

LAPORAN AKHIR

DOSEN PEMULA



**ANALISIS FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI
PENGUNAAN INTERNET PADA WARNET**

Tahun ke 1 dari rencana 1 tahun

Tim Peneliti

Nyimas Sopiah, S.Kom., M.M., M.Kom.

NIDN : 0218017501

Eka Puji Agustini, S.Kom., M.M.

NIDN : 0207087801

Dibiayai Oleh:

Direktorat Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat

Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

Sesuai dengan

**Surat Perjanjian Pelaksanaan Penugasan Penelitian Dosen Pemula Bagi Dosen
Perguruan Tinggi Swasta**

Nomor: 221/SP2H/PL/DIT. LITABMAS/V/2013/ tanggal 27 Juni 2013

UNIVERSITAS BINA DARMA

NOVEMBER 2013

HALAMAN PENGESAHAN

Judul Kegiatan : ANALISIS FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI
PENGGUNAAN INTERNET PADA WARNET

Peneliti / Pelaksana

Nama Lengkap : NYIMAS SOPIAH
NIDN : 0218017501
Jabatan Fungsional :
Program Studi : Manajemen Informatika
Nomor HP : 081532577404
Surel (e-mail) : nyimas_sopiah@mail.binadarma.ac.id

Anggota Peneliti (1)

Nama Lengkap : EKA PUJI AGUSTINI
NIDN : 0207087801
Perguruan Tinggi : UNIVERSITAS BINA DARMA

Institusi Mitra (jika ada)

Nama Institusi Mitra :
Alamat :
Penanggung Jawab :
Tahun Pelaksanaan : Tahun ke 1 dari rencana 1 tahun
Biaya Tahun Berjalan : Rp. 10.000.000,00
Biaya Keseluruhan : Rp. 10.000.000,00

Mengetahui
Dekan Fakultas Ilmu Komputer



(M. Izman Herdiansyah, S.T., M.M., Ph.D.)
NIP/NIK 990109088

Palembang, 14 - 11 - 2013,
Ketua Peneliti,



(NYIMAS SOPIAH)
NIP/NIK020101126

Menyetujui,
Direktur Lembaga Penelitian



Universitas Bina Darma
Lembaga Penelitian

(Prihambodo Hendro Saksono, S.T., M.Sc., Ph.D.)
NIP/NIK 02013056801

RINGKASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi pengguna internet di warnet jalan Ahmad Yani Palembang dan untuk mengetahui variabel yang paling dominan dari keempat dimensi yaitu informasi (*information utility*), kesenangan (*leisure/fun activities*), komunikasi (*communication*), dan transaksi (*transaction*). Metode yang digunakan adalah metode survey dengan pengambilan sampel menggunakan teknik sampel insidental yaitu teknik penentuan sampel berdasarkan kebetulan, yaitu siapa saja yang secara kebetulan/insidental bertemu dengan penelitian dapat digunakan sebagai sampel, bila kebetulan ditemui itu cocok sebagai sumber data. Data diolah menggunakan *software* SPSS versi 20. Hasil penelitian yang sudah dihasilkan menunjukkan bahwa ada pengaruh antara penggunaan internet pada warnet dengan perilaku pengguna. Dari keempat variabel yang mempunyai urutan pertama adalah informasi, kesenangan, komunikasi dan transaksi.

PRAKATA

Assalamualaikum Wr. Wb.

Alhamdulillah akhirnya laporan akhir penelitian ini dapat diselesaikan tepat pada waktunya. Laporan akhir ini merupakan laporan yang akan dilaporkan sebagai hasil akhir dari penelitian yang telah dilakukan. Penulis sangat mengharapkan saran dan kritik mengenai laporan ini. Sehingga diharapkan dapat menjadi motivasi bagi Penulis untuk dapat mengembangkan kemampuan dalam hal penelitian.

Dalam melakukan penelitian ini, Penulis mengucapkan banyak berterima kasih kepada:

1. Koordinator Kopertis Wilayah II, Prof. Dr. Diah Natalisa, M.B.A., yang telah membuka kesempatan kepada para dosen untuk ikut berpartisipasi mengikuti kompetisi penelitian ini.
2. Rektor Universitas Bina Darma, Prof. Ir. H. Bochari Rahman, M.Sc., yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian ini.
3. Reviewer penelitian pemula 2013.
4. Direktur Lembaga Penelitian Universitas Bina Darma, Prihambodo Hendro S.,S.T.,M.Sc.,Ph.D., yang telah memberikan fasilitasi.
5. Dekan fakultas Ilmu Komputer, yang telah memberikan motivasinya.
6. Rekan-rekan dosen yang ikut menyemangati penelitian ini.
7. Responden warnet yang telah memberikan datanya.

Demikianlah penelitian ini telah dibuat dengan sungguh-sungguh. Atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Penulis

Nyimas Sopiah, S.Kom., M.M., M.Kom.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUNG.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
RINGKASAN.....	iii
PRAKATA.....	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Landasan Teori.....	3
2.1.1 Internet.....	3
2.1.2 Perilaku Pengguna.....	4
2.1.3 Kepentingan Pengguna Internet.....	5
2.2 Penelitian Bidang yang Relevan.....	6
2.3 Hipotesis Penelitian.....	7
BAB III TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN	
3.1 Tujuan Penelitian.....	9
3.2 Manfaat Penelitian.....	9
BAB IV METODE PENELITIAN	
4.1 Tipe (Desain) Penelitian.....	10
4.2 Tempat dan Objek Penelitian.....	10
4.3 Populasi dan Sampel.....	10
4.4 Definisi Operasional.....	11
4.5 Instrumen Penelitian.....	11
4.6 Sumber (Jenis) Data.....	12
4.7 Teknik Pengumpulan Data.....	13
4.8 Teknik Analisis Data.....	13
4.8.1 Pengujian Data.....	13
4.8.2 Pengujian Hipotesis.....	14
4.8.3 Pengujian Hasil.....	16
BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN	
5.1 Ringkasan Objek Penelitian.....	17
5.2 Analisis Statistik Deskriptif.....	17
5.3 Karakteristik Responden.....	18
5.4 Deskripsi Variabel Penelitian.....	19
5.5 Analisis Uji Validitas dan Reliabilitas.....	22
5.6 Uji Persyaratan Analisis Regresi Berganda.....	24
5.6.1 Hasil Uji Normalitas.....	24
5.6.2 Hasil Uji Heterokedastisitas.....	25
5.6.3 Hasil Uji Linier Berganda.....	26
5.7 Koefisien Determinasi Berganda dan Koefisien Korelasi	

Berganda	26
5.7.1 Koefisien Determinasi Berganda	28
5.7.2 Koefisien Korelasi Berganda.....	28
5.8 Pembuktian Hipotesis.....	28
5.8.1 Pembuktian Hipotesis Pertama (Uji F)	28
5.8.2 Pembuktian Hipotesis Kedua (Uji t)	29
5.9 Pembahasan	32
5.9.1 Kepentingan Pengguna Berinternet di Warnet Berdasarkan Hasil Penelitian.....	32
5.9.2 Kepentingan Pengguna Berinternet di Warnet Berdasarkan Perilaku Pengguna	34
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN	36
DAFTAR PUSTAKA	37
LAMPIRAN	38

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Klasifikasi Dimensi Kepentingan Pengguna <i>Internet</i> menurut menurut Wayne Bunte dan Alice Robbin.....	5
Tabel 4.1 Dimensi Kepentingan Penggunaan Internet Berdasarkan Aktivitas Internet yang Dilakukan Oleh Pengguna Warnet	11
Tabel 4.2 Pembagian Responden Berdasarkan Kriteria	12
Tabel 4.3 Data Penelitian, Sumber, Jenis dan Instrumen Pengumpulan Data.	13
Tabel 5.1 Distribusi Responden Berdasarkan Jenjang Pendidikan	18
Tabel 5.2 Distribusi Responden Berdasarkan Umur	18
Tabel 5.3 Distribusi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	18
Tabel 5.4 Distribusi Frekuensi Variabel Informasi (X1).....	20
Tabel 5.5 Distribusi Frekuensi Variabel Kesenangan (X2).....	20
Tabel 5.6 Distribusi Frekuensi Variabel Komunikasi (X3).....	21
Tabel 5.7 Distribusi Frekuensi Variabel Transaksi (X4).....	21
Tabel 5.8 Distribusi Frekuensi Variabel Attitude/Perilaku (Y)	22
Tabel 5.9 Rekapitulasi Uji Reliabilitas	24
Tabel 5.10 Hasil Uji Regresi Linier Berganda	26

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Hipotesis Kerangka Penelitian	7
Gambar 5.1 Grafik Uji Normalitas Variabel.....	25
Gabmar 5.2 Uji Heterokedastisitas	26

DAFTAR LAMPIRAN

- 1) Instrumen Penelitian
 - a. Kuesioner Penelitian
 - b. Foto-foto Objek Penelitian
 - c. Tabel Responden
 - d. Tabel Frekuensi
 - e. Uji Validitas
 - f. Uji Reliabilitas
 - g. Uji Regresi Linier Berganda
- 2) Daftar Riwayat Hidup
- 3) Publikasi Ilmiah

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Internet saat ini sudah digunakan oleh hampir semua orang. Media internet merupakan media komunikasi di dunia maya. Di mana setiap orang dapat terhubung secara *online* tanpa harus berhubungan langsung. Pada tahun 2012, pengguna internet di benua Asia sudah mengalahkan benua lain yaitu mencapai 44,8% pengguna dari seluruh penduduk dunia. Indonesia sendiri sudah mencapai 5,1% (nomor 3 terbesar) pengguna dari pengguna di benua Asia. Sedangkan di Indonesia sendiri pengguna internet mencapai 22,1%. Ini membuktikan bahwa pengguna internet sudah merupakan sebuah kebutuhan yang digunakan untuk berkomunikasi, baik untuk berkomunikasi secara langsung dengan media jejaring sosial, maupun untuk mencari berbagai informasi (www.internetworldstats.com).

Di Palembang warnet (warung internet) merupakan salah satu penyedia jasa penggunaan internet. Walaupun saat ini penggunaan media *mobile* sudah sangat sering kita lihat. Akan tetapi warnet bukan berarti warnet tidak digemari saat ini. Bahkan di daerah Plaju, terutama di sekitar perguruan tinggi yang ada di sana, masih sangat dibutuhkan. Pengguna warnet di kalangan kampus yang ada di Plaju sudah beragam, dimulai dari pelajar, pengguna, dan masyarakat di sekitar kampus. Ini terbukti dengan ramainya pengguna yang memenuhi warnet.

Berdasarkan penelitian awal, diketahui bahwa hampir 90% pengguna di warnet adalah pelajar dan pengguna. Ini juga bisa dilihat dari lokasi warnet yang berada di sekitar beberapa sekolah dan kampus. Motivasi pelajar dan pengguna menggunakan internet pada warnet ada bermacam-macam, di antaranya untuk mencari tugas kuliah atau sekolah, mengakses web kampus atau sekolah, menggunakan situs jejaring sosial, email, bertransaksi, bermain *games* dan lain-lain. Untuk mengetahui hal tersebut Penulis berkeinginan untuk mencari faktor-faktor apa saja yang mendominasi pengguna internet di warnet jalan Ahmad Yani.

Wayne Buente dan Alice Robbin (2008) 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*).

Berdasarkan uraian di atas penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang analisis pengaruh media internet terhadap perilaku pengguna di kalangan kampus di daerah Plaju dengan menggunakan topik berjudul “**Analisis Faktor-faktor yang mempengaruhi Penggunaan Internet pada Warnet**”.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka perumusan masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah:

- 1) Faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi penggunaan media internet pada warnet di daerah Plaju?
- 2) Variabel apa yang paling berpengaruh terhadap *attitude* pengguna inter pada warnet di Plaju?

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

2.1.1 Internet

Internet merupakan singkatan dari *inter-networking*. Menurut Pendit, dkk. (2005), sesuai dengan kepanjangannya, internet adalah sekumpulan jaringan komputer milik perusahaan, institusi, lembaga pemerintah, ataupun penyedia jasa jaringan (*Internet Services Provider*) yang saling terhubung dimana masing-masing jaringan komputer yang terhubung dikelola secara independen.

Secara umum ada banyak manfaat yang dapat diperoleh apabila seseorang mempunyai akses ke *internet*. Berikut ini sebagian dari apa yang tersedia di *internet*: (1) Informasi untuk kehidupan pribadi : kesehatan, rekreasi, hobby, pengembangan pribadi, rohani, sosial. (2) Informasi untuk kehidupan profesional/pekerja : sains, teknologi, perdagangan, saham, komoditas, berita bisnis, asosiasi profesi, asosiasi bisnis, berbagai forum komunikasi. (Mulyadi, 2008)

Adapun fasilitas yang dapat digunakan dengan akses internet adalah (Mulyadi, 2008):

- 1) *Browsing/surfing*: sebuah layanan pada internet yang berfungsi untuk menampilkan suatu *situs/website* guna mencari suatu informasi.
- 2) *Email (Electronic Mail)*: sebuah layanan untuk pengiriman surat elektronik. Untuk mengirim email kita harus mempunyai *email (mailbox)*. Untuk membuat *mailbox* melalui *website* tertentu yang menyediakan layanan tersebut.
- 3) *Mailing List*: sering disebut dengan milis, yaitu layanan *internet* sebagai pengembangan dari email yang difungsikan untuk berdiskusi.
- 4) *Inter Relay Chat (Chatting)* : adalah fasilitas yang digunakan untuk melakukan perbincangan atau bercakap-cakap melalui *internet* menggunakan teks atau sering disebut dengan *chatting*.
- 5) *Newsgroup*: adalah aplikasi *internet* yang berfungsi untuk berkomunikasi antara satu dengan yg lain guna membahas suatu topik dalam sebuah forum.

- 6) *File Transfer Protocol (FTP)*: adalah fasilitas untuk mengirim suatu *file* yang disertakan melalui *email*.
- 7) *Teleconference* : adalah fasilitas *internet* yang juga digunakan untuk berbincang-bincang dengan cara yang kompleks yaitu mulai dari suara hingga gambar, sehingga seolah-olah kita dapat langsung berhadapan dengan lawan bicara.
- 8) *Internet Telephony* : yaitu fasilitas untuk berkomunikasi dengan suara melalui *internet* menggunakan pesawat telepon.
- 9) *Internet Fax* : *Internet* juga dapat digunakan untuk mengirim faksimili yang secara umum dilakukan melalui mesin faksimili.

2.1.2 Prilaku Pengguna

Secara umum, penelitian tentang tingkat adopsi dari teknologi ICT (*Information and Communication Technology*) dapat diteliti berdasarkan teori pendekatan adopsi atau *adoption Approach*, Teori pendekatan adopsi ini merupakan teori yang menjelaskan tentang sikap pengguna dalam melakukan pengambilan berbagai keputusan sosial dan keputusan individu (Manueli, Latu & Koh, 2007). Menurut Pedersen (2005) terdapat beberapa model seperti *theory of reasoned action (TRA)*, *technology acceptance model (TAM)* dan *theory of planned behavior (TPB)* yang merupakan model *adoption approach* yang telah digunakan secara meluas.

Theory of reasoned action dikemukakan pertama kali oleh Fishbein & Azjen pada tahun 1975 (Mao & Palvia, 2001). *Theory of Reasoned Action* menjelaskan 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 (Teo & Pok, 2003). *Attitude* adalah perasaan negatif atau positif seseorang terhadap tindakan tertentu (Davis, 1989). Sedangkan *subjective norm* diartikan sebagai persepsi seseorang bahwa sebagian besar dari orang yang penting baginya, berpikir bahwa sebaiknya melakukan atau tidak melakukan tindakan tertentu (Dillon & Moris, 1996).

2.1.3 Kepentingan Penggunaan Internet

Horrigan (2002) menggolongkan aktivitas-aktivitas internet yang dilakukan para pengguna internet menjadi empat kelompok kepentingan penggunaan internet, yaitu:

- 1) Email
- 2) Aktivitas kesenangan (*Fun activities*) yaitu aktivitas yang sifatnya untuk kesenangan atau hiburan, seperti: *online* untuk bersenang-senang, klip video/audio, pesan singkat, mendengarkan atau *download* musik, bermain *game*, atau *chatting*.
- 3) Kepentingan informasi (*Information utility*) yaitu aktivitas internet untuk mencari informasi, seperti: informasi produk, informasi travel, cuaca, informasi tentang film, musik, buku, berita, informasi sekolah, informasi kesehatan, pemerintah, informasi keuangan, informasi pekerjaan, atau informasi tentang politik.
- 4) Transaksi (*Transaction*), yaitu aktivitas transaksi (jual beli) melalui internet, seperti: membeli sesuatu, memesan tiket perjalanan, atau *online banking*.

Tidak berbeda jauh dengan yang dikemukakan Horrigan di atas, Wayne Buente dan Alice Robbin (2008) 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*).

Tabel 2.1 Klasifikasi Dimensi Kepentingan Pengguna Internet menurut Wayne Buente dan Alice Robbin

Dimensi Kepentingan Penggunaan Internet	Contoh Aktivitas Internet
Informasi (<i>Information Utility</i>)	Memperoleh informasi atau berita <i>online</i> .
Kesenangan (<i>Leisure/fun activities</i>)	<i>Online</i> untuk alasan yang tidak istimewa, hanya untuk kesenangan atau untuk menghabiskan waktu.

Komunikasi (<i>Communication</i>)	Mengirim atau menerima pesan, misalnya <i>email</i> .
Transaksi (<i>Transactions</i>)	Membeli produk secara <i>online</i> , misalnya buku, musik, mainan atau pakaian.

2.2 Penelitian Bidang yang Relevan

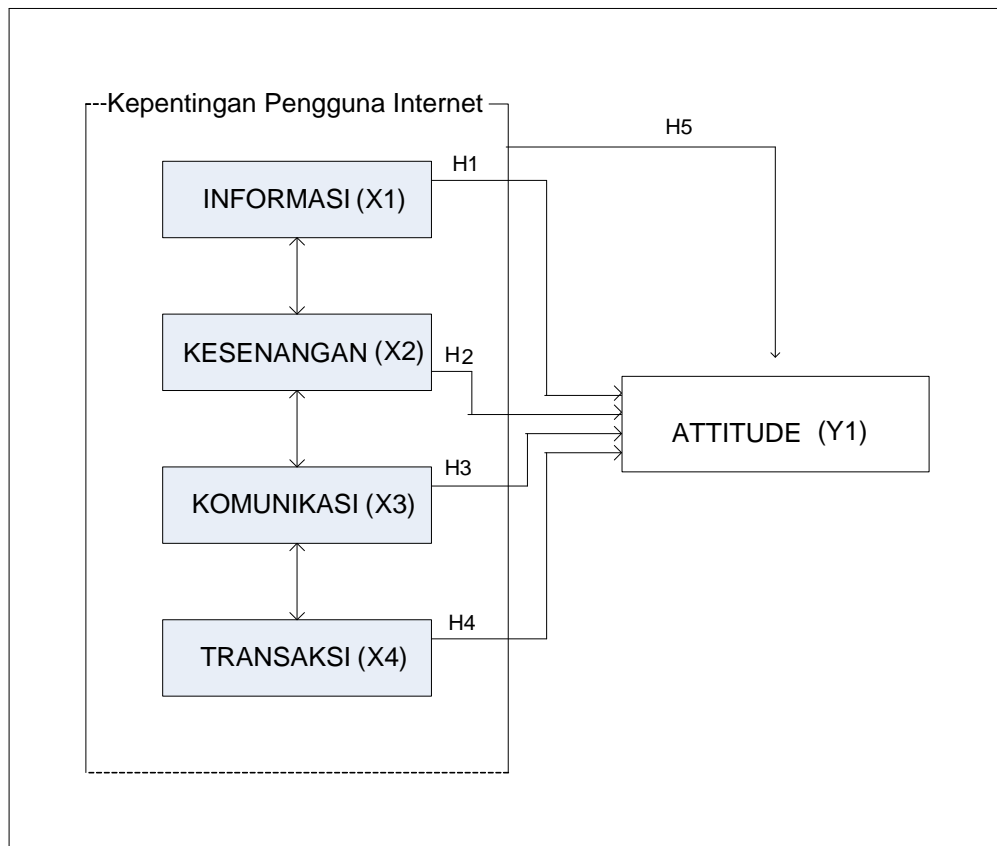
Adapun penelitian yang relevan dengan penelitian ini antara lain, penelitian yang dibuat oleh Nyimas Sopiah (2011) yang berjudul Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Penggunaan Warnet Ber-*internet*. Penelitian ini menunjukkan bahwa masing-masing variabel yaitu *Informasi*, *Kesenangan*, *Komunikasi* dan *Transaksi* yang diperoleh menunjukkan bahwa memang ada pengaruh yang positif dan signifikan terhadap *attitude* pengguna dalam menggunakan *internet* di warnet. Sedangkan urutan pertama adalah variabel kesenangan, kedua adalah transaksi, ketiga adalah informasi dan terakhir adalah komunikasi.

Penelitian berikutnya dilakukan oleh Astutik Nur Qomariyah (2009) berdasarkan aspek intensitas penggunaan internet, sebagian besar remaja perkotaan lebih sering mengakses internet di warnet meskipun di sekolah mereka terdapat fasilitas internet yang dapat dimanfaatkan secara *free* (baik di laboratorium komputer atau perpustakaan sekolah). Pada umumnya kalangan remaja di perkotaan yang sering mengakses internet di rumah termasuk dalam kategori *heavy users* (pengguna internet yang menghabiskan waktu lebih dari 40 jam per bulan). Sedangkan remaja di perkotaan yang sering mengakses internet di warnet dan memanfaatkan wifi area publik sebagai tempat akses internet mereka dikategorikan sebagai *medium users* (pengguna internet yang menghabiskan waktu antara 10 sampai 40 jam per bulan). Sementara itu, bagi remaja di perkotaan yang sering mengakses internet dengan memanfaatkan layanan internet yang tersedia di sekolah menunjukkan bahwa pada umumnya mereka tergolong sebagai *light users* (pengguna internet yang menghabiskan waktu kurang dari 10 jam per bulan). Kalangan remaja di perkotaan menggunakan internet untuk empat dimensi kepentingan, yaitu informasi (*information utility*), aktivitas kesenangan (*leisure/funactivities*), komunikasi (*communication*), dan transaksi

(*transactions*). Meskipun dari keempat kepentingan penggunaan internet tersebut aktivitas-aktivitas internet yang dilakukan kalangan remaja di perkotaan lebih banyak ditujukan untuk aktivitas kesenangan (*leisure/funactivities*) dari pada untuk kepentingan lainnya, namun aktivitas internet yang paling banyak dilakukan mereka adalah mencari sumber atau bahan terkait dengan tugas atau pelajaran sekolah.

2.3 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan di atas, maka hipotesis penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.1 Hipotesis Kerangka Pemikiran

Penjelasan dari gambar 2.1 dapat diuraikan sebagai berikut :

- H₁. Terdapat pengaruh yang signifikan antara Informasi menggunakan *internet* terhadap *Attitude* pengguna.
- H₂. Terdapat pengaruh yang signifikan antara Kesenangan menggunakan *internet* terhadap *Attitude* pengguna.

- H₃. Terdapat pengaruh yang signifikan antara Komunikasi menggunakan *internet* terhadap *Attitude* pengguna.
- H₄. Terdapat pengaruh yang signifikan antara Transaksi menggunakan *internet* terhadap *Attitude* pengguna.
- H₅. Terdapat pengaruh yang signifikan antara Informasi, Kesenangan, Komunikasi dan Transaksi menggunakan *internet* terhadap *Attitude* pengguna.

BAB III

TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

3.1 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian merupakan suatu cara untuk mengetahui apakah penelitian ini sudah terlaksana dengan baik atau belum. Tujuannya adalah:

- 1) Mengetahui faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi pengguna berinternet pada warnet di Plaju?
- 2) Mengetahui apakah kepentingan penggunaan berinternet memiliki pengaruh terhadap *attitude* pengguna pada warnet di Plaju?

3.2 Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa kontribusi yang didasarkan pada latar belakang sebelumnya, berikut manfaat yang diharapkan:

- 1) Membantu memberikan kontribusi positif bagi pemerintah dalam memberikan fasilitas umum untuk jaringan internet di daerah Plaju, mengingat di daerah ini terdapat banyak sekolah dan perguruan tinggi.
- 2) Memberikan masukan sebagai pandangan bagi pemerintah untuk memberikan fasilitas internet gratis bagi sumber daya manusia di jalan Ahmad Yani Plaju, mengingat di daerah ini banyak terdapat pelajar dan pengguna.
- 3) Bagi penulis dapat menambah wawasan dan mencari alternatif pemecahan masalah yang berhubungan dengan pengaruh media *Internet* terhadap perilaku pengguna internet di jalan Ahmad Yani Plaju.

BAB IV

METODE PENELITIAN

4.1 Tipe (Desain) Penelitian

Penelitian ini dirancang dalam bentuk penelitian deskriptif. Untuk mendeskripsikan setiap variabel dan mencari korelasi serta pengaruh-pengaruh variabel bebas terhadap variabel tidak bebas, desain penelitiannya harus disesuaikan. Desain penelitian yang akan digunakan adalah desain kausal yang bertujuan untuk melihat pengaruh antara variabel bebas terhadap variabel terikat. Dalam penelitian ini terdapat empat variabel bebas. Variabel bebas yang pertama adalah Informasi (X1), variabel bebas kedua adalah Kesenangan (X2), variabel bebas ketiga adalah Komunikasi (X3) dan variabel bebas keempat adalah Transaksi (X4). Sedangkan variabel terikat adalah Attitude (perilaku) (Y). Penelitian ini akan melihat pengaruh X1 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.

4.2 Tempat dan Objek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di warnet (warung internet) yang berada di jalan Ahmad Yani Plaju Palembang, diantaranya warnet Iwan, Rafi Ariq, dan Marcell. Objek penelitiannya adalah para pengguna warnet.

4.3 Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah pengguna warnet yang berada di wilayah Jalan Ahmad Yani Palembang.

Sampel dalam penelitian ini berasal dari populasi pengguna warnet. Sampel diambil dengan menggunakan sampling insidental yaitu pengambilan sampel dengan menentukan sampel berdasarkan kebetulan, di mana siapa saja yang secara kebetulan bertemu dengan peneliti dapat digunakan sebagai sampel bila orang yang kebetulan dijumpai dianggap cocok sebagai sumber data. Jumlah sampelnya ada 100 responden.

4.4 Definisi Operasional

Data yang diperlukan dalam penelitian ini bersalah dari variabel bebas dan variabel terikat. Data tersebut adalah data mengenai informasi, kesenangan, komunikasi dan transaksi serta data mengenai *attitude* (perilaku) pengguna dalam kepentingan menggunakan *internet*. Tiap-tiap variabel penelitian didefinisikan, dioperasionalisasikan dan diukur skalanya.

Secara lengkap, operasional variabel-variabel penelitian dapat dilihat pada Tabel 4.1.

Tabel 4.1. Dimensi Kepentingan Penggunaan Internet berdasarkan Aktivitas Internet yang Dilakukan oleh Pengguna Warnet

<i>Variabel</i>	<i>Dimensi</i>	<i>Ukuran</i>	<i>Skala</i>
Informasi (X ₁)	Mencari materi atau bahan yang digunakan untuk tugas	Tingkat kegunaan	Ordinal
	Mencari informasi hiburan		
	Mencari informasi terkini		
	Mencari informasi kesehatan		
	Mencari informasi pendidikan		
	Mengirim atau mendapatkan informasi di e-mail		
Mencari informasi di situs jejaring sosial (FB, Twitter, dll)			
Kesenangan (X ₂)	Mencari informasi terkait hobi atau minat	Tingkat kepentingan	Ordinal
	Mencari informasi hiburan		
	Bermain <i>game online</i>		
	Mencari gambar		
	Men- <i>download</i> video		
	Men- <i>download</i> lagu		
	Mengunjungi situs jejaring sosial (FB, Twitter dll)		
	Chatting		
	Mengunjungi situs-situs pornografi		
	Blogging		
Membaca komik online			
Komunikasi (X ₃)	Mengunjungi situs jejaring sosial	Tingkat kepentingan	Ordinal
	Mengirim dan mendapatkan e-mail		
	Chatting		
	Berkomunikasi di milis atau forum		
Transaksi (X ₄)	Membeli atau menjual produk	Tingkat kepentingan	Interval
	Bermain game dengan bertransaksi		
	Melakukan transaksi keuangan di bank		
<i>Attitude</i> (Y)	Berpikir positif	Tingkat Kepuasan	Ordinal
	Berpikir negatif		

4.5 Instrumen Penelitian

Jenis data dalam penelitian ini berupa data primer yang diambil dari pengguna berdasarkan beberapa kriteria. Pertama berdasarkan jenjang pendidikan yaitu SD, SMP, SMA, Perguruan Tinggi dan Umum. Kedua berdasarkan umur

(kurang dari 11 tahun, 11-20 tahun, 20-30 tahun dan lebih dari 30 tahun). Ketiga berdasarkan jenis kelamin (laki-laki dan perempuan). Data yang terkumpul selanjutnya diolah dan dianalisis dengan menggunakan paket SPSS (*Statistical Products and Service Solution*) versi 20.

Pengukuran yang digunakan menghasilkan data dalam bentuk skala interval yang diterapkan pada semua item pertanyaan yang terdiri dari lima alternatif jawaban di mana :

- a. nilai 1 untuk tingkat yang sangat tidak setuju,
- b. nilai 2 untuk tingkat yang tidak setuju,
- c. nilai 3 untuk tingkat yang ragu-ragu,
- d. nilai 4 untuk tingkat yang setuju,
- e. nilai 5 untuk tingkat yang sangat setuju.

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. Pembagian responden dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.2 Pembagian Responden Berdasarkan Kriteria

	Jenjang Pendidikan					Umur				Jenis Kelamin	
	SD	SMP	SMA	Perguruan Tinggi	Umum	< 11 tahun	11-20 tahun	20-30 tahun	> 30 tahun	Laki-laki	Perempuan
Jumlah Pengguna	5	10	30	50	5	10	50	30	10	60	40

4.6 Sumber (Jenis) Data

Sumber data dalam penelitian ini terdiri dari orang dan benda. Orang yang dimaksud merupakan informan yang digunakan sebagai subjek untuk mengumpulkan data-data yang dibutuhkan peneliti, sedangkan benda merupakan sumber data dalam bentuk dokumen seperti artikel dalam jurnal, buku referensi dan berita yang mendukung tercapainya tujuan penelitian.

Data yang digunakan dalam penelitian ini terbagi menjadi dua jenis, yaitu data primer dan data sekunder. Data primer dalam penelitian ini adalah menggunakan warnet yang mengisi jawaban dari kuesioner yang diberikan.

Dalam analisis data, penelitian tentang Analisis Faktor-faktor yang Mempengaruhi Penggunaan Internet pada Warnet ditunjang oleh data sekunder, yaitu hasil analisis yang digunakan untuk mengetahui faktor-faktor apa saja yang dominan dalam menggunakan media *Internet*.

4.7 Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan data primer, dengan cara mengambil sampel menggunakan kuisisioner.

Tabel 4.3 Data Penelitian, Sumber, Jenis dan Instrumen Pengumpulan Data

Variabel	Sumber data	Jenis data	Instrumen Pengumpulan Data Primer
1. Informasi (X1) 2. Kesenangan (X2) 3. Komunikasi (X3) 4. Transaksi (X4) 5. <i>Attitude</i> (Y)	Data diambil dari pengguna warnet	Data primer dengan skala interval	Kuesioner

4.8 Teknik Analisis Data

4.8.1 Pengujian Data

Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan kuesioner. Oleh karena itu kesungguhan responden dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan merupakan hal yang sangat penting dalam penelitian. Keabsahan atau kesahihan suatu hasil penelitian sosial sangat ditentukan oleh alat ukur yang digunakan. Apabila alat ukur yang dipakai tidak valid dan atau tidak dapat dipercaya, maka hasil penelitian yang dilakukan tidak akan menggambarkan keadaan yang sesungguhnya. Dalam mengatasi hal tersebut diperlukan dua macam pengujian (Umar:2003), yaitu uji validitas dan uji reliabilitas untuk menguji kesungguhan jawaban responden.

Kuisisioner tersebut akan di uji dengan uji validitas dan reliabilitas yang di lakukan dengan aplikasi program komputer SPSS (*Statistical Product of Social Sciencies*) for Windows Versi 20.

4.8.1.1 Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk menunjukkan sejauh mana suatu alat pengukur yaitu kuisioner dapat mengukur apa yang ingin diukur. Uji validitas berguna untuk menentukan seberapa cermat suatu alat melakukan fungsi ukurannya. Alat ukur validitas yang tinggi berarti mempunyai varian kesalahan yang kecil, sehingga memberikan keyakinan bahwa data yang terkumpul merupakan data yang dapat dipercaya.

Dalam penelitian ini uji validitas dilakukan dengan menggunakan teknik korelasi Pearson *Product Moment* dengan mengkorelasikan masing-masing pertanyaan dengan jumlah skor untuk masing-masing variabel. Angka korelasi yang diperoleh secara statistik harus dibandingkan dengan angka kritik *table* korelasi nilai r dengan taraf signifikan 95%. Bila r hitung $>$ r tabel berarti data tersebut signifikan (valid) dan layak digunakan dalam pengujian hipotesis penelitian. Dan sebaliknya bila r hitung $<$ dari r tabel berarti data tersebut tidak signifikan (tidak valid) dan tidak akan diikutsertakan dalam pengujian hipotesis penelitian.

4.8.1.2 Uji Reliabilitas

Jika alat ukur telah dinyatakan valid, selanjutnya reliabilitas alat ukur tersebut diuji. Uji reliabilitas bertujuan untuk mengetahui apakah alat pengumpul data pada dasarnya menunjukkan tingkat ketepatan, keakuratan, kestabilan atau konsistensi alat tersebut dalam mengungkapkan gejala tertentu dari sekelompok individu, walaupun dilakukan pada waktu yang berbeda. Uji keandalan dilakukan terhadap pertanyaan-pertanyaan atau pernyataan-pernyataan yang sudah valid. Pengujian ini dilakukan dengan menggunakan teknik *Cronbach Alpha*, karena nilai dari jawaban terdiri dari rentangan nilai dengan koefisien alpha harus lebih besar dari 0.6.

4.8.2 Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan dengan uji statistik dengan menggunakan metode *Regresi Linier Berganda*, karena variabel independen yang digunakan lebih dari satu variable.

Untuk mengetahui sumbangan dari variabel bebas, terhadap besar kecil variabel terikat dipergunakan koefisien determinasi: (R^2). Adapun persamaan uji regresi bergandanya adalah :

$$Y = a + b_1X_1 + b_2X_2 + b_3X_3 + e$$

Keterangan:

- a : Konstanta
- X1 : Variabel Informasi
- X2 : Variabel Kesenangan
- X3 : Variabel Komunikasi
- X4 : Variabel Transaksi
- Y : *Attitude*
- e : error
- b_1, b_2, b_3 : Koefisien Regresi

Uji Hipotesis yang dipergunakan adalah uji t dengan $\alpha = 5\%$ yang dicari dengan rumus :

$$t_1 = \frac{r_{x1} \sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r_{x1}^2}}$$

Sedangkan dalam pendugaan dalam simultan digunakan uji F dengan rumus sebagai berikut :

$$F = \frac{\frac{R^2 K}{(1-R^2)}}{(n-k-1)}$$

Keterangan :

- R^2 : Koefisien Determinasi
- K : Jumlah Variabel Independen
- n : Jumlah Sampel
- F : F hitung yang selanjutnya dibandingkan dengan F *table*.

4.8.3 Pengujian Hasil

Dari hasil hipotesis menggunakan regresi linier berganda ada 2 (dua) persyaratan uji analisis yang dilakukan, yaitu :

4.8.3.1 Uji Normalitas

Tujuan dilakukannya uji normalitas adalah untuk mengetahui apakah model regresi, variabel terikat dan variabel bebas keduanya mempunyai distribusi normal atau tidak. Model regresi yang baik adalah memiliki distribusi data normal atau mendekati normal. 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.

4.8.3.2 Uji Heterokedastisitas

Pengujian heterokedastisitas bertujuan untuk mengetahui apakah dalam model regresi terjadi ketidaksamaan varians dari residual pengamatan ke pengamatan yang lain dengan dasar pengambilan keputusan adalah sebagai berikut :

- 1) Jika ada data yang membentuk pola tertentu, seperti titik-titik yang membentuk pola tertentu dan teratur (bergelombang, melebar kemudian menyempit) maka telah terjadi heterokedastisitas.
- 2) Jika tidak ada pola yang jelas serta titik-titik menyebar diatas dan dibawah angka 0 pada sumbu Y, maka tidak terjadi heterokedastisitas.

BAB V

HASIL YANG DICAPAI

Saat ini kegiatan yang sudah dilakukan adalah penyebaran kuesioner. Hasil dari data kuesioner baru diolah untuk dijadikan informasi bagi hasil analisis. Berikut merupakan uraian dari kegiatan yang sudah dicapai pada saat ini.

5.1 Ringkasan Objek Penelitian

Daerah Plaju merupakan salah satu daerah yang banyak terdapat kalangan pelajar dan pengguna, mengingat banyaknya sekolah dan perguruan tinggi yang berada pada kawasan ini. Ada sekitar puluhan SD, belasan SMP dan SMA yang berada pada kawasan ini. Begitu juga dengan perguruan tinggi, di antaranya Universitas Bina Darma, Universitas Muhammadiyah, Universitas PGRI, STMIK dan Akubank MDP.

Warnet merupakan salah satu fasilitas yang diminati oleh masyarakat, terutama kalangan pelajar dan pengguna. Warnet didirikan selain untuk mendapatkan keuntungan juga dapat diharapkan dapat mengakomodir perkembangan yang ada di kawasan Plaju, terutama bagi pelajar dan pengguna yang membutuhkan, selain masyarakat umum. Banyak pelajar maupun pengguna yang menggunakan fasilitas internet di beberapa warnet yang ada di kawasan Plaju. Selain untuk kesenangan, pengguna juga menggunakan fasilitas internet di warnet untuk mencari informasi dan men-download materi kuliah. Karena ada beberapa perguruan tinggi yang sudah menggunakan fasilitas *e-learning* untuk proses pembelajaran.

5.2 Analisis Statistik Deskriptif

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan alat penelitian berupa kuisisioner yang disebarkan kepada pengguna warnet untuk mengetahui perilaku pengguna di warnet. Karakteristik responden dalam penelitian ini adalah pertama berdasarkan jenjang pendidikan yaitu SD, SMP, SMA, Perguruan Tinggi dan Umum. Kedua berdasarkan umur (kurang dari 11 tahun, 11-20 tahun, 20-30 tahun dan lebih dari 30 tahun). Ketiga berdasarkan jenis kelamin (laki-laki dan perempuan).

5.3 Karakteristik Responden

5.3.1 Jenjang Pendidikan

Berdasarkan 100 responden yang telah dibagikan kuesionernya, maka dapat dilihat tabelnya pada tabel 5.1 berikut:

Tabel 5.1 Distribusi Responden Berdasarkan Jenjang Pendidikan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	SD	10	5.0	5.0	5.0
	SMP	10	10.0	10.0	15.0
	SMU	30	30.0	30.0	45.0
	Perguruan Tinggi Umum	50	50.0	50.0	95.0
		5	5.0	5.0	100.00
	Total	100	100.0	100.0	100.0

Sumber : Data primer yang telah diolah dengan komputer (SPSS Versi 20.00)

5.3.2 Umur

Pada tabel 5.2 dapat dilihat bahwa dari 100 responden yang ada maka karakteristik responden berdasarkan umur dapat dilihat berikut ini:

Tabel 5.2 Distribusi Responden Berdasarkan Umur

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	< 11 tahun	5	10.0	10.0	10.0
	11-20 tahun	50	50.0	50.0	60.0
	20-30 tahun	30	30.0	30.0	90.0
	> 30 tahun	10	10.0	10.0	100.00
	Total	100	100.0	100.0	100.0

Sumber : Data primer yang telah diolah dengan komputer (SPSS Versi 20.00)

5.3.3 Jenis Kelamin

Tabel 5.3 merupakan uraian dari karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin.

Tabel 5.3 Distribusi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Laki-laki	60	60.0	60.0	60.0
	Perempuan	40	40.0	40.0	40.0
	Total	100	100.0	100.0	100.0

Sumber : Data primer yang telah diolah dengan komputer (SPSS Versi 20.00)

5.4 Deskripsi Variabel Penelitian

Pengguna dalam penelitian ini sebanyak 100 responden. Variabel bebas dalam penelitian terdiri dari 4 variabel. Masing-masing variabel terdiri dari beberapa pertanyaan, yaitu variabel Informasi (X1) mempunyai 7 item pertanyaan, variabel kesenangan (X2) mempunyai 11 item pertanyaan. Variabel bebas yang ketiga (X3) adalah komunikasi yang terdiri dari 4 item pertanyaan. Variabel bebas yang keempat (X4) adalah transaksi yang terdiri dari 3 item pertanyaan. Sedangkan variabel terikat dalam penelitian ini adalah *attitude*/perilaku pengguna 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.

Jarak interval (r) ditentukan dengan formula sebagai berikut :

$$r = \frac{nMax - nMin}{nR}$$

Di mana :

r = jarak interval (r)

$nMax$ = nilai maksimum interval

$nMin$ = nilai minimum interval

nR = jumlah interval

Dengan menggunakan rumus di atas, maka dapat dihitung :

$$r = \frac{5 - 1}{5} = 0,79$$

Jadi jarak interval yang digunakan adalah 0,79.

Berikut ini adalah deskripsi masing-masing variabel penelitian:

5.4.1 Variabel Informasi (X1)

Variabel Waktu terdiri dari 7 item pertanyaan. Berikut ini adalah tabel distribusi frekuensi variabel informasi (X1) berdasarkan hasil pengumpulan kuesioner yang sudah diolah. Berikut adalah distribusi frekuensi untuk variabel informasi (X1) dapat dilihat pada tabel 5.4.

Tabel 5.4 Distribusi Frekuensi Variabel Informasi (X1)

Skor	Interval	Frekuensi	Persentase
Sangat tidak setuju	1 - 1.79	35	5 %
Tidak setuju	1.8 - 2.59	0	0 %
Ragu-ragu	2.6 - 3.39	161	23 %
Setuju	3.4 - 4.19	392	56 %
Sangat setuju	4.2 - 5.0	112	16 %
Total		700	100%

Sumber : Data primer yang telah diolah dengan komputer (Excel)

Tabel 5.4 di atas menunjukkan bahwa sebanyak 5 % merasa sangat tidak setuju, 0 % merasa tidak setuju, 23 % merasa ragu-ragu, 56 % merasa setuju dan 16 % merasa sangat setuju untuk pertanyaan pada variabel ini. Berdasarkan tabel di atas maka jawaban responden tertinggi adalah setuju.

5.4.2 Variabel Kesenangan (X2)

Berikut ini adalah tabel distribusi frekuensi variabel kesenangan (X2) berdasarkan data hasil pengumpulan kuesioner yang telah diolah.

Tabel 5.5 Distribusi Frekuensi Variabel Kesenangan (X2)

Skor	Interval	Frekuensi	Persentase
Sangat tidak setuju	1 - 1.79	44	4 %
Tidak setuju	1.8 - 2.59	88	8 %
Ragu-ragu	2.6 - 3.39	176	16 %
Setuju	3.4 - 4.19	352	32 %
Sangat setuju	4.2 - 5.0	440	40 %
Total		1100	100%

Sumber : Data primer yang telah diolah dengan komputer (Excel)

Tabel 5.5 di atas menunjukkan bahwa sebanyak 4 % merasa sangat tidak setuju, 8 % merasa tidak setuju, 16 % merasa ragu-ragu, 32 % merasa setuju dan 40 % merasa sangat setuju untuk pertanyaan pada variabel ini. Berdasarkan tabel di atas maka jawaban responden tertinggi adalah sangat setuju.

5.4.3 Variabel Komunikasi (X3)

Berikut ini adalah tabel distribusi frekuensi variabel komunikasi (X3) berdasarkan data hasil pengumpulan kuesioner yang telah diolah.

Tabel 5.6 Distribusi Frekuensi Variabel Komunikasi (X3)

Skor	Interval	Frekuensi	Persentase
Sangat tidak setuju	1 – 1.79	0	0 %
Tidak setuju	1.8 - 2.59	24	6 %
Ragu-ragu	2.6 - 3.39	40	10 %
Setuju	3.4 - 4.19	200	50 %
Sangat setuju	4.2 - 5.0	136	34 %
Total		400	100%

Sumber : Data primer yang telah diolah dengan komputer (Excel)

Tabel 5.6 di atas menunjukkan bahwa sebanyak 0 % merasa sangat tidak setuju, 6 % merasa tidak setuju, 10 % merasa ragu-ragu, merasa setuju 50 % dan merasa sangat setuju sebanyak 34 %. Untuk pertanyaan pada variabel komunikasi ini mencerminkan responden menganggap setuju terhadap komunikasi yang ditampilkan sebagai salah satu faktor yang menentukan berinternet di warnet.

5.4.4 Variabel Transaksi (X3)

Berikut ini adalah tabel distribusi frekuensi variabel transaksi (X4) berdasarkan data hasil pengumpulan kuesioner yang telah diolah.

Tabel 5.7 Distribusi Frekuensi Variabel Transaksi (X4)

Skor	Interval	Frekuensi	Persentase
Sangat tidak setuju	1 – 1.79	21	7 %
Tidak setuju	1.8 - 2.59	36	12 %
Ragu-ragu	2.6 - 3.39	63	21 %
Setuju	3.4 - 4.19	90	30 %
Sangat setuju	4.2 - 5.0	90	30 %
Total		300	100%

Sumber : Data primer yang telah diolah dengan komputer (Excel)

Tabel 5.7 di atas menunjukkan bahwa sebanyak 7 % merasa sangat tidak setuju, 12 % merasa tidak setuju, 21 % merasa ragu-ragu, merasa setuju 30 % dan merasa sangat setuju sebanyak 30 %. Untuk pertanyaan pada variabel transaksi ini mencerminkan responden menganggap setuju dan sangat setuju terhadap transaksi yang ditampilkan sebagai salah satu faktor yang menentukan berinternet di warnet.

5.4.5 Variabel *Attitude*/Perilaku (Y)

Berikut ini adalah tabel distribusi frekuensi variabel independent yaitu *attitude*/perilaku (Y) berdasarkan data hasil pengumpulan kuesioner yang telah diolah.

Tabel 5.8 Distribusi Frekuensi Variabel *Attitude*/Perilaku (Y)

Skor	Interval	Frekuensi	Persentase
Sangat tidak setuju	1 – 1.79	20	10 %
Tidak setuju	1.8 – 2.59	50	25 %
Ragu-ragu	2.6 – 3.39	90	45 %
Setuju	3.4 – 4.19	20	10 %
Sangat setuju	4.2 - 5.0	20	10 %
Total		200	100%

Sumber : Data primer yang telah diolah dengan komputer (Excel)

Tabel 5.8 di atas 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.

5.5 Analisis Uji Validitas dan Reliabilitas

5.5.1 Validitas Alat Ukur

Seperti telah dijelaskan sebelumnya bahwa validitas menunjukkan sejauh mana alat ukur dapat mengukur apa yang ingin diukur. Kuisisioner yang peneliti gunakan sebagai alat ukur dalam penelitian ini diuji tingkat validitasnya dengan mengacu pada nilai **r-tabel**, dimana nilai korelasi yang akan digunakan untuk

mengukur validitas (r_{bt}) harus positif atau lebih besar. Dalam penelitian ini $N = 100$, maka **r-Tabel** dengan taraf signifikan 95% adalah **0.195**. Tabel kolerasi dan hasil analisis validitas alat ukur untuk variabel waktu dapat dilihat pada lampiran.

4.8.3.2.1.1.1 Korelasi Variabel Informasi

Dari lampiran pada tabel *correlation* dapat dilihat bahwa kolerasi antara setiap item pertanyaan terhadap skornya memiliki kolerasi yang tinggi, karena di atas nilai **r-Tabel**. Dari 7 pertanyaan untuk variabel X1 dapat dinyatakan valid.

b. Korelasi Variabel Kesenangan

Dari lampiran tabel *correlation* dapat dilihat bahwa kolerasi antara setiap item pertanyaan terhadap skornya memiliki kolerasi yang tinggi, karena di atas nilai **r-Tabel**. Dari 11 pertanyaan untuk variabel X2 dapat dinyatakan valid.

c. Korelasi Variabel Komunikasi

Dari lampiran tabel *correlation* dapat dilihat bahwa kolerasi antara pertanyaan terhadap skornya memiliki kolerasi yang tinggi, karena di atas nilai **r-Tabel**. Dari 4 pertanyaan untuk variabel X3 dapat dinyatakan valid.

d. Korelasi Variabel Transaksi

Dari lampiran tabel *correlation* dapat dilihat bahwa kolerasi antara setiap item pertanyaan terhadap skornya memiliki kolerasi yang tinggi, karena di atas nilai **r-Tabel**. Dari 3 item pertanyaan untuk variabel X4 dapat dinyatakan valid.

e. Korelasi Variabel Attitude/Perilaku

Dari lampiran tabel *correlation* dapat dilihat bahwa kolerasi antara setiap item pertanyaan terhadap skornya memiliki kolerasi yang tinggi, karena di atas nilai **r-Tabel**. Semua item pertanyaan untuk variabel Y dapat dinyatakan valid.

5.5.2 Reliabilitas Alat Ukur

Koefisien alpha atau *Cronbach's Alpha* digunakan dalam penelitian ini untuk mengukur tingkat reliabilitas atau konsistensi internal diantara butir-butir pertanyaan dalam suatu instrument. Item pengukuran dikatakan reliabel jika

memiliki nilai koefisien alpha lebih besar dari 0,6 (Malhotra:2002). 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 5.9 Rekapitulasi Uji Reliabilitas

Variabel	Cronbach's Alpha > 0,6	Keterangan
Informasi	0,873	Realible
Kesenangan	1,000	Realible
Komunikasi	0,652	Realible
Transaksi	1,000	Realible
Perilaku	1,000	Realible

Sumber : Data primer yang telah diolah dengan komputer (SPSS Versi 20.00)

Dari tabel 5.9 dapat dilihat bahwa nilai *cronbach's alpha* dari semua variabel > 0,6 maka dinyatakan *reliable*.

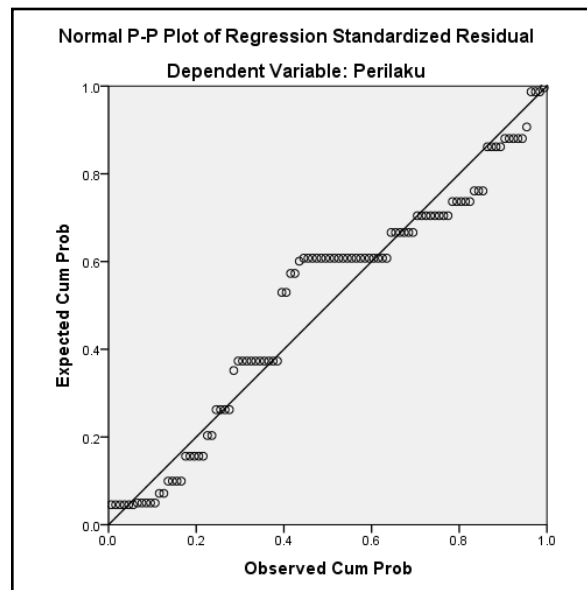
5.6 Uji Persyaratan Analisis Regresi Berganda

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

5.6.1 Hasil Uji Normalitas

Tujuan dilakukannya uji normalitas adalah untuk mengetahui apakah model regresi, variable terikat dan variabel bebas keduanya mempunyai distribusi normal atau tidak. Model regresi yang baik adalah memiliki distribusi data normal atau mendekati normal. Data yang berdistribusi normal dalam suatu model regresi dapat dilihat pada grafik normal P-P plot, dimana bila titik-titik yang menyebar di sekitar garis diagonal serta penyebarannya mengikuti arah garis diagonal, maka

data tersebut dapat dikatakan berdistribusi normal. Pada gambar 5.1 memperlihatkan P-P Plot telah berdistribusi normal.



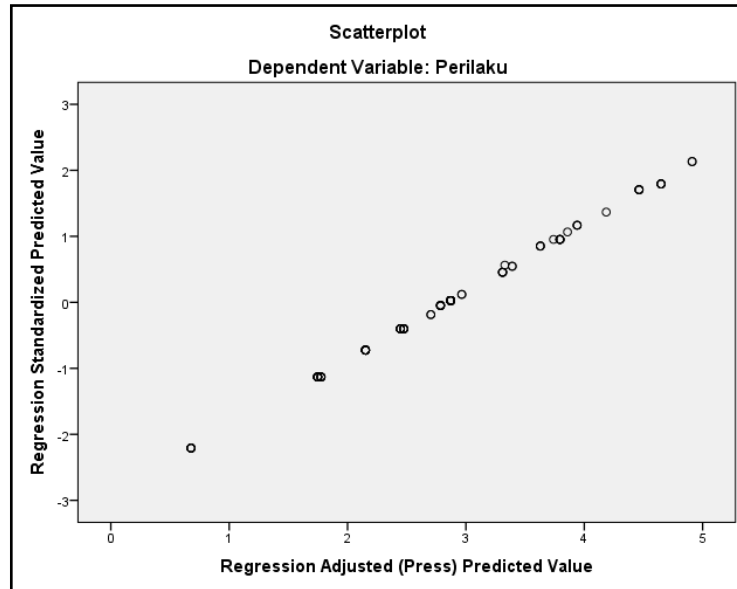
Gambar 5.1 Grafik Uji Normalitas Variabel

5.6.2 Hasil Uji Heterokedastisitas

Pengujian heterokedastisitas bertujuan untuk mengetahui apakah dalam model regresi terjadi ketidaksamaan varians dari residual pengamatan ke pengamatan yang lain dengan dasar pengambilan keputusan adalah sebagai berikut:

- Jika ada data yang membentuk pola tertentu, seperti titik-titik yang membentuk pola tertentu dan teratur (bergelombang, melebar kemudian menyempit) maka telah terjadi heterokedastisitas.
- Jika tidak ada pola yang jelas serta titik-titik menyebar di atas dan di bawah angka 0 pada sumbu Y, maka tidak terjadi heterokedastisitas.

Gambar 2.2 menunjukkan bahwa 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 5.2 Uji Heterokedastisitas Variabel

5.6.3 Hasil Uji Regresi Linier Berganda

Hasil pengolahan data dengan SPSS memperlihatkan hasil uji regresi linier berganda sebagai berikut:

Tabel 5.10 Hasil Uji Regresi Linear Berganda

Variabel	B	Beta	T hitung	Tingkat Sig	Keterangan
Konstanta	0.444		0.622	0.053	Berpengaruh terhadap model regresi
Informasi	0.916	0.577	9.983	0.000	Signifikan
Kesenangan	0.413	0.433	5.386	0.000	Signifikan
Komunikasi	0.325	0.175	2.403	0.018	Signifikan
Transaksi	0.208	0.239	2.746	0.007	Signifikan
F hitung	111.060				
Signifikasi	0.000				
R	0.908				
R ²	0.824				

Sumber : Data primer yang telah diolah dengan komputer (SPSS Versi 20.00)

Berdasarkan tabel 5.10, maka model regresi tersebut dapat dianalisis berdasarkan koefisien-koefisiennya. Model persamaan regresi linier berganda berdasarkan tabel di atas adalah :

$$Y = 0.444 + 0.916 X_1 + 0.413 X_2 + 0.325 X_3 + 0.208 X_4$$

Dari fungsi regresi tersebut diatas, maka diketahui bahwa :

- a. Jika variabel *Informasi* (X1) berubah satu unit skor maka perilaku pengguna (Y) akan berubah sebesar 0.916 unit skor dengan X2, X3 dan X4 konstan. Tanda positif menunjukkan perubahan yang searah. Apabila *Informasi* meningkat, maka perilaku pengguna juga meningkat dengan koefisien regresi sebesar 0.916. Dan sebaliknya jika *Informasi* menurun, maka perilaku pengguna juga menurun dengan koefisien regresi sebesar 0.916 dengan catatan X2, X3 dan X4 konstan.
- b. Jika variabel *Kesenangan* (X2) berubah satu unit skor maka perilaku pengguna (Y) akan berubah sebesar 0.413 unit skor dengan X1, X3 dan X4 konstan. Tanda positif menunjukkan perubahan yang searah. Apabila *Kesenangan* meningkat, maka perilaku pengguna juga meningkat dengan koefisien regresi sebesar 0.413. Dan sebaliknya jika *Keseangan* menurun, maka perilaku pengguna juga menurun dengan koefisien regresi sebesar 0.413 dengan catatan X1, X3 dan X4 konstan.
- c. Jika variabel *Komunikasi* (X3) berubah satu unit skor maka attitude pengguna (Y) akan berubah sebesar 0.325 unit skor dengan X1, X2 dan X4 konstan. Tanda positif menunjukkan perubahan yang searah. Apabila *Komunikasi* meningkat, maka perilaku pengguna juga meningkat dengan koefisien regresi sebesar 0.325. Dan sebaliknya jika *Komunikasi* menurun, maka perilaku pengguna juga menurun dengan koefisien regresi sebesar 0.325 dengan catatan X1, X2 dan X4 konstan.
- d. Jika variabel *Transaksi* (X4) berubah satu unit skor maka perilaku pengguna (Y) akan berubah sebesar 0.208 unit skor dengan X1, X2 dan X3 konstan. Tanda positif menunjukkan perubahan yang searah. Apabila *Kesenangan* meningkat, maka perilaku pengguna juga meningkat dengan koefisien regresi sebesar 0.208. Dan sebaliknya jika *Transaksi* menurun, maka perilaku pengguna juga menurun dengan koefisien regresi sebesar 0.208 dengan catatan X1, X2 dan X3 konstan.
- e. Nilai konstanta sebesar 0.444 yang berarti apabila *Informasi*, *Kesenangan*, *Komunikasi* dan *Transaksi* konstan atau tidak mengalami perubahan, maka perilaku pengguna sebesar nilai konstantanya yaitu 0.444.

- f. Dilihat dari nilai beta variabel *Informasi* (0.916) lebih besar pengaruhnya dibandingkan dengan variabel *Kesenangan* (0.413), variabel *Komunikasi* (0.325) dan variabel *Transaksi* (0.208).

5.7 Koefisien Determinasi Berganda dan Koefisien Korelasi Berganda

5.7.1 Koefisien Determinasi Berganda

Nilai koefisien penentu (determinasi) yang ditunjukkan oleh besarnya $R^2 = 0.824$ menyatakan bahwa pada tingkat $\alpha = 0.05$ pengaruh variabel *Informasi*, *Kesenangan*, *Komunikasi* dan *Transaksi* terhadap perilaku pengguna adalah cukup kuat dan signifikan karena angka tersebut positif dan jauh di atas 0.05. Hal ini juga menggambarkan bahwa 82.4 % variasi perilaku pengguna dapat dijelaskan oleh variasi variabel *Informasi*, *Kesenangan*, *Komunikasi* dan *Transaksi*, sedangkan sisanya sebesar 17.6 % dijelaskan oleh variabel lainnya.

5.7.2 Koefisien Korelasi Berganda

Koefisien korelasi berganda (R) = 0.908 menunjukkan adanya hubungan secara bersama-sama yang cukup kuat antara variabel *Informasi*, *Kesenangan*, *Komunikasi* dan *Transaksi* terhadap variabel perilaku pengguna.

5.8 Pembuktian Hipotesis

5.8.1 Pembuktian Hipotesis Pertama (Uji F)

Uji F–hitung (F_h) atau ($p < 0.05$) ini bertujuan untuk menguji apakah variabel-variabel *Informasi*, *Kesenangan*, *Komunikasi* dan *Transaksi* secara bersama-sama mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap perilaku pengguna menggunakan internet di warnet. Untuk menguji kebenaran hipotesis tersebut dilakukan uji F. Uji F ini dilakukan dengan membandingkan F hitung yang dihitung dengan F tabel. Jika F hitung $>$ F tabel maka persamaan regresi dan koefisien korelasinya signifikan sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Atau dapat pula dilihat dari *level of signifikan alpha* (α) = 0.05. Jika nilai signifikansi lebih dari 0.05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Hipotesis

$H_0 : b_1 = b_2 = b_3 = 0, F_h < F_t$, maka H_0 diterima, H_1 ditolak. Berarti tidak ada pengaruh yang signifikan dari variabel *Informasi, Kesenangan, Komunikasi* dan *Transaksi* secara bersama-sama terhadap variabel attitude pengguna.

$H_1 : b_1 \neq b_2 \neq b_3 \neq 0, F_h \geq F_t$, maka H_0 ditolak, H_1 diterima. Berarti ada pengaruh yang signifikan dari variabel *Informasi, Kesenangan, Komunikasi* dan *Transaksi* secara bersama-sama terhadap variabel perilaku pengguna.

Dari analisis data di atas dapat dianalisis dengan menghasilkan nilai sebagai berikut: dengan mengambil taraf signifikan sebesar 5% maka dengan tingkat signifikan sebesar 0,000 ($p < 0,05$) maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya dapat disimpulkan bahwa ada hubungan secara linear antara *Informasi, Kesenangan, Komunikasi* dan *Transaksi* terhadap perilaku pengguna dalam menggunakan internet di warnet.

Dari hasil analisis di atas dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

$p < 0,05$ dan $H_1 : b_1 \neq b_2 \neq b_3 \neq 0$, maka H_0 ditolak, H_1 diterima. Hal ini berarti variasi dari model regresi berhasil menerangkan pengaruh variasi variabel *Informasi, Kesenangan, Komunikasi* dan *Transaksi* secara keseluruhan terhadap perilaku pengguna.

5.8.2 Pembuktian Hipotesis Kedua (Uji t)

1) Pengujian pengaruh secara parsial dari variabel *Informasi* terhadap perilaku pengguna menggunakan internet di warnet.

Hipotesis

$H_0 : b_n = 0 ; t - \text{hitung} < t - \text{tabel}$ atau ($p > 0,05$), maka H_0 diterima dan H_1 ditolak. Hal ini berarti bahwa tidak ada pengaruh yang signifikan dari variabel *Informasi* secara parsial terhadap variabel perilaku pengguna.

$H_1 : b_n \neq 0 ; t - \text{hitung} \geq t - \text{table}$ atau ($p < 0,05$), maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini berarti bahwa ada pengaruh yang signifikan dari variabel *Informasi* secara parsial terhadap variabel perilaku pengguna.

Dari analisis data di atas dapat dianalisis dengan menghasilkan nilai sebagai berikut :

Nilai t hitung harga sebesar 9.983 dengan tingkat signifikan sebesar 0.00 ($p < 0.05$), maka menolak H_0 atau dengan kata lain hal ini menunjukkan ada pengaruh yang signifikan antara variabel *Informasi* secara parsial terhadap variabel perilaku pengguna.

Dari hasil analisis diatas dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

$H_1 : b_n \neq 0 ; t - (p < 0,05)$, dengan nilai probalitas jauh lebih kecil dari taraf signifikansi, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, berarti ada pengaruh yang signifikan dari variabel *Informasi* secara parsial terhadap variabel perilaku pengguna.

- 2) Pengujian pengaruh secara parsial dari variabel *Kesenangan* terhadap perilaku pengguna menggunakan internet di warnet.

Hipotesis

$H_0 : b_n = 0 ; t - \text{hitung} < t - \text{tabel}$ atau ($p > 0,05$), maka H_0 diterima dan H_1 ditolak. Hal ini berarti bahwa tidak ada pengaruh yang signifikan dari variabel *Kesenangan* secara parsial terhadap variabel perilaku pengguna.

$H_1 : b_n \neq 0 ; t - \text{hitung} \geq t - \text{table}$ atau ($p < 0,05$), maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini berarti bahwa ada pengaruh yang signifikan dari variabel *Kesenangan* secara parsial terhadap variabel perilaku pengguna.

Dari analisis data di atas dapat dianalisis dengan menghasilkan nilai sebagai berikut :

Nilai t hitung harga sebesar 5.386 dengan tingkat signifikan sebesar 0.000 ($p < 0.05$), maka menolak H_0 atau dengan kata lain hal ini menunjukkan ada pengaruh yang signifikan antara variabel *Kesenangan* secara parsial terhadap variabel perilaku pengguna.

Dari hasil analisis diatas dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

$H_1 : b_n \neq 0 ; t - (p < 0,05)$, dengan nilai probalitas jauh lebih kecil dari taraf signifikansi, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, berarti ada pengaruh yang signifikan dari variabel *Kesenangan* secara parsial terhadap variabel perilaku pengguna.

- 3) Pengujian pengaruh secara parsial dari variabel *Komunikasi* terhadap perilaku pengguna menggunakan internet di warnet.

Hipotesis

$H_0 : b_n = 0$; $t - \text{hitung} < t - \text{tabel}$ atau ($p > 0,05$), maka H_0 diterima dan H_1 ditolak. Hal ini berarti bahwa tidak ada pengaruh yang signifikan dari variabel *Komunikasi* secara parsial terhadap variabel perilaku pengguna.

$H_1 : b_n \neq 0$; $t - \text{hitung} \geq t - \text{table}$ atau ($p < 0,05$), maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini berarti bahwa ada pengaruh yang signifikan dari variabel *Komunikasi* secara parsial terhadap variabel perilaku pengguna.

Dari analisis data di atas dapat dianalisis dengan menghasilkan nilai sebagai berikut :

Nilai t hitung harga sebesar 2.403 dengan tingkat signifikan sebesar 0.018 ($p < 0.05$), maka menolak H_0 atau dengan kata lain hal ini menunjukkan ada pengaruh yang signifikan antara variabel *Komunikasi* secara parsial terhadap variabel perilaku pengguna.

Dari hasil analisis di atas dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

$H_1 : b_n \neq 0$; $t - (p < 0,05)$, dengan nilai probabilitas jauh lebih kecil dari taraf signifikansi, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, berarti ada pengaruh yang signifikan dari variabel *Komunikasi* secara parsial terhadap variabel perilaku pengguna.

- 4) Pengujian pengaruh secara parsial dari variabel *Transaksi* terhadap perilaku pengguna menggunakan internet di warnet.

Hipotesis

$H_0 : b_n = 0$; $t - \text{hitung} < t - \text{tabel}$ atau ($p > 0,05$), maka H_0 diterima dan H_1 ditolak. Hal ini berarti bahwa tidak ada pengaruh yang signifikan dari variabel *Transaksi* secara parsial terhadap variabel perilaku pengguna.

$H_1 : b_n \neq 0$; $t - \text{hitung} \geq t - \text{table}$ atau ($p < 0,05$), maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini berarti bahwa ada pengaruh yang signifikan dari variabel *Transaksi* secara parsial terhadap variabel perilaku pengguna.

Dari analisis data di atas dapat dianalisis dengan menghasilkan nilai sebagai berikut :

Nilai t hitung harga sebesar 2.746 dengan tingkat signifikan sebesar 0.007 ($p < 0.05$), maka menolak H_0 atau dengan kata lain hal ini menunjukkan ada

pengaruh yang signifikan antara variabel *Transaksi* secara parsial terhadap variabel perilaku pengguna.

Dari hasil analisis diatas dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

$H_1 : b_n \neq 0 ; t - (p < 0,05)$, dengan nilai probabilitas jauh lebih kecil dari taraf signifikansi, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, berarti ada pengaruh yang signifikan dari variabel *Transaksi* secara parsial terhadap variabel perilaku pengguna.

5.9 Pembahasan

Pembahasan yang akan dilakukan berikut ini berdasarkan hasil analisis penggunaan internet di warnet secara nyata berdasarkan model perilaku pengguna dengan hasil analisis statistik korelasi parsial, hubungan korelasional dan korelasi regresi berganda linier, dan upaya pendalaman tiap variabel dengan menggunakan hasil analisis yang telah diolah dengan bantuan paket program *Statistical Product for Social Science (SPSS) For MS Windows Release 20*.

5.9.1 Kepentingan Pengguna Berinternet di Warnet Berdasarkan Hasil Penelitian

1) Pengaruh *Informasi* Terhadap Perilaku Pengguna

Nilai t hitung *Informasi* (X1) sebesar 9.983 dengan tingkat signifikan sebesar 0.000 ($p < 0,05$), maka menolak H_0 atau dengan kata lain hal ini menunjukkan ada pengaruh yang signifikan antara variabel *Informasi* terhadap perilaku pengguna. Hal ini sesuai dengan hipotesis penelitian ini di mana *Informasi* berpengaruh secara signifikan terhadap perilaku pengguna dalam menggunakan internet di warnet. *Informasi* merupakan variabel yang menampilkan informasi dari penggunaan internet di warnet yang dapat digunakan oleh pengguna. Sehingga *Informasi* merupakan faktor yang harus diperhatikan dalam menentukan perilaku pengguna dalam memakai internet di warnet. Berdasarkan hasil penelitian di kuisioner lebih dari 50 % pengguna merasa setuju dengan variabel ini. Artinya bahwa informasi yang dihasilkan internet di warnet merupakan salah satu variabel yang diminati oleh pengguna.

2) Pengaruh Kesenangan Terhadap Attitude Pengguna

Nilai t hitung *Kesenangan* (X2) sebesar 5.386 dengan tingkat signifikan sebesar 0.000 ($p < 0,05$), maka menolak H_0 atau dengan kata lain hal ini menunjukkan ada pengaruh yang signifikan antara variabel *Kesenangan* terhadap perilaku pengguna. Hal ini sesuai dengan hipotesis penelitian ini di mana *kesenangan* berpengaruh secara signifikan terhadap perilaku pengguna dalam menggunakan internet di warnet. Variabel *kesenangan* merupakan faktor yang harus diperhatikan dalam menentukan perilaku pengguna dalam memakai internet di warnet. Berdasarkan hasil penelitian di kuisioner lebih dari 50 % pengguna merasa setuju dan sangat setuju dengan variabel ini. Artinya bahwa variabel *kesenangan* merupakan salah satu variabel yang diminati oleh pengguna.

3) Pengaruh Komunikasi Terhadap Perilaku Pengguna

Nilai t hitung *Komunikasi* (X3) sebesar 2.403 dengan tingkat signifikan sebesar 0.018 ($p < 0,05$), maka menolak H_0 atau dengan kata lain hal ini menunjukkan ada pengaruh yang signifikan antara variabel *Komunikasi* terhadap perilaku pengguna. Hal ini sesuai dengan hipotesis penelitian ini di mana *komunikasi* berpengaruh secara signifikan terhadap perilaku pengguna dalam menggunakan internet di warnet. Variabel *komunikasi* merupakan faktor yang harus diperhatikan dalam menentukan perilaku pengguna dalam memakai internet di warnet. Berdasarkan hasil penelitian di kuisioner lebih dari 50 % pengguna merasa setuju dan sangat setuju dengan variabel ini. Artinya bahwa variabel *komunikasi* merupakan salah satu variabel yang diminati oleh pengguna.

4) Pengaruh Transaksi Terhadap Perilaku Pengguna

Nilai t hitung *Transaksi* (X4) sebesar 2.746 dengan tingkat signifikan sebesar 0.007 ($p < 0,05$), maka menolak H_0 atau dengan kata lain hal ini menunjukkan ada pengaruh yang signifikan antara variabel *Transaksi* terhadap perilaku pengguna. Hal ini sesuai dengan hipotesis penelitian ini dimana *transaksi* berpengaruh secara signifikan terhadap perilaku pengguna dalam menggunakan internet di warnet. Variabel *transaksi* merupakan faktor yang harus diperhatikan dalam menentukan perilaku pengguna dalam memakai internet di warnet.

Berdasarkan hasil penelitian di kuisioner lebih dari 50 % pengguna merasa setuju dan sangat setuju dengan variabel ini. Artinya bahwa variabel transaksi merupakan salah satu variabel yang diminati oleh pengguna.

5) Pengaruh Informasi, Kesenangan, Komunikasi dan Transaksi Terhadap Perilaku Pengguna

Dengan mengambil taraf signifikan sebesar 5% maka dengan tingkat signifikan sebesar 0,000 ($p < 0,05$) maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya dapat disimpulkan bahwa ada hubungan secara linear antara *Informasi* (X1), *Kesenangan* (X2), *Komunikasi* (X3) dan *Transaksi* (X4) terhadap variabel perilaku Pengguna (Y).

Berdasarkan hasil keseluruhan analisis statistik korelasional tersebut di atas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa ada hubungan yang positif dan signifikan antara *Informasi* (X1), *Kesenangan* (X2), *Komunikasi* (X3) dan *Transaksi* (X4) terhadap variabel perilaku Pengguna (Y).

5.9.2 Kepentingan Pengguna Internet di Warnet Berdasarkan Perilaku Pengguna

Perilaku pengguna salah satu merupakan suatu faktor yang menentukan pengguna dalam berinternet di warnet. Untuk menentukan perilaku pengguna dapat diukur dari kepentingan pengguna berinternet di warnet yang terdiri dari 4 variabel yaitu informasi, kesenangan, komunikasi dan transaksi.

1) Kepentingan Pengguna untuk Variabel Informasi

Informasi yang dihasilkan di warnet dengan menggunakan internet merupakan salah satu faktor yang digunakan pengguna berinternet di warnet. Pengguna dapat mencari informasi mengenai materi atau bahan yang digunakan untuk tugas, informasi hiburan, informasi terkini, informasi kesehatan, informasi pendidikan, mengirim atau mendapatkan informasi di e-mail dan mencari informasi di situs jejaring sosial (*Facebook*, *Twitter* dan lain-lain). Variabel informasi merupakan variabel pertama yang diminati pengguna untuk berinternet di warnet.

2) Kepentingan Pengguna untuk Variabel Kesenangan

Kesenangan merupakan salah satu faktor yang menentukan di dalam berinternet lewat warnet. Variabel kesenangan berisi mencari informasi terkait hobi atau minat, mencari informasi hiburan, bermain *game online*, mencari gambar, men-*download* video, men-*download* lagu, mengunjungi situs jejaring sosial (*Facebook*, *Twitter* dan lain-lain), *chatting*, mengunjungi situs-situs pornografi, *blogging*, dan membaca komik *online*. Variabel kesenangan merupakan variabel kedua yang diminati pengguna untuk berinternet di warnet.

3) Kepentingan Pengguna untuk Variabel Komunikasi

Variabel komunikasi merupakan salah satu faktor yang menentukan di dalam berinternet lewat warnet. Pengguna dapat berkomunikasi dengan mengunjungi situs jejaring sosial, mengirim atau mendapatkan *e-mail*, *chatting* dan berkomunikasi di milis atau forum. Artinya bahwa komunikasi juga merupakan salah satu faktor yang menentukan pengguna di dalam menggunakan internet di warnet. Variabel komunikasi merupakan variabel ketiga yang diminati pengguna untuk berinternet di warnet.

4) Kepentingan Pengguna untuk Variabel Transaksi

Variabel transaksi merupakan salah satu faktor yang menentukan di dalam berinternet lewat warnet. Pengguna dapat melakukan transaksi untuk membeli atau menjual produk, bermain *game* dengan bertransaksi, dan melakukan transaksi keuangan di bank. Artinya bahwa komunikasi juga merupakan salah satu faktor yang menentukan pengguna di dalam menggunakan internet di warnet. Variabel transaksi merupakan variabel keempat yang diminati pengguna untuk berinternet di warnet.

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 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 perilaku pengguna dalam menggunakan internet di warnet.
- 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 perilaku pengguna dalam menggunakan internet di warnet.
- 3) Berdasarkan nilai f hitung dan tingkat signifikan masing-masing variabel, yang mendapatkan urutan pertama adalah variabel informasi, kedua adalah kesenangan, ketiga adalah komunikasi dan terakhir adalah transaksi.

6.2 Saran

Berdasarkan hasil pengolahan data dan analisis serta kesimpulan, maka penulis menyampaikan saran-saran sebagai berikut:

- 1) Jika ingin mendapatkan hasil yang lebih valid, maka alangkah baiknya jika jumlah responden lebih banyak lagi.
- 2) Diharapkan mencari beberapa variabel baru lagi berdasarkan teori tentang faktor-faktor penggunaan internet.

DAFTAR PUSTAKA

- Davis, F.D., Bagozi, R.P., Warshaw, P.R. 1989. *Management Science*. Vol 35 No.8. <http://areadocenti.eco.unicans.it/virili/OSI/Davis>. diakses tanggal 10 Januari 2013.
- Dillon, A., & Morris. M. 1996. *Power, Perception and Performance: From Usability Engineering to Technology Acceptance with the P3 Model of User Response*. *Journal Electronic Commerce Research*. <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.2.486&rep=rep1&type=pdf>. Diakses tanggal 10 Januari 2013.
- Horrigan, John B. 2002. *New Internet Users: What They Do Online, What They Don't, and Implications for the 'Net's Future*. http://www.pewinternet.org/pdfs/New_User_Report.pdf. Diakses tanggal 10 Januari 2013.
- Mulyadi. 2008. *Pengertian, Manfaat dan Fasilitas Internet*. <http://pakmulkom.blogdetik.com/2008/09/11/1-pengertian-manfaat-dan-fasilitas-internet/>. Diakses pada tanggal 10 Januari 2013.
- Manueli, Latu dan Koh. 2007. *ICT Adoption Model It Management Research Center Graduate School of Business*. <http://www.bit.tekotago.ac.nz/staticdata/paper07/papers/175.pdf>. Diakses pada tanggal 10 Januari 2013.
- Pedersen, E, & Nysveen, L.G.H. 2004. Using the theory of planned behavior to explain teenager's adoption of text messaging services. *Norwegian School of Economics and Business Administration*. http://ikt.hia.no/perrep/ISR_submission.pdf. Diakses pada tanggal 10 Januari 2013.
- Pendit, Putu Laxman, dkk. 2003. *Perpustakaan Digital: Perspektif Perpustakaan Perguruan Tinggi di Indonesia*, Perpustakaan Universitas Indonesia, Jakarta.
- Teo, T.S.H, & Pok, S.H. 2003. *Adoption of WAP-enabled mobile phones among Internet User*. *Elsevier Ltd*. <http://www.bschoo1.nus.edu.sg/staff/bizteosh/TeoPokOmega2003WAP.pdf>. Diakses tanggal 10 Januari 2013.
- <http://www.internetworldstats.com/>, Diakses tanggal 1 Maret 2013.

LAMPIRAN

INSTRUMEN PENELITIAN

KUISIONER PENELITIAN

Responden Yth.

Dalam rangka mendapatkan data untuk penelitian dosen, saya melakukan riset terhadap pengguna warnet tentang **Analisis Faktor-faktor yang mempengaruhi Penggunaan Internet pada Warnet** pada pengguna warnet di kawasan Plaju. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui sejauh mana penggunaan internet mempengaruhi attitude (perilaku) pengguna warnet. Demikianlah atas pengguna warnet diucapkan terima kasih.

Petunjuk Pengisian :

Jawaban hanya satu pilihan Beri tanda (√) pada alternatif jawaban yang dipilih.

Identitas Responden :

- Jenjang Pendidikan : SD SMP SMA Perguruan Tinggi
 num
- Umur : kurang dari 11 tahun 11-20 tahun
 20-30 tahun lebih dari 30 tahun
- Jenis Kelamin : Laki-laki Perempuan

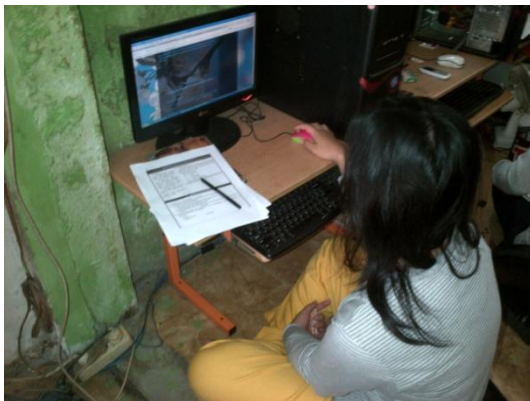
Kuesioner ini menyediakan 5 (lima) alternatif jawaban :

- 5 = Sangat Setuju 3 = Ragu-ragu
4 = Setuju 2 = Tidak Setuju
1 = Sangat Tidak Setuju

Variabel Informasi						
Kode	Pertanyaan	5	4	3	2	1
I11	Mencari materi atau bahan yang digunakan untuk tugas	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
I12	Mencari informasi hiburan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
I13	Mencari informasi terkini	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
I14	Mencari informasi kesehatan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
I15	Mencari informasi pendidikan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
I16	Mengirim atau mendapatkan informasi di e-mail	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
I17	Mencari informasi di situs jejaring sosial (FB, Twitter, dll)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Variabel Kesenangan						
Kode	Pertanyaan	5	4	3	2	1
K21	Mencari informasi terkait hobi atau minat	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
K22	Mencari informasi hiburan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
K23	Bermain <i>game online</i>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
K24	Mencari gambar	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
K25	Men- <i>download</i> video	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
K26	Men- <i>download</i> lagu	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
K27	Mengunjungi situs jejaring sosial (FB, Twitter dll)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
K28	Chatting	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
K29	Mengunjungi situs-situs pornografi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
K210	Blogging	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
K211	Membaca komik online	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Variabel Komunikasi						
Kode	Pertanyaan	5	4	3	2	1
K31	Mengunjungi situs jejaring sosial	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
K32	Mengirim dan mendapatkan e-mail	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
K33	Chatting	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
K34	Berkomunikasi di milis atau forum	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Variabel Transaksi						
Kode	Pertanyaan	5	4	3	2	1
T41	Membeli atau menjual produk	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
T42	Bermain game dengan bertransaksi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
T43	Melakukan transaksi keuangan di bank	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Variabel Perilaku						
Kode	Pertanyaan	5	4	3	2	1
P51	Berpikir positif	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
P52	Berpikir negatif	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

FOTO-FOTO OBJEK PENELITIAN



Tabel Responden

	Informasi							Kesenangan											Komunikasi						Transaksi						Perilaku		
	X11	X12	X13	X14	X15	X16	X17	RATA	X21	X22	X23	X24	X25	X26	X27	X28	X29	X210	X211	RATA	X31	X32	X33	X34	RATA	X41	X42	X43	RATA	Y51	Y52	RATA	
1	1	3	1	3	1	3	1	1.9	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5.0	4	5	5	4	4.5	4	4	4	4.0	1	1	1.0	
2	1	3	1	3	1	3	1	1.9	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5.0	4	5	5	4	4.5	4	4	4	4.0	1	1	1.0	
3	1	3	1	3	1	3	1	1.9	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5.0	4	5	5	4	4.5	4	4	4	4.0	1	1	1.0	
4	1	3	1	3	1	3	1	1.9	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5.0	4	5	5	4	4.5	4	4	4	4.0	1	1	1.0	
5	1	3	1	3	1	3	1	1.9	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5.0	4	5	5	4	4.5	4	4	4	4.0	1	1	1.0	
6	3	3	3	3	3	3	3	3.0	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5.0	4	5	5	4	4.5	4	4	4	4.0	1	1	1.0	
7	3	3	3	3	3	3	3	3.0	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5.0	4	5	5	4	4.5	4	4	4	4.0	1	1	1.0	
8	3	3	3	3	3	3	3	3.0	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5.0	4	5	5	4	4.5	4	4	4	4.0	1	1	1.0	
9	3	3	3	3	3	3	3	3.0	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5.0	4	5	5	4	4.5	4	4	4	4.0	1	1	1.0	
10	3	3	3	3	3	3	3	3.0	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5.0	4	5	5	4	4.5	4	4	4	4.0	1	1	1.0	
11	3	3	3	3	3	3	3	3.0	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5.0	5	4	4	5	4.5	4	4	4	4.0	2	2	2.0	
12	3	3	3	3	3	3	3	3.0	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5.0	5	4	4	5	4.5	4	4	4	4.0	2	2	2.0	
13	3	3	3	3	3	3	3	3.0	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5.0	5	4	4	5	4.5	4	4	4	4.0	2	2	2.0	
14	3	3	3	3	3	3	3	3.0	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5.0	5	4	4	5	4.5	4	4	4	4.0	2	2	2.0	
15	3	3	3	3	3	3	3	3.0	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5.0	5	4	4	5	4.5	4	4	4	4.0	2	2	2.0	
16	3	3	3	3	3	3	3	3.0	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5.0	5	4	4	5	4.5	4	4	4	4.0	2	2	2.0	
17	3	3	3	3	3	3	3	3.0	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5.0	5	4	4	5	4.5	4	4	4	4.0	2	2	2.0	
18	3	3	3	3	3	3	3	3.0	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5.0	5	4	4	5	4.5	4	4	4	4.0	2	2	2.0	
19	3	4	3	4	3	4	3	3.4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5.0	5	4	4	5	4.5	4	4	4	4.0	2	2	2.0	
20	3	4	3	4	3	4	3	3.4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5.0	5	4	4	5	4.5	4	4	4	4.0	2	2	2.0	
21	3	4	3	4	3	4	3	3.4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5.0	4	5	5	4	4.5	4	4	4	4.0	2	2	2.0	
22	3	4	3	4	3	4	3	3.4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5.0	4	5	5	4	4.5	4	4	4	4.0	2	2	2.0	
23	3	4	3	4	3	4	3	3.4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5.0	4	5	5	4	4.5	4	4	4	4.0	2	2	2.0	
24	3	4	3	4	3	4	3	3.4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5.0	4	5	5	4	4.5	4	4	4	4.0	2	2	2.0	
25	3	4	3	4	3	4	3	3.4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5.0	4	5	5	4	4.5	4	4	4	4.0	2	2	2.0	
26	3	4	3	4	3	4	3	3.4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5.0	4	5	5	4	4.5	4	4	4	4.0	2	2	2.0	
27	3	4	3	4	3	4	3	3.4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5.0	4	5	5	4	4.5	4	4	4	4.0	2	2	2.0	
28	3	4	3	4	3	4	3	3.4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5.0	4	5	5	4	4.5	4	4	4	4.0	2	2	2.0	
29	4	4	4	4	4	4	4	4.0	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5.0	4	5	5	4	4.5	4	4	4	4.0	2	2	2.0	

96	5	3	5	3	5	3	5	4.1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2.0	2	4	4	2	3.0	1	1	1	1.0	4	4	4.0
97	5	3	5	3	5	3	5	4.1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1.0	2	4	4	2	3.0	1	1	1	1.0	4	4	4.0
98	5	3	5	3	5	3	5	4.1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1.0	2	4	4	2	3.0	1	1	1	1.0	4	4	4.0
99	5	3	5	3	5	3	5	4.1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1.0	2	4	4	2	3.0	1	1	1	1.0	4	4	4.0
#	5	3	5	3	5	3	5	4.1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1.0	2	4	4	2	3.0	1	1	1	1.0	4	4	4.0

Tabel Frekuensi

Frekuensi

Informasi		kesenangan				komunikasi		transaksi		perilaku	
5 =	112	5 =	440			5 =	136	5 =	90	5 =	20
4 =	392	4 =	352			4 =	200	4 =	90	4 =	20
3 =	161	3 =	176			3 =	40	3 =	63	3 =	90
2 =	0	2 =	88			2 =	24	2 =	36	2 =	50
1 =	35	1 =	44			1 =	0	1 =	21	1 =	20
Jumlah	700		1100				400		300		200

persentase (%)

Informasi		kesenangan				komunikasi		transaksi		perilaku	
5 =	16	5 =	40			5 =	34	5 =	30	5 =	10
4 =	56	4 =	32			4 =	50	4 =	30	4 =	10
3 =	23	3 =	16			3 =	10	3 =	21	3 =	45
2 =	0	2 =	8			2 =	6	2 =	12	2 =	25
1 =	5	1 =	4			1 =	0	1 =	7	1 =	10
Jumlah	100		100				100		100		100

Uji Validitas

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
X11	108.5946	29.303	.919	.854
X12	108.0541	34.386	.738	.865
X13	108.5946	29.303	.919	.854
X14	108.0541	34.386	.738	.865
X15	108.5946	29.303	.919	.854
X16	108.0541	34.386	.738	.865
X17	108.5946	29.303	.919	.854
X21	106.5676	39.030	.340	.879
X22	106.5676	39.030	.720	.879
X23	106.5676	39.030	.402	.879
X24	106.5676	39.030	.810	.879
X25	106.5676	39.030	.420	.879
X26	106.5676	39.030	.421	.879
X27	106.5676	39.030	.401	.879
X28	106.5676	39.030	.410	.879
X29	106.5676	39.030	.450	.879
X210	106.5676	39.030	.700	.879
X211	106.5676	39.030	.680	.879
X31	107.1081	36.321	.403	.874
X32	107.0270	42.249	.529	.897
X33	107.0270	42.249	.529	.897
X34	107.1081	36.321	.403	.874
X41	107.3784	35.686	.672	.868
X42	107.3784	35.686	.672	.868
X43	107.3784	35.686	.672	.868
Y11	109.7838	33.952	.770	.863
Y12	109.7838	33.952	.770	.863

Uji Reliabilitas

Variabel Informasi

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	100	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	100	100.0

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

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.873	7

Variabel Kesenangan

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	100	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	100	100.0

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

Double-click to activate

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
1.000	11

Variabel Komunikasi

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	100	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	100	100.0

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

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.652	

Double-click to activate

Variabel Transaksi

[DataSet0]

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary			
		N	%
Cases	Valid	100	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	100	100.0

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

Double-click to activate

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
1.000	3

Variabel Perilaku

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary			
		N	%
Cases	Valid	100	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	100	100.0

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

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
1.000	2

Uji Regresi Linier Berganda

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Change Statistics					Durbin-Watson
					R Square Change	F Change	df1	df2	Sig. F Change	
1	.908 ^a	.824	.816	.45726	.824	111.060	4	95	.000	.508

a. Predictors: (Constant), transaksi, Informasi, komunikasi, kesenangan

b. Dependent Variable: Perilaku

ANOVA^a

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	92.886	4	23.222	111.060	.000 ^b
Residual	19.864	95	.209		
Total	112.750	99			

a. Dependent Variable: Perilaku

b. Predictors: (Constant), transaksi, Informasi, komunikasi, kesenangan

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Correlations			Collinearity Statistics	
	B	Std. Error	Beta			Zero-order	Partial	Part	Tolerance	VIF
(Constant)	.444	.713		.622	.035					
1 Informasi	.916	.092	.577	9.983	.000	.765	.716	.430	.555	1.802
keseenangan	.413	.077	.433	5.386	.000	-.792	-.484	-.232	.287	3.487
komunikasi	.325	.135	.175	2.403	.018	-.573	.239	.103	.351	2.846
transaksi	.208	.076	.239	2.746	.007	-.582	-.271	-.118	.245	4.088

a. Dependent Variable: Perilaku

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

4.8.4 Ketua Peneliti

A. Identitas Diri

- 1) Nama : Nyimas Sopiah, S.Kom., M.M., M.Kom.
- 2) NIK / NIDN : 1020101126 / 0218017501
- 3) Jenis Kelamin : Perempuan
- 4) Agama : Islam
- 5) Tempat/Tanggal Lahir : Palembang / 18 Januari 1975
- 6) Pangkat/Golongan : Penata Muda Tingkat 1 / III.d
- 7) Jenjang Fungsional : Lektor, 300
- 8) Unit Kerja : Dosen tetap yayasan
Universitas Bina Darma Palembang
- 9) Alamat Kantor : Jln. A. Yani No. 12 Plaju Palembang
- 10) Email : nyimas_sopiah@mail.binadarma.ac.id
- 11) Pendidikan Terakhir : Pasca Sarjana Ilmu Komputer Magister
Teknik Informatika Universitas Bina Darma

B. Riwayat Pendidikan

Jenjang	S1	S2
Perguruan Tinggi	Universitas Bina Darma	Universitas Bina Darma
Bidang Ilmu	Sistem Informasi	1.1 Magister Manajemen Magister Teknik Informatika

C. Pengalaman Penelitian Dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Daftar Penelitian	Tahun Pelaksanaan	Publikasi	Sumber Dana
1.	Sistem Informasi Penjualan dan Perbaikan Komputer (Studi Kasus : CV Computer Plus Palembang)	2008	Jurnal Matrik Vol.10 No.2 Agustus 2008 ISSN: 1411-1624	Biaya sendiri
2.	Pengaruh Kualitas Informasi Pembelajaran E-Learning Terhadap Kepuasan Belajar Mahasiswa	2009	Jurnal Matrik Vol.11 No.1 April 2009 ISSN: 1411-1624	LPPM Univ. Bina Darma
3.	Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Penggunaan Ponsel Berinternet	2011	Jurnal Matrik Vol. 13 No. 1, April 2011 ISSN: 1411-1624	LPPM Univ. Bina Darma
4.	Website Jurnal Ilmiah Terpadu Universitas Bina Darma	2011	Jurnal Matrik Vol. 13 No. 2, Agustus 2011 ISSN: 1411-1624	Biaya sendiri

5.	Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Penggunaan Media Facebook (Studi Kasus Fakultas Ilmu Komputer Universitas Bina Darma)	2012	-	DIPA Kopertis No. 0691/023-04.2.01/06/2012
----	--	------	---	--

Demikianlah Biodata ini dibuat dengan sebenar-benarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Hibah Penelitian Dosen Pemula dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum.

Palembang, 28 November 2013
Ketua Peneliti

Nyimas Sopiah, S.Kom., M.M., M.Kom.
NIK.070103239

4.8.5 Anggota Peneliti

A. Identitas Diri

1. Nama Lengkap dan Gelar : Eka Puji Agustini, S.Kom., M.M.
2. NIP/NIDN : 090110272/0207087801
3. Jenis Kelamin : Perempuan
4. Agama : Islam
5. Tempat/Tanggal Lahir : Kota Agung, 07 Agustus 1978
6. Pangkat/Golongan : Asisten Ahli gol.IIIa
7. Jenjang Fungsional : Asisten Ahli
8. Unit Kerja : Prodi Sistem Informasi / Fakultas Ilmu Komputer Universitas Bina Darma
9. Mata Kuliah yang di Ampu : Struktur Data, Analisis Proses Bisnis
10. Alamat Kantor : Jln. A. Yani No. 12 Plaju Palembang

B. Riwayat Pendidikan

Jenjang	S1	S2
Perguruan Tinggi	Universitas Bina Darma	Universitas Bina Darma
Bidang Ilmu	Sistem Informasi	Magister Manajemen

C. Pengalaman Penelitian 5 tahun terakhir

No.	Daftar Penelitian	Tahun	Sumber Dana
1.	Pengaruh Desain Grafis Perpustakaan Digital Universitas Bina Darma Terhadap Kepuasan Pemakai	2010	LPPM Universitas Bina Darma Palembang
2.	Pengaruh Model Penerimaan Teknologi Terhadap Kepuasan Pelayanan Publik (Studi Kasus : <i>e-government</i> Kota Palembang)	2010	Jurnal Matriks
3.	Efektifitas <i>Program Corporate Social Responsibility</i> (CSR) Terhadap Sosial Masyarakat (Studi Kasus PT Musi Hutan Persada Niru Sumatera Selatan)	2012	DIPA Dosen Pemula
4.	Aplikasi Perdagangan Elektronik (<i>E-Commerce</i>) Pada Usaha Kecil Menengah Di Kota Palembang	2012	Dibiayai DIPA kopertis wilayah II No.0691/023-04.2.01/06/2012 kopertis wilayah II

Demikianlah daftar riwayat hidup ini saya buat dengan sebenarnya dan dapat dipergunakan seperlunya.

Palembang, 28 November 2013
Anggota Peneliti

Eka Puji Agustina, S.Kom., M.M.
NIK. 090110272

PUBLIKASI ILMIAH

The screenshot shows a Gmail interface in a browser window. The address bar displays the URL: <https://mail.google.com/mail/?shva=1#inbox/1420244f18f864s4>. The page title is "Konfirmasi Pendaftaran SNASTIKOM 2014".

Left Sidebar:

- TULIS
- Kotak Masuk (966)
- Berbintang
- Penting
- Pesan Terkirim
- Draf (6)
- Lingkaran
- Selengkapnya

Header:

Gmail 17 dari 1.039

Message Header:

snastikom2014@gmail.com [lewat](mailto:snastikom2014@gmail.com) arjuna.eazysmart.co 29 Okt ☆

ke saya, tomshirakawa

Malay > Bahasa Indonesia > [Terjemahkan pesan](#) Nonaktifkan untuk: Malay

Message Body:

Konfirmasi Pendaftaran Pemakalah Seminar Nasional Teknologi Komunikasi dan Informasi 2013

Terima Kasih telah mendaftar di SNASTIKOM 2014, silahkan klik link berikut untuk konfirmasi pendaftaran :

42ce7af03e767c7900db9313212d15d5b013a4ea31dba93ad62d143e10cc2051

Right Sidebar:

Orang (2)

snastikom2014

+ ke lingkaran

Tampilkan detail

Iklan

AIRBNB

Dapatkan Rp 1,75 jt/Malam

Dapatkan uang dengan menyewakan tempat anda ke turis. Tidak ada biaya tahunan &

Footer:

Cari: Berikutnya Sebelumnya Sorot semuanya Cocokkan BESAR/kecil



PROSEDUR MUTU
Pengelolaan Jurnal Ilmiah
Terpadu

Nomor Dok :	PM/PPM/01
Nomor Revisi :	00
Tgl. Berlaku :	1 Juli 2007
Klasifikasi ISO :	7.1

FORMULIR PENERIMAAN ARTIKEL JURNAL ILMIAH TERPADU

UNIVERSITAS BINA DARMA

Nama Penulis : MIMAS SOPIAH & EKA PUSI AGUSTINI
 Institusi : UNIVERSITAS BINA DARMA
 Judul Artikel : ANALISIS FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPEMBAHUI PENGGUNAAN INTERNET PADA WAMET

Tipe Artikel : Field Research Library Research

Nama Jurnal : Matrik MBIA TEKNO
 Bina EDUKASI Bina BAHASA INOVASI PSYCE

Daftar Kelengkapan Artikel :	ada	tidak	Keterangan
Hardcopy 2 rangkai & Softcopy 1 file doc	✓		
Biodata penulis	✓		
Judul (Indonesia max 14 kata & Inggris 10 kata)	✓		
Abstrak (Indonesia dan Inggris (100-150 kata))	✓		
Keywords	✓		
Pendahuluan	✓		
Metodologi Penelitian (Field Research)	✓		
Pembahasan	✓		
Kesimpulan	✓		
Daftar Pustaka (T-G)	✓		
Lampiran (optional)	✓		

Catatan : Keaslian materi artikel bukan tanggung jawab tim penyunting.

Waktu Proses

Deskripsi	Waktu	Keterangan
Pengeditan artikel		
Pengeditan format artikel oleh pengelola (jurnal)		
Pengeditan format artikel oleh penulis (jurnal)		
Pemilihan artikel oleh Ketua Penyunting		
Pengeditan isi (content) artikel oleh Penyunting (Editor)		
Pengeditan isi (content) artikel oleh Penulis (jika ada)		

Palembang, 30 - Oktober - 2013

Yang Menerima
Pengelola Jurnal Ilmiah Terpadu

Christiana Dainik
Christiana Dainik (UAD)

Penulis

Eka Pusi Agustini
EKA PUSI AGUSTINI

Voucher Rp. (.....) rupiah)

Diberikan kepada :

Tanggal pemberian :

Yang memberikan :

Christiana Dainik
Christiana Dainik (UAD)

ANALISIS FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI PENGUNAAN INTERNET PADA WARNET

Nyimas Sopiha¹, Eka Puji Agustini²

Universitas Bina Darma

Jl. Ahmad Yani No.12 Palembang

E-mail: nyimas_sopiha@mail.binadarma.ac.id¹,
ekapuji@mail.binadarma.ac.id²

Abstract: *This study aims to determine the factors that affect internet users Ahmad Yani street cafe Palembang and to determine which variables are the most dominant of the four dimensions of information (information utility), pleasure (leisure / fun activities), communications (communication), and the transaction (transaction). The method used is the method of survey sampling using sample incidental sampling technique that is based on chance, ie anyone who accidentally / incidentally met the study can be used as a sample, if it happened to be found suitable as a data source. The data were processed using SPSS software.*

Keywords: *information utility, leisure/fun activities, communication, and transaction*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi pengguna internet di warnet jalan Ahmad Yani Palembang dan untuk mengetahui variabel yang paling dominan dari keempat dimensi yaitu informasi (*information utility*), kesenangan (*leisure/fun activities*), komunikasi (*communication*), dan transaksi (*transaction*). Metode yang digunakan adalah metode survey dengan pengambilan sampel menggunakan teknik sampel insidental yaitu teknik penentuan sampel berdasarkan kebetulan, yaitu siapa saja yang secara kebetulan/insidental bertemu dengan penelitian dapat digunakan sebagai sampel, bila kebetulan ditemui itu cocok sebagai sumber data. Data diolah menggunakan *software* SPSS.

Kata kunci: *informasi, kesenangan, komunikasi, transaksi, dan perilaku*

1. PENDAHULUAN

Di Palembang warnet (warung internet) merupakan salah satu penyedia jasa penggunaan internet. Walaupun saat ini penggunaan media *mobile* sudah sangat sering kita lihat. Akan tetapi warnet bukan berarti warnet tidak digemari saat ini. Bahkan di daerah Plaju, terutama di sekitar perguruan tinggi yang ada di sana, masih sangat dibutuhkan. Pengguna warnet di kalangan kampus yang ada di Plaju sudah beragam, dimulai dari pelajar, mahasiswa, dan masyarakat di sekitar kampus. Ini terbukti dengan ramainya pengguna yang memenuhi warnet.

Berdasarkan penelitian awal, diketahui bahwa hampir 90% pengguna di warnet adalah pelajar dan mahasiswa. Ini juga bisa dilihat dari lokasi warnet yang berada di sekitar beberapa sekolah dan kampus. Motivasi pelajar dan mahasiswa menggunakan

internet pada warnet ada bermacam-macam, di antaranya untuk mencari tugas kuliah atau sekolah, mengakses web kampus atau sekolah, menggunakan situs jejaring sosial, email, bertransaksi, bermain *games* dan lain-lain. Untuk mengetahui hal tersebut Penulis berkeinginan untuk mencari faktor-faktor apa saja yang mendominasi pengguna internet di warnet jalan Ahmad Yani.

Wayne Buente dan Alice Robbin (2008) 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*).

Berdasarkan uraian di atas penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang analisis pengaruh media internet terhadap perilaku pengguna di kalangan kampus di daerah Plaju dengan menggunakan topik berjudul “Analisis Faktor-faktor yang mempengaruhi Penggunaan Internet pada Warnet”.

Tujuan penelitian ini adalah: 1) Mengetahui faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi pengguna berinternet pada warnet di Plaju 2) Mengetahui apakah kepentingan penggunaan berinternet memiliki pengaruh terhadap *attitude* pengguna pada warnet di Plaju.

2. METODOLOGI PENELITIAN

2.1 Tipe (Desain) Penelitian

Penelitian ini dirancang dalam bentuk penelitian deskriptif. Untuk mendeskripsikan setiap variabel dan mencari korelasi serta pengaruh-pengaruh variabel bebas terhadap variabel tidak bebas, desain penelitiannya harus disesuaikan. Desain penelitian yang akan digunakan adalah desain kausal yang bertujuan untuk melihat pengaruh antara variabel bebas terhadap variabel terikat. Dalam penelitian ini terdapat empat variabel bebas.

2.2 Tempat dan Objek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di warnet (warung internet) yang berada di jalan Ahmad Yani Plaju Palembang, diantaranya warnet Iwan, Rafi Ariq, Marcell, dan lain-lain. Objek penelitiannya adalah para pengguna warnet.

2.3 Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah pengguna warnet yang berada di wilayah Jalan Ahmad Yani Palembang. Sampel dalam penelitian ini berasal dari populasi pengguna warnet.

2.4 Definisi Operasional

Data yang diperlukan dalam penelitian ini bersalah dari variabel bebas dan variabel terikat. Data tersebut adalah data mengenai informasi, kesenangan, komunikasi dan transaksi serta data mengenai *attitude* (perilaku) pengguna dalam kepentingan menggunakan *internet*.

Tabel 1. Dimensi Kepentingan Penggunaan Internet berdasarkan Aktivitas Internet yang Dilakukan oleh Pengguna Warnet

<i>Variabel</i>	<i>Dimensi</i>
Informasi (X ₁)	Mencari materi atau bahan yang digunakan untuk tugas
	Mencari informasi hiburan
	Mencari informasi terkini
	Mencari informasi kesehatan
	Mencari informasi pendidikan
	Mengirim atau mendapatkan informasi di e-mail
	Mencari informasi di situs jejaring sosial (FB, Twitter, dll)
Kesenangan (X ₂)	Mencari informasi terkait hobi atau minat
	Mencari informasi hiburan
	Bermain <i>game online</i>
	Mencari gambar
	Men- <i>dowload</i> video
	Men- <i>dowload</i> lagu
	Mengunjungi situs jejaring sosial (FB, Twitter dll)
	Chatting
	Mengunjungi situs-situs pornografi
Blogging	
Membaca komik online	
Komunikasi (X ₃)	Mengunjungi situs jejaring sosial
	Mengirim dan mendapatkan e-mail
	Chatting
Transaksi (X ₄)	Berkomunikasi di milis atau forum
	Membeli atau menjual produk
	Bermain game dengan bertransaksi
<i>Attitude</i> (Y)	Melakukan transaksi keuangan di bank
	Berpikir positif
	Berpikir negatif

2.5 Instrumen Penelitian

Jenis data dalam penelitian ini berupa data primer yang diambil dari pengguna berdasarkan beberapa kriteria. Pertama berdasarkan jenjang pendidikan yaitu SD, SMP, SMA, Perguruan Tinggi dan Umum. Kedua berdasarkan umur (kurang dari 11 tahun, 11-

20 tahun, 20-30 tahun dan lebih dari 30 tahun). Ketiga berdasarkan jenis kelamin (laki-laki dan perempuan). Data yang terkumpul selanjutnya diolah dan dianalisis dengan menggunakan paket SPSS (*Statistical Products and Service Solution*) versi 12.

Pengukuran yang digunakan menghasilkan data dalam bentuk skala interval yang diterapkan pada semua item pertanyaan yang terdiri dari lima alternatif jawaban yaitu nilai 1 (sangat tidak setuju), nilai 2 (tidak setuju), nilai 3 (ragu-ragu), nilai 4 (setuju), dan nilai 5 (sangat setuju).

Penarikan sampel yang digunakan adalah kuesioner tertutup. Kuesioner tersebut diuji coba kepada 100 responden. Uji validitas dan reliabilitas dilakukan dengan teknik *Cronbach's Alpha* melalui program SPSS.

2.6 Sumber (Jenis) Data

Sumber data dalam penelitian ini terdiri dari orang dan benda. Orang yang dimaksud merupakan informan yang digunakan sebagai subjek untuk mengumpulkan data-data yang dibutuhkan peneliti, sedangkan benda merupakan sumber data dalam bentuk dokumen seperti artikel dalam jurnal, buku referensi dan berita yang mendukung terapainya tujuan penelitian.

2.7 Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan data primer, dengan cara mengambil sampel menggunakan kuisisioner.

2.8 Teknik Analisis Data

Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan kuisisioner. Kuisisioner tersebut akan di uji dengan uji validitas dan reliabilitas yang di lakukan dengan aplikasi program komputer SPSS. Dalam penelitian ini uji validitas dilakukan dengan menggunakan teknik korelasi Pearson *Product Moment* dengan mengkorelasikan masing-masing pertanyaan dengan jumlah skor untuk masing-masing variabel. Jika alat ukur telah dinyatakan valid, selanjutnya reliabilitas alat ukur tersebut diuji. Uji reliabilitas bertujuan untuk mengetahui apakah alat pengumpul data pada dasarnya menunjukkan tingkat ketepatan, keakuratan, kestabilan atau konsistensi alat tersebut dalam mengungkapkan gejala tertentu dari sekelompok individu, walaupun dilakukan pada waktu yang berbeda.

Pengujian berikutnya adalah pengujian hipotesis dilakukan dengan uji statistik dengan menggunakan metode *Regresi Linier Berganda*, karena variabel independen yang digunakan lebih dari satu variabel.

Pengujian terakhir adalah uji normalitas dan uji heterokedastisitas. Uji normalitas adalah untuk mengetahui apakah model regresi, variabel terikat dan variable bebas keduanya mempunyai distribusi normal atau tidak. Uji heterokedastisitas bertujuan untuk mengetahui apakah dalam model regresi terjadi ketidaksamaan varians dari residual pengamatan ke pengamatan yang lain dengan dasar pengambilan keputusan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Objek Penelitian

Objek dalah penelitian ini adalah warnet yang berada di jalan Ahmad Yani No.12 Palembang. Respondennya adalah pemakai warnet yang berjumlah 100 orang.

3.2 Analisis Statistik Deskriptif

Dalam penelitian ini menggunakan alat penelitian berupa kuisisioner yang disebarkan kepada pengguna warnet untuk mengetahui perilaku pengguna di warnet. Karakteristik responden dalam penelitian ini adalah pertama berdasarkan jenjang pendidikan yaitu SD (5%), SMP (10%), SMA (30%), Perguruan Tinggi (50%) dan Umum (5%). Kedua berdasarkan umur (kurang dari 11 tahun (10%), 11-20 tahun (50%), 20-30 tahun (30%) dan lebih dari 30 tahun (10%)). Ketiga berdasarkan jenis kelamin (laki-laki (60%) dan perempuan (40%)).

3.3 Deskripsi Variabel Penelitian

Variabel bebas dalam penelitian terdiri dari 4 variabel. Masing-masing variabel terdiri dari beberapa pertanyaan, yaitu variabel Informasi (X1) mempunyai 7 item pertanyaan, veariabel kesenangan (X2) mempunyai 11 item pertanyaan. Variabel bebas yang ketiga (X3) adalah komunikasi yang terdiri dari 4 item pertanyaan. Variabel bebas yang keempat (X4) adalah transaksi yang terdiri dari 3 item pertanyaan. Sedangkan variabel terikat dalam penelitian ini adalah *attitude*/perilaku pengguna yang terdiri 2 item pertanyaan.

Variabel yang pertama adalah variabel Informasi (X1). Hasilnya menunjukkan bahwa sebanyak 5 % merasa sangat tidak setuju, 0 % merasa tidak setuju, 23 % merasa ragu-ragu, 56 % merasa setuju dan 16 % merasa sangat setuju untuk pertanyaan pada variabel ini. Berdasarkan tabel di atas maka jawaban responden tertinggi adalah setuju.

Variabel kedua adalah variabel Kesenangan (X2). Hasilnya menunjukkan bahwa sebanyak 4 % merasa sangat tidak setuju, 8 % merasa tidak setuju, 16 % merasa ragu-ragu, 32 % merasa setuju dan 40 % merasa sangat setuju untuk pertanyaan pada variabel ini. Berdasarkan tabel di atas maka jawaban responden tertinggi adalah sangat setuju.

Variabel ketiga adalah Komunikasi (X3). Hasilnya menunjukkan bahwa menunjukkan bahwa sebanyak 0 % merasa sangat tidak setuju, 6 % merasa tidak setuju, 10 % merasa ragu-ragu, merasa setuju 50 % dan merasa sangat setuju sebanyak 34 %. Untuk pertanyaan pada variabel komunikasi ini mencerminkan responden menganggap setuju terhadap komunikasi yang ditampilkan sebagai salah satu faktor yang menentukan berinternet di warnet.

Variabel bebas yang keempat adalah Transaksi (X4). Hasilnya menunjukkan bahwa sebanyak 7 % merasa sangat tidak setuju, 12 % merasa tidak setuju, 21 % merasa ragu-ragu, merasa setuju 30 % dan merasa sangat setuju sebanyak 30 %. Untuk pertanyaan pada variabel transaksi ini mencerminkan responden menganggap setuju dan sangat setuju terhadap transaksi yang ditampilkan sebagai salah satu faktor yang menentukan berinternet di warnet.

Variabel terikat adalah perilaku (Y). Hasilnya 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 Uji Validitas dan Uji Reliabilitas

Kuisisioner yang peneliti gunakan sebagai alat ukur dalam penelitian ini diuji tingkat validitasnya dengan mengacu pada nilai r-tabel, dimana nilai kolerasi yang akan digunakan untuk mengukur validitas (r_{bt}) harus positif atau lebih besar. Dalam penelitian ini $N = 100$, maka r-Tabel dengan taraf signifikan 95% adalah 0.195. Keempat variabel yaitu informasi (X1), kesenangan (X2), komunikasi (X3) dan transaksi (X4) bahwa

semua pertanyaan dapat dinyatakan valid. Sedangkan variabel terikatnya yaitu perilaku (Y), semua pertanyaan dinyatakan valid.

Koefisien alpha atau *Cronbach's Alpha* digunakan dalam penelitian ini untuk mengukur tingkat reliabilitas atau konsistensi internal diantara butir-butir pertanyaan dalam suatu instrument. Item pengukuran dikatakan reliabel jika memiliki nilai koefisien alpha lebih besar dari 0,6 (Malhotra: 2002). Nilai reliabilitas konsistensi internal ditunjukkan dalam tabel 2, untuk koefisien alfa masing-masing variabel dalam setiap variabel dan dinyatakan reliabel karena lebih besar dari 0,6.

Tabel 2. Rekapitulasi Uji Reliabilitas

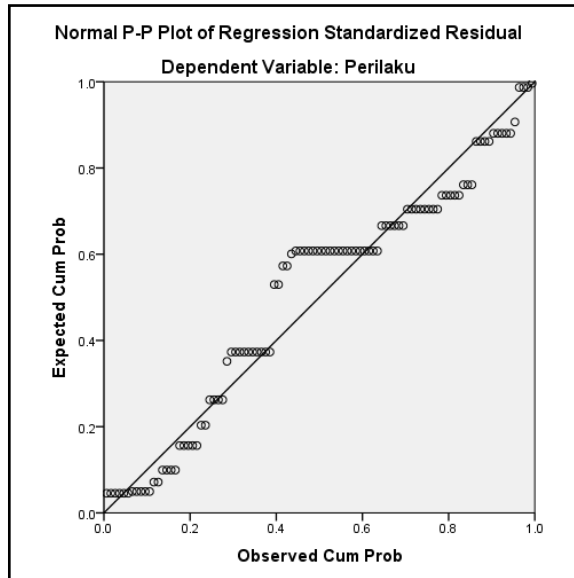
Variabel	Cronbach's Alpha > 0,6	Keterangan
Informasi	0,873	Realible
Kesenangan	1,000	Realible
Komunikasi	0,652	Realible
Transaksi	1,000	Realible
Attitude	1,000	Realible

Sumber: Data primer yang telah diolah dengan komputer (SPSS Versi 20.00)

Dari tabel 2 dapat dilihat bahwa nilai *cronbach's alpha* dari semua variabel > 0,6 maka dinyatakan *reliable*.

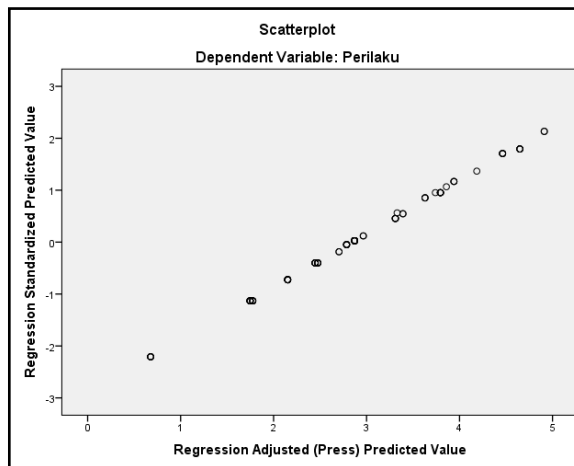
3.5 Uji Persyaratan Analisis Regresi Berganda

Data yang berdistribusi normal dalam suatu model regresi dapat dilihat pada grafik normal P-P plot, dimana bila titik-titik yang menyebar di sekitar 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

Pengujian heterokedastisitas bertujuan untuk mengetahui apakah dalam model regresi terjadi ketidaksamaan varians dari residual pengamatan ke pengamatan yang lain dengan dasar pengambilan keputusan. Gambar 2 menunjukkan bahwa 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

3.6 Hasil Uji Regresi Linier Berganda

Hasil pengolahan data dengan SPSS memperlihatkan hasil uji regresi linier berganda sebagai berikut:

Tabel 3. Tabel Hasil Uji Regresi Linear Berganda

Variabel	B	Beta	T hitung	Ting- kat Sig	Keterangan
Konstanta	0.444		0.622	0.053	Berpengaruh terhadap model regresi
Informasi	0.916	0.577	9.983	0.000	Signifikan
Kesenangan	0.413	0.433	5.386	0.000	Signifikan
Komunikasi	0.325	0.175	2.403	0.018	Signifikan
Transaksi	0.208	0.239	2.746	0.007	Signifikan
F hitung	111.060				
Signifikasi	0.000				
R	0.908				
R ²	0.824				

Sumber : Data primer yang telah diolah dengan komputer (SPSS Versi 20.00)

Berdasarkan Tabel 3, maka model regresi tersebut dapat dianalisis berdasarkan koefisien- koefisiennya. Model persamaan regresi linier berganda berdasarkan tabel di atas adalah :

$$Y = 0.444 + 0.916 X1 + 0.413 X2 + 0.325 X3 + 0.208 X4$$

Dari fungsi regresi tersebut diatas, maka diketahui bahwa: 1) Jika variabel *Informasi* (X1) berubah satu unit skor maka perilaku pengguna (Y) akan berubah sebesar 0.916 unit skor dengan X2, X3 dan X4 konstan. Tanda positif menunjukkan perubahan yang searah. Apabila *Informasi* meningkat, maka perilaku pengguna juga meningkat dengan koefisien regresi sebesar 0.916. Dan sebaliknya jika *Informasi* menurun, maka perilaku pengguna juga menurun dengan koefisien regresi sebesar 0.916 dengan catatan X2, X3 dan X4 konstan. 2) Jika variabel *Kesenangan* (X2) berubah satu unit skor maka perilaku pengguna (Y) akan berubah sebesar 0.413 unit skor dengan X1, X3 dan X4 konstan. Tanda positif menunjukkan perubahan yang searah. Apabila *Kesenangan* meningkat, maka perilaku pengguna juga meningkat dengan koefisien regresi sebesar 0.413. Dan sebaliknya jika *Keseangan* menurun, maka perilaku pengguna juga menurun dengan koefisien regresi sebesar 0.413 dengan catatan X1, X3 dan X4 konstan. 3) Jika variabel *Komunikasi* (X3) berubah satu unit skor maka attitude pengguna (Y) akan berubah sebesar 0.325 unit skor dengan X1, X2 dan X4 konstan. Tanda positif menunjukkan perubahan yang searah. Apabila *Komunikasi* meningkat, maka perilaku pengguna juga meningkat dengan koefisien regresi sebesar 0.325. Dan sebaliknya jika *Komunikasi* menurun, maka perilaku pengguna juga menurun dengan koefisien regresi sebesar 0.325 dengan catatan X1, X2 dan X4 konstan. 4) Jika variabel *Transaksi* (X4) berubah satu unit skor maka perilaku pengguna (Y) akan berubah sebesar 0.208 unit skor dengan X1, X2 dan X3 konstan. Tanda positif menunjukkan perubahan yang searah. Apabila *Kesenangan* meningkat, maka perilaku pengguna juga meningkat dengan

koefisien regresi sebesar 0.208. Dan sebaliknya jika *Transaksi* menurun, maka perilaku pengguna juga menurun dengan koefisien regresi sebesar 0.208 dengan catatan X_1 , X_2 dan X_3 konstan. 5) Nilai konstanta sebesar 0.444 yang berarti apabila *Informasi*, *Kesenangan*, *Komunikasi* dan *Transaksi* konstan atau tidak mengalami perubahan, maka perilaku pengguna sebesar nilai konstantanya yaitu 0.444.

Dilihat dari nilai beta variabel *Informasi* (0.916) lebih besar pengaruhnya dibandingkan dengan variabel *Kesenangan* (0.413), variabel *Komunikasi* (0.325) dan variabel *Transaksi* (0.208).

3.7 Koefisien Determinasi Berganda dan Koefisien Korelasi Berganda

Nilai koefisien penentu (determinasi) yang ditunjukkan oleh besarnya $R^2 = 0.824$ menyatakan bahwa pada tingkat $\alpha = 0.05$ pengaruh variabel *Informasi*, *Kesenangan*, *Komunikasi* dan *Transaksi* terhadap perilaku pengguna adalah cukup kuat dan signifikan karena angka tersebut positif dan jauh di atas 0.05. Hal ini juga menggambarkan bahwa 82.4 % variasi perilaku pengguna dapat dijelaskan oleh variasi variabel *Informasi*, *Kesenangan*, *Komunikasi* dan *Transaksi*, sedangkan sisanya sebesar 17.6 % dijelaskan oleh variabel lainnya.

Koefisien korelasi berganda (R) = 0.908 menunjukkan adanya hubungan secara bersama-sama yang cukup kuat antara variabel *Informasi*, *Kesenangan*, *Komunikasi* dan *Transaksi* terhadap variabel perilaku pengguna.

3.8 Pembuktian Hipotesis

Pembuktian hipotesis dilakukan dengan 2 cara yaitu uji f dan Uji t. Uji F–hitung (F_h) atau ($p < 0.05$) ini bertujuan untuk menguji apakah variabel-variabel *Informasi*, *Kesenangan*, *Komunikasi* dan *Transaksi* secara bersama-sama mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap perilaku pengguna menggunakan internet di warnet. Dari hasil analisis dapat ditarik kesimpulan bahwa $p < 0,05$ dan $H_1 : b_1 \neq b_2 \neq b_3 \neq 0$, maka H_0 ditolak, H_1 diterima. Hal ini berarti variasi dari model regresi berhasil menerangkan pengaruh variasi variabel *Informasi*, *Kesenangan*, *Komunikasi* dan *Transaksi* secara keseluruhan terhadap perilaku pengguna.

Untuk uji t berdasarkan hasil analisis dapat ditarik kesimpulan bahwa $H_1 : b_n \neq 0$; $t - (p < 0,05)$, dengan nilai probabilitas jauh lebih kecil dari taraf signifikansi, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, berarti ada pengaruh yang signifikan dari variabel *Informasi*,

Kesenangan, Komunikasi dan Transaksi secara parsial terhadap variabel perilaku pengguna.

3.9 Kepentingan Pengguna Berinternet di Warnet Berdasarkan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil keseluruhan analisis statistik korelasional, maka dapat diambil kesimpulan bahwa ada hubungan yang positif dan signifikan antara *Informasi* (X1), *Kesenangan* (X2), *Komunikasi* (X3) dan *Transaksi* (X4) terhadap variabel perilaku Pengguna (Y).

3.10 Kepentingan Pengguna Internet di Warnet Berdasarkan Perilaku Pengguna

Perilaku pengguna salah satu merupakan suatu faktor yang menentukan pengguna dalam berinternet di warnet. Untuk menentukan perilaku pengguna dapat diukur dari kepentingan pengguna berinternet di warnet yang terdiri dari 4 variabel yaitu informasi, kesenangan, komunikasi dan transaksi. Berdasarkan hasil analisis dapat dijelaskan bahwa yang mendapat urutan pertama adalah informasi, kedua adalah kesenangan, ketiga adalah komunikasi, dan terakhir adalah transaksi.

4. SIMPULAN

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

- 4) 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 perilaku pengguna dalam menggunakan internet di warnet.
- 5) 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 perilaku pengguna dalam menggunakan internet di warnet.

- 6) Berdasarkan nilai f hitung dan tingkat signifikan masing-masing variabel, yang mendapatkan urutan pertama adalah variabel informasi, kedua adalah kesenangan, ketiga adalah komunikasi dan terakhir adalah transaksi.

DAFTAR RUJUKAN

- Davis, F.D., Bagozi, R.P., Warshaw, P.R. 1989. *Management Science*. Vol 35 No.8. <http://areadocenti.eco.unicans.it/virili/OSI/Davis>. diakses tanggal 10 Januari 2013.
- Dillon, A., & Morris. M. 1996. *Power, Perception and Performance: From Usability Engineering to Technology Acceptance with the P3 Model of User Response*. *Journal Electronic Commerce Research*. <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.2.486&rep=rep1&type=pdf>. Diakses tanggal 10 Januari 2013.
- Horrigan, John B. 2002. *New Internet Users: What They Do Online, What They Don't, and Implications for the Net's Future*. http://www.pewinternet.org/pdfs/New_User_Report.pdf. Diakses tanggal 10 Januari 2013.
- Mulyadi. 2008. *Pengertian, Manfaat dan Fasilitas Internet*. <http://pakmulkom.blogdetik.com/2008/09/11/1-pengertian-manfaat-dan-fasilitas-internet/>. Diakses pada tanggal 10 Januari 2013.
- Manueli, Latu dan Koh. 2007. *ICT Adoption Model It Management Research Center Graduate School of Business*. <http://www.bit.tekotago.ac.nz/staticdata/paper07/papers/175.pdf>. Diakses pada tanggal 10 Januari 2013.
- Pedersen, E, & Nysveen, L.G.H. 2004. Using the theory of planned behavior to explain teenager's adoption of text messaging services. *Norwegian School of Economics and Business Administration*. http://ikt.hia.no/perrep/ISR_submission.pdf. Diakses pada tanggal 10 Januari 2013.
- Pendit, Putu Laxman, dkk. 2003. *Perpustakaan Digital: Perspektif Perpustakaan Perguruan Tinggi di Indonesia*, Perpustakaan Universitas Indonesia, Jakarta.
- Teo, T.S.H, & Pok, S.H. 2003. Adoption of WAP-enabled mobile phones among Internet User. *Elsevier Ltd*. <http://www.bschool.nus.edu.sg/staff/bizteosh/TeoPokOmega2003WAP.pdf>. Diakses tanggal 10 Januari 2013.
- <http://www.internetworldstats.com/>, Diakses tanggal 1 Maret 2013.