

## **BAB V**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **5.1 Hasil Penelitian**

Pada bab ini, peneliti akan menyajikan data hasil objek penelitian dengan perangkat yang telah ditentukan yaitu analisis tabulasi sederhana dan analisis regresi linier. Penentuan sampel dilakukan dengan menggunakan *purposive* sehingga jumlah responden dalam penelitian ini adalah 53 orang, yang terdiri dari anggota KASKUS regional Lampung yang aktif maupun pasif (hanya membaca tetapi tidak mengomentari *thread*, tidak pernah berkumpul dengan anggota KASKUS regional Lampung).

##### **5.1.1 Hasil Uji Validitas**

Uji validitas dimaksudkan untuk mengetahui valid atau tidaknya suatu instrumen penelitian berupa pernyataan dalam kuisisioner. Kuisisioner diujicobakan kepada responden yaitu pengguna KASKUS regional Lampung yang terdiri dari 53 responden. Hasil kuisisioner diolah apakah valid dan reliable. Kuisisioner ini memiliki dua variabel yaitu variabel bebas (X) adalah efektivitas *thread* di KASKUS dan variabel terikat (Y) adalah kepuasan pengguna (responden).

Uji validitas dalam penelitian ini menggunakan korelasi Product Moment dari Pearson dengan jumlah responden. Kuisisioner dikatakan valid apabila kuisisioner tersebut bisa mengukur apa yang

hendak diukur. Caranya dengan mengkorelasikan antara skor butir pernyataan dengan skor totalnya. Butir kuesioner dikatakan valid apabila :

1.  $r_{hitung} > r_{tabel}$  maka instrument valid, sebaliknya tidak valid
2.  $r_{tabel} = 0.271$  diperoleh dari ( $df=N-2$  atau  $53-2=51$ ) (lihat table r Product Moment pada lampiran).

**Tabel 3. Uji Validitas Kuesioner**

Item	Nilai R Hitung	R Tabel	Keterangan
X1	0,481	0,271	Valid
X2	0,627	0,271	Valid
X3	0,485	0,271	Valid
X4	0,553	0,271	Valid
X5	0,477	0,271	Valid
X6	0,616	0,271	Valid
X7	0,527	0,271	Valid
X8	0,485	0,271	Valid
X9	0,583	0,271	Valid
X10	0,398	0,271	Valid
X11	0,527	0,271	Valid
X12	0,597	0,271	Valid
X13	0,570	0,271	Valid
X14	0,534	0,271	Valid
X15	0,786	0,271	Valid
Y1	0,543	0,271	Valid
Y2	0,603	0,271	Valid
Y3	0,319	0,271	Valid
Y4	0,477	0,271	Valid
Y5	0,491	0,271	Valid
Y6	0,768	0,271	Valid

Sumber : Data primer, Hasil Uji Validitas, Oktober 2012

Dari tabel 4 diatas dapat diketahui bahwa  $r_{hitung}$  untuk setiap butir pernyataan lebih besar dari  $r_{tabel}$  yaitu 0.271 . Hal ini menunjukkan bahwa semua jawaban pada variable X adalah valid. Hal ini menunjukkan adanya tingkat validitas soal yang tinggi untuk kuesioner tentang efektivitas *thread* di KASKUS dan kepuasan pengguna.

### 5.1.2 Uji Reliabilitas

Setelah melakukan uji validitas, kemudian dilakukan uji reliabilitas dengan menggunakan rumus Alpha Cronbach dengan bantuan SPSS. Uji reliabilitas dalam penelitian ini dibedakan menjadi dua yaitu uji reabilitas pernyataan variabel X dan uji reabilitas pernyataan variable Y. Hasilnya dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4. Uji Reliabilitas Kuesioner Variabel X**

<b>Reliability Statistics</b>	
Cronbach's Alpha	N of Items
,889	15

Sumber : Olah data, Oktober 2012

Dari tabel 3 diatas didapat nilai Cronbach's Alpha yaitu 0,889 dari 15 pernyataan dengan 53 responden. Nilai Cronbach's Alpha diperoleh 0,889 ini berarti reliabilitas pernyataan tergolong tinggi.

Hal ini juga dilakukan pada pernyataan kuesioner variable Y. Dari hasil pengolahan data pada SPSS didapat hasil sebagai berikut :

**Tabel 5. Uji Reliabilitas Kuesioner Variabel Y**

<b>Reliability Statistics</b>	
Cronbach's Alpha	N of Items
,746	6

Sumber : Olah data, Oktober 2012

Nilai Cronbach's Alpha diperoleh 0,746 ini berarti reliabilitas pernyataan tergolong tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa alat ukur yang digunakan adalah reliabel.

### **5.1.3 Karakteristik Responden**

Dalam penelitian ini jumlah sampel yang akan diteliti berjumlah 53 responden yang berasal dari anggota KASKUS regional Lampung. Dengan kriteria umur 18-35 tahun, maka peneliti membagi karakteristik responden berdasarkan umur dan jenis kelamin.

**Tabel 6. Karakteristik Responden Berdasarkan Usia**

Usia (tahun)	Frekuensi	Persentase (%)
18	5	9,43%
19	10	18,87%
20	11	20,75%
22	13	24,53%
25	5	9,43%
30	6	11,32%
35	3	5,66%
Jumlah	53	100,00%

Sumber : Data primer diolah dari hasil penelitian, 2012

Pada tabel diatas, dapat diketahui dari 53 responden, mayoritas responden sebanyak 5 orang berusia 18 tahun (9,43%), sebanyak 10 orang berusia 19 tahun (18,87%), sebanyak 11 orang berusia 20 orang (20,75%), sebanyak 13 orang berusia 22 tahun (24,53%), sebanyak 5 orang berusia 25 tahun (9,43%), sebanyak 6 orang berusia 30 orang (11,32%), dan sebanyak 3 orang berusia 35 tahun (5,66%). Dari data diatas dapat diketahui mayoritas responden berusia 22 tahun lebih banyak menggunakan KASKUS sebagai media mencari informasi dan saling berinteraksi dengan sesama anggota KASKUS regional Lampung.

**Tabel 7. Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin**

Gender	Frekuensi	Persentase (%)
--------	-----------	----------------

Laki-laki	33	62,3%
Wanita	20	37,7%
Jumlah	53	100,00%

Sumber : Data primer diolah dari hasil penelitian, 2012

Pada tabel diatas, dapat diketahui dari 53 responden, mayoritas responden dengan jenis kelamin pria sebanyak 33 orang (62,3%), sebanyak 20 orang berjenis kelamin wanita (37,7%). Dari data diatas dapat diketahui mayoritas responden dengan jenis kelamin pria lebih banyak menjadi anggota KASKUS.

#### 5.1.4 Hasil Penelitian Efektivitas *Thread* (Variabel X)

Efektivitas menurut Soewarno Handyaningrat (2000:16) dimaksud dengan efektivitas adalah pengukuran dalam arti tercapainya sasaran atau tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya. Indikator yang digunakan untuk mengukur seberapa besar efektivitas *thread* yaitu: 1) dimensi waktu, 2) dimensi isi, dan 3) dimensi tampilan.

##### 5.1.4.1 Dimensi Waktu

Setiap waktunya banyak informasi yang disajikan di *thread*. Untuk mengetahui bagaimana kualitas informasi di *thread* berdasarkan dimensi waktu peneliti memberikan 3 pernyataan. Pernyataan pertama yaitu “informasi di *thread* adalah informasi yang terbaru (*up-to date*)”, setelah melalui proses tabulasi frekuensi didapatkan hasil sebagai berikut:

**Tabel 8. *Up To Date* (Terbaru)**

Jawaban Responden	Frequency	Percent
Setuju	30	56,6
Cukup setuju	20	37,7

Tidak setuju	3	5,7
Total	53	100,0

Sumber: Data Primer (Kuisisioner No. 1), 2012

Berdasarkan tabel di atas diketahui pernyataan pertama “informasi di *thread* adalah informasi yang terbaru (*up-to date*)” memiliki frekuensi sebanyak 30 responden dengan persentase 56,6% menyatakan setuju, 20 responden (37,7%) menyatakan cukup setuju, dan 3 responden (5,7%) menyatakan tidak setuju. Hal ini menunjukkan bahwa banyak responden yang setuju informasi yang diperoleh dari *thread* adalah informasi terbaru. Seiring perkembangan jaman, kebutuhan akan akses terhadap informasi terbaru menjadi semakin besar.

*Thread* merupakan media informasi yang lebih canggih dalam hal penyediaan informasi terbaru jika dibandingkan dengan media informasi lainnya. Berita pada *thread* tidak dibatasi oleh waktu sehingga berita-berita terbaru dapat dengan cepat kita dapat. Berbeda dengan media informasi lain yang dibatasi oleh waktu sehingga kita dapat mendapatkan informasi terbaru pada jam-jam yang sudah di tentukan. Salah satu contoh kemutakhiran *thread* dalam memberikan informasi yaitu pada saat beredarnya foto Gayus Tambunan yang sedang menjadi tahanan namun berlibur ke luar negeri.

Pernyataan kedua yaitu “waktu yang digunakan untuk membuka *thread* dalam sehari”. Setelah melalui proses tabulasi frekuensi diperoleh hasil sebagai berikut:

**Tabel 9. Jumlah Waktu**

Jawaban Responden	Frekuensi	Persentase (%)
Sering	23	43,4
Cukup Sering	30	56,6
Jarang	0	0
Total	53	100,0

Sumber: Sumber: Data Primer (Kuisisioner No. 2), 2012

Pernyataan “waktu yang digunakan untuk membuka *thread* dalam sehari ”, dari tabel diatas diketahui bahwa sebanyak 23 responden (43,4%) menyatakan sering, sebanyak 30 responden (56,6%) menyatakan cukup sering, dan 0 responden menyatakan jarang membuka *thread* di KASKUS dalam sehari. Hal ini menunjukkan bahwa responden cukup sering membuka *thread* pada KASKUS dalam sehari. Membuka dan mengakses *thread* di KASKUS tidak begitu membutuhkan waktu yang lama bagi para penggunanya. Jika kepentingan yang mereka inginkan sudah terpenuhi maka mereka tidak berlama-lama lagi dalam mengakses *thread*. Hasil tersebut juga menunjukkan bahwa membuka dan mengakses *thread* di KASKUS adalah hal yang sudah menjadi suatu keharusan untuk dilakukan setiap hari bagi para responden. Membuka *thread* pada KASKUS dapat dilakukan dengan menggunakan ponsel, laptop, maupun komputer.

Pernyataan ketiga yaitu “sering/tidak membuka *thread* sampai lupa waktu”. Setelah melalui proses olah data didapat hasil sebagai berikut:

**Tabel 10. Intensitas Waktu**

Jawaban Responden	Frequency	Percent
Sering	23	43,4
Cukup sering	29	54,7
Tidak	1	1,9
Total	53	100,0

Sumber: Sumber: Data Primer (Kuisisioner No. 3), 2012

Dari tabel diatas diketahui bahwa sebanyak 23 responden (43,4%) menyatakan sering, sebanyak 29 responden (54,7%) menyatakan cukup sering, dan 1 responden (1,9%) menyatakan tidak. Hal ini mengindikasikan bahwa cukup sering responden mengakses *thread* hingga lupa waktu. Dalam setiap hari *thread* di KASKUS mengeluarkan informasi- informasi terbaru dari berbagai

kategori, baik dari dalam maupun luar negeri. Informasi yang disajikan di *thread* ada banyak dan tak terhingga, karena sampai saat ini belum ada data konkrit yang menyebutkan berapa banyak jumlah rata-rata *thread* yang di-*posting* setiap harinya. Hal ini lah yang membuat responden membuka *thread* sampai lupa waktu. Karena semakin banyak mereka berkomentar atau berdiskusi pada suatu *thread* maka akan memberikan kesempatan bagi mereka untuk mendapatkan peringkat iso yang dalam pengertian nya di KASKUS yaitu *postingan* yang sudah mencapai 2000 atau lebih, dengan demikian dapat memberikan reputasi berupa cendol/bata kepada anggota KASKUS lain.

#### 5.1.4.2 Dimensi Isi

Isi dari sebuah informasi sangat menentukan kualitas dari informasinya. Untuk mengukur kualitas informasi yang disajikan di *thread* berdasarkan dimensi isi, peneliti mengurainya menjadi enam pernyataan yang diajukan kepada responden. Pernyataan pertama yaitu “informasi yang disajikan akurat/tepat”, setelah melalui olah data dengan program SPSS diperoleh hasil sebagai berikut.

**Tabel 11. Keakuratan Informasi**

Jawaban Responden	Frequency	Percent
Setuju	24	45,3
Cukup setuju	26	49,1
Tidak setuju	3	5,7
Total	53	100,0

Sumber: Data Primer (Kuisisioner No. 4), 2012

Dari tabel diatas diketahui bahwa sebanyak 24 responden (45,3%) menyatakan setuju, sebanyak 26 responden (49,1%) menyatakan cukup setuju, dan 3 responden (5,7%) menyatakan tidak setuju. Hal ini menunjukkan bahwa informasi yang disajikan *thread* di KASKUS cukup akurat. Informasi di KASKUS terus berubah karena bila suatu *thread* tidak ada diskusi di dalam nya dan



jumlah *page view* nya hanya sedikit, itu akan membuat sebuah *thread* tenggelam atau dihilangkan oleh admin karena di nilai *thread* tersebut kurang bermanfaat. Anggota yang akan mem-*posting* informasi di *thread*, akan berusaha memberikan informasi yang terakurat dan terbaru demi mendapatkan hadiah (cendol). Jikapun ada anggota lain yang mem-*posting* informasi bohong atau *HOAX* konsekuensinya yaitu mendapatkan reputasi buruk (lempar bata).

Pernyataan kedua yaitu “informasi yang disajikan *thread* relevan/penting”, setelah dilakukan olah data melalui program SPSS maka didapat hasil sebagai berikut

**Tabel 12. Relevansi**

Jawaban Responden	Frequency	Percent
Setuju	19	35,8
Cukup setuju	31	58,5
Tidak setuju	3	5,7
Total	53	100,0

Sumber: Data Primer (Kuisisioner No. 5), 2012

Dari tabel diatas diketahui bahwa sebanyak 19 responden (35,8%) menyatakan setuju, sebanyak 31 responden (58,5%) menyatakan cukup setuju, dan 3 responden (5,7%) menyatakan tidak setuju dengan pernyataan “informasi yang disajikan relevan/penting”. Hal ini menunjukkan bahwa cukup banyak informasi di *thread* yang memang penting untuk diketahui oleh banyak orang. Pada situs KASKUS terdapat banyak *thread-thread* yang sangat penting untuk di ketahui antara lain tentang ilmu pengetahuan, sejarah, penemuan, tokoh, serta lainnya. Bila anggota KASKUS menemukan sebuah informasi yang di anggap penting, tentu dia akan menceritakan informasi tersebut kepada teman terdekat nya agar informasi yang disebar tersebut dapat diketahui banyak orang. Semakin banyak informasi yang tersebar tentu teman terdekat itu akan bertanya dari mana dia mendapatkan informasi tersebut. Pada kesempatan ini lah pamor KASKUS lebih di kenal oleh masyarakat banyak.

Pernyataan selanjutnya berkaitan dengan kelengkapan isi *thread* dengan pernyataan “*thread* mencantumkan judul dan sumber yang jelas”, setelah diolah dengan program SPSS diketahui hasilnya sebagai berikut:

**Tabel 13. Judul dan Sumber jelas**

Jawaban Responden	Frequency	Percent
Setuju	26	49,1
Cukup setuju	25	47,2
Tidak setuju	2	3,8
Total	53	100,0

Sumber: Data Primer (Kuisisioner No. 6), 2012

Dari tabel diatas diketahui bahwa sebanyak 26 responden (49,1%) responden menyatakan setuju, sebanyak 25 responden (47,2%) menyatakan cukup setuju, dan 2 responden (3,8%) menyatakan tidak setuju. Banyak informasi yang di *share* pada KASKUS belum tentu kebenarannya bila tidak disertai sumber yang jelas. Pada hal ini sumber menjadi pilihan dalam melihat berita yang disajikan benar-benar ada. Ada beberapa anggota yang memberikan bahasan suatu topik di *thread* secara jelas tetapi ada juga yang hanya setengah-setengah. Banyak anggota yang memberikan sumber informasi yang jelas di *thread*-nya. Tetapi ada juga yang memberikan sumber internet (*link*) yang sudah mati.

Pernyataan ketujuh yaitu “informasi yang diberikan disampaikan secara lugas”, setelah melalui proses olah data dengan program SPSS diperoleh hasil sebagai berikut:

**Tabel 14. Informasi disampaikan Secara Lugus**

Jawaban Responden	Frequency	Percent
Setuju	30	56,6
Cukup setuju	22	41,5
Tidak setuju	1	1,9
Total	53	100,0

Sumber: Data Primer (Kuisisioner No. 7), 2012

Dari tabel diatas diketahui bahwa sebanyak 30 responden (56,6%) menyatakan setuju informasi disampaikan secara lugas, sebanyak 22 responden (41,5%) cukup setuju, dan 1 responden (1,9%) menyatakan bahasan pada group tidak lugas. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas responden (56,6%) menyatakan bahasan pada *thread* disampaikan secara lugas sehingga enak dibaca. Pada suatu *thread* dikatakan lugas apabila di dalam nya hanya memuat berita yang pokok-pokoknya saja agar para pembaca lebih cepat menangkap intisari dari isi informasi yang di sampaikan. Bila informasi yang disajikan terlalu banyak tutur kata hal ini membuat para pembaca bosan dan malas untuk membaca nya.

Pernyataan kedelapan yaitu “informasi yang diberikan mencakup segala aspek”, setelah diolah melai program SPSS diketahui hasilnya sebagai berikut:

**Tabel 15. Isi Informasi Mencakup Segala Aspek**

Jawaban Responden	Frequency	Percent
Setuju	21	39,6
Cukup setuju	29	54,7
Tidak setuju	3	5,7
Total	53	100,0

Sumber: Data Primer (Kuisisioner No. 8), 2012

Dari tabel diatas diketahui bahwa sebanyak sebanyak 21 responden (39,6%) menyatakan isi *thread* mencakup segala aspek , sebanyak 29 responden (54,7%) menyatakan cukup setuju, dan 3 responden (5,7%) menyatakan tidak setuju. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas responden (54,7%) menyatakan isi informasi di *thread* dapat mencakup segala aspek kehidupan (*universal*). KASKUS telah menyediakan forum dari berbagai kategori agar anggota bisa memilih nya sesuai dengan yang dibutuhkan. Ini yang membuat situs KASKUS menjadi situs komunitas terbesar di

Indonesia. Dengan adanya forum dari berbagai kategori tersebut, memberi kemudahan pada anggota nya dalam mendapatkan informasi lebih cepat.

Pernyataan selanjutnya yaitu “informasi di *thread* disampaikan secara baik”, setelah melalui proses olah data dengan menggunakan program SPSS diketahui hasilnya sebagai berikut:

**Tabel 16. Informasi Disampaikan dengan Baik**

Jawaban Responden	Frequency	Percent
Setuju	24	45,3
Cukup setuju	26	49,1
Tidak setuju	3	5,7
Total	53	100,0

Sumber: Data Primer (Kuisisioner No. 9), 2012

Dari tabel diatas diketahui bahwa sebanyak sebanyak 24 responden (45,3%) menyatakan informasi di *thread* disampaikan dengan baik, sebanyak 26 responden (49,1%) menyatakan cukup setuju, dan 3 responden (5,7%) menyatakan tidak setuju. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas responden (49,1%) menyatakan isi informasi di *thread* disampaikan secara baik. Informasi yang disampaikan pada *thread* yang di dalamnya membahas tentang kegemaran yang sama, tentu ini akan menjadi sebuah lahan ilmu untuk sedalam-dalamnya kita gali. Karena hanya dengan membaca informasi yang sudah ada serta berdiskusi dengan anggota lainnya kita bisa mengerti dan bisa langsung mempraktekannya. Sebuah *thread* seperti ini tentu adanya pengawasan oleh orang yang sudah fasih pada bidang tersebut agar tidak menimbulkan informasi bohong. Contoh *thread* seperti ini adalah *thread* diskusi sesama pemakai Blackberry Onyx.

Pernyataan terakhir pada dimensi isi yaitu “informasi disajikan secara terperinci”, setelah melalui olah data menggunakan program SPSS diketahui hasilnya sebagai berikut:

**Tabel 17. Informasi Terperinci**

Jawaban Responden	Frequency	Percent
Setuju	29	54,7
Cukup setuju	16	30,2
Tidak setuju	8	15,1
Total	53	100,0

Sumber: Data Primer (Kuisisioner No. 10), 2012

Dari tabel diatas diketahui bahwa sebanyak sebanyak 29 responden (54,7%) menyatakan setuju informasi di *thread* disajikan secara terperinci, sebanyak 16 responden (30,2%) menyatakan cukup setuju informasi disajikan secara terperinci, dan 8 responden (15,1%) menyatakan tidak setuju. Dapat disimpulkan bahwa tidak semua informasi di *thread* disajikan secara terperinci. Banyak *thread* yang dibuat oleh anggota KASKUS hanya menyalin pada suatu tulisan dari situs lain lalu di *share* di *thread*. Penyebab ini lah yang membuat informasi pada *thread* bisa di bilang kurang terperinci. Karena informasi yang di salin tadi bisa saja sudah di buat oleh anggota lain yang lebih dulu menemukan suatu informasi. Pada bahasa KASKUS istilah ini disebut dengan *repost*. *Thread* yang mengandung *repost* seperti ini biasanya akan di anggap “hina” oleh anggota KASKUS karena di anggap hanya menyalin dan tidak bertanggung jawab atas *thread* yang dibuat.

#### 5.1.4.3 Dimensi Tampilan

Tampilan sebuah *thread* tentu akan berpengaruh pada keinginan seseorang untuk membacanya. Untuk mengetahui efektifitas informasi berdasarkan dimensi tampilan, peneliti membaginya menjadi enam pernyataan.

Pernyataan pertama yaitu “tertarik membaca jika tampilan *thread* menarik”. Setelah melau proses olah data menggunakan SPSS diperoleh hasil sebagai berikut:

**Tabel 18. Tampilan *Thread***

Jawaban Responden	Frequency	Percent
Setuju	25	47,2
Cukup Setuju	28	52,8
Tidak Setuju	0	0
Total	53	100,0

Sumber: Data Primer (Kuisisioner No. 11), 2012

Dari tabel diatas diketahui bahwa sebanyak sebanyak 25 responden (47,2%) menyatakan tertarik membaca jika tampilan *thread* menarik, 28 responden (52,8%) menyatakan cukup setuju, dan 0 responden menyatakan tidak setuju. Hal ini menunjukkan anggota terkadang membaca *thread* karena tertarik dengan tampilannya. Tampilan *thread* dalam pengertian disini yaitu isi pada *thread* menggunakan bahasa yang jelas, ukuran font yang tidak terlalu besar, dan kerapihan paragraf. Bila semua unsur tersebut ada pada isi *thread* maka tampilan nya sudah cukup baik. Suatu informasi bila di sajikan dengan suatu tampilan yang menarik akan membuat suatu *thread* lebih mudah difahami.

Pernyataan selanjutnya yaitu “membaca *thread* jika judul menarik”, setelah melalui proses olah diperoleh hasil sebagai berikut:

**Tabel 19. Membaca *Thread* Jika Judul Menarik**

Jawaban Responden	Frequency	Percent
Setuju	26	49,1
Cukup setuju	15	28,3
Tidak setuju	12	22,6
Total	53	100,0

Sumber: Data Primer (Kuisisioner No. 12), 2012

Dari tabel diatas diketahui bahwa sebanyak 26 responden (49,1%) menyatakan tertarik membaca *thread* jika judulnya menarik, sebanyak 15 responden (28,3%) menyatakan cukup setuju tertarik membaca *thread* jika judulnya menarik, dan 12 responden (22,6%) menyatakan tidak setuju. Hal ini menunjukkan jika judul sebuah *thread* semakin menarik, maka akan semakin menarik

anggota lainnya untuk membacanya. Hal yang pertama kita lihat jika menemukan suatu *thread* adalah judul *thread* nya. Jika judul nya saja tidak baik atau kurang menarik membuat para anggota KASKUS kurang berminat untuk membuka *thread* tersebut. Judul memang menjadi peran penting dalam menarik minat pembaca untuk membacanya. Semakin baik judul suatu *thread* maka akan semakin banyak juga yang ingin mengetahui isi di dalam *thread* tersebut.

Pernyataan keempat belas yaitu “berkeinginan membaca *thread* jika nama id KASKUS-nya baik”, banyak nama id di KASKUS secara langsung dapat berpengaruh terhadap *thread* yang dibuatnya. Setelah melalui proses olah data menggunakan program SPSS diperoleh hasil sebagai berikut:

**Tabel 20. Nama Suatu Id**

Jawaban Responden	Frequency	Percent
Setuju	26	49,1
Kadang-kadang	25	47,2
Tidak setuju	2	3,8
Total	53	100,0

Sumber: Data Primer (Kuisisioner No. 13), 2012

Dari tabel diatas diketahui bahwa sebanyak sebanyak 26 responden (49,1%) menyatakan berkeinginan membaca *thread* jika nama suatu id nya baik, sebanyak 25 responden (47,2%) menyatakan kadang-kadang, dan 2 responden (3,8%) menyatakan tidak setuju. Hal ini menunjukkan mayoritas responden (49,1%) menyatakan bahwa dengan semakin baik nya nama suatu id maka akan membawa dampak positive bagi si pembuat *thread* yaitu rasa keingintahuan kepada isi *thread* tersebut. Id yang mengandung penghinaan pada nama tertentu atau bersifat buruk lainnya, maka id tersebut akan di kunci oleh moderator sehingga tidak bisa digunakan atau dalam istilah KASKUS disebut *auto banned*.

Pernyataan nomor 15 terkait dengan dimensi tampilan yaitu “informasi yang disajikan di *thread* didukung dengan media pendukung informasi (seperti gambar atau video)”, setelah dilakukan olah data melalui program SPSS diperoleh hasil sebagai berikut:

**Tabel 21. Media Pendukung *Thread***

Jawaban Responden	Frequency	Percent
Setuju	22	41,5
Cukup setuju	24	45,3
Tidak setuju	7	13,2
Total	53	100,0

Sumber: Data Primer (Kuisisioner No. 14), 2012

Dari tabel diatas diketahui bahwa sebanyak sebanyak 22 responden (41,5%) menyatakan setuju, sebanyak 24 responden (45,3%) menyatakan cukup setuju, dan 7 responden (13,2%) menyatakan tidak setuju informasi disajikan dengan media pendukung informasi. Tidak semua anggota KASKUS mengerti cara memasukan gambar ataupun video ke dalam *thread*. Terdapat sedikit kesulitan bagi anggota KASKUS yang baru mendaftarkan keanggotaan nya pada situs KASKUS. Karena jika kita ingin memasukan gambar dan video ke *thread*, maka kita harus memasukan *link* gambar dan video tersebut. Hal ini lah yang membuat beberapa *thread* tidak di dukung oleh media seperti gambar dan video. Namun pada sebagian anggota KASKUS yang ingin memberikan informasi nya secara keseluruhan agar si pembaca juga dapat paham cara memasukan gambar dan video pada *thread* bisa dibilang wajib. Karena menurut sebagian anggota tersebut, bila suatu informasi tidak disertai bukti dari gambar ataupun video, sama saja informasi tersebut bersifat *HOAX*.



Pernyataan terakhir terkait dengan dimensi tampilan yaitu “*thread* ditampilkan dengan *icon* yang menarik”, setelah melalui proses olah data menggunakan program SPSS diketahui hasilnya sebagai berikut:

**Tabel 22. *Icon Thread***

Jawaban Responden	Frequency	Percent
Setuju	23	43,4
Cukup setuju	25	47,2
Tidak setuju	5	9,4
Total	53	100,0

Sumber: Data Primer (Kuisisioner No. 15), 2012

Dari tabel diatas diketahui bahwa sebanyak 23 responden (43,4%) menyatakan setuju, sebanyak 25 responden (47,2%) menyatakan cukup setuju, dan 5 responden (9,4%) menyatakan tidak setuju. Hal ini menunjukkan mayoritas responden (47,2%) menyatakan cukup tertarik jika *thread* ditampilkan dengan *icon* yang menarik. *Thread* bisa dihias dengan menambahkan berbagai *icon-icon* yang sudah disediakan agar mata si pembaca tidak lelah jika harus berlama-lama membaca suatu *thread*. *Icon* pada umumnya sudah disediakan oleh situs KASKUS dalam membuat suatu *thread*. *Icon* bertujuan agar *thread* yang dibuat tidak bosan untuk di baca dan lebih berwarna. *Icon* memiliki banyak varian nya mulai dari *icon* sedih, tertawa, menyengir, mengantuk, berduka, gembira, serta *icon-icon* lainnya. *Icon* tidak hanya disediakan untuk membuat *thread* baru namun dalam memberikan *postingan* juga dapat memakai *icon* yang telah disediakan. Karena bila suatu *thread* hanya memuat informasi dengan banyak tulisan membuat para pembaca malas dan bosan untuk membacanya.

### **5.1.5 Hasil Penelitian Kepuasan Pengguna dalam mendapatkan informasi (Variabel Y)**

Kepuasan adalah suatu keadaan dimana kebutuhan, keinginan, dan harapan pelanggan dipenuhi. Apakah anggota KASKUS merasa puas dengan adanya *thread* di KASKUS yang memberikan informasi dapat dilihat pada pembahasan berikut ini :

#### 5.1.5.1 Kepuasan akan Kebutuhan

Indikator kepuasan yang pertama yaitu kepuasan akan kebutuhan. Seseorang akan merasa puas jika kebutuhannya telah terpenuhi. Peneliti mengaitkannya pada kepuasan akan kebutuhan informasi bagi anggota KASKUS. Untuk mengukur kepuasan akan kebutuhan, maka diuraikan menjadi tiga pernyataan yang diajukan kepada responden.

Pernyataan pertama yaitu “pengguna mendapatkan informasi yang dibutuhkan”, setelah dilakukan olah data melalui SPSS, diketahui hasilnya sebagai berikut:

**Tabel 23. Mendapatkan Informasi yang dibutuhkan**

Jawaban Responden	Frequency	Percent
Setuju	24	45,3
Cukup setuju	22	41,5
Tidak setuju	7	13,2
Total	53	100,0

Sumber: Data Primer (Kuisisioner No. 17), 2012

Dari tabel diatas diketahui sebanyak 24 responden (45,3%) menyatakan bahwa setuju mendapatkan informasi yang dibutuhkan di *thread*, sebanyak 22 responden (41,5%) menyatakan bahwa cukup setuju mendapatkan informasi yang dibutuhkan pada *thread*, dan 7 responden (13,2%) menyatakan tidak setuju. Hal ini menunjukkan mayoritas responden (45,3%) menyatakan bahwa merasa puas karena selalu mendapatkan informasi yang dibutuhkan di *thread* KASKUS.

Pernyataan ke-18 yaitu “informasi yang didapat bermanfaat bagi kehidupan sehari-hari pengguna”, setelah melalui proses olah data dengan menggunakan SPSS diperoleh hasil sebagai berikut:

**Tabel 24. Informasi yang didapat Bermanfaat**

Jawaban Responden	Frecuency	Percent
Setuju	25	47,2
Cukup Setuju	26	49,1
Tidak Setuju	2	3,8
Total	53	100,0

Sumber: Data Primer (Kuisisioner No. 18), 2012

Dari tabel diatas diketahui bahwa sebanyak sebanyak 25 responden (47,2%) menyatakan setuju informasi yang didapat bermanfaat, sebanyak 26 responden (49,1%) menyatakan cukup setuju, dan 2 responden (3,8%) menyatakan tidak merasakan manfaat dari informasi yang didapat. Hal ini menunjukkan mayoritas responden (49,1%) menyatakan bahwa cukup merasakan manfaat dari informasi yang didapat. *Thread* pada KASKUS memberikan semua jenis informasi dan kita bisa berdiskusi di dalam nya. Hal ini lah yang membuat tadinya kita tidak tahu tapi setelah membaca informasi tersebut kita menjadi tahu. Dengan informasi yang kita peroleh dari *thread* kita bisa mengaplikasikan nya dalam kehidupan kita. Semakin banyak informasi yang kita dapat akan memperluas pengetahuan umum kita. Terlebih lagi jika kita menjadi anggota yang aktif artinya kita sering memberikan saran, kritik, dan masukan terhadap suatu *thread*. Terlebih lagi dengan adanya *Hot thread* sehingga kita bisa tahu berita terhangat yang sedang terjadi.

Pernyataan ke-19 yaitu “mengakses informasi di *thread* menjadi sebuah kebutuhan”, setelah melalui olah data dengan program SPSS diperoleh hasil sebagai berikut:

**Tabel 25. Mengakses *Thread* Menjadi sebuah Kebutuhan**

Jawaban Responden	Frequency	Percent
Setuju	22	41,5
Cukup setuju	18	34,0

Tidak Setuju	13	24,5
Total	53	100,0

Sumber: Data Primer (Kuisisioner No. 19), 2012

Dari tabel diatas diketahui bahwa sebanyak sebanyak 22 responden (41,5%) menyatakan setuju, sebanyak 18 responden (34,0%) ukup Setuju, dan 13 responden (24,5%) menyatakan tidak setuju. Hal ini menunjukkan mayoritas responden (41,5%) menyatakan mencari informasi di *thread* menjadi semacam kebutuhan yang mempengaruhi kepuasan seseorang jika telah memenuhinya. Bagi sebagian anggota KASKUS yang sudah ketagihan membuka situs KASKUS, sehari saja jika tidak membuka situs KASKUS itu akan membuat nya merasa ada yang kurang. Memang pamor situs KASKUS lebih di kenal dengan forum *lounge* dan forum jual beli nya. *Thread* tidak hanya bersifat informasi namun juga bersifat jual beli. Pada forum jual beli bila kita membeli barang yang kita inginkan ini akan memberi dampak ketagihan untuk terus berbelanja di forum jual beli situs KASKUS, karena selain harga yang ditawarkan lebih murah barang nya pun lebih bagus.

#### 5.1.5.2 Kepuasan Akan Keinginan

Seseorang akan merasa puas jika keinginannya terpenuhi, dalam hal ini peneliti mengaitkannya dengan keinginan seseorang dalam mencari informasi yang akan berdampak pada rasa puas. Untuk mengukur kepuasan akan keinginan anggota KASKUS dalam mencari informasi diberikan pernyataan yang diajukan pada responden.

Pernyataan keempat yaitu “berkeinginan untuk terus mencari informasi di *thread*”, setelah melalui proses olah dataa dengan program SPSS diperoleh hasil sebagai berikut:

**Tabel 26. Berkeinginan untuk Terus Mencari Informasi di *Thread***

Jawaban Responden	Frequency	Percent
-------------------	-----------	---------

Setuju	27	50,9
Kadang-kadang	26	49,1
Tidak	0	0
Total	53	100,0

Sumber: Data Primer (Kuisisioner No. 20), 2012

Dari tabel diatas diketahui bahwa sebanyak 27 responden (50,9%) menyatakan setuju, 26 responden (49,1%) menyatakan kadang-kadang, dan 0 responden menyatakan tidak tidak setuju. Hal ini menunjukkan mayoritas responden (50,9%) menyatakan berkeinginan untuk terus mengakses informasi melalui *thread* KASKUS. Tidak ada seorang pun yang ingin mendapatkan informasi itu dibatasi. Sama hal nya pada pernyataan di atas bahwa semakin banyak informasi yang di dapat maka akan semakin memperluas pengetahuan umum kita.

Pernyataan selanjutnya yaitu “ingin berkomentar jika merasa puas pada suatu *thread*”, setelah melalui proses olah data menggunakan program SPSS diketahui hasilnya yaitu:

**Tabel 27. Ingin Mengomentari *Thread***

Jawaban Responden	Frequency	Percent
Setuju	25	47,2
Kadang-kadang	25	47,2
Tidak Setuju	3	5,7
Total	53	100,0

Sumber: Data Primer (Kuisisioner No. 21), 2012

Dari tabel diatas diketahui bahwa sebanyak 25 responden (47,2%) menyatakan setuju, sebanyak 25 responden (47,2%) menyatakan kadang-kadang, dan 3 responden (5,7%) menyatakan tidak setuju. Hal ini menunjukkan mayoritas responden (47,2%) berkeinginan untuk mengomentari sebuah *thread* jika *thread* yang dibaca dapat memuaskannya. Pada hal ini terdapat suatu rasa

“greget” dalam tubuh untuk segera memberikan komentar jika suatu *thread* bermanfaat. Pada situs KASKUS terdapat istilah yang sering dilontarkan anggota nya yaitu dengan kalimat “pertamax, keduax, majang di pekiwan” kalimat-kalimat seperti ini biasa digunakan pada suatu *thread* yang baru dibuat. Karena 1 halaman *thread* itu mencakup 20 kolom halaman. Komentar-komentar yang pada kolom pertama ini lah yang menjadi pertimbangan bagi anggota lain nya untuk berkomentar.

### 5.1.5.3 Harapan Terpenuhi

Indikator terakhir dalam variabel kepuasan pengguna yaitu harapan yang terpenuhi. Seseorang akan merasa puas jika informasi yang diharapkan terpenuhi. Biasanya anggota KASKUS akan mengekspresikannya dengan memberikan penghargaan pada *thread* yang bisa memenuhi harapannya. Pernyataannya yang diajukan pada responden yaitu ”memberikan hadiah (cendol) jika *thread* sesuai dengan yang diharapkan”, setelah melalui proses olah data menggunakan program SPSS diketahui hasilnya sebagai berikut:

**Tabel 28. *Thread* Sesuai dengan yang diharapkan**

Jawaban Responden	Frequency	Percent
Setuju	25	47,2
Kadang-kadang	26	49,1
Tidak Setuju	2	3,8
Total	53	100,0

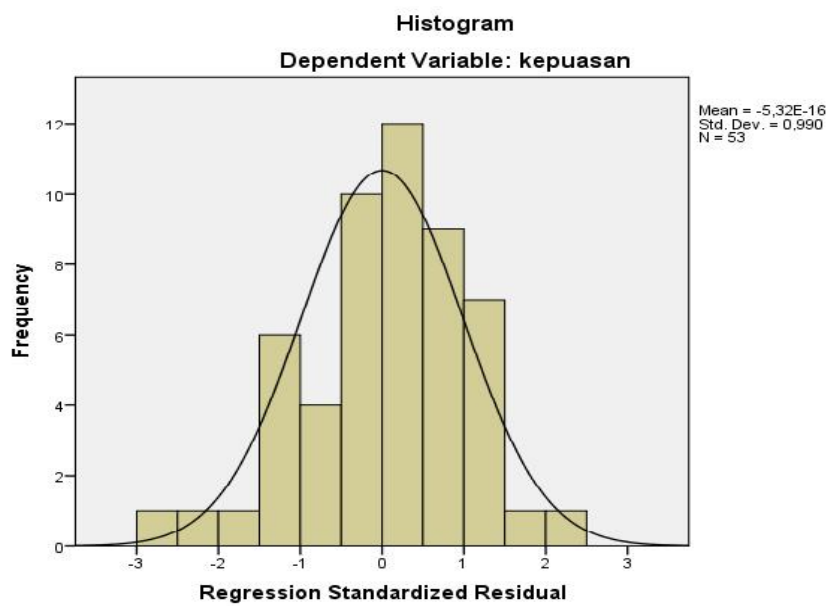
Sumber: Data Primer (Kuisisioner No. 22), 2012

Dari tabel diatas diketahui bahwa sebanyak 25 responden (47,2%) menyatakan setuju, sebanyak 26 responden (49,1%) menyatakan kadang-kadang, dan 2 responden (3,8%) menyatakan tidak setuju. Hal ini menunjukkan mayoritas responden (49,1%) akan mengapresiasi kepuasannya dengan memberikan hadiah (cendol) bagi *thread* yang telah memuaskan harapannya.

### 5.1.6 Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk melihat apakah model regresi mempunyai distribusi data normal atau tidak. Cara termudah untuk melihat normalitas adalah dengan menggunakan metode grafik garis diagonal (*normal probability plot*) atau grafik histogram. Berikut adalah Gambar 1. yang menjelaskan tentang grafik histogram:

**Gambar 1. Histogram**



Sumber: Output SPSS 20.0, 2012

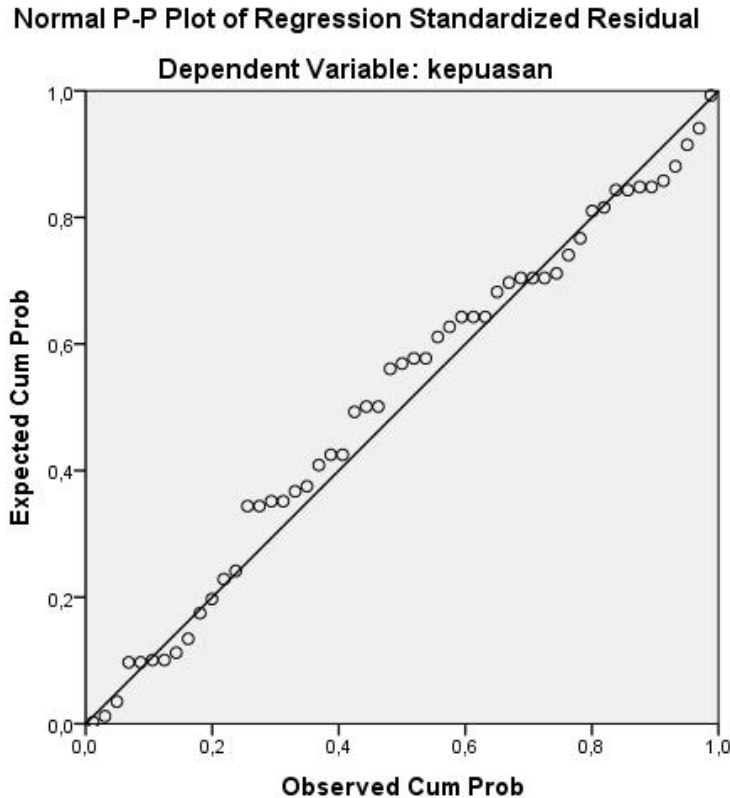
Berdasarkan Gambar 1. tentang grafik histogram terlihat bahwa dalam gambar tersebut pola distribusi data yang terlihat pada garis berbentuk simetris dan tidak *skewness* (menceng).

Selanjutnya menurut Santoso (2000:214) dasar pengambilan keputusan berdasarkan grafik *normal probability plot* adalah:

- a. Jika data menyebar di sekitar garis diagonal dan mengikuti arah garis diagonal, maka regresi memenuhi asumsi normalitas
- b. Jika data menyebar jauh dari garis diagonal dan/atau tidak mengikuti arah garis, maka regresi tidak memenuhi asumsi normalitas.

**Gambar 2. Grafik *Normal Probability Plot***





Sumber: Output SPSS 20.0, 2012

Berdasarkan Gambar 2. menunjukkan bahwa penyebaran data tersebar dengan baik. Grafik normal plot pada gambar 2. dapat dilihat bahwa titik-titik menyebar disekitas garis diagonal, serta penyebarannya mengikuti garis diagonal. Maka dapat disimpulkan bahwa model regresi yang digunakan dalam penelitian ini terdistribusi dengan normal.

### **5.1.7 Analisis Penerapan Rumus Regresi Linier Sederhana**

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.

#### **5.1.7.1 Hubungan antara Efektivitas *Thread* dengan Kepuasan Pengguna**

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

**Tabel 29. 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.

### 5.1.7.2 Koefisien Determinasi

**Tabel 30. Koefisien Determinasi**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,716 <sup>a</sup>	,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.

### 5.1.7.3 Koefisien Regresi

**Tabel 31. 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.

Dari hasil penelitian ini dapat ditemukan bahwa efektivitas *Thread* berpengaruh pada tingkat kepuasan penggunanya, yaitu ketika para responden mengalami kepuasan mendapatkan informasi pada *thread* maka mereka tidak akan pernah merasa puas untuk mengakses situs KASKUS dan ingin terus menerus mengakses. Hal ini jelas berhubungan dengan landasan teori pada penelitian ini, yaitu *uses and gratification*. Menurut teori *uses and gratifications* penentuan media yang digunakan adalah karena motivasinya untuk mewujudkan harapan dan keinginan dari kebutuhan audien. Oleh karena itu, khalayak dianggap berperan aktif dalam penentuan jenis media ini. Jika harapan dan keinginan dari kebutuhan audien itu telah tercapai maka kepuasan akan media dapat terpenuhi. Ada berbagai kebutuhan yang dipuaskan oleh media massa. Pada saat yang sama, kebutuhan ini dapat dipuaskan oleh sumber-sumber lain selain media massa. Kita mencari kesenangan media massa dapat memberikan hiburan. Kita mengalami guncangan batin, media massa memberikan kesempatan untuk melarikan diri dari kenyataan. Kita kesepian, dan media massa berfungsi sebagai sahabat (Jalaluddin Rakhmat, 1991: 206-207).

Dengan demikian dari hasil penelitian yang bertujuan untuk mengetahui efektivitas *thread* pada situs komunitas terhadap kepuasan mendapatkan informasi bagi pengguna pada anggota situs KASKUS regional Lampung, maka hasil penelitian adalah terdapat pengaruh kepuasan mendapatkan informasi pada *thread* situs KASKUS terhadap kepuasan pengguna.

### **5.1.8 Uji Hipotesis**

Uji t akan digunakan untuk menguji signifikansi konstanta dan variabel efektivitas *thread* yang digunakan sebagai prediktor untuk variabel kepuasan pengguna.

Hipotesis:

H<sub>0</sub> : Tidak ada pengaruh signifikan antara efektivitas *thread* terhadap kepuasan mendapatkan informasi bagi pengguna.

H<sub>1</sub> : Ada pengaruh signifikan antara efektivitas *thread* terhadap kepuasan mendapatkan informasi bagi pengguna.

Keputusan:

- 1) Jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$  maka H<sub>0</sub> diterima dan H<sub>1</sub> ditolak
- 2) Jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka H<sub>0</sub> ditolak dan H<sub>1</sub> diterima

Diketahui  $t_{hitung} = 7,319$  dan  $t_{tabel} = 1,676$  (didapat dari ketentuan sebagai berikut:  $\alpha = 0,05$  dan *Degree of Freedom* (DF) = N-2 atau 53-2=51,  $t_{tabel}$ nya yaitu 1,676). Dari perbandingan di atas terlihat bahwa  $t_{hitung} (7,319) > t_{tabel} (1,676)$ , maka H<sub>0</sub> ditolak dan H<sub>1</sub> diterima, artinya efektivitas *thread* mempengaruhi kepuasan pengguna.

### **5.1.9 Rangkuman Hasil Penelitian**

Berdasarkan penelitian yang dilakukan terhadap 53 responden yang bertujuan untuk mengetahui efektivitas *thread* terhadap kepuasan mendapatkan informasi bagi pengguna studi kasus pada anggota KASKUS regional Lampung yaitu :

1. Dengan demikian penelitian yang bertujuan untuk mengetahui seberapa efektivitas *thread* terhadap kepuasan mendapatkan informasi bagi pengguna di dapat hasil sebagai berikut :  
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 %. Dengan arti bahwa hubungan kedua variabel tersebut masuk di dalam kategori cukup. Korelasi positif menunjukkan bahwa hubungan antara efektivitas *thread* di KASKUS dengan kepuasan pengguna adalah searah, begitu pula sebaliknya jika negative. Artinya jika efektivitas *thread* di KASKUS semakin ditingkatkan/ semakin sering dan semakin banyak informasi yang berguna maka kepuasan pengguna juga akan meningkat.
2. Selanjutnya, dengan demikian penelitian yang bertujuan untuk mengetahui apakah efektivitas *thread* pada situs KASKUS berpengaruh signifikan terhadap kepuasan mendapatkan informasi bagi pengguna di dapat hasil sebagai berikut : 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. 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.

## **5.2 Pembahasan Hasil Penelitian**

Hasil dari tujuan penelitian ini sesuai dengan landasan teori *uses and gratifications*. 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).

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 sanksi 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.

### **5.2.1 Hasil Peneltian Berkaitan Dengan Kegunaan Teoritis Penelitian**

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.

### **5.2.2 Hasil Penelitian Berkaitan Dengan Kegunaan Praktis Penelitian**

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan penjelasan efektivitas *thread* terhadap kepuasan mendapatkan informasi yang diterima, diketahui kebenarannya dan mendapatkan 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.