung caranya. Sedangkan dari sisi pengguna, mereka menginginkan kemudahan dalam *browsing*, mengecek *email*, bergabung dalam jaringan sosial atau *social network* (Tempointeraktif.com).

Universitas Bina Darma merupakan salah satu universitas yang berada di Palembang. Sehubungan dengan faktor infrastruktur telekomunikasi yang baik dan faktor geografis ini, sehingga pemasukan teknologi *mobile* pun mulai terlihat di kalangan mahasiswa Universitas Bina Darma. Penggunaan ponsel ber*internet* di kalangan mahasiswa sudah dapat dilihat sejak 2 tahun belakangan. Fasilitas yang ditawarkan untuk mahasiswa adalah penggunaan sistem akademik untuk mengakses informasi akademik bagi setiap mahasiswa, diantaranya adalah penggunaan *e-learning*, di mana mahasiswa dapat mengakses materi perkuliahan dan berkomunikasi dengan dosen mereka masing-masing. Di samping penggunaan secara akademik, seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, mereka juga bisa *browsing*, *download*, *chatting*, *emailing*, atau sekedar meng-*update* status di jejaring sosial, misalnya *facebook*, *twitter*, *friendster* dan lain-lain.

Wayne Buente dan Alice Robbin [5] lebih lanjut juga melakukan studi atau investigasi tentang trend aktivitas-aktivitas informasi internet warga Amerika antara Maret 2000 hingga Nopember 2004 dan telah berhasil mengklasifikasikan aktivitas-aktivitas internet menjadi empat dimensi kepentingan penggunaan internet. Dimensi-dimensi ini adalah informasi (*information utility*), kesenangan (*leisure/fun activities*), komunikasi (*communication*), dan transaksi (*transaction*). Dimensi-dimensi inilah yang akan digunakan sebagai variabel bebas dalam penelitian ini.

Theory of reasoned action dikemukakan pertama kali oleh Fishbein & Azjen pada tahun 1975 [6]. *Theory of Reasoned Action* menjelas rencana dari tindakan atau *behavior* seseorang yang dipengaruhi oleh niat atau *intention* untuk melakukan tindakan tersebut, dan niat atau *intention* ini dipengaruhi oleh *attitude* dan *subjective norm* dari orang tersebut [7]. *Attitude* adalah perasaan negatif atau positif seseorang terhadap tindakan tertentu [8]. Sedangkan *subjective*

norm diartikan sebagai persepsi seseorang bahwa sebagian besar dari orang yang penting baginya, berpikir bahwa sebaiknya melakukan atau tidak melakukan tindakan tertentu [9]. *Attitude* merupakan variabel terikat dalam penelitian ini.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di Universitas Bina Darma dengan mengambil populasi mahasiswa di fakultas Ilmu Komputer program studi Manajemen Informatika.

Penarikan sampel yang digunakan adalah kuesioner tertutup dengan jawaban yang tersedia berupa angka-angka interval dari 1 sampai 5. Kuesioner tersebut diuji coba kepada 100 responden. Uji validitas dan reliabilitas dilakukan dengan teknik *Cronbach's Alpha* melalui program SPSS.

Dalam penelitian ini terdapat tiga variabel bebas. Variabel bebas yang pertama adalah Informasi (X1), variabel bebas kedua adalah Kesenangan (X2), variabel bebas ketiga adalah Komunikasi (X3) dan variabel bebas ketiga adalah Transaksi (X4). Sedangkan variabel terikat adalah perilaku (Y). Penelitian ini akan melihat pengaruh XI secara parsial terhadap Y, pengaruh X2 secara parsial terhadap Y, pengaruh X3 secara parsial terhadap Y dan pengaruh X4 secara parsial terhadap Y, serta pengaruh X1, X2, X3 dan X4 secara bersama-sama terhadap Y.

Pengujian hipotesis dilakukan dengan uji statistik dengan menggunakan metode *Regresi Linier Berganda*, karena variabel independen yang digunakan lebih dari satu variabel. Dari hasil hipotesis menggunakan regresi linier berganda yaitu uji normalitas dan uji heterokedastisitas.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Analisis Statistik Deskriptif

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan alat penelitian berupa kuisisioner yang disebarikan kepada mahasiswa Universitas Bina Darma Program Studi Manajemen Informatika untuk mengetahui perilaku mahasiswa pada kepentingan penggunaan internet di ponsel. Karakteristik responden dalam penelitian ini antara lain jenis kelamin dan angkatan.

3.2 Karakteristik Responden

Berdasarkan jenis kelamin, dari 100 responden yang ada (mahasiswa Manajemen Informatika) terdiri dari 70 laki-laki dan 30 perempuan. Kemudian berdasarkan angkatan terdiri dari 4 angkatan, yaitu angkatan 2007 ke bawah sebanyak 14 orang, angkatan 2008 sebanyak 32 orang, angkatan 2009 sebanyak 27 orang dan angkatan 2010 sebanyak 27 orang.

3.3 Deskripsi Variabel Penelitian

Dalam penelitian ini sebanyak 100 responden yang terdiri dari beberapa angkatan 2010, 2009, 2008

dan 2007 ke bawah. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah semua komponen dari instrumen kepentingan pengguna internet terdiri dari Informasi (X1) yang terdiri dari 4 dimensi yaitu waktu, isi, dan bentuk, yang terdiri dari 4 item pertanyaan. Variabel bebas yang kedua adalah kesenangan (X2) yang terdiri dari 3 item pertanyaan. Variabel bebas yang ketiga (X3) adalah komunikasi yang terdiri dari 1 item pertanyaan. Variabel bebas yang keempat (X4) adalah transaksi yang terdiri dari 1 item pertanyaan. Sedangkan variabel terikat dalam penelitian ini adalah *attitude*/perilaku mahasiswa yang terdiri 2 item pertanyaan. Untuk menganalisis variabel-variabel tersebut diambil dari skor rata-rata jumlah skor dari komponen masing-masing variabel kemudian membuat interval untuk masing-masing nilai pada setiap variabel.

Berikut ini adalah deskripsi masing-masing variabel penelitian:

1) Variabel Informasi (X1)

Variabel Waktu terdiri dari 3 dimensi yaitu waktu, isi dan bentuk. Berdasarkan data primer yang telah diolah menunjukkan bahwa sebanyak 5 % merasa sangat tidak setuju, 0 % merasa tidak setuju, 22,5 % merasa ragu-ragu, 55 % merasa setuju dan 17,5 % merasa sangat setuju untuk pertanyaan pada variabel ini. Jawaban responden tertinggi adalah setuju.

2) Variabel Kesenangan (X2)

Berdasarkan data hasil pengumpulan kuesioner yang telah diolah menunjukkan bahwa sebanyak 0 % merasa sangat tidak setuju, 20 % merasa tidak setuju, 10 % merasa ragu-ragu, 50 % merasa setuju dan 33,3 % merasa sangat setuju untuk pertanyaan pada variabel ini. Jawaban responden tertinggi adalah setuju.

3) Variabel Komunikasi (X3)

Berdasarkan data hasil pengumpulan kuesioner yang telah diolah menunjukkan bahwa sebanyak 4 % merasa sangat tidak setuju, 8 % merasa tidak setuju, 16 % merasa ragu-ragu, merasa setuju 32 % dan merasa sangat setuju sebanyak 40 %. Untuk pertanyaan pada variabel komunikasi ini mencerminkan responden menganggap setuju terhadap komunikasi yang ditampilkan sebagai salah satu faktor yang menentukan berinternet di ponsel.

4) Variabel Komunikasi (X4)

Berdasarkan data hasil pengumpulan kuesioner yang telah diolah menunjukkan bahwa sebanyak 6,06 % merasa sangat tidak setuju, 12,12 % merasa tidak setuju, 21,21 % merasa ragu-ragu, merasa setuju 30,3 % dan merasa sangat setuju sebanyak 30,3 %. Untuk pertanyaan pada variabel transaksi ini mencerminkan responden menganggap setuju dan sangat tidak setuju terhadap transaksi yang ditampilkan sebagai salah satu faktor yang menentukan berinternet di ponsel.

5) Variabel *Attitude*/Perilaku (Y)

Berdasarkan data hasil pengumpulan kuesioner yang telah diolah menunjukkan bahwa 10 %

responden merasa sangat tidak setuju, 25 % merasa tidak setuju, 45 % merasa ragu-ragu, 10 % merasa setuju dan 10% merasa sangat setuju untuk pertanyaan pada variabel *attitude*. Hal ini mencerminkan responden ragu-ragu bahwa variabel *attitude* sebagai faktor untuk menentukan tindakan yang positif atau negatif.

3.4 Analisis Statistik Induktif/Infrensial

3.4.1 Analisis Uji Validitas dan Reliabilitas

1) Validitas Alat Ukur

Dalam penelitian ini $N = 100$, maka **r-Tabel** dengan taraf signifikansi 95% adalah **0.195**. Tabel kolerasi dan hasil analisis validitas alat ukur untuk variabel waktu dapat dilihat yaitu:

Pertama, korelasi variabel informasi. Kolerasi antara setiap item pertanyaan terhadap skornya memiliki kolerasi yang tinggi, karena di atas nilai **r-Tabel**. Yaitu (I11) $0.375 > 0.195$, (I12) $0.478 > 0.195$, (I13) $0.212 < 0.195$, dan (I14) $0.666 > 0.195$. Dengan demikian hanya 4 pertanyaan untuk variabel X1 dapat dinyatakan valid.

Kedua, korelasi variabel kesenangan. Kolerasi antara setiap item pertanyaan terhadap skornya memiliki kolerasi yang tinggi, karena di atas nilai **r-Tabel**. Yaitu (K21) $0.198 > 0.195$, (K22) $0.371 > 0.195$, dan (K23) $0.232 < 0.195$. Pertanyaan K21 dan K23 ternyata tidak relevan. Dengan demikian hanya 1 pertanyaan untuk variabel X1 dapat dinyatakan valid.

Ketiga, korelasi variabel komunikasi. Kolerasi antara pertanyaan terhadap skornya memiliki kolerasi yang tinggi, karena di atas nilai **r-Tabel**. Yaitu (K31) $0.639 > 0.195$ dan (K32) $0.421 > 0.195$. Dengan demikian semua item pertanyaan untuk variabel X3 dapat dinyatakan valid.

Keempat, korelasi variabel transaksi. Kolerasi antara setiap pertanyaan terhadap skornya memiliki kolerasi yang tinggi, karena di atas nilai **r-Tabel**. Yaitu (T41) $0.539 > 0.195$ dan (T42) $0.811 > 0.195$. Dengan demikian semua item pertanyaan untuk variabel Y dapat dinyatakan valid.

Kelima, korelasi variabel *attitude*/perilaku. Kolerasi antara setiap item pertanyaan terhadap skornya memiliki kolerasi yang tinggi, karena di atas nilai **r-Tabel**. yaitu (P51) $0.290 > 0.195$ dan (P52) $0.290 > 0.195$. Dengan demikian semua item pertanyaan untuk variabel Y dapat dinyatakan valid.

2) Reliabilitas Alat Ukur

Nilai reliabilitas konsistensi internal ditunjukkan dalam tabel di bawah ini, untuk koefisien alfa masing-masing variabel dalam setiap variabel dan dinyatakan reliabel karena lebih besar dari 0,6. Dengan demikian item pengukuran pada masing-masing variabel dinyatakan reliabel dan selanjutnya dapat digunakan dalam penelitian. Sedangkan untuk pengujian reliabilitas menggunakan uji *alpha*

cronbach. Uji ini sangat sesuai untuk pengujian yang menggunakan teknik *one shot technique*. Indikator variabel dinyatakan reliabel jika nilai signifikansi alpha lebih kecil dari 0,05.

Tabel 1. Rekapitulasi Uji Reliabilitas

Variabel	Cronbach's Alpha > 0,6	Keterangan
Informasi	0.787	Realible
Kesenangan	0.885	Realible
Komunikasi	0.751	Realible
Transaksi	0.830	Realible
Attitude	0.765	Realible

Sumber : Data primer yang telah diolah dengan komputer (SPSS Versi 12.00)

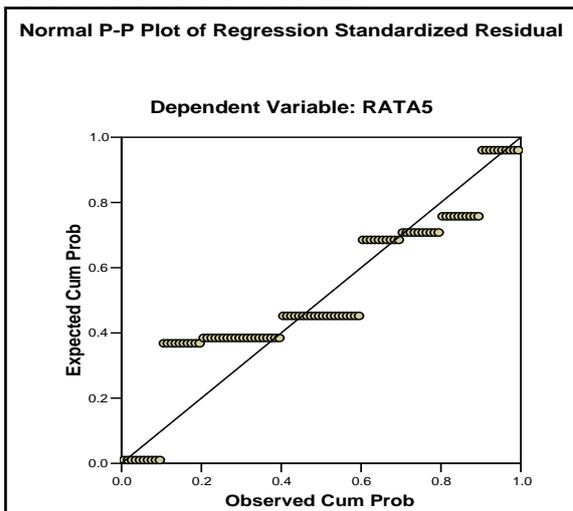
Dari tabel 3 dapat dilihat bahwa nilai *cronbach's alpha* dari semua variabel > 0,6 maka dinyatakan *reliable*.

3.5 Uji Persyaratan Analisis Regresi Berganda

Dalam regresi linear berganda terdapat 3 (tiga) persyaratan uji analisis regresi berganda yang harus dipenuhi yaitu:

1) Hasil Uji Normalitas

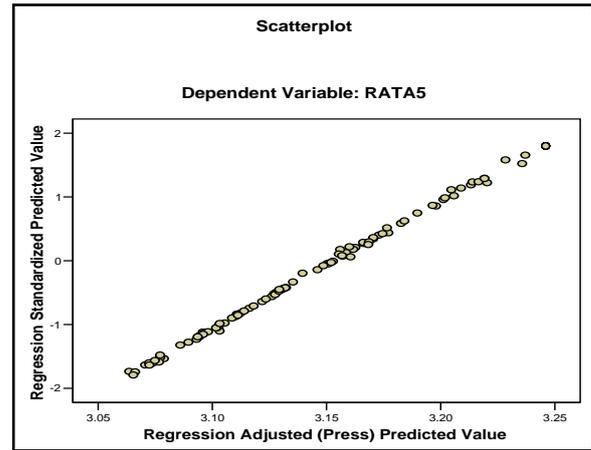
Data yang berdistribusi normal dalam suatu model regresi dapat dilihat pada grafik normal P-P plot, dimana bila titik-titik yang menyebar disekitar garis diagonal serta penyebarannya mengikuti arah garis diagonal, maka data tersebut dapat dikatakan berdistribusi normal. Pada Gambar 1 memperlihatkan P-P Plot telah berdistribusi normal.



Gambar 1. Grafik Uji Normalitas Variabel

2) Hasil Uji Heterokedastisitas

Pada grafik scatterplot terlihat titik-titik yang menyebar secara acak dan data menyebar dengan baik di atas dan di bawah angka 0 pada sumbu Y. hal ini menunjukkan tidak terjadi heterokedastisitas pada model regresi.



Gambar 2. Uji Heterokedastisitas Variabel

3) Hasil Uji Regresi Linier Berganda

Hasil pengolahan data dengan SPSS memperlihatkan hasil uji regresi linier berganda sebagai berikut: 1) Jika variabel *Informasi* (X1) berubah satu unit skor maka attitude mahasiswa (Y) akan berubah sebesar 0.222 unit skor dengan X2, X3 dan X4 konstan. Tanda positif menunjukkan perubahan yang searah. Apabila *Informasi* meningkat, maka attitude mahasiswa juga meningkat dengan koefisien regresi sebesar 0.222. Dan sebaliknya jika *Informasi* menurun, maka attitude mahasiswa juga menurun dengan koefisien regresi sebesar 0.222 dengan catatan X2, X3 dan X4 konstan. 2) Jika variabel *Kesenangan* (X2) berubah satu unit skor maka attitude mahasiswa (Y) akan berubah sebesar 0.236 unit skor dengan X1, X3 dan X4 konstan. Tanda positif menunjukkan perubahan yang searah. Apabila *Kesenangan* meningkat, maka attitude mahasiswa juga meningkat dengan koefisien regresi sebesar 0.236. Dan sebaliknya jika *Keseangan* menurun, maka attitude mahasiswa juga menurun dengan koefisien regresi sebesar 0.236 dengan catatan X2, X3 dan X4 konstan. 3) Jika variabel *Komunikasi* (X3) berubah satu unit skor maka attitude mahasiswa (Y) akan berubah sebesar 0.240 unit skor dengan X1, X2 dan X4 konstan. Tanda positif menunjukkan perubahan yang searah. Apabila *Komunikasi* meningkat, maka attitude mahasiswa juga meningkat dengan koefisien regresi sebesar 0.240. Dan sebaliknya jika *Komunikasi* menurun, maka attitude mahasiswa juga menurun dengan koefisien regresi sebesar 0.240 dengan catatan X1, X2 dan X4 konstan. 4) Jika variabel *Transaksi* (X4) berubah satu unit skor maka attitude mahasiswa (Y) akan berubah sebesar 0.271 unit skor dengan X1, X2 dan X3 konstan. Tanda positif menunjukkan perubahan yang searah. Apabila *Kesenangan* meningkat, maka attitude mahasiswa juga meningkat dengan koefisien regresi sebesar 0.271. Dan sebaliknya jika *Informasi* menurun, maka attitude mahasiswa juga menurun dengan koefisien regresi sebesar 0.271 dengan catatan X1, X2 dan X3 konstan. 5) Nilai konstanta sebesar 1.047 yang berarti apabila *Informasi*, *Kesenangan*, *Komunikasi* dan *Komunikasi* konstan atau tidak mengalami perubahan, maka

attitude mahasiswa sebesar nilai konstantanya yaitu 1.047. 6) Dilihat dari nilai beta variabel *Kesenangan* (0.337) lebih besar pengaruhnya dibandingkan dengan variabel *Informasi* (0.298), variabel *Komunikasi* (0.291) dan variabel *Transaksi* (0.268).

3.6 Kepentingan Pengguna Internet di Ponsel Berdasarkan Attitude Mahasiswa

Attitude mahasiswa salah satu merupakan suatu faktor yang menentukan mahasiswa dalam berinternet di ponsel. Untuk menentukan attitude mahasiswa dapat diukur dari kepentingan mahasiswa berinternet di ponsel yang terdiri dari 4 variabel yaitu informasi, kesenangan, komunikasi dan transaksi.

1) Kepentingan Mahasiswa untuk Variabel Informasi

Informasi yang dihasilkan di internet dengan menggunakan ponsel merupakan salah satu faktor yang digunakan mahasiswa berinternet di ponselnya. Mahasiswa tidak hanya mengakses informasi di internet lewat ponsel, tetapi juga dapat mendownload informasi tersebut. Selain itu juga informasi yang didapatkan dapat berguna dan dapat dengan jelas mereka lihat di internet lewat ponsel. Variabel informasi merupakan variabel ketiga yang diminati mahasiswa untuk berinternet di ponsel.

2) Kepentingan Mahasiswa untuk Variabel Kesenangan

Kesenangan merupakan salah satu faktor yang menentukan di dalam berinternet lewat ponsel. Contoh kesenangan ini sendiri adalah untuk ngobrol lewat fasilitas yang ada di internet, misalnya chatting. Di dalam internet lewat ponsel itu sendiri ada beberapa tools untuk menunjang fasilitas tersebut, diantaranya Yahoo Messenger, Meebo dan lain-lain. Hal lain yang merupakan contoh kesenangan adalah mahasiswa bisa menggunakan fasilitas jejaring sosial seperti Facebook, Tweeter, dan lain-lain. Begitu juga dengan fasilitas seperti download lagu, artikel-artikel dan sejenisnya. Variabel kesenangan merupakan variabel pertama yang diminati mahasiswa untuk berinternet di ponsel.

3) Kepentingan Mahasiswa untuk Variabel Komunikasi

Variabel komunikasi merupakan salah satu faktor yang menentukan di dalam berinternet lewat ponsel. Mahasiswa dapat melakukan pengiriman dan penerimaan informasi melalui ponsel mereka. Artinya bahwa komunikasi juga merupakan salah satu faktor yang menentukan mahasiswa di dalam menggunakan internet di ponsel. Variabel komunikasi merupakan variabel keempat yang diminati mahasiswa untuk berinternet di ponsel.

4) Kepentingan Mahasiswa untuk Variabel Transaksi

Variabel transaksi merupakan salah satu faktor yang menentukan di dalam berinternet lewat ponsel. Mahasiswa dapat melakukan pengiriman dan penerimaan informasi melalui ponsel mereka. Artinya

bahwa komunikasi juga merupakan salah satu faktor yang menentukan mahasiswa di dalam menggunakan internet di ponsel. Variabel transaksi merupakan variabel kedua yang diminati mahasiswa untuk berinternet di ponsel.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan dan analisis yang telah dilakukan serta sesuai dengan maksud dan tujuan penelitian, maka diambil kesimpulan hal-hal sebagai berikut :

- 1) Dari nilai t hitung dan tingkat signifikan kepentingan pengguna internet (informasi, kesenangan, komunikasi dan transaksi) yaitu *Informasi, Kesenangan, Komunikasi* dan *Transaksi* yang diperoleh menunjukkan bahwa memang ada pengaruh yang positif dan signifikan terhadap attitude mahasiswa dalam menggunakan internet di ponsel.
- 2) Dari nilai t hitung dan tingkat signifikan masing-masing variabel yaitu *Informasi, Kesenangan, Komunikasi* dan *Transaksi* yang diperoleh menunjukkan bahwa memang ada pengaruh yang positif dan signifikan terhadap attitude mahasiswa dalam menggunakan internet di ponsel.

Berdasarkan nilai f hitung dan tingkat signifikan masing-masing variabel, variabel transaksi mendapatkan tingkat signifikan sebesar 0,02. Dapat disimpulkan bahwa yang mendapatkan urutan pertama adalah variabel kesenangan, kedua adalah transaksi, ketiga adalah informasi dan terakhir adalah komunikasi.

DAFTAR REFERENSI

- [1] <http://www.internetworldstats.com/>, 2011.
- [2] cetak.kompas.com, 2009.
- [3] Miftachul, Andi, "Yahoo! TNS Net Index : Pengiklan Perlu Mulai Pertimbangkan Ponsel dalam Strategi Mereka". 2012. <http://dailysocial.net/post/yahoo-tns-net-index-pengiklan-perlu-mulai-pertimbangkan-ponsel-dalam-strategi-mereka>. Diakses 26 September 2013.
- [4] okezone.com, 2009.
- [5] Buente, Wayne dan Alice Robbin., 2008, "Trends in Internet Information Behavior: 2000-2004". *Journal of the American Society for Information Science*. <http://eprints.rclis.org/13679/1/RobbinTrends-2008Jun2-EntirePaper.pdf>., 2008, Diakses tanggal 12 Maret 2010.
- [6] Mao & Palvia, "Theory of Reasoned Action", 2001.
- [7] Teo, T.S.H, & Pok, S.H.,. "Adoption of WAP-enabled mobile phones among Internet User", *Elsevier Ltd*. 2003. <http://www.bschooll.nus.edu.sg/staff/bizteosh/TeoPokOmega2003WAP.pdf>. Diakses tanggal 10 Maret 2010.

- [8] Davis, F.D., Bagozi, R.P., Warshaw, P.R., *Management Science*. Vol 35 No.8, 1989. <http://areadocenti.eco.unicans.it/virili/OSI/Davis>. diakses tanggal 10 Maret 2010.
- [9] Dillon, A., & Morris, M. "Power, Perception and Performance: From Usability Engineering to Technology Acceptance with the P3 Model of User Response. *Journal Electronic Commerce Research*". 1996. <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.2.486&rep=repl&type=pdf>. Diakses tanggal 10 Maret 2010.