

**EFEKTIVITAS FORUM DISKUSI (*THREAD*) PADA SITUS KOMUNITAS
TERHADAP KEPUASAN MENDAPATKAN INFORMASI BAGI
PENGGUNA**

**(Studi Pada Anggota Situs KASKUS Regional Lampung Tentang Kepuasan
Menggunakan Forum Diskusi ‘Thread’)**

**AMAL RAMADIUS
ILMU KOMUNIKASI
0856031010
amalramadius@gmail.com**

ABSTRAK

Dewasa ini semakin banyak sekali situs atau *website* untuk mengakses atau berbagi informasi. Salah satu situs yang berjenis komunitas/ situs komunitas yang cukup terkenal di Indonesia adalah KASKUS. Pada forum-forum yang terdapat pada situs KASKUS ini lah biasanya anggota KASKUS mendapatkan informasi dari berbagai kategori, mulai dari tokoh, sejarah, gaya hidup, ilmu pengetahuan, teknologi, berita terbaru, dan informasi lainnya. Pada kolom informasi tersebut dinamakan *thread*. *Thread* dalam bahasa KASKUS artinya adalah tulisan atau buah pemikiran seseorang dalam forum.

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode kuantitatif dan memakai teori *uses and gratification* dengan menggunakan teknik pengumpulan data yaitu kuisisioner dan observasi. Penentuan sampel dilakukan dengan menggunakan *purposive* sehingga jumlah responden dalam penelitian ini adalah 53 orang. Tujuan penelitian ini adalah Untuk mengetahui seberapa efektivitas forum diskusi (*thread*) pada situs KASKUS terhadap kepuasan mendapatkan informasi bagi pengguna dan Untuk mengetahui

apakah efektivitas forum diskusi (*thread*) pada situs KASKUS berpengaruh signifikan terhadap kepuasan mendapatkan informasi bagi pengguna. Pendekatan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan menggunakan kuisisioner yang disebar pada responden. Sample dalam penelitian ini adalah anggota KASKUS regional Lampung sejumlah 53 orang.

Dari hasil penelitian, besarnya pengaruh efektivitas *thread* dapat dilihat dari R Square yaitu sebesar 51,2 % artinya nilai tersebut menunjukkan efektivitas *thread* di KASKUS memberikan pengaruh terhadap kepuasan pengguna dengan nilai pengaruh sebesar 51,2 %. Sedangkan sisanya 48,8 % adalah faktor-faktor lain diluar penelitian ini yang ikut mempengaruhi kepuasan dalam mencari informasi bagi pengguna.

Kata kunci : Forum Diskusi, KASKUS, Anggota KASKUS Regional Lampung, *Uses and Gratification*,

PENDAHULUAN

Perkembangan internet membuat media atau sarana berkomunikasi semakin bervariasi, seperti adanya forum diskusi (*thread*) yang sediakan berbagai jenis situs baik situs komunitas, jejaring sosial, blog, website, dan lain-lain. Forum diskusi (*thread*) adalah sebuah wadah yang digunakan untuk membicarakan kepentingan bersama pada suatu kategori tertentu. Apabila kita kaitkan dengan pengertian dari internet atau media *online*, maka pengertian dari forum diskusi (*thread*) adalah sebuah wadah yang digunakan untuk membicarakan kepentingan bersama namun dilakukan secara *online*, dengan kata lain, pembicaraan yang dilakukan antar sesama anggotanya tidak dilakukan secara langsung atau tatap muka, melainkan dengan menggunakan media yang disebut dengan media *online*.

Pada rumusan masalah dalam penelitian ini terdapat 2 point yaitu: “Seberapa besar efektivitas forum diskusi (*thread*) pada situs KASKUS terhadap kepuasan

mendapatkan informasi bagi pengguna?” dan point terakhir adalah: “Apakah efektivitas forum diskusi (*thread*) pada situs KASKUS berpengaruh signifikan terhadap kepuasan mendapatkan informasi bagi pengguna?”

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa efektivitas forum diskusi (*thread*) pada situs KASKUS terhadap kepuasan mendapatkan informasi bagi pengguna dan untuk mengetahui apakah efektivitas forum diskusi (*thread*) pada situs KASKUS berpengaruh signifikan terhadap kepuasan mendapatkan informasi bagi pengguna.

Istilah situs/ *website* selalu dihubungkan dengan internet. Internet bisa dikatakan sebagai jaringan komputer raksasa yang luas dan menjangkau seluruh dunia dan dapat menghubungkan pengguna komputer dari satu negara ke semua negara lain di dunia. *Website* membantu kita menemukan dunia dan membuat dunia ada digenggaman kita, dengan *website* kita dapat menemukan apa saja yang anda butuhkan dengan akses internet tentunya. Macam-macam, *website* yang berkembang pada saat ini sangat beragam. Tentunya semua orang tau tentang *website*, dengan *website* kita bisa mengetahui dunia dengan tetap berada didepan layar komputer dengan koneksi ke internet. Informasi tersebut dapat berupa gambar, gerak, suara, atau gabungannya, yang bersifat statis atau diam maupun dinamis. Secara terminologi, situs/ *website* adalah keseluruhan halaman-halaman *web* yang terdapat dalam sebuah domain yang mengandung informasi.

Dengan berkembangnya internet, media atau sarana berkomunikasi yang terdapat dalam internet pun semakin bervariasi, seperti adanya situs komunitas. Situs komunitas adalah situs yang dirancang karena hobi dan telah membentuk sebuah komunitas, dan kini telah berkembang pesat, bahkan telah memiliki anggota yang cukup banyak. Situs komunitas pada umumnya adalah salah satu media online yang berada di internet. Selain itu, situs komunitas memuat berbagai informasi yang beragam.

Situs komunitas telah menciptakan cara baru untuk berkomunikasi dan menyebarkan informasi. Sejak pertama kali diperkenalkan, situs komunitas telah mempunyai banyak pengguna. Pengguna situs komunitas ini pun beragam, dari yang remaja sampai orang dewasa dan sekarang situs komunitas telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari.

Dalam penelitian ini salah satu jenis situs komunitas yang akan diteliti adalah situs Kaskus.com. KASKUS merupakan singkatan dari kata kasak kusuk. Untuk mengakses situs ini yang diperlukan adalah komputer/ laptop serta sambungan internet. Pada kolom *address bar* tinggal masukan www.kaskus.com maka secara otomatis akan masuk pada halaman utama situs KASKUS. Pengguna yang terdaftar dalam situs KASKUS meliputi kalangan remaja hingga orang dewasa dari Indonesia maupun luar negeri. KASKUS adalah rumah bagi siapa saja yang ingin menemukan segala hal yang mereka butuhkan. Jutaan orang menggunakan KASKUS untuk mencari informasi, pengetahuan, bergabung dengan komunitas baru, hingga jual beli segala jenis barang dan jasa dengan harga terbaik. KASKUS terbagi kedalam dua jenis forum yaitu Forum & Forum Jual Beli (FJB). Forum adalah tempat untuk mendiskusikan segala hal. FJB adalah tempat untuk bertransaksi jual beli segala macam produk.

Thread sebagai salah satu fitur di KASKUS turut memberikan kemudahan dalam berinteraksi satu sama lain pada dunia maya. Hal ini mengingat dalam berkomunikasi, suatu kelompok memerlukan media agar komunikasi yang dilakukan efektif. Komunikasi dalam kaitannya dengan kemajuan teknologi saat ini tidak lagi menjadi kegiatan yang dibatasi oleh jarak dan waktu. Manusia dapat mengakses informasi dari manapun dan kapanpun dengan menggunakan berbagai macam alat komunikasi yang telah tercipta.

KASKUS memiliki forum tempat para anggota KASKUS dapat berkomunikasi maupun berkumpul satu sama lain yang masih berdomisili di wilayah yang sama

yaitu KASKUS regional. KASKUS regional dibentuk untuk mempererat tali silaturahmi antar anggota dan juga untuk saling berkenalan dengan anggota lainnya. Selain itu KASKUS regional juga dapat memberikan informasi kepada regional lainnya atau skala nasional mengenai berita, keindahan alam, kuliner, jual beli sesama regional dan lain-lain.

KASKUS regional Lampung memiliki KASKUS sub regional atau anggota KASKUS yang berada di kabupaten provinsi Lampung yaitu anggota KASKUS regional Pringsewu, anggota KASKUS regional Tanggamus, anggota KASKUS regional Metro, anggota KASKUS regional Lampung Utara, anggota KASKUS regional Lampung Selatan, anggota KASKUS regional Lampung Timur, anggota KASKUS regional Lampung Tengah, anggota KASKUS regional Pesawaran, anggota KASKUS regional Tulang Bawang, Mesuji dan sekitarnya. (<http://kaskusreglpg.blogspot.com/>).

Teori yang mendukung dalam penelitian ini ada teori *uses and gratification*. Teori dan pendekatan ini tidak mencakup atau mewakili keseluruhan proses komunikasi, karena sebagian besar perilaku audience hanya dijelaskan melalui berbagai kebutuhan (needs) dan kepentingan (interest) mereka sebagai suatu fenomena mengenai proses penerimaan (pesan media). Pendekatan *uses and gratifications* memberikan alternatif untuk memandang pada hubungan antara isi media dan *audience*, dan pengkategorian isi media menurut fungsinya. Model ini tidak tertarik pada apa yang dilakukan media pada diri orang, tetapi ia tertarik pada apa yang dilakukan orang terhadap media (Rakhmat, 1999: 66).

Sebagai khalayak aktif, pendekatan *uses and gratifications* mencoba menjelaskan bahwa pada hakikatnya individu menggunakan media untuk memperoleh kepuasan kebutuhan, keinginan, dan kepentingannya. Inilah yang disebut kepuasan media (media gratification). Adapun tiga pembentukan dasar dari teori ini yang ada kaitannya dengan penelitian ini adalah dimensi waktu, dimensi isi, dan dimensi

tampilan. Teori ini juga terkait dengan penelitian ini yaitu efektivitas forum diskusi terhadap kepuasan mendapatkan informasi bagi pengguna. Sehingga memudahkan anggotanya untuk saling berinteraksi, mendapat serta memberi informasi.

Dari hal-hal diatas maka efektivitas forum diskusi terhadap kepuasan mendapatkan informasi bagi pengguna dapat dikategorikan menjadi 3 indikator yaitu :

- a. Dimensi waktu: ketepatan waktu, tingkat kemutakhiran, orientasi waktu
- b. Dimensi isi: keakuratan, relevansi, kelengkapan, keringkasan/kelugasan, cukupan, dan disampaikan dengan baik.
- c. Dimensi tampilan: kejelasan, kerincian, urutan, presentasi, dan media penyajian.

METODE PENELITIAN

Tipe penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah tipe *explanatory reaserch*. Singarimbun dan Effendi (2006:4) menjelaskan *explanatory reaserch* yaitu penelitian yang digunakan untuk menjelaskan hubungan kausal antara variabel-variabel melalui pengujian hipotesa yang dirumuskan atau sering kali disebut sebagai penelitian penjas. Penelitian ini memiliki mempunyai tingkat yang tinggi karena tidak hanya mempunyai nilai mandiri maupun membandingkan tetapi juga berfungsi untuk menjelaskan, meramalkan, dan juga mngontrol suatu gejala dengan pendekatan kuantitatif.

Menurut Sugiyono (2012:14) metode penelian kuantitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada sifat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu yang memiliki tujuan menguji hipotesis yang telah ditetapkan dan digeneralisasikan.

Populasi dalam penelitian ini adalah pengguna KASKUS yang tergabung dalam regional Lampung. Populasi dalam penelitian ini memiliki dimensi kelompok yang memiliki ciri:

1. Anggota KASKUS regional Lampung yang diteliti adalah anggota yang sudah memiliki id KASKUS dan terdaftar keanggotannya di KASKUS pada tahun 2010 – 2012
2. Merupakan anggota KASKUS regional Lampung baik yang berinteraksi secara aktif (membaca, membuat *thread* baru, mengomentari sebuah *thread* yang ada, berkumpul dengan anggota lainnya, ikut berpartisipasi dalam sebuah acara yang diselenggarakan) maupun yang berinteraksi secara pasif (hanya membaca tetapi tidak mengomentari *thread* tersebut, tidak pernah berkumpul dengan anggota KASKUS regional Lampung lainnya/ hanya memantau saja).
3. Bereputasi yang baik artinya tidak pernah membuat *thread* yang bersifat sara, bohong, apalagi menipu dengan anggota KASKUS lainnya baik di regional yang sama maupun regional kota lain.

Anggota KASKUS regional Lampung yang aktif maupun pasif dalam menggunakan situs KASKUS.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis persamaan regresi linear sederhana dilakukan untuk mengetahui besarnya pengaruh antara variabel bebas (efektivitas *thread*) terhadap variabel terikat (kepuasan pengguna). Setelah dilakukan analisis regresi maka akan diketahui apakah kedua variabel berpengaruh signifikan dan bagaimana pengaruhnya.

Untuk mengukur seberapa besar dan bagaimana hubungan antara efektivitas *thread* dengan kepuasan pengguna, peneliti menggunakan metode korelasi dari Pearson dan diperoleh hasil sebagai berikut

Korelasi

		kepuasan	thread
Pearson Correlation	kepuasan	1,000	,716
	thread	,716	1,000
Sig. (1-tailed)	kepuasan	.	,000
	thread	,000	.
N	kepuasan	53	53
	thread	53	53

Sumber: hasil penelitian 2012

Berdasarkan tabel di atas besar hubungan antara variabel efektivitas *thread* dan kepuasan pengguna ialah 0.716. Artinya hubungan kedua variabel tersebut kuat, hal ini didasarkan karena jika angka korelasi semakin mendekati angka 1 maka hubungan semakin kuat. Angka korelasi positif menunjukkan bahwa hubungan antara efektivitas *thread* dan kepuasan pengguna searah. Artinya jika efektivitas *thread* meningkat, maka kepuasan pengguna juga akan meningkat.

Hubungan antara variabel efektivitas *thread* dan kepuasan pengguna signifikan jika dilihat dari angka signifikansi (sig) sebesar 0.000 yang lebih kecil dari 0.05. jika angka signifikansi < 0.05 artinya ada hubungan yang signifikan antara kedua variabel tersebut.

Koefisien Determinasi

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,716 ^a	,512	,503	1,419

Sumber: hasil olah data 2012

Koefisien determinasi digunakan untuk menghitung besarnya peranan atau pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. Koefisien determinasi dihitung dengan cara mengkuadratkan hasil korelasi kemudian dikalikan dengan 100 % ($R^2 \times 100\%$)

Angka R Square disebut juga sebagai koefisien determinasi (angka korelasi yang dikuadratkan atau $0,716^2$) sebesar 0,512 atau sama dengan 51,2%. Angka tersebut berarti bahwa sebesar 51,2% kepuasan pengguna yang terjadi dapat dijelaskan dengan menggunakan variabel efektivitas *thread*. Sedangkan sisanya yaitu 48,8% (100%-51,2%) harus dijelaskan oleh faktor-faktor penyebab lainnya, dengan kata lain besarnya pengaruh efektivitas *thread* terhadap kepuasan pengguna ialah sebesar 51,2% sedang sisanya sebesar 48,8% dipengaruhi oleh faktor lain diluar penelitian ini.

Uji Regresi

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	
	B	Std. Error	Beta			
1	(Constant)	2,808	1,284		2,187	,033
	thread	,243	,033	,716	7,319	,000

a. Dependent Variable: kepuasan

Sumber: olah data 2012

Koefisien regresi menggambarkan persamaan regresi untuk mengetahui angka konstan, dan uji hipotesis signifikansi koefisien regresi. Berdasarkan data di atas diketahui angka konstan (a) dari *Unstandardized Coefficients* dalam penelitian ini adalah sebesar 2,808 yang menyatakan bahwa jika tidak ada efektivitas *thread*, maka besarnya kepuasan pengguna adalah 2,808. Angka koefisien regresi (b) bernilai positif sebesar 0,243 menyatakan bahwa setiap penambahan 1 nilai efektivitas *thread*, maka nilai kepuasan pengguna akan meningkat sebesar 0,243, dan sebaliknya jika efektivitas *thread* turun 1 nilai maka nilai kepuasan pengguna juga diprediksi mengalami penurunan sebesar 0,243. Tanda positif pada angka koefisien regresi menyatakan arah hubungan yang searah, dimana kenaikan atau penurunan variabel independen (X) akan mengakibatkan kenaikan/penurunan variabel dependen (Y). selanjutnya akan dihitung persamaan regresinya. Persamaan regresinya adalah:

$$Y = a + bX$$

$$Y = 2,808 + 0,243X$$

$$Y = 3,051 X$$

Berdasarkan hasil uji regresi sederhana didapat persamaan setiap kenaikan 1 nilai Y (kepuasan pengguna) maka X (efektivitas *thread*) akan meningkat sebesar 3,051.

Efektifitas *thread* pada KASKUS adalah sekumpulan komponen yang saling bekerjasama yang terdiri dari responden, jaringan komunikasi, media online dan sumber data yang digunakan untuk mengumpulkan, mengolah, menyimpan, dan mendapatkan data. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas *thread* terhadap kepuasan mendapatkan informasi bagi pengguna yang dilakukan pada anggota KASKUS sub forum regional Lampung.

Berdasarkan hasil penelitian *thread* di KASKUS telah dapat memenuhi kebutuhan, keinginan, dan harapan anggota sehingga anggota dapat merasakan kepuasan dalam

mencari informasi melalui *thread* di KASKUS. Untuk mengetahui kepuasan anggota dalam mencari informasi dapat dilakukan dengan melakukan perbandingan antara kebutuhan, keinginan, dan harapan anggota dalam pencarian informasi menggunakan *thread* di KASKUS dengan hasil informasi yang didapat.

Informasi yang disajikan di *thread* telah memenuhi kriteria dimensi waktu. Jika informasi yang disediakan adalah informasi yang terbaru dan disajikan lebih awal jika dibandingkan dengan media informasi lainnya, tentu secara langsung akan berpengaruh pada kepuasan penggunanya. Apalagi jika banyak pilihan informasi yang disajikan setiap harinya.

Dari dimensi isi, informasi yang disajikan di *thread* juga telah bisa memuaskan penggunanya. Keakuratan, relevansi, kelengkapan, lugas, luas, dan gaya penyampaian yang baik sangat berpengaruh pada kepuasan penggunanya. Belum lagi jika informasi yang di dapat bermanfaat dan anggota nya merasa puas dengan informasi tersebut, tentu hal ini akan menguntungkan si pembuat berita karena anggota yang merasa puas tersebut pasti akan memberikan sebuah hadiah yang pada dalam istilah di KASKUS mereka menyebutnya cendol. Begitu pula sebaliknya, jika ada sebuah pengguna situs KASKUS yang menyebarkan berita bohong, yang bersifat pornografi, mengadu domba, sara, maka tidak akan segan-segan, anggota atau bahkan moderator memberikan sangsi yang tegas dengan mem-*banned* i'd tersebut, - atau memberikan nya hadiah juga namun hadiah tersebut bersifat negative yaitu bata merah.

Dengan tampilan nya yang mudah di mengerti dapat membantu para pengguna nya menemukan kategori *thread* sesuai yang mereka inginkan. Informasi yang lengkap membuat para pengguna nya pun nyaman dalam mencari solusi sesuai kategori yang di inginkan. Bila informasi yang di dapat ternyata masih kurang cukup/ kurang puas, pengguna dapat memberikan komentar, sehingga anggota lain yang benar- benar paham dengan permasalahan nya dengan siap membantu permasalahan tersebut.

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan berguna bagi pengembangan ilmu pengetahuan di bidang teknologi komunikasi dan dapat membantu penelitian lain yang berkaitan dengan efektivitas *thread* terhadap kepuasan mendapatkan informasi. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan referensi kajian ilmu komunikasi di bidang teknologi informasi komunikasi secara umum dan memberikan referensi tentang penggunaan *thread* bagi pengguna. Informasi sangat dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari, dengan adanya informasi kita bisa melihat perkembangan dunia hari ini, esok, atau bahkan masa depan. Informasi banyak bisa kita temukan, contohnya informasi yang bersifat *new media* yaitu internet. Internet berfungsi sebagai media untuk mendapatkan dan memberikan informasi sebagai media informasi di internet tentu banyak situs yang menyediakan layanan tersebut.

Dari segi kuantitatif, penelitian ini pendekatan *uses and gratifications* mencoba menjelaskan bahwa pada hakikatnya individu menggunakan media untuk memperoleh kepuasan kebutuhan, keinginan, dan kepentingannya. Inilah yang disebut kepuasan media (*media gratification*). Adapun tiga pembentukan dasar dari teori ini yang ada kaitannya dengan penelitian ini adalah dimensi waktu, dimensi isi, dan dimensi tampilan. Teori ini juga terkait dengan penelitian ini yaitu efektivitas *thread* terhadap kepuasan mendapatkan informasi bagi pengguna. Sehingga memudahkan anggotanya untuk saling berinteraksi, mendapat serta memberi informasi.

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan penjelasan efektivitas *thread* terhadap kepuasan mendapatkan informasi yang diterima, diketahui kebenarannya dan mendapat kan kepuasan dari informasi yang di dapat tersebut. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, banyak para responden terutama pengguna *thread* yang setiap hari nya mencari informasi terbaru dan terkadang membuat informasi baru. Menurut mereka dengan adanya *thread* membuat mereka lebih mudah mengetahui informasi-informasi terbaru baik dari dalam negeri atau pun

luar negeri. Karena selain mereka mendapatkan informasi yang di harapkan, mereka juga dapat memberikan komentar, kritik, dan juga saran terhadap informasi tersebut.

Thread sebagai salah satu fitur di KASKUS turut memberikan kemudahan dalam berinteraksi satu sama lain pada dunia maya. Hal ini mengingat dalam berkomunikasi, suatu kelompok memerlukan media agar komunikasi yang dilakukan efektif. Komunikasi dalam kaitannya dengan kemajuan teknologi saat ini tidak lagi menjadi kegiatan yang dibatasi oleh jarak dan waktu. Manusia dapat mengakses informasi dari manapun dan kapanpun dengan menggunakan berbagai macam alat komunikasi yang telah tercipta.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisa data yang telah dilakukan pada penelitian yang dilakukan mengenai pengaruh efektivitas *thread* di KASKUS terhadap kepuasan pengguna dalam mendapatkan informasi, maka peneliti menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. KASKUS merupakan salah satu dari sekian banyak situs komunitas yang ada di Indonesia. Pada halaman utama situs KASKUS kita dapat menemukan banyak fitur berbeda dan mempunyai fungsinya masing-masing. Fitur tersebut adalah sebuah layanan yang disediakan KASKUS untuk memberikan kemudahan bagi para penggunanya. Fitur yang disediakan antara lain adalah *Hot thread*, *banner* iklan, kurs mata uang luar negeri, *thread* jual beli terkini, KASKUS *guide*, *ecards*, cekidot KASKUS beta, *kaspay*, KASKUS radio, blog, *groupee*, dan lain-lain.
2. Besarnya pengaruh efektivitas *thread* dapat dilihat dari R Square yaitu sebesar 51,2 % artinya nilai tersebut menunjukkan efektifitas *thread* di KASKUS memberikan pengaruh terhadap kepuasan pengguna dengan nilai pengaruh sebesar 51,2 %. Sedangkan sisanya 48,8 % adalah faktor-

faktor lain diluar penelitian ini yang ikut mempengaruhi kepuasan dalam mencari informasi bagi pengguna.

3. Berdasarkan besar hubungan antara variabel efektivitas *thread* dan kepuasan pengguna ialah 0.716. Artinya hubungan kedua variabel tersebut kuat, hal ini didasarkan karena jika angka korelasi semakin mendekati angka 1 maka hubungan semakin kuat. Hubungan antara variabel efektivitas *thread* dan kepuasan pengguna signifikan jika dilihat dari angka signifikansi (sig) sebesar 0.000 yang lebih kecil dari 0.05. jika angka signifikansi < 0.05 artinya ada hubungan yang signifikan antara kedua variabel tersebut.

Berdasarkan hasil penelitian dan analisa perhitungan yang telah dilakukan peneliti mengenai pengaruh efektivitas *thread* di KASKUS terhadap kepuasan mendapatkan informasi bagi pengguna, maka peneliti menyarankan beberapa hal berikut ini :

- a. Agar anggota KASKUS dapat merasakan kepuasan yang di dapat dari sebuah *thread* hendaknya pihak administrator membuat sebuah konten tulisan yang berisi sangsi yang tegas sebelum anggota KASKUS membuat *thread*. Hal ini bertujuan agar situs KASKUS terhindar dari *thread-thread* yang mengandung unsur sara, rasis, pornografi, dan pelanggaran lainnya.
- b. Apabila anggota KASKUS merasa puas dengan informasi yang didapat, hendaknya memberikan hadiah (cendol) kepada pembuat berita agar yang bersangkutan merasa dihargai atas usahanya dan dapat membuat informasi-informasi yang berkualitas lainnya.
- c. Agar anggota KASKUS tidak ragu akan kebenaran sebuah *thread* dan dapat merasakan kepuasan setelah membacanya, hendaknya pihak yang membuat *thread* tersebut mencantumkan tautan sumber berita yang jelas.

- d. Untuk merasakan kepuasan pada suatu *thread* sebaiknya pihak yang memberikan informasi memakai konten media berupa gambar atau video agar tampilan *thread* tersebut menjadi lebih menarik dan lebih mudah dipahami oleh pembaca.