

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

*Smartphone* adalah sebuah alat komunikasi yang berbentuk telepon genggam tanpa kabel yang teknologinya berkembang pesat ke era yang lebih modern sehingga untuk berkomunikasi dari satu orang ke orang lain maupun menyeluruh dimanapun dan kapanpun jauh lebih mudah tanpa ada batasan dan hambatan yang mengganggu. Selain untuk berkomunikasi *smartphone* bisa sebagai pengingat untuk kegiatan atau aktivitas hal-hal penting yang perlu dicatat didalamnya dan juga memiliki berbagai fitur aplikasi-aplikasi yang bisa membuat seseorang betah berlama-lama bermain *smartphone*.

Keberadaan *smartphone* sekarang ini telah mampu menggeserkan kehidupan sosial masyarakat khususnya dimasyarakat kota-kota besar seperti pada mahasiswa. Karena *smartphone* telah membawa dampak yang besar terhadap mereka yang dimana teknologinya dipengaruhi oleh kemajuan ilmu pengetahuan. Akibat dari *smartphone* tersebut, maka dibuktikan dengan perubahan perilaku dan pola hidup seseorang. Misalnya, yang biasanya seseorang mahasiswa membaca buku di perpustakaan atau diruang baca menjadi lebih sering membaca di-*ebook* atau fitur baca diaplikasi *smartphone*, yang kebiasaan mahasiswa naik transportasi umum menjadi sering naik transportasi *online* dengan menggunakan fitur aplikasi di *smartphone*, yang biasanya mahasiswa pergi mencari makan dan berbelanja menjadi berdiam diri dirumah atau diruangan dan hanya mengandalkan fitur

aplikasi didalam *smartphone* untuk memesan via *online* makanan dan belanja untuk diantarkan ke tujuan yang diinginkan, dan masih banyak lagi.

Dampak dari penggunaan *smartphone* ini terbagi menjadi dua bagian yaitu dampak positif dan dampak negatif. Dampak positifnya seperti, memudahkan seseorang khususnya bagi mahasiswa dalam berkomunikasi jarak jauh dengan lancar dimanapun dan kapanpun tanpa batasan seperti kabel telepon atau *wireless*. Memudahkan mendapat informasi, memudahkan mencari transportasi, memudahkan seseorang untuk berjualan lewat via *online* dan bisa *keep in touch* dengan teman-teman lama yang bahkan jauh dari luar kota dan luar negeri.

Sedangkan dampak negatifnya dalam penggunaan *smartphone* ialah berpengaruh terhadap kesehatan. Misalnya, kurangnya jam tidur yang dikarenakan mereka lebih asik bermain dengan *smartphone* hingga lupa waktu dan dapat menyebabkan terserangnya berbagai penyakit seperti sakit kepala, penglihatan terganggu, daya ingat berkurang yang dikarenakan melemahnya otak hingga bisa menyebabkan penyakit kanker. Dampak lainnya yaitu membuat seseorang kecanduan dengan *smartphone* hingga ia lebih sering mengecek media sosial dan lebih sering berinteraksi di dunia maya dibandingkan dunia nyata.

Meskipun *smartphone* mempunyai dampak positif dan negatif bagi penggunanya, nyatanya orang-orang menjadikan *smartphone* sebagai kebutuhan sehari-hari dalam kehidupan yang bisa dibilang semua orang telah mempunyai *smartphone* tersebut, baik dari anak-anak hingga dewasa, baik

dari yang miskin maupun yang kaya, mereka semua memiliki *smartphone* tersebut. Oleh sebab itu *smartphone* berpengaruh terhadap kehidupan seseorang yang bisa membuat seseorang tersebut menjadi lupa akan waktu, pekerjaan, dan orang-orang disekitar yang menjadikan seseorang tersebut bergantung dengan *smartphone*. Seperti salah satu pendapat mahasiswa di UIN Raden Fatah Palembang yang bernama alwi saputra yang ada di Fakultas FEBI ia berpendapat bahwa ia tidak bisa lepas dari *smartphone* karena setiap hari ia memainkan *smartphone* tersebut untuk mengisi waktu luang, sehingga ia tidak dapat lepas darinya. Akan tetapi sesuatu yang berlebihan tidaklah baik, maka dari itu perlu adanya pembatasan terhadap pemakaian *smartphone* terutama mahasiswa. Biasanya ketergantungan seseorang terhadap *smartphone* bisa disebut dengan *nomophobia*.

*Nomophobia (no mobile phone phobia)* adalah bentuk kecemasan seseorang bila jauh dari *smartphone*-nya. Misal, ketika seseorang berpergian yang biasanya mereka tak lupa membawa *smartphone* kemanapun dan dimanapun mereka pergi, tiba-tiba menjadi lupa membawanya hingga membuat mereka tersadar dan menjadi cemas lalu mereka pun mulai mencari ataupun rela pulang kembali untuk mengambil *smartphone* mereka yang tertinggal itu, mereka akan berpikir tidak nyamannya bila berpergian tidak membawa *smartphone* itu dibandingkan dompet atau barang-barang lainnya, mereka akan merasa tidak nyaman bila tak memegang atau mengecek layar *smartphone* walaupun tidak ada pemberitahuan didalam *smartphone*-nya itu. Sama halnya seperti layaknya seseorang yang baru saja mencoba narkoba,

mereka sedikit demi sedikit menikmati narkoba itu dan mulai menginginkannya lagi terus menerus, hingga membuat mereka menjadi kecanduan terhadap narkoba, tak mudah untuk terlepas dari narkoba itu dan ketika mereka tak memakan narkoba tersebut. Mereka akan mulai merasa cemas, panik, berkeringat disekujur badan, dan mulai bertingkah aneh layaknya seseorang yang sedang terganggu kejiwaanya oleh sebab itu pencandu narkoba perlu ditangani tindak lanjut seperti direhabilitas atau semacamnya untuk menangani pengguna narkoba yang sudah sangat parah begitupun pula dengan *nomophobia*.

Setidaknya ada 8 (delapan) ciri seseorang penderita *nomophobia* yang sering dilihat disekitar kita, diantaranya selalu membawa *smartphone*-nya kemana pun mereka pergi seperti ke pasar, kebun, sungai, toilet, dan tempat rapat atau tempat yang tidak lazim, dan kadang-kadang meraka melawan kodrat sebagai makhluk sosial atau dengan kata lain kurang bersosialisasi didunia nyata. Ciri lainnya kadang-kadang lebih memilih memainkan *smartphone* dibandingkan memilih makanan, sehingga orang waras disekitarnya punsering menyebut makanan sehari-hari orang itu adalah *smartphone*. Kemudian pada saat waktu belajar, mereka lebih mengutamakan *smartphone* mereka dari pada buku pelajaran, sebentar-sebentar melihat layar *smartphone*, kapanpun dan dimanapun mereka pergi selalu membawa *charger* atau *powerbank*-nya karena takut *smartphone* mereka akan mati, bila *smartphone* mereka *battery*-nya melemah para pencandu akan mulai tergesa-gesa men-*charger* *smartphone* tersebut, dan

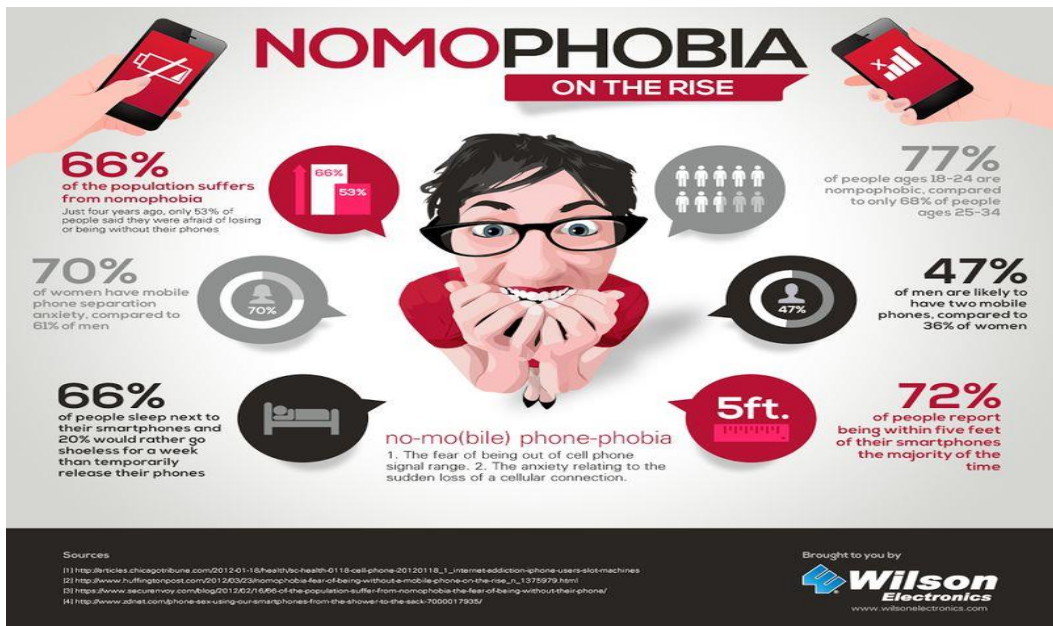
ciri terakhir adalah pencandu akut mengakibatkan mereka bungkuk pada punggung, dan juga sakit mata.<sup>1</sup>

Gangguan kecemasan (*anxiety disorder*) adalah takut yang tidak jelas objeknya dan tidak jelas pula alasannya. Pada orang normal sering terjadi rasa cemas yang normal. Sebagai contoh, seorang ibu yang selalu cemas jika anak gadisnya keluar malam dengan teman-temannya. Dia khawatir akan terjadi sesuatu yang tidak menyenangkan pada anaknya. Apa yang dikhawatirkannya, dia tidak tahu pasti. Mungkin, sang ibu terlalu banyak membaca koran atau menonton TV tentang perkosaan. Padahal, selama ini anak gadisnya itu selalu pulang dengan selamat. Kalau masih sekedar khawatir, masih tergolong takut yang rasional, tetapi kalau khawatir itu sudah disertai dengan tanda-tanda atau gangguan fisik dan emosi yang intensif, seperti keluar keringat dingin, jantung berdebar-debar, sakit kepala, tekanan darah naik, tidak bisa tidur, gelisah, dan sebagainya. Maka kekhawatiran itu sudah bisa digolongkan pada kecemasan. Jika kecemasan ini berlanjut dan terus-menerus (kronis), bisa menimbulkan kelelahan mental atau *fatigue*, dan depresi.<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> <https://itjen.kemdikbud.go.id/public/post/detail/nomphobia> diakses pada tanggal 28 agustus 2019 pukul 13:12 WIB

<sup>2</sup>Sarlito W. Sarwono.(2018).*Pengantar Psikologi Umum*,Depok: PT. RajaGrafindo Perasada,h. 251



Gambar 1  
Nomophobia

Kecanduan Smart...  
m.liputan6.com

**LIPUTAN 6**

**Kecanduan Smartphone, 2 Pelajar di Bondowoso Alami Gangguan Jiwa**

Oleh Muhammad Ali pada 18 Jan 2018, 06:20 WIB

Tap to unmute

**Kecanduan Smartphone, Anak Ini Kena Rabun Jauh Parah**

Dapatkan Kabar Harian Terbaru Terkini Indonesia dengan aktifkan notifikasi Liputan6.com

LAIN KALI IYA

By Naufal Mamduh 4 months ago

Facebook, Twitter, Email, WhatsApp, Telegram, Share

Gambar 2  
Kasus kecanduan *smartphone*

**Akibat Kecanduan Gadget, Balita Berusia 3 Tahun Terkena Kanker Darah**  
 Kamis, 16 Agustus 2018 09:16

Seorang balita berusia 3 tahun asal Yogyakarta mengidap kanker darah akibat bermain gadget - Kolase Tribun Manado

**Beri Anak Ponsel Pintar Bikin Kecanduan seperti Kokain**  
 Ponsel pintar penyebab potensial untuk anak-anak jadi kecanduan seperti kokain.  
 Chaerunnisa | Dinda Rachmawati  
 Kamis, 26 Oktober 2017 | 15:16 WIB

Ilustrasi keluarga sedang asyik berponsel. (Shutterstock)

**Gambar 3**  
**Kasus kecanduan *smartphone***

**Terlalu Sering Bermain Gadget, Bocah 10 Tahun Ini Alami Kelumpuhan Leher**  
 Otot-otot bagian leher bocah tersebut tegang akibat menggunakan ponsel sangat berlebihan.  
 Vika Widiastuti  
 Kamis, 18 April 2019 | 17:50 WIB

**Viral, Anak Bakar Rumah Orangtuanya Gara-gara Tak Segera Dibelikan HP**  
 Sabtu, 19 Mei 2018 | 14:32 WIB

Ilustrasi: hati-hati sering bermain gadget bisa berisiko kelumpuhan pada leher. (Shutterstock)

KOMPAS.com/Djoko Winarto  
 HANGUS—Rumah milik Gumbrek ( 50 ),warga Dusun Krajan, Desa Kreet, Kecamatan Jambon, Kabupaten Ponorogo hangus rata tanah setelah dibakar Agung, anak kandungnya sendiri, Jumat ( 18/5/2018) siang.

**Gambar 4**  
**Kasus kecanduan *smartphone***

Berdasarkan gambaran-gambaran diatas adalah salah satu diantara beberapa kasus mengenai kecanduan *smartphone* yang bisa kita ketahui. Kasus selanjutnya mengenai *nomophobia* yang berada pada salah satu situs liputan6 bahwasannya belakangan banyak orang merasa gelisah jika jauh dari ponsel. Tidak jarang individu merasa panik dan khawatir saat lupa membawa gawai mereka. Ternyata hal ini merupakan gangguan yang menyerang psikis, dikenal dengan *nomophobia*. Kini *nomophobia* masuk dalam kelompok stres dan cemas yang terjadi di zaman *modern* ini. Periset di Inggris telah melakukan penelitian dan menemukan bahwa *nomophobia* mengganggu kehidupan sehari-hari manusia. Menurut peneliti, Stewart Fox-Mills, *Head of Telephony at the Post Office*, yang menugaskan *survei YouGow*, mengatakan memasuki abad ke-21, semua orang akan lebih maniak dengan teknologi seluler mereka. Sebuah studi menemukan bahwa orang-orang yang terkena *nomophobia* mengalami rasa takut yang tingkatnya sama seperti pergi ke dokter gigi atau stres di hari pernikahan. Bahkan *nomophobia* membuat seseorang merasa panik, khawatir sampai mengalami delusional. Dalam beberapa kasus, orang yang terkena *nomophobia* memiliki gejala seperti merasakan getaran atau bunyi, yang disebut *ringxiety*. Mereka yang terkena *nomophobia* bahkan selalu menghindari tempat yang tidak memungkinkan penggunaan ponsel.<sup>3</sup>

---

<sup>3</sup><https://www.liputan6.com/health/read/2995089/nomophobia-rasa-takut-berjauhan-dengan-ponsel> diakses pada tanggal 02 oktober 2019 pukul 22:25 WIB



## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalah yang saya gunakan adalah seberapa besar pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap *nomophobia* mahasiswa di UIN Raden Fatah Palembang?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan penelitiannya adalah untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap *nomophobia* mahasiswa di UIN Raden Fatah Palembang.

## **D. Kegunaan Penelitian**

Kegunaan penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi pengembangan suatu ilmu berkaitan dengan judul penelitian, maka penelitian ini menjadi kegunaan teoritis dan kegunaan praktis, yang secara umum mampu memberikan manfaat bagi pengembangan Ilmu Komunikasi.

### **1. Kegunaan Teoritis**

- a) Penelitian ini diharapkan hasilnya dapat menambah pengetahuan yang mudah untuk dipahami bagi pembaca, dan dapat membantu referensi bagi peneliti lainnya yang akan meneliti juga mengenai seputar masalah yang sama. Juga menambah pengetahuan ilmiah mengenai masalah yang diangkat dengan metode penelitian yaitu deskriptif kuantitatif.
- b) Sebagai acuan atau referensi bagi pihak-pihak lain yang memerlukan informasi ilmiah seputar penggunaan *smartphone* terhadap *nomophobia* mahasiswa di UIN Raden Fatah Palembang.

## 2. Kegunaan praktis

### a) Bagi Universitas

Penelitian ini diharapkan memberi masukan pada pihak universitas dalam penggunaan *smartphone* terhadap *nomophobia* mahasiswa, untuk memberikan pengetahuan serta pembelajaran bagi mahasiswa tersebut mengenai penggunaan *smartphone* yang berlebihan.

### b) Bagi Perusahaan

Penelitian ini diharapkan memberi masukan pengetahuan serta tindakan pada pihak perusahaan dalam penggunaan *smartphone* yang dapat membuat seseorang terkena dampak *nomophobia* tersebut.

### c) Bagi Masyarakat

Hasil dari penelitian ini diharapkan memberi masukan pengetahuan serta pembelajaran pada masyarakat agar tidak berlebihan dalam mempergunakan *smartphone* mereka tersebut. Dan mengingatkan kepada anak-anaknya agar menggunakan *smartphone* sesuai standarnya pemakaian.

## E. Tinjauan Pustaka

Penelitian ini diperlukan dukungan dan hasil-hasil penelitian yang telah ada sebelumnya, maka dari itu dalam pembahasan kali ini peneliti akan membahas penelitian-penelitian yang terkait dengan judul penelitian diantaranya:

Penelitian pertama oleh Sharen Gifary, yang berjudul *Intensitas Penggunaan Smartphone dan Perilaku Komunikasi (Studi Pada Pengguna Smartphone Dikalangan Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Telkom)*.<sup>4</sup> Latar Belakang Penelitian, pada kenyataannya, penggunaan *smartphone* memang sangat mempengaruhi perilaku komunikasi individu. Menggunakan teori diantaranya teori komunikasi yang berkaitan dengan proses komunikasi beberapa individu, teori *new media* dan teori terpaan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menganalisis intensitas penggunaan *smartphone*, menganalisis perilaku komunikasi penggunaan *smartphone* terhadap perilaku komunikasi di kalangan mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Telkom.

Metodologi yang digunakan ialah metode deskriptif, penelitian ini juga termasuk *casual research*. Populasi penelitian adalah mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Telkom yang menggunakan *smartphone*. Jumlah mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Telkom sampai bulan Januari 2015 sebanyak 1187, dalam penelitian ini menggunakan tingkat kesalahan sebesar 10% sehingga sampel yang diperlukan adalah 100 orang. Hasil pembahasan berdasarkan penelitian, diperoleh data yaitu pengguna *smartphone* didominasi oleh wanita. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Nielsen On Device Meter (ODM) pada Februari 2014 tentang perilaku wanita yang cenderung menghabiskan waktu lebih banyak untuk menggunakan *smartphone* dibanding pria. Perbedaan dengan penelitian saya

---

<sup>4</sup>Sharen Gifary, "*Intensitas Penggunaan Smartphone dan perilaku komunikasi (studi pada penggunaan Smartphone di Kalangan Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Telkom)*", Jurnal Sositologi, Vol. 14 No. 2, (2015)

adalah, saya menambahkan komunikasi, komunikasi massa, dan *smartphone* kedalam kerangka teori, dan teori yang saya gunakan yaitu *theory dependency* yang dikembangkan oleh Sandra Ball-Rokeach dan Melvin L. DeFluer

Penelitian kedua oleh Vindy Elsa Ramadhani, yang berjudul Teknologi Komunikasi dan Interaksi Sosial (Studi Kolerasi Pengaruh *Smartphone* Terhadap Interaksi Sosial Remaja Dikalangan Siswa SMA Harapan 1 Medan).<sup>5</sup> Latar Belakang Penelitian, *smartphone* adalah perangkat terkemuka yang mengambil dan memainkan peran terminal mobile universal sebagai strategi pemasaran *smartphone* diperkenalkan dipasara, merujuk kelas baru ponsel yang menjadi layanan terpadu dari komunikasi, komputasi dan sektor *mobile*, termasuk komunikasi suara, pesan, personal informasi manajemen (PIM) aplikasi dan kemampuan komunikasi nirkabel. Menggunakan teori determinisme teknologi yang pertama kali diciptakan oleh tokoh yang bernama Thorntein Veblen (1857-1929) pada tahun 1920 yang menganggap bahwa teknologi adalah suatu kesatuan yang independen yang bersifat otonom.

Metodologi yang digunakan yaitu metode kolerasi, yang digunakan untuk menentukan hubungan variabel-variabel yang berbeda dalam suatu populasi. Tujuan penelitian yaitu untuk mengidentifikasi penggunaan *smartphone* pada remaja dan mengetahui tingkat penggunaan *smartphone* dikalangan remaja saat ini. Hasil dari penelitian ialah sebagian remaja menggunakan *smartphone* sebagai media sosialisasi dan hiburan, berdasarkan

---

<sup>5</sup>Vindy Elsa Ramadhani, "Teknologi Komunikasi dan Interaksi Sosial (Studi Kolerasional Pengaruh *Smartphone* Terhadap Interaksi Sosial Remaja di Kalangan Siswa SMA Harapan 1 Medan)", Jurnal FLOW, Vol. 2, No. 20, (2016)

tingkat penggunaan *smartphone* pada remaja cenderung tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa *smartphone* sebagai media komunikasi dan juga sebagai media hiburan yang dianggap menjadi kebutuhan sehari-hari yang penting bagi remaja. Berbeda dengan penelitian saya, saya menggunakan metode deskriptif kuantitatif dan penelitian saya berfokus ke mahasiswa pengguna *smartphone*.

Penelitian yang ketiga oleh Dwi Wahyuningsi dan Taufik Suprihartini, yang berjudul Pengawasan Intensitas Penggunaan *Smartphone* dan Pengawasan Orang Tua Terhadap Munculnya Perilaku Antisosial (kasus penggunaan *smartphone* dan pengawasan Orangtua siswa SMP Purnama 3 Semarang terhadap munculnya perilaku antisosial).<sup>6</sup> Latar Belakang Penelitian yaitu perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat ini menyebabkan tradisi kehidupan masyarakat mulai terpengaruh dengan teknologi-teknologi modern yang masuk ke lingkungan masyarakat bukan hanya masyarakat perkotaan saja namun sudah menjalar ke masyarakat perdesaan. Hal ini membawa pengaruh bagi kehidupan manusia, segala informasi yang bersifat positif maupun negatif dapat dengan mudah diakses oleh masyarakat sehingga mau tidak mau hal ini menyebabkan tradisi kehidupan sedikit demi sedikit mulai mengalami pergeseran, yang tadinya manusia dapat menjalani hidup tanpa adanya teknologi sekarang manusia menjadi sangat bergantung dengan teknologi. Teori yang digunakan yaitu

---

<sup>6</sup> Dwi Wahyuningsih, Taufik Suprihartini, "Pengaruh Intensitas Penggunaan *Smartphone* dan pengawasan Orangtua Terhadap Perilaku Antisosial (Kasus Penggunaan *Smartphone* dan Pengawasan Orangtua SMP Purnama 3 Semarang Terhadap Munculnya Perilaku Antisosial)", Jurnal Interaksi Online, Vol. 18, No. 2, (2017)

teori literasi media, *media equation theory*, teori kognitif sosial dan *parental mediation theory*.

Metode yang digunakan yaitu pendekatan kuantitatif dengan *paradigma positivistic* untuk mengetahui adanya hubungan kausalitas atau sebab-akibat. Tujuannya untuk mengetahui pengaruh intensitas penggunaan *smartphone* dan pengawasan dari orang tua terhadap sikap antisosial yang timbul pada siswa SMP Purnama 3 Semarang. Hasil penelitian ini diperoleh F hitungan sebesar 29,976 lebih besar dari F tabel sebesar 3,33, maka intensitas penggunaan *smartphone* dan pengawasan orang tua secara simultan berpengaruh pada munculnya perilaku antisosial pada remaja. Berbeda dengan penelitian saya, saya menggunakan definisi operasional untuk mengetahui aspek penelitian yang diberikan informasinya kepada kita tentang bagaimana cara mengukur variabel dan berfokus ke penelitian mahasiswa pengguna *smartphone* yang tidak dapat lepas dari *smartphone* tersebut.

## **F. Kerangka Teori**

### **1. Komunikasi Massa**

Komunikasi massa didefinisikan sebagai proses komunikasi yang berlangsung dimana pesannya dikirim dari sumber yang melembaga kepada khalayak yang sifatnya massal melalui alat-alat yang bersifat mekanisme seperti radio, televisi, surat kabar, film, dan lain-lain.<sup>7</sup> Komunikasi massa menurut Brittner yang paling sederhana dikemukakan oleh Brittner, yakni: komunikasi massa adalah pesan yang

---

<sup>7</sup>Hafied cangara. (2018). *Pengantar Ilmu Komunikasi*, Depok: PT. RajaGrafindo Persada, h.71

dikomunikasikan melalui media massa pada sejumlah besar orang (*massa communication is messages communicated through a mass medium to a large number of people*).

Dari definisi tersebut dapat diketahui bahwa komunikasi massa itu harus menggunakan media massa. Jadi, sekalipun komunikasi itu disampaikan kepada khalayak yang banyak, seperti rapat akbar di lapangan luas yang dihadiri oleh ribuan, bahkan puluhan ribu orang, jika tidak menggunakan media massa, maka itu bukan komunikasi massa. Media komunikasi yang termasuk media massa adalah radio siaran dan televisi –keduanya dikenal sebagai media elektronik; surat kabar dan majalah – keduanya disebut dengan media cetak; serta media film. Film sebagai media komunikasi massa adalah film bioskop.<sup>8</sup>Berdasarkan pemahaman saya komunikasi massa adalah penyampaian pesan atau informasi secara serempak dari sumber yang melembaga dan diterima oleh khalayak menggunakan media massa seperti koran, televisi dan media-media lainnya.

a) Efek dari komunikasi massa

Pendekatan *uses and gratification* mempersoalkan apa yang dilakukan orang pada media, yakni menggunakan media untuk pemuas kebutuhannya. Umumnya, kita lebih tertarik bukan kepada apa yang kita lakukan pada media, melainkan kepada apa yang dilakukan media pada kita. Kita ingin tahu bukan untuk apa kita

---

<sup>8</sup> Khomsahrial Romli.(2016).*komunikasi massa*, Jakarta: PT Grasindo, h. 1-2

membaca surat kabar atau menonton televisi, melainkan bagaimana surat kabar dan televisi menambah pengetahuan, mengubah sikap, atau menggerakkan perilaku kita. Inilah yang disebut dengan efek komunikasi massa.<sup>9</sup> Seperti dinyatakan Donald K. Robert, ada yang beranggapan bahwa efek hanyalah “perubahan perilaku manusia setelah diterpa pesan media massa”. Karena fokusnya pesan, efek haruslah berkaitan dengan pesan yang disampaikan media massa.<sup>10</sup>

## 2. *New Media*

Istilah *new media* atau media baru adalah media yang berbentuk interaksi manusia dengan komputer dan internet secara khususnya. Media baru atau yang lebih kita kenal “*new media*” merupakan istilah yang mencakup kemunculan digital, komputer, jaringan teknologi komunikasi dan informasi sekitar diakhir abad 20. Media baru ini memiliki ciri khas yang sangat mendasar diantaranya dapat diedit (diubah), berisi, bersifat jaringan, padat, interaktif dan bersifat *user generated content*. *User-generated content* adalah suatu konten atau isi artikel yang ada didalam internet yang ditulis oleh khalayak umum, hal-hal tersebut merupakan suatu tanda bahwa konten media internet tidak lagi hanya dapat dimonopoli oleh pihak berkepentingan namun dapat diunggah oleh semua *internet user* menurut Solmon.<sup>11</sup>

---

<sup>9</sup>Jalaluddin Rakhmat. (2018). *Psikologi Komunikasi Edisi Revisi*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, h.271

<sup>10</sup>*Ibid.*, h.272

<sup>11</sup>Agus Rusmana, *et al.*(2019). *Communication and Information Beyond Boundaries*, AKSEL MEDIA AKSELERASI, h.492



Perkembangan teknologi komunikasi dan informasi ini menghasilkan efek budaya yang sangat kuat, dengan adanya efek ini juga terciptalah model komunikasi massa yang baru dimana sebelumnya yang berarti *one to many communication* menjadi *many to many communication*. Oleh karena itu media baru bersifat interaktif dan bebas. Interaktif maksudnya adanya interaksi dengan khalayak langsung media yang mereka gunakan. Bebas maksudnya adanya khalayak dengan bebas membuat suatu konten media dimana isinya mengandung informasi yang menjadi konsumsi khalayak itu sendiri. Khalayaklah yang memegang kendali penuh terhadap konsumsi konten serta pendistribusi media baru tersebut. Didalam konten *new media* adalah *web, blog, online social network, online forum* dan lain-lain yang menggunakan komputer sebagai medianya.<sup>12</sup>

### 3. *Smartphone*

*Smartphone* adalah telepon genggam atau telepon seluler pintar yang dilengkapi dengan fitur yang mutakhir dan berkemampuan tinggi layaknya sebuah komputer. *Smartphone* dapat juga diartikan sebagai sebuah telepon genggam yang bekerja dengan menggunakan perangkat lunak sistem operasi (OS) yang menyediakan hubungan standar dan mendasar bagi pengembangan aplikasi. Ada juga yang mendefinisikan *smartphone* sebagai telepon genggam pintar yang memiliki fitur canggih seperti *email, internet, pembaca ebook*, dan lainnya. Singkatnya,

---

<sup>12</sup>*Ibid.*

*smartphone* merupakan komputer kecil yang memiliki kemampuan sebuah telepon. *Smartphone* umumnya dilengkapi dengan fitur canggih agar bisa digunakan untuk berbagai keperluan, seperti telepon, SMS, camera, pemutar musik, video, *internet*, *editing document*, *ebook viewer*, aplikasi game, dan lain-lain. Beberapa jenis *smartphone* dapat dibedakan berdasarkan bentuknya seperti *handphone*, *iphone*, *tablet*, *ipad*, *smartwatch*, dan *iwatch*.<sup>13</sup>

Dari penjelasan kerangka teori diatas, maka teori yang akan peneliti gunakan yaitu Teori *Dependency* dan efek media, teori yang dikembangkan oleh Sandra Ball-Rokeach and Melvin L. DeFleur tahun 1976 dalam "*Dependency Model of Mass Communication Effects*", menyatakan bahwa teori ini pada dasarnya memfokuskan perhatiannya pada kondisi struktural masyarakat yang mengatur kecenderungan terjadinya suatu efek media massa. Diasumsikan bahwa sifat dan bentuk pengaruh media massa pada khalayak pada dasarnya merupakan hasil interaksi dari tiga variabel yaitu ketergantungan khalayak pada media, kondisi struktural masyarakat dan kondisi/sistem pelayanan media.<sup>14</sup>

Premis teori dependensi, antara lain: pertama, dalam masyarakat modern, khalayak menjadi tergantung pada media massa sebagai sumber informasi. Kedua, ketergantungan pada media massa sebagai sumber informasi berpengaruh terhadap dampak (kognitif, afektif, dan konatif)

---

<sup>13</sup> [https://www.ubaya.ac.id/2014/content/articles\\_detail/7/Android--Sistem-Operasi-pada-Smartphone.html](https://www.ubaya.ac.id/2014/content/articles_detail/7/Android--Sistem-Operasi-pada-Smartphone.html) diakses pada tanggal 30 agustus 2019 pukul 19:15 WIB

<sup>14</sup> Widjajanti Mulyono.(2016).*Ilmu Sosial di Indonesia:Perkembangan dan Tantangan*, Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia, h.382.

yang terjadi pada khalayak. Dan ketiga, kondisi struktural masyarakat ini secara timbal balik akan berpengaruh terhadap apa yang dilakukan media (fungsi) dalam hal jumlah, diversitas, reliabilitas dan otoritasnya dalam pelayanan informasi kepada khalayak.<sup>15</sup>

Teori ketergantungan media adalah teori tentang komunikasi massa yang menyatakan bahwa ketika seseorang semakin bergantung pada suatu media untuk memenuhi kebutuhannya, maka media tersebut menjadi semakin penting untuk orang itu. Dari sekian komunikasi massa yang dilakukan oleh para ahli sebelumnya. Mereka berpendapat bahwa semakin besar tingkat ketergantungan khalayak terhadap media massa maka akan semakin besar pula efek media massa yang ditimbulkan.<sup>16</sup>

#### 4. *Nomophobia*

*Nomophobia* didefinisikan sebagai “ketakutan yang muncul disebabkan tidak bisa jauh dari *mobile phone*”. Istilah *nomophobia* adalah singkatan untuk *no-mobile-phone-phobia* dan pertama kali diciptakan selama penelitian yang dilakukan pada tahun 2008 oleh Kantor Pos Inggris untuk menyelidiki kecemasan penderita pengguna *mobile phone*. Untuk merujuk kepada orang-orang dengan *nomophobia*, dua istilah lain diperkenalkan dan digunakan bahasa sehari-hari: *nomophobe* dan *nomophobic*.<sup>17</sup>

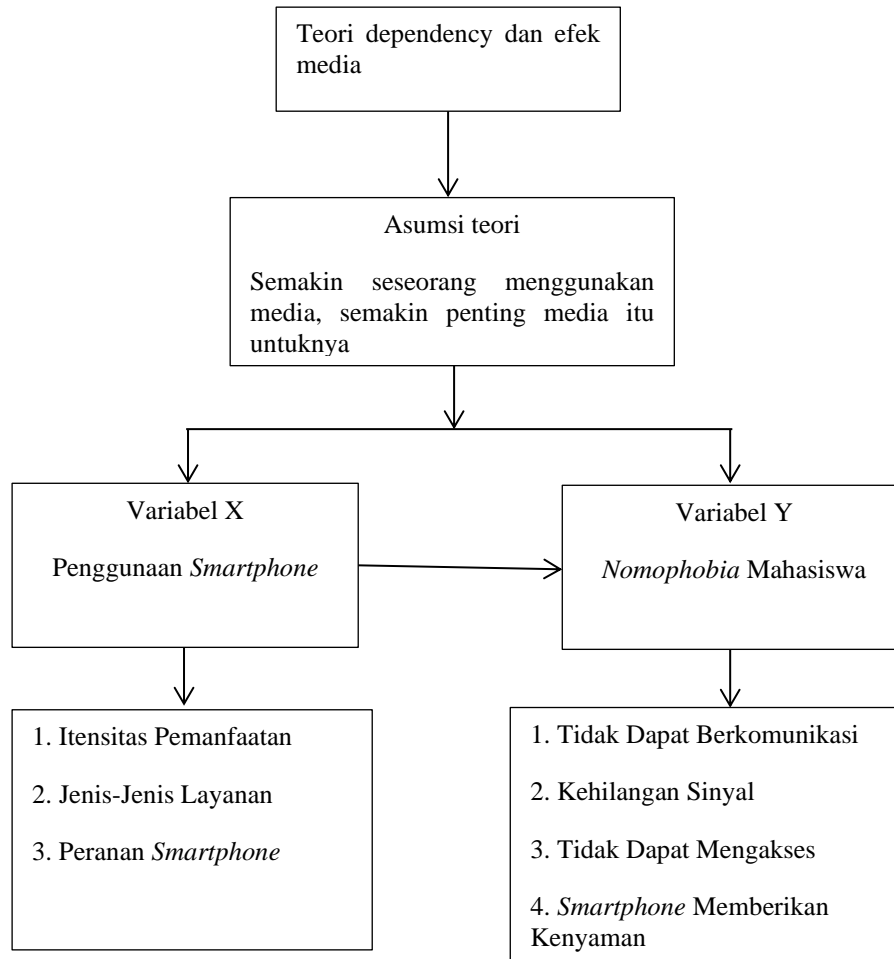
---

<sup>15</sup>*Ibid.*

<sup>16</sup><https://pakarkomunikasi.com/teori-dependensi-dalam-komunikasi-massa> diakses pada tanggal 29 agustus 2019 pukul 02:44 WIB

<sup>17</sup>Fitri Hardianti, “Komunikasi Interpersonal penderita *Nomophobia* dalam Menjalani Hubungan Persahabatan (Studi pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi di Universitas Riau)”, Jurnal JOM FISIP, Vol. 3, No. 2, (2016), h. 6

## Kerangka Berpikir



**Bagan 1**  
**Kerangka berpikir**

## G. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban sementara yang bersifat dugaan terhadap rumusan masalah.<sup>18</sup>

H<sub>0</sub>: tidak ada pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap *nomophobia*  
Mahasiswa di UIN Raden Fatah Palembang

H<sub>a</sub> : ada pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap *nomophobia*  
Mahasiswa di UIN Raden Fatah Palembang

## H. Metode Penelitian

### 1. Pendekatan/Metode Penelitian

Penelitian ini menjelaskan secara jelas agar pembaca dapat mengetahui dan memahami penelitian tersebut. Metode yang digunakan peneliti adalah metode penelitian deskriptif kuantitatif, artinya data yang dikumpulkan adalah angka-angka, ini akan dilakukan pada mahasiswa di UIN Raden Fatah Palembang.

### 2. Data dan Jenis Data

Sumber data dalam penelitian yang dari mana peneliti memperoleh sebuah data untuk diteliti, peneliti menggunakan dua jenis sumber data antara lain:

#### a) Data Primer

Data yang berasal dari peneliti melalui observasi atau pengamatan langsung di UIN Raden Fatah Palembang dengan dalam

---

<sup>18</sup>Andy Alfatih.(2016).*Panduan Praktis PENELITIAN Deskriptif Kuantitatif*, Palembang: UNSRI PRESS, h. 27

bentuk menyebarkan kuesioner berupa angket ke 18772 mahasiswa<sup>19</sup> tersebut yang akan diambil sampelnya dengan tingkat kesalahan 10% adalah sebesar 99 sampel mahasiswa.

b) Data Sekunder

Data yang diperoleh oleh peneliti secara tidak langsung (yang diperoleh dari pihak kedua atau ketiga) Contohnya, data yang diperoleh dari dokumen: laporan, catatan, jurnal, majalah, papan tulis, makalah, arsip, dan lain sebagainya.<sup>20</sup>

3. Teknik Pengumpulan Data

a) Observasi

Observasi adalah suatu studi yang dilakukan secara terencana dan sistematis melalui pengamatan terhadap gejala-gejala spontan yang terjadi. Observasi pada penelitian ini dilakukan untuk mengamati mahasiswa yang menggunakan *smartphone*.

b) Penyebaran kuesioner

Teknik ini dilakukan dengan cara menyebarkan daftar pertanyaan yang telah disusun kepada para responden. Daftar pertanyaan itu berisi beberapa pertanyaan atau pernyataan dimana responden memilih salah satu jawaban yang dianggap mereka paling tepat jawabannya sesuai dengan persepsi mereka (para responden tersebut). Pertanyaan-pertanyaan atau pernyataan-pernyataan

---

<sup>19</sup> <http://sipanda.radenfatah.ac.id/> diakses pada tanggal 1 september 2019 pukul 19:41 WIB

<sup>20</sup> Andy Alfatih, (2016). *Panduan Praktis PENELITIAN Deskriptif Kuantitatif*, Palembang: UNSRI PRESS, h. 34

tersebut berasal dari dimensi-dimensi dan indikator-indikator dari variabel dan digunakan untuk mengukur variabel. Skala yang digunakan adalah skala likert dengan ketentuan: bila pernyataan positif (+) skalanya A-E dengan skor 1 sampai dengan 5. Namun bila pernyataan negatif (-), skalanya A-E dengan skor 5 sampai dengan 1.<sup>21</sup>

1) Pernyataan dalam kalimat positif (+):

- |   |        |
|---|--------|
| a. Sangat Benar / Setuju / Sesuai       | skor 1 |
| b. Benar / Setuju / sesuai              | skor 2 |
| c. Kurang Benar / Setuju / Sesuai       | skor 3 |
| d. Tidak Benar / Setuju / Sesuai        | skor 4 |
| e. Sangat Tidak Benar / Setuju / Sesuai | skor 5 |

2) Pernyataan dalam kalimat negatif (-):

- |   |        |
|---|--------|
| a. Sangat Benar / Setuju/ Sesuai        | skor 5 |
| b. Benar / Setuju / Sesuai              | skor 4 |
| c. Kurang Benar / Setuju / Sesuai       | skor 3 |
| d. Tidak Benar / Setuju / Sesuai        | skor 2 |
| e. Sangat Tidak Benar / Setuju / Sesuai | skor 1 |

#### 4. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di UIN Raden Fatah Palembang khususnya pada mahasiswa.

---

<sup>21</sup>*Ibid.*,h. 34-35

## 5. Definisi Operasional

Definisi operasional adalah unsur penelitian yang memberitahukan bagaimana cara mengukur suatu variabel. Dengan kata lain, definisi operasional adalah semacam petunjuk pelaksanaan bagaimana caranya mengukur suatu variabel. Dalam setiap penelitian kuantitatif harus memiliki definisi operasional yang menjadi obyek penelitian dalam upaya memudahkan menyusun suatu laporan sesuai bidang yang diteliti.<sup>22</sup> Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah variabel bebas dan variabel terikat.

### a. Variabel Bebas (*Independent*)

Variabel bebas maknanya adalah variabel yang mempengaruhi variabel lainnya. Jadi, baik-buruknya atau berhasil-gagalnya variabel lain ditentukan oleh variabel bebas. Maka X nya adalah pengguna *smartphone*.<sup>23</sup>

### b. Variabel Terikat (*Dependent*)

Variabel terikat artinya variabel yang dipengaruhi oleh variabel lainnya. Dengan kata lain, baik-buruknya atau berhasil-gagalnya variabel ini ditentukan/tergantung pada variabel lainnya, misalnya variabel bebas. Maka Y nya adalah *nomophobia* mahasiswa.<sup>24</sup>

---

<sup>22</sup>Nurlaelah Syarif, "Pengaruh Perilaku Pengguna Smartphone Terhadap Komunikasi Interpersonal Siswa SMK TI AIRLANGGA SAMARINDA", *Ejurnal Ilmu Komunikasi*, Vol. 3, No. 2, (2015), h.221

<sup>23</sup>Andy Alfatih. (2016). *Dasar-Dasar Metodologi Penelitian Sosial*, Palembang: UNSRI PRESS, h.102

<sup>24</sup>*Ibid.*



**Tabel 1**  
**Definisi Operasional**

Variabel / Sub Variabel (1)	Indikator (2)	Definisi (3)	Keterangan (4)	Butiran Soal Nomor (5)
<b>Penggunaan Smartphone (X)</b>	1.Intensitas Pemanfaatan	Mudah mendapatkan informasi yang berhubungan dengan kampus.	<i>Smartphone</i> mempermudah seseorang dalam mengakses informasi	1-4
	2.Jenis-Jenis Layanan	Jenis layanan <i>smartphone</i> : 1. <i>Online social network</i> 2. <i>Web browsing</i> 3. Telepon 4. SMS 5. Kamera 6. <i>Games</i>	Aplikasi yang sering digunakan masyarakat khususnya mahasiswa dalam kesehari-harian mereka.	5-8 9-10 11-12 13-14 15-16 17-18
	3.Peranan <i>smartphone</i>	Timbul karena keadaan sosial, adanya keyakinan dan harapan dalam memenuhi kebutuhan dan untuk mencari kepuasan.	Di era yang modern teknologi sekarang berkembang dengan pesat sehingga masyarakat mengikuti keadaan tersebut untuk memenuhi kebutuhan dan kepuasan tiap individunya.	19-20
<b>Nomophobia Mahasiswa (Y)</b>	1.tidak dapat berkomunikasi dengan baik	<i>Nomophobia</i> ini dapat menyebabkan seseorang terganggu kejiwaannya, kecemasan yang berlebihan, rasa untuk sosialisasi berkurang, terlalu bergantung dengan media seperti <i>smartphone</i> kemanapun dan kapanpun dan tidak peduli dengan masalah dilingkungan sekitar.	1.Membawa <i>smartphone</i> kemanapun	1-4
	2.cemas kehilangan sinyal		2.takut ketika sinyal tiba-tiba hilang atau jelek	5-6
	3.cemas tidak dapat mengakses informasi		3.merasa tak mampu mencari informasi bila tidak menggunakan <i>smartphone</i>	7-10
	4.terlanjur nyaman dengan <i>smartphone</i> .		4.karenas <i>smartphone</i> telah memberi fitur apa yang diinginkan oleh penggunanya.	11-14

## 6. Populasi dan Sampel

### a) Populasi

Populasi yaitu keseluruhan sumber data yang berhak menjadi sampel untuk diteliti.<sup>25</sup> Penelitian ini menggunakan seluruh mahasiswa di UIN Raden Fatah Palembang yang berjumlah 18.772 mahasiswa.

### b) Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi yang berhak terpilih menjadi responden (sumber data). Sampel sebagai generalisasi dari penelitian dapat diambil secara *random* dan besarnya ditentukan dengan rumus Slovin<sup>26</sup>:

$$n = \frac{N}{1 + N(e)^2}$$

Keterangan :

$n$  = Jumlah Sampel

$N$  = Jumlah Populasi

$e$  = tingkat kesalahan 10 % (0,1)

$$n = \frac{18772}{1 + 18772 (0,1)^2} = \frac{18772}{1 + 187,72} = \frac{18772}{188,72} = 99,47$$

---

<sup>25</sup>Andy Alfatih.(2016).*Dasar-Dasar Metodologi Penelitian Sosial*, Palembang:UNSRI PRESS, h. 32

<sup>26</sup>*Ibid.*

Dari penjelasan di atas maka sampel yang akan diambil adalah sebesar 99 mahasiswa dengan tingkat kesalahan 10 %.

## 7. Uji Validitas

Validitas menunjukkan ukuran yang benar-benar mengukur apa yang akan diukur. Jadi dapat dikatakan semakin tinggi validitas suatu alat *test*, maka alat *test* tersebut semakin mengenai pada sasarannya atau semakin menunjukkan apa yang seharusnya diukur. Suatu *test* dapat dikatakan mempunyai validitas tinggi apabila *test* tersebut menjalankan fungsi ukurnya, atau memberikan hasil ukur sesuai dengan makna dan tujuan diadakan *test* tersebut.

Jika peneliti menggunakan kuesioner didalam pengumpulan data penelitian, maka butir-butir pertanyaan yang disusun pada kuesioner tersebut merupakan *test* yang harus mengukur apa yang menjadi tujuan penelitian.<sup>27</sup> Metode yang digunakan untuk menguji validitas instrumen ini dengan menghitung nilai kolerasi antara data pada masing-masing pernyataan dengan skor total yang memakai rumusan teknik kolerasi *product moment*. Teknik ini merupakan suatu analisis yang digunakan untuk mengetahui derajat hubungan dan kontribusi variabel bebas (*independent*) dengan variabel terikat (*dependent*).<sup>28</sup>

---

<sup>27</sup>*Ibid.*,h. 39

<sup>28</sup>Andy Alfatih.(2016).*Dasar-Dasar Metodologi Penelitian Sosial*, Palembang:UNSRI PRESS, h. 172

$$r_{hitung} = \frac{n (\Sigma X_i Y_i) - (\Sigma X_i)(\Sigma Y_i)}{\sqrt{[n\Sigma X_i^2 - (\Sigma X_i)^2][n\Sigma Y_i^2 - (\Sigma Y_i)^2]}}$$

Dimana :  $r_{hitung}$  = Koefisien kolerasi

$\Sigma X_i$  = Jumlah skor item

$\Sigma Y_i$  = Jumlah skor total (seluruh item)

n = Jumlah responden

membandingkan nilai  $r_{hitung}$  dengan  $r_{tabel}$  untuk mengetahui signifikansi bila  $\alpha = 0,05$  dan  $dk = n-2$  melalui uji sepihak. Jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$  berarti instrumen penelitian valid, dan jika  $r_{hitung} < r_{tabel}$  berarti instrumen penelitian tidak valid.

## 8. Reliabilitas Data

Reliabilitas ialah tingkat kepercayaan hasil suatu pengukuran. Pengukuran yang memiliki reliabilitas tinggi, artinya pengukuran yang mampu memberikan hasil ukuran yang konsisten (*reliable*), dapat memberikan hasil yang relatif sama jika dilakukan pengukuran yang berbeda waktunya. Reliabilitas merupakan salah satu ciri atau karakter utama instrumen pengukuran yang baik. Reliabilitas memberikan gambaran sejauh mana suatu pengukuran dapat dipercaya, artinya sejauh mana skor hasil pengukuran terbebas dari kesalahan pengukuran. Tinggi reliabilitas secara empiris ditunjukkan oleh suatu akan yang disebut koefisien reliabilitas. Secara teoritis besarnya koefisien reliabilitas berkisar antara 0,00-1,00.<sup>29</sup>

---

<sup>29</sup>*Ibid.*, h. 174

Instrumen yang reliabilitas adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur obyek yang sama, akan menghasilkan data yang sama menurut Sugiyono. Adapun uji yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *Alfa Cronbrach*. Pengujian reliabilitas dengan teknik *Alfa Cronbrach* dilakukan untuk jenis data interval menurut Sugiyono dan Umar. Rumusan koefisien reliabilitas *Alfa Cronbach* adalah sebagai berikut:<sup>30</sup>

$$r_i = \left( \frac{k}{k-1} \right) \left( 1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Dimana :  $r_i$  = reliabilitas instrumen  
 $k$  = banyak butiran pertanyaan  
 $\sigma_t^2$  = varians total  
 $\sum \sigma_b^2$  = jumlah varians butir

Dimana jika:

$\leq 0,5$  = reliabilitas rendah,  
 $\geq 0,7$  = cukup memuaskan,  
 $\geq 0,8$  = yang kuat,  
 $\geq 0,9$  = hubungan yang kuat atau sempurna.

## 9. Teknik Analisis Data

### a. Analisis Deskriptif

Penelitian ini menggunakan analisis deskriptif digunakan untuk mengetahui dan agar dapat menjelaskan karakteristik variabel

---

<sup>30</sup>*Ibid.*, h.175

yang diteliti dalam suatu situasi. Analisis Deskriptif adalah analisis yang dilakukan untuk menilai karakteristik dari sebuah data.<sup>31</sup>

b. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah ingin mengetahui apakah distribusi sebuah data mengikuti atau mendekati distribusi normal, yakni distribusi data dengan bentuk lonceng (*bell shaped*). Data yang ‘baik’ adalah data yang mempunyai pola seperti distribusi normal, yakni distribusi data tersebut tidak menceng ke kiri atau ke kanan. Uji normalitas pada multivariat sebenarnya sangat kompleks, karena harus dilakukan pada seluruh variabel secara bersama-sama. Namun, uji ini bisa juga dilakukan pada setiap variabel, dengan logika bahwa jika secara individual masing-masing variabel memenuhi asumsi normalitas, maka secara bersama-sama (multivariat) variabel-variabel tersebut bisa dianggap memenuhi asumsi normalitas.<sup>32</sup>

Untuk melakukan uji normalitas distribusi data maka digunakan kolmogorov-smirnov dari program spss. Interpretasi normalitas data dihitung dengan cara membandingkan *Asymptotic Significance* yang diperoleh nilai  $\alpha = 0,05$  jika *asyp. Sig* > maka dinyatakan berdistribusi normal. Jika *asyp. Sig* < maka tidak berdistribusi normal.

---

<sup>31</sup>Sharen Gifary, “Intensitas Penggunaan Smartphone dan Perilaku Komunikasi (Studi pada Pengguna Smartphone di Kalangan Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Telkom)”, *Jurnal Sositologi*, Vol. 14, No. 2, (2015), h.173

<sup>32</sup>Singgih Santoso.(2010).*Statistik Multivariat*, Jakarta:PT Elex Media Komputindo,h. 43

c. Uji Linieritas Data

Linieritas adalah keadaan dimana hubungan antara variabel dependen dengan variabel independen bersifat linier (garis lurus) dalam range variabel independen tertentu. Linieritas bisa diuji menggunakan *one-way anova* pada program *SPSS* dengan taraf 5% digunakan untuk ketentuan jika  $\text{sig} > \alpha$  (0,05) maka variabel bebas dan variabel terikat tersebut memiliki linier..

d. Uji Analisis Regresi Sederhana

Jika pengukuran pengaruh ini melibatkan satu variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y) dinamakan analisis regresi linier sederhana. Analisis regresi adalah analisis yang mengukur pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. Dimana analisis regresi sederhana menggunakan rumus  $Y=a+bX$ .<sup>33</sup>

Dimana :

Y = Variabel Response atau Variabel Akibat (Dependent)

X = Variabel Predictor atau Variabel Faktor penyebab (Independent)

a = konstanta

b = koefisien regresi (kemiringan); besaran Respon yang ditimbulkan oleh *Predictor*.

e. Uji Hipotesis Parsial

Uji t digunakan untuk mengetahui apakah variabel-variabel independen secara parsial berpengaruh nyata atau tidak terhadap

---

<sup>33</sup>Andy Alfatih.(2016).*Dasar-Dasar Metodologi Penelitian Sosial*, Palembang:UNSRI PRESS, h. 185

variabel dependen. Derajat signifikansi yang diinginkan, apabila nilai signifikan lebih kecil dari derajat kepercayaan maka kita menerima hipotesis alternatif, yang menyatakan bahwa suatu variabel independen secara parsial mempengaruhi variabel dependen. Uji statistik t, pada dasarnya menunjukkan seberapa jauh pengaruh suatu variabel independen secara parsial dalam menerangkan variabel dependen. Pengujian ini dilakukan uji dua arah dengan hipotesis: <sup>34</sup>

$$H_0 : \beta_1 = 0$$

Artinya tidak ada pengaruh dari variabel independent terhadap variabel dependen.

$$H_a : \beta_1 < 0 \text{ atau } \beta_1 > 0$$

Artinya ada pengaruh dari variabel independent terhadap variabel dependen.<sup>35</sup>

Jika  $\text{sig } t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$  maka dapat pengaruh variabel X terhadap variabel Y, sebaliknya jika  $\text{sig } t_{\text{hitung}} < t_{\text{tabel}}$  maka tidak dapat pengaruh variabel X terhadap variabel Y.

---

<sup>34</sup>Mulyono.(2018).*Beprestasi Melalui JFP Ayo Kumpulkan Angka Kreditmu*, Yogyakarta:Deepublish, h. 133

<sup>35</sup>*Ibid.*



## **I. Sistem Penulisan Laporan**

Untuk mempermudah penelitian dalam penulisan dan membahas serta menyusun penelitian ini, maka perlu dikemukakan terlebih dahulu sistematika dan penyusunan secara menyeluruh berdasarkan garis besar penelitiannya. Penelitian ini terdiri atas empat bab antara lain:

### **Bab I : Pendahuluan**

Bab ini menjelaskan secara singkat mengapa penelitian ini perlu dilakukan. Dalam penelitian ini terdiri atas latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, tinjauan pustaka, kerangka teori, metode penelitian serta sistematika penulisan.

### **Bab II : Gambaran Umum Lokasi Penelitian**

Bab ini berisi penjelasan singkat mengenai gambaran umum lokasi penelitian yang akan dilakukan oleh penulis. Penelitian ini dilakukan di Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang.

### **Bab III: Hasil dan Pembahasan**

Bab ini menguraikan hasil dari rumusan masalah dalam penelitian, dalam bentuk deskripsi secara mendala mengenai hasil atau fenomena-fenomena yang didapat dari hasil di lapangan.

### **Bab IV: Penutup**

Bab ini menyajikan hasil akhir dari penelitian berupa kesimpulan yang peneliti dapat dari hasil penelitian. Pada bab ini, peneliti menjelaskan secara sikap dan inti permasalahan untuk menjawab pertanyaan pada rumusan masalah.