

PENGARUH RUBRIK BERITA “TOP” UPDATE APLIKASI LINE TODAY TERHADAP KEPUASAN INFORMASI PENGGUNA LINE

Dinda Fidia Putri R

Email : Dindafidiaputri@gmail.com

Ahmad Toni

Email : Ahmad.toni@budiluhur.ac.id

Fakultas Ilmu Komunikasi-Universitas Budi Luhur

ABSTRACT

This study aims to ascertain how much the influence produced by Line Today's rubric, Top Update, to the audiences' fulfillment of information (questionnaire survey given to twelfth grade students of Senior High School 13 Tangerang). To understand and apprehend the influences that has been received by the Line user, Positivism were used as the study's paradigm and Uses And Gratification as the main theory. The method used was Explanative-quantitative research method. The explanative-quantitative research method was utilized to gather data throughout students of Senior High School 13 Tangerang. The amount of population is 323 twelfth grade students of Senior High School 13 Tangerang, by using Slovin formula with 5% error rate, thus the sample of research is 179. The significant level of 5% was applied, generated to 0,05. Which means the correlation of two variabels shows a relation that presented by 0,05 alpha and 0.000 sig (2-tailed), hence $0.05 > 0.000$ r-table point is more than Sig (2-tailed), that there is the influence of .The value of r square or coefficient of determination as much as 0.480 (48 %) this value considered to be high .According to the theory of that is used there are six indicators known satisfaction to be said that there had been some of the pleasure have had a tip off , of this with the become answers to some of the fact the formulation of a problem in this research .

Keywords : *Application Line Today, students XII SMA Negeri 13 city of Tangerang Uses And Gratifications.*

PENDAHULUAN

Saat ini perkembangan teknologi di era digital sangatlah pesat, bahkan tidak sedikit media digital berlomba-lomba mengeluarkan elektronik baru yang canggih dengan berbagai fitur kelebihannya masing-masing. Dan kitapun diharuskan melakukan penyesuaian perkembangan ini dalam berkomunikasi. Komunikasi merupakan sesuatu hal yang sentral bagi kehidupan budaya, tanpa komunikasi budaya apapun akan mati. Komunikasi diartikan sebagai interaksi sosial melalusebuahpesan (Fiske,2014;02).Pada era sekarang masyarakat memanfaatkan media untuk memenuhi berbagai macam kebutuhan,

mulai dari mendekatkan hubungan dengan seseorang yang terhalang oleh jarak, sampai mencari sumber informasi guna mendapatkan berita terkini dengan mudah. Ruang dan waktu bukan lagi hambatan seseorang untuk bertukar informasi. Dan selain itu juga, saat ini media massadisuguhkan dengan berbagai bentuk dan menjadi lahan yang tepat untuk insdustri (Effendy.2003:17).

Saat ini hampir semua kebutuhan manusia dapat terpenuhi melalui internet.Dan sekarang internet telah berkembang menjadi ajang komunikasi yang sangat cepat dan efektif. Media Sosial yang sedang marak digunakan oleh

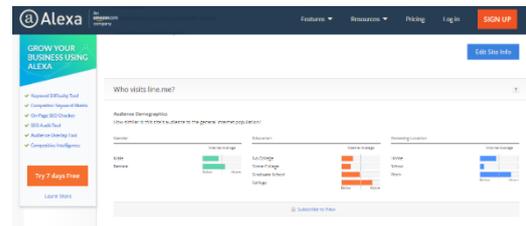
masyarakat saat ini antara lain adalah WhatsApp, WeChat, Telegram, BBM dan Line merupakan aplikasi yang berbasis kirim pesan dan telpone gratis ini berfungsi mempermudah pengguna untuk melakukan interaksi. Namun diantara aplikasi yang lainnya, Line merupakan aplikasi media sosial yang tidak hanya dapat berkirim pesan dan memiliki banyak konten dan fitur, aplikasi ini juga menyediakan *platform* portal berita dengan berbagai macam rubrik-rubrik menarik seperti, berita hiburan, informasi berupa *softnews* dan *hardnews*.

Line *Today* adalah Media Informasi yang dimiliki dan dibangun oleh LINE Coporation. Dengan begitu maka Line *Today* diyakini sebagai wadah pengetahuan dan berita-berita untuk pengguna Line itu sendiri. Line *Today* dalam Aplikasi dan Situs Resminya menyajikan berita-berita dari artikel beberapa situs yang populer, tentunya yang sangat banyak dikunjungi, namun menutup dari kata situs populer, tim pengumpul berita Line *Today* juga menyaring berita-berita seru yang pasti akan dilihat semua orang(<https://teknobos.com/alamat-situs-resmi-line-today/> diakses 02-09-2016).

LINE *Today* juga merupakan salah satu fitur yang tergabung dalam kampanye Line *forWorkLife* dengan tujuan untuk memberikan akses ke informasi dan kemudahan dalam bekerja dan berkomunikasi. Dalam rubrik berita yang disuguhkan oleh aplikasi Line. Pilihan berita yang telah terangkum dalam rubrik "**TOP Update Line Today**" itu merupakan rangkuman dari berita-berita "*showbiz, life, sci-tech, sport* dan *intermezzo*" jadi dalam rubrik ini dapat lebih mempermudah pengguna remaja dalam mendapatkan berbagai macam berita sekaligus dalam satu rubrik, beritanya pun terpilih dan merupakan berita yang sedang *trending* pada rubrik-rubrik tersebut. Jadi akan lebih mempermudah para pembaca untuk mendapatkan berbagai macam informasi. Secara *Universal* Line di dunia mendapat

posisi ke 428, sedangkan di Indonesia itu sendiri Line mendapatkan posisi ke 158.

Dari hasil *Alexa.com*, menyatakan



bahwa pengguna aplikasi Line, atau yang paling sering menggunakan line adalah wanita dari pada pria, wanita menggunakan aplikasi Line mencapai ditas rata-rata persentase dan pria menempati posisi di bawah dari rata-rata. Dan menurut jenis pengelompokan di bidang Pendidikan menurut *Alexa.com* bahwa pengguna aplikasi Line yang tidak Kuliah menempati posisi di bawah rata-rata. Dan untuk beberapa pengguna Line di perguruan tinggi mendapati posisi di bawah rata-rata. Dan untuk pengguna Line dalam katagori yang baru lulus sekolah, *Alexa.com* menyatakan bahwa pengguna Line katagori ini pas dalam posisi rata-rata, tidak terlalu rendah dan juga tidak terlalu tinggi. Dan itu berarti remaja menempati posisi yang paling tertinggi bagi pengguna line(<https://www.alexacom/siteinfo/line.me> diakses 03-03-02017).

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, maka permasalahan yang dibahas peneliti adalah :

1. Pengaruh kepuasan pengguna aplikasi *LINE* mengenai sajian informasi yang terangkum dalam rubrik "**TOP Update LineToday**".
2. Seberapa besar pengaruh kemudahan yang didapatkan oleh pengguna mengenai sajian informasi yang terangkum di rubrik "**TOP UpdateLineToday**".

Berdasarkan permasalahan di atas, adapun tujuan dari peneliti adalah :

1. Untuk mengetahui adakah pengaruh kepuasan pengguna terhadap pilihan berita yang terkandung dalam rubrik "TOP Update" Line Today.
2. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh kemudahan pengguna Line dalam mendapatkan informasi di Line Today dalam tiap harinya.

METODELOGI PENELITIAN

Kepuasan Informasi

Kepuasan adalah perasaan senang atau kecewa seseorang yang muncul setelah membandingkan antara persepsi/kesannya terhadap kinerja (atau hasil) suatu produk dan harapan-harapannya. Kepuasan merupakan fungsi dari persepsi/kesan atas kinerja dan harapan. Jika kinerja berada dibawah harapan, pelanggan tidak puas. Jika kinerja memenuhi harapan, pelanggan puas. Jika kinerja melebihi harapan pelanggan amat puas atau senang (Kotler, 2002: 42).

Informasi adalah salah satu kekuatan yang berpotensi untuk memengaruhi sebuah sistem kepercayaan atau sikap individu. Sebuah sikap dianggap sebagai sebuah akumulasi dari informasi tentang sebuah objek, seseorang, situasi, atau pengalaman (W.Littlejohn, 2009 : 111).

Teori Uses and Gratification

Uses and gratifications model (Model Kegunaan dan Kepuasan) merupakan pengembangan dari model jarum hipodermik. Model ini tidak tertarik pada apa yang dilakukan media pada diri seseorang, tetapi ia tertarik pada apa yang dilakukan orang terhadap media. Khalayak dianggap secara aktif menggunakan media untuk memenuhi kebutuhannya. Studi dalam bidang ini memusatkan perhatian pada pengguna (*uses*) media untuk mendapatkan kepuasan (*gratification*) atas kebutuhan seseorang. Oleh karena itu, sebagian besar perilaku khalayak akan dijelaskan melalui berbagai kebutuhan dan

kepuasan dan kepentingan individu (Ardianto, 2011: 73).

Ha :Terdapat pengaruh kepuasan pengguna aplikasi LINE mengenai sajian informasi yang terangkum dalam rubrik "TOP Update" Line Today.

H0 :Tidak terdapat pengaruh kemudahan yang didapatkan oleh pengguna mengenai sajian informasi yang terangkum di rubrik "TOP" Update Line Today.

Paradigma

Peneliti menggunakan paradigma *positivisme* dengan pendekatan kuantitatif Eksplanatif, adapun metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode survei. Kriyantono (2006), survei adalah metode riset dengan menggunakan kuesioner sebagai instrumen pengumpulan datanya. Tujuannya untuk memperoleh informasi tentang sejumlah responden yang dianggap mewakili populasi tertentu. Dalam survei proses pengumpulan dan analisis data sosial bersifat sangat terstruktur dan mendetail melalui kuesioner sebagai instrumen utama untuk mendapatkan informasi dari sejumlah responden yang diasumsikan mewakili populasi secara spesifik.

Populasi dan Sampel

Populasi

Populasi bukan hanya orang, tetapi juga objek dan benda-benda alam yang lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada objek atau subjek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik atau sifat yang dimiliki oleh subjek atau objek itu (Sugiyono,2015:80).Dalam penelitian ini, penulis menggunakan populasi pada siswa-siswi kelas XII SMA Negeri 13 Kota Tangerang.

Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua data yang ada pada populasi. Apa yang

dipelajari dari sampel itu, kesimpulannya akan diberlakukan untuk populasi. Untuk itu sampel yang diambil dari data populasi harus betul-betul representatif (mewakili) (Sugiyono,2015:81).

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

Keterangan :

- n = Ukuran sampel
- N = Ukuran populasi
- e = batas toleransi kesalahan (error tolerance) 5% = 0.5

$$= \frac{N}{1 + N.e^2}$$

$$= \frac{323}{1 + 323. (0,05)^2}$$

$$= \frac{323}{323.0.0025 + 1} = \frac{323}{1.8075}$$

= 178,69 (179 Siswa-siswi SMA Negeri 13 Kota Tangerang).

Teknik Sampling

Peneliti menggunakan tehnik sampel “Random Sampling” karena pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata dalam populasi tersebut, cara demikian dilakukan karena anggota populasi dari penelitian ini dianggap homogen. Dimana teknik sampling ini mengambil sampel terhadap siswa-siswi kelas XII SMA Negeri 13 Kota Tangerang, sebanyak 179 responden.

Teknik Pengumpulan Data Primer

Peneliti menggunakan kuesioner untuk mengumpulkan data primer. Kemudian Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Biasanya disediakan lima pilihan skala dengan format seperti ini :

- 1. Sangat Tidak Setuju 1
- 2. Tidak Setuju 2

- 3. Ragu-ragu 3
- 4. Setuju 4
- 5. Sangat Setuju 5

Teknik Analisa Data

Analisis data penelitian ini menggunakan SPSS 24 sebagai alat bantu olah data.

Uji Validitas dan Reliabilitas

Menurut Kiyantono (2006), validitas dimaksudkan untuk menyatukan sejauh mana intrumen (misalnya kuesioner) akan mengukur apa yang ingin diukur. Apakah benar, alat ukur kita itu dapat mengukur sifat objek yang kita teliti atau mengukur sifat yang lain? Misalnya, kita ingin mengukur tinggi bada seseorang. Maka alat ukur yang valid adalah meteran, bukan timbangan (Kriyantono, 2016:143).

Realibilitas artinya memiliki sifat dapat dipercaya. Dengan kata lain, suatu alat ukur memiliki reliabilitas bila hasil pengukurannya relatif konsisten apabila alat ukur tersebut digunakan berulang kali oleh peneliti yang sama atau oleh peneliti lainnya. Reliabilitas mengandung arti bahwa alat ukur tersebut stabil, dapat diandalkan dan tetap.

Tabel 1 : Hasil Uji Korelasi

Correlations			
		Pengaruh Rubrik Berita "Top" Update	Kepuasan Informasi Pengguna Line Remaja
Pengaruh Rubrik Berita "Top" Update	Pearson Correlation	1	.693**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	179	179
Kepuasan Informasi Pengguna Line Remaja	Pearson Correlation	.693**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	179	179

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Pada penelitian ini, maka hubungan antar variabel dapat dilihat berdasarkan analisis statistik (kuantitatif) adalah :

Bahwa hasil diatas menunjukkan hubungan korelasi yang dinyatakan dengan alfa sebesar 0.05 (menggunkan taraf dari signifikan 5%) dan 0.000 sig (2-tailed), bahwa 0.05 > 0.000 nilai r-tabel lebih besar dari Sig (2-tailed). Maka yang terjadi atas hipotesis semula di atas yaitu **Ho ditolak** dan sehingga hipotesis alternatif **Ha diterima**, artinya bahwa kesimpulannya signifikan, dan terdapat pengaruh.

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.693 ^a	.480	.477	3.067

Tabel 2 : Analisis Koefisien Determinasi

Hasil Pengolahan dan uji regresi dari penelitian ini adalah :

Tabel Model Summary diatas juga menunjukan nilai R square atau koefisien determinasi sebesar 0.480 yang bila dipersentasikan menjadi 48.0% nilai ini tergolong tinggi, sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel Pengaruh Rubrik Berita "Top" Update dalam Line Today survei *uses and gratifications* dan sisanya 52% merupakan variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini, sehingga bagi peneliti lain yang ingin melakukan pengujian yang sama maka dapat menggunakan variabel dependen lain. Maka Ha diterima.

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	1536.295	1	1536.295	163.372	.000 ^b
	Residual	1664.443	17	9.404		
	Total	3200.737	17			

a. Predictors: (Constant), Pengaruh Rubrik Berita "Top" Update
b. Dependent Variable :Kepuasan Informasi Pengguna Line Remaja

Tabel 3 : Uji Anova

Dari hasil pengolahan Uji Anova dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

Berdasarkan tabel Anova diketahui bahwa nilai sig adalah 0.000. Hal ini berarti sig < 0.05 sehingga model regresi yang diperoleh dapat digunakan untuk memprediksi variabel kepuasan informasi pengguna Line remaja.

Adapun untuk persamaan regresi yang terbentuk dapat dilihat berdasarkan nilai dalam tabel *Coefficients* dibawah ini :

Tabel 4 : Uji Regresi Linier Sederhana

Dari hasil perhitungan menggunakan SPSS, nilai koefisien adalah :

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	15.530	1.966		7.898	.000
	Kepuasan Informasi Pengguna Line Remaja	.376	.029	.693	12.782	.000

a. Dependent Variable: Pengaruh Rubrik Berita "Top" Update

Berdasarkan tabel *Coefficients* a adalah 15.530 dan nilai koefisien b adalah 0.376. Sehingga persamaan linier dalam penelitian ini adalah :

Rumus Regresi Linear Sederhana :

Keterangan :

Y = Kepuasan Informasi Pengguna Line Remaja

X = Pengaruh Rubrik Berita "TOP" Update Line Today

a = Konstan

b = koefisien

$$Y = a + bx$$

$$Y = 15.530 + 0.376 = 15.906$$

Dari persamaan di atas, dapat diartikan bahwa dengan semakin meningkatnya variabel Independen (X) maka variabel (Y) akan justru menurun. Dengan kata lain bahwa bila komponen Pengaruh Rubrik Berita "TOP" Update Line Today meningkat terhadap kepuasan informasi Pengguna Line Remaja.

Pembahasan

Uji Validitas dan Reliabilitas Data

Pada variabel Pengaruh Rubrik Berita "TOP" Update dalam Line Today (Variabel X) menunjukkan bahwa terdapat 10 pernyataan yang dinyatakan valid karena masing-masing pernyataan memiliki r-hitung lebih besar dari r-tabel dengan nilai 0.1467. Pada (variabel Y) "Terhadap Kepuasan Informasi Pengguna Line Remaja" menunjukkan bahwa terdapat 17 juga dinyatakan valid.

Kaitan Antara Hasil Penelitian dengan Teori Aplikasi.

Berdasarkan hasil penelitian terdapat temuan dalam variabel Y dengan katagori kepuasan akan perasaan senang melalui teori *Uses And Gratifications*, bahwa hal tersebut telah menjawab rumusan masalah dari penelitian ini.

Kaitan Antara Hasil Penelitian dengan teori *Uses and Gratifications*.

Kaitan antara teori *Uses and Gratifications* yaitu khalayak dianggap aktif menggunakan media untuk memenuhi kebutuhannya, studi pada bidang ini memusatkan perhatian pada pengguna Aplikasi Line Today Rubrik "Top" Update untuk mendapatkan kepuasan akan informasi yang didapatkan oleh pengguna atas kebutuhan.

Dapat disimpulkan bahwa siswa-siswi SMA Negeri 13 Kota Tangerang, mendapatkan kepuasan akan informasi yang tersaji dalam Line Today Rubrik berita

"TOP" Update dalam kebutuhan akan informasi.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, bahwa dapat disimpulkan penelitian yang berjudul "Pengaruh Rubrik Berita "Top" Update dalam Line Today terhadap kepuasan informasi pengguna line remaja, survei terhadap siswa-siswi SMA Negeri 13 Kota Tangerang" dengan menggunakan teori *Uses And Gratifications*, menyatakan bahwa terdapat kepuasan akan informasi berita yang terangkum dalam rubrik "TOP" Update membuat siswa-siswi kelas XII mendapatkan kepuasan akan rasa senang sehingga mendapat wawasan terbaru setelah membaca Line Today.

Daftar Pustaka

Referensi Buku :

- Ardianto, Elvinaro, 2011. *Filsafat Ilmu Komunikasi*, Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Effendy, Unchjana Onong. 2003. *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Fiske, John. 2014. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Buku 1 Edisi 3, Jakarta: Rajawali Pers.
- Kotler, Philip. 2002. *Manajemen Pemasaran*, Edisi Milenium Satu, Jakarta: Prentice-Hall Inc
- Kriyantono, Rachmat. 2016. *Teknik Praktis Riset Komunikasi*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta, cv.
- little John, Stephen W, A Koss K. 2009. *Teori Komunikasi*, Buku 1 Edisi 9, Jakarta: Salemba Humanika.

Website

<https://teknobos.com/alamat-situs-resmi-line-today/> (diakses 02-09-2016)

<https://www.alex.com/siteinfo/line.me>
(diakses 03-03-02017)

<http://www.mediaindonesia.com/index.php/news/read/64899/jumlah-pengguna-line-di-indonesia-terbanyak-keempat-di-dunia/2016-09-02>

