

PERILAKU PENGGUNAAN SMARTPHONE PADA KALANGAN REMAJA

Fahlepi Roma Doni

Program Studi Teknik Informatika, AMIK BSI Purwokerto
Jalan HR. Bunyamin 106 Pabuaran, Purwokerto Utara Telp. (0281) 642848
fahlepi.fro@bsi.ac.id

Abstract - The current information technology is growing very rapidly. As for that technology such as Smartphones, computers and technology equipment and the like which are the tools created to facilitate our work as its users. Results of innovation in the field of information technology in developing software or hardware on an ongoing basis, it has shorten the age of technical and economical lifespan of software as well as hardware before. This fact brings the user (end user) is always vying for increased penggunaan the latest technology. With the development of technology intensified this smartphone, is slowly making its users increasingly dependency to use Smartphones. This fact brought positive impact and negative effects for the user (end user). The use of Smartphones bring so much convenience for its users. With all the facilities provided by the smartphone. But behind the ease of the presence of the smartphone also brings a downside for the behavior of the users. The most noticeable impact and the damage is by smartphone users can access content langgsung-content the wanton unscrupulous which can easily be accessed by Smartphones via the internet. Research undertaken aims to examine the behavior of the use of smartphones in among teenagers approach model of Everyday life information case study on Campus BSI Tangerang, and then tested with path analysis using Software Analysis of Moment Structure.

Keywords: *Smartphone, information technology, Model of Everyday life information*

Abstrak - Teknologi informasi saat ini berkembang sangat pesat. Adapun teknologi itu seperti *smartphone*, komputer dan peralatan teknologi semacamnya yang merupakan peralatan yang diciptakan untuk mempermudah pekerjaan kita sebagai penggunanya. Hasil inovasi di bidang teknologi informasi dalam mengembangkan perangkat lunak maupun perangkat keras secara berkelanjutan, telah mempersingkat umur teknis dan umur ekonomis dari perangkat lunak maupun perangkat keras sebelumnya. Kenyataan ini membawa pengguna (*end user*) selalu berlomba-lomba untuk meningkatkan penggunaan teknologi terbaru tersebut. Dengan adanya perkembangan teknologi *smartphone* yang semakin pesat ini, secara perlahan membuat penggunanya semakin ketergantungan untuk menggunakan *smartphone*. Kenyataan ini membawa dampak positif dan dampak negatif bagi pengguna (*end user*). Penggunaan *smartphone* membawa begitu banyak kemudahan bagi penggunanya. Dengan segala fasilitas yang disediakan oleh *smartphone*. Namun dibalik kemudahan tersebut kehadiran *smartphone* juga membawa sisi buruk bagi perilaku penggunannya. Dampak yang paling nyata dan merusak adalah dengan *smartphone* penggunanya dapat langsung mengakses konten-konten asusila yang tak bermoral yang dengan mudah dapat diakses dengan *smartphone* melalui internet. Penelitian yang dilakukan bertujuan untuk mengkaji perilaku penggunaan *smartphone* pada kalangan remaja pendekatan model of Everyday life information studi kasus pada Kampus BSI Tangerang, dan kemudian diuji dengan Analisis Jalur menggunakan Software Analysis of Moment Structure.

Kata Kunci: *Smartphone, Teknologi Informasi, Model of Everyday Life Information*

A. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi, khususnya teknologi informasi menunjukkan kemajuan yang pesat, baik di bidang perangkat keras maupun perangkat lunak, dan infrastruktur lain seperti jaringan komunikasi yang dapat mendukung terciptanya suatu sistem informasi yang handal mengalami perkembangan juga. Hasil inovasi di bidang teknologi informasi dalam mengembangkan perangkat lunak maupun perangkat keras secara berkelanjutan, telah mempersingkat umur teknis dan umur ekonomis dari perangkat lunak maupun perangkat keras sebelumnya.

Kenyataan ini membawa dampak positif dan dampak negatif bagi pengguna.

Tidak dapat dipungkiri penggunaan *smartphone* membawa begitu banyak kemudahan bagi penggunanya. Dengan segala fasilitas yang disediakan oleh *smartphone* tersebut, *smartphone* dapat memudahkan penggunanya untuk melakukan segala aktifitasnya mulai dari bermain game *online* atau game *offline*, dan juga dapat digunakan untuk hal yang bersifat sosial maupun bisnis seperti pengiriman surat menggunakan *e-Mail*, membaca koran atau berita, melakukan jual beli menggunakan fasilitas *e-Commerce* dan lainnya. Beragam

akses informasi dan hiburan dari berbagai pelosok dunia dapat diakses melalui satu pintu saja. *Smartphone* yang terkoneksi dengan internet dapat menembus batas dimensi kehidupan, ruang dan waktu penggunaannya, sehingga *smartphone* dapat digunakan oleh siapapun, kapanpun dimanapun. Dengan menggunakan fasilitas yang disediakan oleh *smartphone* penggunaannya melalui koneksi internet dapat mengakses langsung situs pencari informasi, pengguna *smartphone* dapat menemukan banyak sekali pilihan informasi yang diperlukan dengan mengetikkan kata kunci di *form* yang disediakan oleh pembuat situs tersebut.

B. TINJAUAN PUSTAKA

1. Pengertian *Smartphone*

Menurut Eko Riduwan (2003) *Smartphone* adalah sebuah ponsel multifungsi yang menggabungkan beberapa fungsi dari sebuah PDA (*Personal Digital Assistant*), seperti personal scheduler, kalender dan phone book. Sebuah *smartphone* dilengkapi dengan kemampuannya untuk mengakses internet, cek e-mail, memainkan game online sampai menulis dan mengedit dokumen spreadsheet seperti file Microsoft Word dan Excel layaknya sebuah komputer mini. Oleh karena itu, seperti halnya pada komputer, Anda juga dimungkinkan untuk membuat sebuah aplikasi yang selanjutnya dapat dijalankan pada *smartphone*.

2. Perilaku Penggunaan *Smartphone*

Menurut Jogiyanto (2007) Perilaku adalah tindakan atau kegiatan nyata yang dilakukan karena individual mempunyai keinginan untuk melakukan sesuatu tertentu. Minat perilaku akan menentukan perilakunya.

Perilaku-perilaku yang di inginkan adalah perilaku-perilaku yang kejadiannya merupakan suatu hasil langsung dari usaha-usaha di bawah sadar yang dibuat oleh seseorang individual.

Perilaku adalah tindakan yang dilakukan oleh seseorang. Dalam konteks penggunaan teknologi informasi, perilaku adalah penggunaan sesungguhnya dari teknologi.

3. Teknologi Informasi

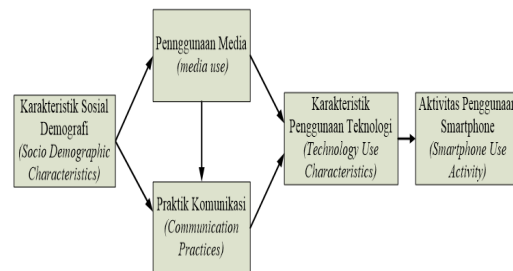
Teknologi Informasi berkembang sedemikian pesat dengan tujuan agar dapat mempermudah kinerja manusia dalam mengolah data. Teknologi Informasi atau yang kita kenal dengan singkatan TI atau dalam bahasa asing *Information Technology* atau disingkat *IT* merupakan sebuah teknologi yang terkait dalam pengolahan informasi. Pada perkembangannya, teknologi informasi telah

memiliki peranan yang sangat penting pada bidang manajemen dalam mengambil keputusan. Sistem informasi jika didukung oleh teknologi informasi yang baik dan juga benar dalam pemanfaatannya akan memberikan sumber informasi yang baik dan efektif. Sistem informasi yang dibangun dengan teknologi informasi ini yang kemudian disebut Sistem Teknologi Informasi.

Menurut Nugraha (2003) Sistem Teknologi Informasi (STI) sendiri dibangun berdasar pada lima tingkatan, yakni : konsep dasar, teknologi, aplikasi, pengembangan, dan pengelolaan.

4. Model of Everyday Life Information Practices

Buente, Wayne dan Alice Robin (2000) Melakukan studi atau investigasi tentang trend aktivitas-aktivitas informasi warga Amerika antara Maret 2000 hingga Nopember 2004 dan telah berhasil mengklasifikasikan aktivitas-aktivitas menjadi lima dimensi kepentingan penggunaan *smartphone*. Dimensi-dimensi ini adalah *Socio Demographic Characteristics*, *Mass Media Consumption/Media use*, *Communication Practices/communication activities*, *Technology Use Characteristics*, *Smartphone Use Activity*. Menurut mereka dimensi-dimensi tersebut pantas mendapatkan perhatian yang lebih sebab merupakan penyebab dari kebanyakan kepentingan penggunaan *smartphone*. Dimensi-dimensi kepentingan penggunaan *smartphone* yang paling populer dari usulan mereka tersebut digambarkan seperti di bawah ini :



Sumber: Buente dan Alice Robbin (2008)

Gambar 1. Model of Everyday Life Information Practices

Model of Everyday Life Information Practices yang diketengahkan oleh Buente dan Alice Robbin, di atas dimulai dari karakter social dan penggunaan media yang menentukan berbagai kebutuhan untuk melakukan aktivitas komunikasi. Penggunaan media ini pun banyak menentukan beragam pilihan atas media yang digunakan untuk pemenuhan kebutuhannya, dalam hal ini bisa berupa pemenuhan kebutuhan yang non-

media dan pemenuhan kebutuhan dengan media. Karakteristik penggunaan teknologi menentukan untuk melakukan aktivitas penggunaan *smartphone*.

5. Structural Equation Modeling (SEM)

Wijaya, Toni (2009) SEM adalah model yang memungkinkan pengujian sebuah rangkaian hubungan yang relatif rumit. Model memiliki pengertian yang terkadang disamakan dengan teori, lingkungannya lebih sempit dari teori dan merupakan tipe khusus teori.

Hair, Joseph F, Rolph E. (1998) Mengajukan tahapan pemodelan dan analisis persamaan struktural menjadi 7 (tujuh) langkah yaitu:

Tabel 1. Langkah-langkah SEM

Langkah	Operasional
1	Pengembangan sebuah model berbasis teori
2	Menyusun diagram jalur untuk menyatakan hubungan kausalitas
3	Menterjemahkan diagram jalur kedalam persamaan-persamaan struktural dan spesifikasi model pengukuran
4	Memilih matrik input dan model/teknik estimasi
5	Menilai problem identifikasi
6	Evaluasi Estimasi Model.
7	Interpretasi dan modifikasi model

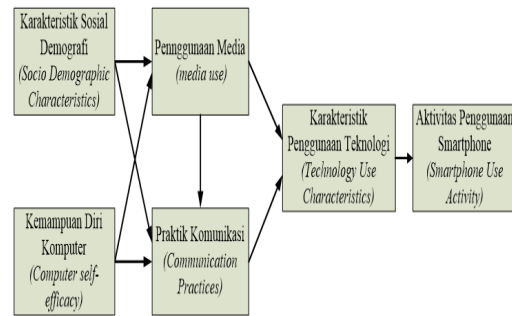
Sumber: Hair, Joseph F, Rolph E. (1998)

6. Analysis of Moment Structure (AMOS)

Arbuckle, J.L. (2007) *AMOS 16.0 (Analysis of Moment Structures)* dikembangkan oleh Arbuckle dan sejak diakuisisi oleh *SPSS (Statistical Package for Social Science)*, *software* statistik paling populer di dunia, mulai banyak digunakan baik oleh kalangan peneliti, akademisi, ataupun para praktisi. Kelebihan *software* AMOS terutama karena *user friendly*, menggunakan antar muka *Microsoft Windows* sehingga dapat digunakan bagi para pemula sekalipun.

7. Kerangka Konsep Pemikiran

Penggunaan *smartphone* juga dipridiksi dipengaruhi oleh keterampilan untuk penggunaan komputer, atas dasar inilah menambahkan satu variabel pada *Model of Everyday Life Information Practices*, variabel yang ditambahkan adalah keyakinan-sendiri komputer (*computer selfefficacy*). Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 2. Model of Everyday Life Information Practices yang di modifikasi

Dilihat dari gambar 2, maka:

1. Variabel Eksogen, ada dua yaitu : Karakteristik Sosial Demografi (*Socio Demographic Characteristics*), Kemampuan Diri Komputer (*computer self-efficacy*)
2. Variabel Endogen, ada empat yaitu : Penggunaan Media (*Media Use*), Praktik Komunikasi (*Communication Practices*), Karakteristik Penggunaan Teknologi (*Technology Use Characteristics*), Aktivitas Penggunaan Smartphone (*Smartphone Use Activity*)

8. Hipotesis

Berikut hipotesis khusus yang diajukan dalam penelitian perilaku penggunaan *smartphone* pada kalangan remaja khususnya bagi mahasiswa di Kampus BSI Tangerang :

H1:Diduga Karakteristik Sosial Demografi (KSD) berpengaruh terhadap Pennggunaan Media (PM) dan Praktik Komunikasi (PK).

H2:Diduga Kemampuan Diri Komputer (KDK) berpengaruh terhadap Pennggunaan Media (PM) dan Praktik Komunikasi (PK).

H3:Diduga Pennggunaan Media (PM) berpengaruh terhadap Praktik Komunikasi (PK) dan Karakteristik Penggunaan Teknologi (KPT).

H4:Diduga Praktik Komunikasi (PK) berpengaruh terhadap Pennggunaan Media (PM) dan Karakteristik Penggunaan Teknologi (KPT).

H5:Diduga Karakteristik Penggunaan Teknologi (KPT) berpengaruh terhadap Aktivitas Penggunaan Smartphone (APS).

C. METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilakukan bermaksud membuktikan hipotesa yang dibangun dengan pendekatan *model of Everyday life information*, diuji menggunakan perangkat lunak Amos. Dengan metode ini akan dilakukan analisis terhadap faktor- faktor yang mempengaruhi perilaku penggunaan *smartphone* pada

kalangan remaja khususnya mahasiswa dilingkungan Kampus BSI Tangerang.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menyebarkan kuesioner kepada mahasiswa di beberapa kelas dilingkungan Kampus BSI Tangerang. Kuesioner diberikan kepada mahasiswa secara langsung. Mahasiswa dapat mengisinya saat istirahat atau jam kosong perkuliahan, sehingga kuesioner dapat segera dikumpulkan kembali untuk ditabulasi dan dianalisis.

Populasi dari penelitian ini adalah mahasiswa-mahasiswa Kampus BSI Tangerang sejumlah 162. Penentuan jumlah sampel berdasarkan syarat jumlah sampel minimal untuk SEM, yaitu 100-200 (Hair et al., 1998) dengan menggunakan perbandingan jumlah sampel terhadap jumlah indikator. Penarikan sampel dari populasi menggunakan metode *purposive sampling* (sembarang). Secara rinci ditampilkan pada tabel 2 dibawah ini.

Tabel 2. Ukuran dan Sampel Penelitian

No	Unit Kerja	Populasi	Sampel
1.	Mahasiswa kelas A	100	81
2.	Mahasiswa kelas B	80	45
3.	Mahasiswa kelas C	70	36
	Jumlah	250	162

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

a) Data Profil Responden

Responden yang menjawab kuesioner sebanyak 162 orang, kuesioner tersebut disebarkan secara langsung kepada mahasiswa di beberapa kelas dilingkungan Kampus BSI Tangerang.. Agar memperoleh jumlah sample yang diinginkan. Data Profil responden yang menjadi obyek penelitian ini dapat dilihat pada Tabel dibawah ini.

Tabel 3. Profil Responden Penelitian

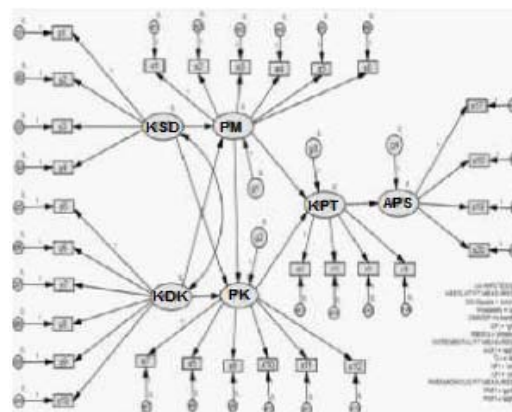
Klasifikasi Responden	Jumlah	Presentase
Status:		
- Mahasiswa kelas A	81	50%
- Mahasiswa kelas B	45	28%
- Mahasiswa kelas C	36	22%
Jumlah	162	100%
Jenis Kelamin:		
- Laki-laki	63	39%
- Perempuan	99	61%
Jumlah	162	100%
Usia:		
- 18 – 19 th	51	31%
- 19 – 20 th	92	57%
- 20 – 21 th	19	12%
Jumlah	162	100%

2. Pembahasan

Pada bagian ini akan disajikan uraian analisa statistik inferensial, yang dimulai dari uraian model awal, uraian *confirmatory factor analysis*, uji asumsi, uji kesesuaian, uji signifikansi, dan uraian model akhir.

a) Model Awal

Sesuai dengan model yang diajukan, meliputi beberapa variabel yaitu berupa variabel eksogen adalah Karakteristik Sosial Demografi (KSD), Kemampuan Diri Komputer (KDK), dan berupa variabel endogen adalah Penggunaan Media (PM), Praktik Komunikasi (PK), Karakteristik Penggunaan Teknologi (KPT), Aktivitas Penggunaan Smartphone (APS). Variabel eksogen melibatkan 10 indikator, dan variabel endogen melibatkan 20 indikator. Hubungan kausal antara variabel eksogen dan endogen sebagaimana disebutkan diperlihatkan pada gambar berikut ini.



Gambar 3. Model Awal Penelitian

b) *Confirmatory Factor Analysis*

Pada pengujian *Confirmatory Factor Analysis* ini setiap indikator dari variabel pada model pengukuran akan diukur *factor loading* nya. Pengujian ini dibagi menjadi dua tahapan yaitu tahapan pengujian validitas dan tahapan pengujian reliabilitas. Untuk pengujian validitas, Hair, Joseph F, Rolph E. (1998) bahwa *factor loading* minimum adalah 0,5. Indikator yang memiliki *factor loading* dibawah batas minimum tersebut akan dikeluarkan dari model pengukuran. *Output* lengkap dari AMOS untuk pengukuran *factor loading* ini dapat dilihat pada lampiran 5. Untuk pengujian reliabilitas, dari nilai *factor loading* pada pengujian sebelumnya, dilakukan penghitungan *construct reliability*, Hair, Joseph F, Rolph E. (1998) bahwa nilai dari *construct reliability* ini minimum adalah 0,7. Dari hasil dua pengujian diatas, maka didapatkan bahwa ada beberapa komponen model awal tidak valid dan tidak dapat diikutsertakan dalam pengujian selanjutnya. Tabel 4 dibawah ini

memperlihatkan nilai *factor loading* dari model pengukuran pada pengujian validitas beserta nilai *construct reliability* dari pengujian reliabilitas.

Tabel 4. *Factor Loading* dan *Construct Reliability* dari Model Pengukuran

Klasifikasi	Factor Loading	Construct
PM (Penggunaan)		0.66
X1	0.501	
X2	0.103	
X3	0.175	
X4	0.770	
X5	0.769	
X6	0.586	
PK (Praktik)		0.89
x7	0.634	
x8	0.639	
x9	0.944	
x10	0.669	
x11	0.638	
x12	0.969	
KPT (Karakteristik Penggunaan)		0.61
x13	0.618	
x14	0.047	
x15	0.712	
x16	0.685	
APs (Aktivitas)		0.71
x17	0.708	
x18	0.671	
x19	0.790	
x20	0.275	
KSD (Karakteristik Sosial)		0.65
y1	0.561	
y2	0.677	
y3	0.154	
y4	0.798	
KDK (Kemampuan Diri)		0.79
y5	0.664	
y6	0.728	
y7	0.808	
y8	0.409	
y9	0.593	
y10	0.503	

c) Uji Asumsi

Ukuran sampel yang harus dipenuhi dalam pemodelan SEM adalah minimum berjumlah 100 sampel. Penelitian ini menggunakan sampel berjumlah 162, sehingga dianggap memenuhi persyaratan jumlah sampel minimum.

1) Uji Normalitas

Pada tabel *Assesment of Normality* yang dapat dilihat pada Lampiran 7, nilai *c.r.* yang direkomendasikan adalah berada pada kisaran -2.58 sampai 2.58, namun dapat dilihat bahwa tidak semuanya berada dalam kisaran nilai tersebut, namun karena penyimpangannya bersifat marginal, sehingga hal ini dapat diabaikan.

2) Outliers

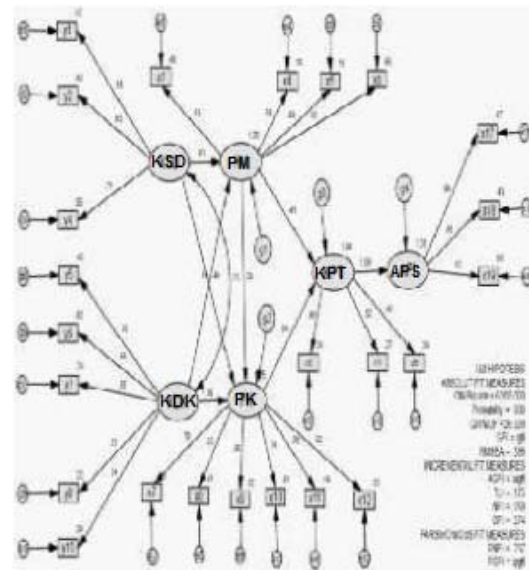
Pada tabel *Mahalanobis Distance*, nilai p_1 yang lebih kecil dari 0.05 dianggap sebagai *outliers*, sehingga sampel tersebut dikeluarkan dari data penelitian ini. Pada penelitian ini terdapat 17 sampel yang memenuhi kriteria sebagai *outliers* sehingga dikeluarkan dari data, sehingga dari 162 sampel yang digunakan tersisa 145 dan masih dianggap memenuhi syarat minimum jumlah sampel.

3) Singularitas

Evaluasi terhadap asumsi singularitas dilakukan dengan mendeteksi nilai determinan matriks kovarian pada sampel. Singularitas pada penelitian ini sangat kecil dan memberikan indikasi adanya problem singularitas.

D. Uji Keesuaian

Pengujian model berbasis teori ini dilakukan dengan menggunakan *software* AMOS versi 18. Hasil pengujian model tersebut dapat dilihat pada gambar dibawah ini



Gambar 4. Uji Keesuaian

Pada uji keesuaian diajukan hipotesis sebagai Berikut :

H_0 : Model yang diajukan dalam penelitian tidak merepresentasikan karakteristik atau perilaku dari populasi melainkan hanya merepresentasikan sampel (hipotesis diterima apabila $P < 0.05$)

H_1 : Model yang diajukan dalam penelitian ini

merepresentasikan karakteristik atau perilaku dari populasi (hipotesis diterima apabila $P \geq 0.05$)

Sebagaimana terlihat pada gambar diatas, bahwa hipotesis H_1 ditolak, yang berarti bahwa model yang diajukan pada penelitian ini tidak fit atau tidak

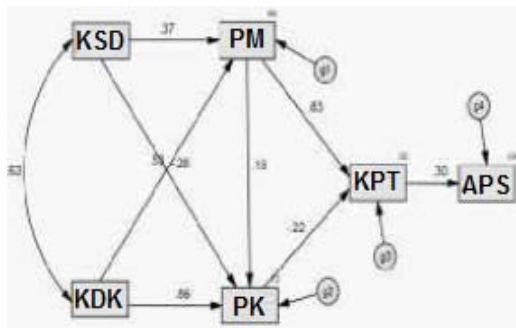
merepresentasikan populasi melainkan hanya merepresentasikan sampel, hal ini dapat ditunjukkan dengan nilai $P < 0.05$.

Berdasarkan hasil sebelumnya bahwa model tidak memenuhi persyaratan, maka model struktural

akan dikonversikan dengan model jalur. Sebelum melakukan analisis jalur, maka sampel data di agregasikan (dikumpulkan) menjadi variable terukur. Setelah itu baru dilakukan modifikasi model dengan analisis jalur, maka didapatkan model seperti tertera pada gambar dibawah ini.

E. Uji Signifikansi

Dari hasil analisis jalur didapatkan koefisien regresi untuk setiap variabelnya seperti diperlihatkan pada gambar dan tabel dibawah ini.



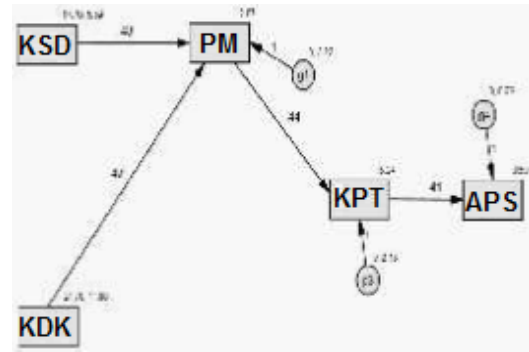
Gambar 5. Uji Signifikansi

Tabel 5. Koefisien Regresi Model Jalur Awal

Hubungan Kausal	Koefisien Regresi	P	Ket
PM <--- KDK	0.529	***	Hubungan signifikan
PM <--- KSD	0.370	***	Hubungan signifikan
PK <--- PM	0.178	0.013	Hubungan tidak signifikan
PK <--- KDK	0.858	***	Hubungan tidak signifikan
PK <--- KSD	-0.260	***	Hubungan tidak signifikan
KPT <--- PM	0.825	***	Hubungan signifikan
KPT <--- PK	-0.218	0.003	Hubungan tidak signifikan
APS <--- KPT	0.304	***	Hubungan signifikan

F. Model Akhir Penelitian

Setelah dilakukan uji signifikansi, dan telah ditentukan variabel yang digunakan dan yang di keluarkan, maka didapatkan model akhir penelitian seperti pada gambar dibawah ini.



Gambar 6. Model Jalur Akhir

Tabel 6. Koefisien Regresi Model Jalur Akhir

Hubungan Kausal	Koefisien Regresi	P
PM <--- KDK	0.474	***
PM <--- KSD	0.483	***
KPT <--- PM	0.443	***
APS <--- KPT	0.414	***

Tabel 7. Koefisien Determinasi Model Jalur Akhir

Variabel Endogen	R ²	Intercept
PM	55.2 %	2.069
KPT	39.9 %	5.241
APS	08.3 %	9.586

Persamaan dari variabel model akhir diperlihatkan seperti dibawah ini :

$$PM = 2.069 + 0.474 KDK + 0.483 KSD.$$

$$KPT = 5.241 + 0.443 PM.$$

$$APS = 9.586 + 0.414 KPT$$

Variabel Penggunaan Media (PM) dipengaruhi secara signifikan oleh Kemampuan Diri Komputer (KDK) dan Karakteristik Sosial Demografi (KSD). Hasil penelitian menjelaskan pengaruh ini terjadi sebanyak 52.2 % dari keseluruhan faktor yang mempengaruhi, dimana faktor-faktor lainnya sebanyak 47.8 % diluar dari penelitian ini. Karakteristik Penggunaan Teknologi (KPT) dan Aktivitas Penggunaan Smartphone (APS) tidak berpengaruh secara signifikan. Tidak berpengaruhnya variabel tersebut dapat dimungkinkan karena perilaku penggunaan media *smartphone*, namun sebagian besar dari remaja membutuhkan informasi yang pada umumnya dapat dijumpai pada

penggunaan media, sehingga para remaja tetap menggunakan walaupun tanpa dipengaruhi oleh variabel-variabel selain Keyakinan Diri Komputer (KDK) dan Karakteristik Sosial Demografi (KSD) tersebut. Sebagian besar variabel yang tidak berhubungan beserta penjelasannya. Walaupun demikian pengaruh dari Keyakinan Diri Komputer (KDK) dan Karakteristik Sosial Demografi (KSD) juga cukup persentasenya, seperti yang telah dijelaskan di awal paragraf yaitu sebesar 55.2 %.

Variabel Karakteristik Penggunaan Teknologi (KPT) dipengaruhi secara signifikan oleh Penggunaan Media (PM). Hasil penelitian menjelaskan pengaruh ini terjadi sebanyak 39.9 % dari keseluruhan faktor yang mempengaruhi, dimana faktor-faktor lainnya sebanyak 60.1 % diluar dari penelitian ini. Aktivitas Penggunaan Smartphone (APS) tidak berpengaruh secara signifikan. Tidak berpengaruhnya variabel tersebut dapat dimungkinkan karena perilaku karakteristik penggunaan teknologi *smartphone*, namun sebagian besar dari remaja membutuhkan informasi yang pada umumnya dapat dijumpai penggunaan media, sehingga para remaja tetap menggunakan walaupun tanpa dipengaruhi oleh variabel-variabel lain.

Variabel Aktivitas Penggunaan Smartphone (APS) dipengaruhi secara signifikan oleh Karakteristik Penggunaan Teknologi (KPT). Hasil penelitian menjelaskan pengaruh ini terjadi sebanyak 08.3 % dari keseluruhan faktor yang mempengaruhi, dimana faktor-faktor lainnya sebanyak 91.7 % diluar dari penelitian ini. Aktivitas penggunaan *smartphone* yang merupakan suatu aktivitas yang dapat mempengaruhi perilaku penggunaan *smartphone*, dimana penulis menyimpulkan bahwa aktivitas penggunaan *smartphone* dapat mempengaruhi perilaku penggunaan *smartphone* pada kalangan remaja khususnya mahasiswa Kampus BSI Tangerang.

4.2. Implikasi Penelitian

Penelitian ini berimplikasi pada 3 (tiga) aspek utama, yakni: aspek sistem, aspek manajerial dan aspek penelitian lanjutan.

1. Aspek Sistem

Hasil penelitian yang menunjukkan bahwa praktik komunikasi tidak berpengaruh terhadap karakteristik penggunaan teknologi maupun aktivitas penggunaan *smartphone* dapat diterjemahkan bahwa praktik komunikasi masih perlu ditingkatkan. Secara umum penggunaan *smartphone* sudah berfungsi dengan baik dan dapat menjalankan fungsinya

sebagai sarana, namun beberapa aspek dari sudut pandang *hardware*, dan infrastruktur masih perlu ditingkatkan.

2. Aspek Manajerial

Dari sudut pandang manajerial, hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai landasan pembuatan *Standard* bahan pengajaran dan menjadi masukan untuk pihak sekolah untuk mengambil langkah lebih lanjut. Diharapkan pula bahwa penelitian ini dapat disebarkan kepada seluruh bagian agar dapat mengetahui faktor yang tepat untuk menumbuhkan penggunaan *smartphone* pada kalangan remaja dan khususnya mahasiswa di Kampus BSI Tangerang.

Penggunaan media memang terbukti mampu secara signifikan mempengaruhi karakteristik penggunaan teknologi dan aktivitas penggunaan *smartphone*. Penggunaan media memang dinilai sangat lengkap, ditambah lagi dengan jenis tugas yang dikerjakan siswa sangat beragam dan rumit sehingga memang secara rutin membutuhkan sumber informasi yang dapat dengan mudah didapatkan, yaitu dengan menggunakan *smartphone*. Penggunaan media perlu dipertahankan dan tetap disesuaikan dengan perubahan dan kemajuan dari tugas yang dilakukan maupun yang akan dilakukan.

3. Aspek Penelitian Lanjutan

Hasil penelitian ini dapat dikembangkan dalam penelitian lanjutan dengan cakupan yang lebih luas, misalnya dilakukan penelitian untuk beberapa Kampus atau Perguruan Tinggi di Kota Tangerang.

Hasil penelitian ini dapat dikembangkan dalam penelitian lanjutan dengan cakupan untuk para pengguna *smartphone* seperti masyarakat umum.

Hasil penelitian ini dapat dikembangkan dalam penelitian lanjutan dengan model atau pendekatan yang lain dan penelitian ini dapat dimodifikasi untuk ditambahkan variabel-variabel lain yang mungkin akan mempengaruhi penggunaan *smartphone*, seperti faktor dari individu dan organisasi.

E. KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

- a) Model akhir yang diperoleh dalam penelitian perilaku penggunaan *smartphone* pada kalangan remaja khususnya Mahasiswa Kampus BSI Tangerang adalah modifikasi dari *Model of Everyday Life Information*

Practices oleh Buente dan Alice Robbin (2008).

- b) Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku penggunaan smartphone pada kalangan remaja khususnya Mahasiswa Kampus BSI Tangerang meliputi variabel Kemampuan Diri Komputer (*computer self-efficacy*), Karakteristik Sosial Demografi (*Socio Demographic Characteristics*), Praktik Komunikasi (*Communication Practices*), Penggunaan Media (*Media Use*), Karakteristik Penggunaan Teknologi (*Technology Use Characteristics*), Aktivitas Penggunaan Smartphone (*Smartphone Use Activity*)
- c) Hubungan kausal antara faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan smartphone pada kalangan remaja khususnya Mahasiswa Kampus BSI Tangerang adalah sebagai berikut:
- 1) Variabel Kemampuan Diri Komputer (KDK) secara signifikan berpengaruh terhadap variabel Penggunaan Media (PM).
 - 2) Variabel Karakteristik Sosial Demografi (KSD) secara signifikan berpengaruh terhadap variabel Penggunaan Media (PM).
 - 3) Variabel Penggunaan Media (PM) secara signifikan berpengaruh terhadap variabel Karakteristik Penggunaan Teknologi (KPT).
 - 4) Variabel Karakteristik Penggunaan Teknologi (KPT) secara signifikan berpengaruh terhadap variabel Aktivitas Penggunaan Smartphone (APS).
- d) Dari hasil pengujian signifikansi diketahui bahwa tidak semua variabel berpengaruh secara signifikan, oleh sebab itu dinyatakan penggunaan media di pengaruhi oleh kemampuan diri komputer dan karakteristik sosial demografi. Pengaruh dari kemampuan diri komputer dan karakteristik sosial demografi juga cukup persentasenya. Karakteristik penggunaan teknologi dipengaruhi secara signifikan oleh Penggunaan Media (PM). Aktivitas Penggunaan Smartphone (APS) dipengaruhi secara signifikan oleh Karakteristik Penggunaan Teknologi (KPT). Aktivitas penggunaan smartphone yang merupakan suatu aktivitas yang dapat mempengaruhi perilaku penggunaan *smartphone*

pada kalangan remaja khususnya Mahasiswa Kampus BSI Tangerang.

2. Saran

Selanjutnya penulis menyarankan dari hasil penelitian ini dapat dikembangkan dalam penelitian lanjutan dengan cakupan yang lebih luas, misalnya dilakukan penelitian untuk beberapa Kampus di Kota Tangerang. Mulai dari kampus atau perguruan tinggi Negeri ataupun Perguruan tinggi swasta yang ada di Kota Tangerang, Propinsi Banten pada umumnya.

Hasil penelitian ini dapat dikembangkan dalam penelitian lanjutan dengan cakupan untuk para pengguna smartphone seperti masyarakat umum. Hasil penelitian ini dapat dikembangkan dalam penelitian lanjutan dengan model atau pendekatan yang lain dan penelitian ini dapat dimodifikasi untuk ditambahkan variabel-variabel lain yang mungkin akan mempengaruhi penggunaan smartphone, seperti faktor dari individu dan organisasi.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Arbuckle, J.L. Amos 16.0 User's Guide. Chicago: SmallWater Corporation, 2007.
- [2] Buente, Wayne dan Alice Robbin. 2008. Trends in Information Behavior: 2000-2004. *Journal of the American Society for Information Science*. Diambil dari : <http://eprints.rclis.org/13679/1/RobbinTrends-2008Jun2-EntirePaper.pdf> (10 Juni 2016)
- [3] Eko Riduwan 2003, Panduan membuat aplikasi sederhana pada Smartphone berbasis Windows Mobile 5. Diambil dari: <http://ilmukomputer.org/wp-content/uploads/2008/02/ekoriduwan-smartphone.pdf>. (9 Juni 2016)
- [4] Hair, Joseph F., Rolph E. Anderson, Ronald L.Tatham, William C.Black, "Multivariate Data Analysis with Readings", Fourth Edition, Prentice Hall, Englewood, New Jersey. 1998.
- [5] Jogiyanto. Sistem Informasi Keperilakuan. Penerbit Andi, Yogyakarta. 2007.
- [6] Nugraha, Didin. Mengenal Sistem Teknologi Informasi. 2003. Diambil dari : <http://ilmukomputer.org/2008/11/25/mengenal-sistem-teknologi-informasi/>. (18 Juni 2016)
- [7] Wijaya, Toni. Analisa *Structural Equation Modelling* Menggunakan AMOS. Universitas Atma Jaya. Jogjakarta. 2009.