

HUBUNGAN TINGKAT PENGGUNAAN INTERNET DALAM MENGAKSES WEBSITE USM (www.usm.ac.id) TERHADAP PEMENUHAN KEBUTUHAN INFORMASI PADA MAHASISWA FTIK USM

Senja Yustitia, Edi Nurwahyu Julianto, M. Chaerul Latief
(senja_06@yahoo.com, edi_tvb@yahoo.co.id; mcl_wongsemarang@yahoo.com)
Tim Penelitian Dosen Jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Semarang

Abstract

Internet growing so rapidly. Information become cheap and free. Internet is now widely used a number of institutions to publicize the various activities. This step is also done by the University of Semarang (www.usm.ac.id). This website which is expected to be a center of information that can be accessed by students and public. The hypothesis of this study was: "There is a relationship between the use of USM website (www.usm.ac.id) with information needs of Faculty of Information Technology and Communications USM student." This type of research is explanatory research. The result, that there is a relationship between the use of the USM website with information of FTIK USM student needs. This research also answers that there is a relationship between the use of the website with information on FTIK USM student needs.

Keywords: *USM website, information needs, FTIK students.*

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi jaringan internet telah mengubah paradigma dalam pemenuhan kebutuhan akan informasi dan berkomunikasi, yang tidak lagi dibatasi oleh dimensi ruang dan waktu. Internet sebagai salah satu media komunikasi yang baru berkembang memberikan lebih banyak pilihan bagi para penggunanya, sehingga pengguna internet dapat lebih memfokuskan pencarian pada apa yang benar-benar mereka inginkan. Kondisi ini menjadikan internet berkembang dengan sangat pesat. Dalam internet informasi menjadi murah dan bebas, siapa saja tanpa memandang golongan, usia, pangkat, gender, status dapat mengakses informasi tanpa batasan. Segala jenis informasi ada di sana, baik yang positif maupun yang negatif.

Kemunculan internet inilah yang kini banyak dimanfaatkan sejumlah institusi untuk membuat media guna mempublikasikan berbagai aktivitasnya untuk dapat diketahui oleh audiens, baik

internal maupun eksternal publik. Langkah ini pula yang dilakukan Universitas Semarang pada bulan Februari 2011 untuk membuat *website* www.usm.ac.id yang diharapkan mampu menjadi wadah informasi yang dapat diakses oleh para mahasiswa maupun masyarakat umum. Dalam *website* USM ini berbagai berita disajikan dalam beberapa kategori informasi yang dapat diakses oleh mahasiswa. Diantaranya informasi terkait 'Berita Fakultas', 'Kabar USM', 'Warta', 'Beasiswa dan Lowongan Kerja.'

Dengan adanya fasilitas baru yang disediakan oleh universitas dalam bentuk *website* ini menarik untuk diketahui sejauhmana informasi yang disajikan dalam *website* USM sudah dimanfaatkan dengan baik oleh mahasiswa. Hal ini dikarenakan pada bulan pertama *launching*, *website* USM baru diakses oleh sedikitnya 3.000 orang (sumber pengelola *website* USM). Tidak dapat diketahui kepastiannya apakah jumlah pengunjung tersebut merupakan mahasiswa USM

ataukah masyarakat umum. Hal inilah yang mendorong peneliti untuk mengetahui apakah *website* USM (www.usm.ac.id) memenuhi kebutuhan informasi pada mahasiswa Fakultas Teknologi Informasi dan Komunikasi Universitas Semarang.

Sebagaimana latar belakang yang telah dikemukakan di awal, maka dalam penelitian ini, rumusan masalah lebih dikerucutkan pada “*Apakah website USM (www.usm.ac.id) mampu memenuhi kebutuhan informasi pada mahasiswa Fakultas Teknologi Informasi dan Komunikasi Universitas Semarang?*”

2. Tinjauan Pustaka

2.1. *Uses and Gratification Theory*

Menurut para pendirinya Ellihu Katz, Jay G. Lumer dan Michael Gurevitch, *uses and gratifications* meneliti asal mula kebutuhan secara psikologis dan sosial yang menimbulkan harapan tertentu dari media massa atau sumber-sumber lain yang membawa pada pola terpaan media yang berlainan dan menimbulkan pemenuhan kebutuhan serta akibat-akibat lain, barangkali termasuk juga yang tidak diinginkan. Konseptualisasi model ini digambarkan sebagai loncatan dramatis dari model jarum hipodermik. Model ini tidak tertarik pada apa yang dilakukan media pada khalayak tetapi apa yang dilakukan khalayak pada media yang secara aktif menggunakan media untuk memenuhi kebutuhannya.

Konsep dasar model ini diringkas oleh pendirinya (Katz, Blumler, Gurevitch, 1974: 20). Model ini yang diteliti adalah sumber sosial dan psikologis dari kebutuhan, yang melahirkan harapan-harapan dari media massa atau sumber-sumber yang lain, yang menyebabkan perbedaan pola terpaan media (keterlibatan dengan kegiatan lain), dan menghasilkan pemenuhan kebutuhan dan akibat-akibat lain, bahkan seringkali akibat-akibat yang tidak dikehendaki (Jalaludin Rahmat, 1989 : 65). Teori *uses*

and gratifications dapat dirumuskan dengan asumsi sebagai berikut:

- Khalayak dianggap aktif artinya, sebagian penting dari penggunaan media massa diasumsikan mempunyai tujuan.
- Dalam proses komunikasi massa banyak inisiatif untuk mengkaitkan pemuasan kebutuhan dengan pemilihan media terletak pada anggota khalayak.
- Media massa harus bersaing dengan sumber-sumber lain untuk memuaskan kebutuhan manusia yang lebih luas.
- Banyak tujuan pemilih media massa disimpulkan dari data yang diberikan anggota khalayak artinya, orang cukup mengerti untuk melaporkan kepentingan dan motif pada situasi tertentu.
- Penilaian tentang arti kultural dari media massa harus ditangguhkan sebelum diteliti dahulu orientasi khalayaknya.

Sementara itu, pendekatan *uses and gratification* di atas mempersoalkan apa yang dilakukan orang pada media, yakni menggunakan media untuk pemuasan kebutuhannya. Umumnya seseorang lebih tertarik bukan kepada apa yang dilakukan pada media, tetapi kepada apa yang dilakukan media pada seseorang. Inilah yang disebut sebagai efek komunikasi massa. Namun pada saat bersamaan, media apapun termasuk internet juga dapat membantu perbendaharaan pengetahuan seseorang.

2.2. *Cyber Communication*

Komunikasi di era teknologi informasi dan komunikasi mengalami banyak pergeseran di bandingkan komunikasi di era sebelumnya. Banyak kalangan menyebut komunikasi *cyber* yang ditandai dengan lahirnya teknologi internet mengubah model-model komunikasi. Menurut Severin dan Tankard (dalam Jurnal Observasi, 2007: 7), internet mengubah komunikasi dengan beberapa

cara fundamental. Media massa tradisional pada dasarnya menawarkan model komunikasi “satu untuk banyak”. Sedangkan internet memberikan model-model tambahan: “banyak untuk satu” (*e-mail* ke satu alamat sentral, banyaknya pengguna yang berinteraksi dengan satu *website*) dan “banyak untuk banyak” (*e-mail*, milis, kelompok-kelompok baru). Internet menawarkan potensi komunikasi yang lebih terdesentralisasi dan lebih demokratis dibandingkan yang ditawarkan oleh media massa sebelumnya.

Rogers dalam *Komunikasi 2.0 Teoritisasi dan Implikasi* (2011: 7) menguraikan tiga ciri utama yang menandai kehadiran teknologi komunikasi baru, yaitu *interactivity*, *de-massification*, dan *asynchronous*. *Interactivity* merupakan kemampuan sistem komunikasi baru (biasanya berisi sebuah komputer sebagai komponennya) untuk berbicara balik, *talk back*, kepada penggunaannya, hampir seperti seorang individu yang berpartisipasi dalam sebuah percakapan.

Masih menurut Roger, sifat kedua dari teknologi komunikasi baru adalah *de-massification* atau tidak bersifat massal. Maksudnya, suatu pesan khusus dapat dipertukarkan secara individual diantara para partisipan yang terlibat dalam jumlah yang besar. Ciri yang ketiga adalah *asynchronous*. Karakteristik ini bermakna bahwa teknologi komunikasi baru mempunyai kemampuan untuk mengirimkan dan menerima pesan pada waktu-waktu yang dikehendaki oleh setiap individu peserta.

Harold Adams Innis dalam *Jurnal Observasi* (2007: 3) juga mengungkapkan bahwa teknologi komunikasi merupakan inti dari teknologi. Menurut McLuhan dan Innis ketika manusia menemukan sarana komunikasi baru, tidak saja menciptakan alat baru komunikasi massa, namun juga mengubah esensi dari komunikasi massa itu sendiri.

Di dunia ilmu komunikasi belum banyak penjelasan yang bisa dikemukakan terkait dengan kemunculan internet dan *world wide web*. Roger Fidler berpendapat bahwa media baru tidak muncul begitu saja. Bahwa terdapat sebuah sistem yang saling terkait dan mencatat berbagai kesamaan dan hubungan yang ada antara bentuk-bentuk yang muncul di masa lalu, masa sekarang dan yang sedang dalam proses kemunculannya. Ketika bentuk-bentuk media komunikasi yang baru muncul, bentuk-bentuk yang terdahulu biasanya tidak mati-terus berkembang dan beradaptasi (1997: 35).

Brian Winstonm dalam *Jurnal Observasi* mengatakan bahwa akselerator yang mendorong perkembangan berbagai teknologi media baru adalah apa yang ia sebut sebagai kebutuhan sosial yang muncul akibat perubahan (*supervening social necessities*), yaitu hubungan timbal balik antara masyarakat dan teknologi (2007: 9).

2.3. Internet

Internet adalah salah satu teknologi yang kini banyak digunakan oleh masyarakat baik dari kalangan mahasiswa maupun umum. Dalam *Kamus Komputer dan Teknologi Informasi* (Jack Febrian, 2007: 247), internet adalah singkatan dari *Interconnection Networking. The network of the networks*. Diartikan sebagai *a global network of computer networks* atau sebuah jaringan komputer dalam skala global/mendunia. Jaringan komputer ini berskala internasional yang dapat membuat masing-masing komputer saling berkomunikasi.

Menurut sejumlah literatur, internet sebenarnya merupakan contoh sebuah jaringan komputer. Jaringan ini menghubungkan jutaan komputer yang tersebar di seluruh dunia (Abdul Kadir dan Terra CH. Triwahyuni, 2003: 444). Seperti halnya sebuah teknologi, internet juga mempunyai dampak negatif maupun positif. Masih menurut Abdul Kadir dan

Terra CH. Triwahyuni, keuntungan atau dampak positif internet adalah memberikan kemudahan dalam memperoleh informasi. Internet memungkinkan siapapun mengakses berita-berita terkini melalui koran-koran elektronik seperti *Republika Online* (www.republika.co.id) dan *Kompas Online* (www.kompas.com) ataupun melalui sumber lain seperti *CNN News* (www.cnn.com). Perguruan tinggi juga memanfaatkan internet sebagai media untuk penyebarluasan informasi kepada khalayak luas. Beberapa universitas yang memanfaatkan internet adalah Universitas Dian Nuswantoro (www.dinus.ac.id), Unika Soegijapranata (www.unika.ac.id), Universitas Gajahmada (www.ugm.ac.id), Universitas Diponegoro (www.undip.ac.id). Tidak hanya universitas, lembaga pendidikan pun menggunakan internet guna menjalin komunikasi dengan masyarakat, khususnya pengguna layanan mereka. Misalnya, Primagama (www.primagama.co.id), LIA (www.lia.ac.id), dan Kumon (www.kumon.com).

Keuntungan berikutnya adalah internet mendukung transaksi dan operasi bisnis atau yang dikenal dengan sebutan *e-Business*. Sedangkan dampak negatifnya adalah kemudahan untuk menjiplak karya orang lain, kejahatan penggunaan kartu kredit, perusakan sistem melalui virus, penayangan pornografi dan bahkan kemudahan melakukan agitasi (2003: 444).

2.4. Web

Dalam Kamus Komputer dan Teknologi Komunikasi (2007: 449), web adalah suatu sistem di internet yang memungkinkan siapapun agar bisa menyediakan informasi. Dengan menggunakan teknologi tersebut, informasi dapat diakses selama 24 jam dalam satu hari dan dikelola oleh mesin. Untuk mengakses informasi yang

disediakan *web* ini, diperlukan berbagai perangkat lunak, yang disebut dengan *browser*.

Dasar desain *web* yang paling umum digunakan adalah HTML. HTML (*Hypertext Markup Language*) adalah bahasa dari *World Wide Web* yang dipergunakan untuk menyusun dan membentuk dokumen agar dapat ditampilkan pada program *browser*. Tiap kali kita mengakses dokumen *web*, maka sesungguhnya kita mengakses dokumen seseorang yang ditulis dengan menggunakan format HTML (Aji Supriyanto, 2007: 355).

Web USM dengan alamat www.usm.ac.id memuat lima kategori informasi yang bisa dibaca oleh pengunjung. Yakni '*Berita Fakultas*', '*Feature Post*', '*Kabar USM*', '*Lowongan Pekerjaan*' dan '*Warta*'. *Web* ini juga menyediakan *link* ke Jurusan Akuntansi, Fakultas Ekonomi, Fakultas Psikologi, Fakultas Teknologi Informasi dan Komunikasi, Kuliah Sore USM, Magister Manajemen, Masjid USM, dan Sistem Informasi Akademik (SIA).

Menu-menu yang ada dalam *web* USM tersebut bertujuan untuk mempermudah pengunjung untuk mendapatkan informasi seputar USM baik dalam lingkup akademik maupun non-akademik.

3. Metodologi Penelitian

3.1. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian dilakukan di kampus FTIK USM, dimana waktu penelitian dilakukan selama 4 bulan (Maret–Juni 2011).

3.2. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah, penelitian penjelasan (*explanatory research*) yang menurut Masri Singarimbun adalah penelitian yang menyoroti hubungan antar variabel-variabel penelitian dan menguji hipotesa yang telah dirumuskan sebelumnya. Oleh karena itu dinamakan dengan penelitian

pengujian hipotesa atau *testing research*. Walaupun uraiannya mengandung deskripsi tetapi sebagai penelitian relasional, fokusnya terletak pada penjelasan hubungan-hubungan antar variabel (Masri Singarimbun dan Sofian Effendi, 1989: 3).

3.3. Populasi dan Sampel

Populasi penelitian adalah mahasiswa FTIK USM pada tiga program studi (Teknik Informatika, Sistem Informasi dan Ilmu Komunikasi) terutama pada angkatan 2007-2009, dengan jumlah total populasi 851 mahasiswa dengan komposisi sebagai berikut:

Program Studi Teknik Informatika

: 541 mahasiswa

Program Studi Sistem Informatika

: 186 mahasiswa

Program Studi Ilmu Komunikasi

: 124 mahasiswa

Untuk menentukan sampel dalam penelitian ini menggunakan rumus Slovin:

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

Keterangan: n = sampel; N = populasi; d = nilai presisi 95% atau sig. = 0,05.

Dari penghitungan menggunakan rumus Slovin, maka didapat jumlah sampel dalam penelitian ini sejumlah 272 mahasiswa. Jumlah sampel ini masih akan didistribusikan dalam tiga program studi yang ada dalam FTIK USM dengan menggunakan metode pengambilan sampel *proportionate stratified random sampling*, dimana penentuan sampelnya memperhatikan strata (tingkatan) yang ada dalam populasi. Dengan populasi penelitian berjumlah 851 mahasiswa FTIK USM yang terbagi atas tiga program studi, maka penentuan sampel berdasarkan program studi ditentukan menggunakan rumus sebagai berikut : dengan rumus $n = \frac{\text{populasi kelas/jumlah populasi keseluruhan}}{\text{jumlah sampel yang ditentukan}}$. Dari rumus ini, maka jumlah *sample* yang diambil berdasarkan masing-masing program studi diperoleh :

Teknik Informatika : 173 mahasiswa

Sistem Informasi : 59 mahasiswa

Ilmu Komunikasi : 40 mahasiswa.

3.4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan teknik kuesioner, yaitu menyebar angket yang berisi seperangkat daftar pertanyaan tertentu dimana tanggapan dan jawaban dapat digolongkan menurut kategori tertentu sehingga memungkinkan adanya perbandingan secara kuantitatif, tetapi juga dapat jawaban terbuka yang nantinya akan diklasifikasikan. Disamping itu, pengumpulan data dalam penelitian ini juga menggunakan teknik kepustakaan, yaitu data yang diperoleh atau dikumpulkan dari sumber-sumber yang telah ada, baik dari *website* USM (www.usm.ac.id) maupun sumber kepustakaan lainnya.

3.5. Teknik Analisis Data

Data yang didapat dari kuesioner kemudian akan ditabulasikan lebih dulu untuk kemudian dianalisa sesuai kebutuhan dalam pembahasan. Analisis data akan dilakukan dengan menggunakan statistik non parametrik. Data variabel-variabel penelitian pertama akan dianalisis secara statistik deskriptif lalu dilanjutkan dengan berbagai analisis secara statistik inferensi. Dalam melakukan inferensi, uji hipotesis dalam penelitian ini akan menggunakan *Spearman's rho Correlation*. Pengujian korelasi yang dilakukan dengan menggunakan program SPSS (*Statistik Product and Service Solution*). Tujuan pengujian uji korelasi adalah untuk mengetahui ada tidaknya hubungan antara dua variabel yang diuji, seberapa besar tingkat hubungan dan arah dari hubungan tersebut. Dua variabel dikatakan berkorelasi apabila angka korelasi berkisar pada 1 (korelasi sempurna). Dan dikatakan tidak berkorelasi sama sekali apabila angka korelasi berkisar pada 0. Angka korelasi di atas 0,5 menunjukkan korelasi yang

cukup kuat, sedangkan di bawah 0,5 menunjukkan korelasi yang lemah. Selain besar korelasi, tanda korelasi juga berpengaruh pada penafsiran hasil. Tanda negatif (-) yang melekat pada angka korelasi menunjukkan adanya arah yang berlawanan, sedangkan tanda positif (+) menunjukkan arah yang sama (Singgih Santoso, *SPSS Mengolah Data Statistik Secara Profesional*, 2000 : 291).

3.6. Definisi Konseptual dan Definisi Operasional

Definisi konseptual, adalah pengertian atau batasan tentang suatu konsep, yang dipilih atau ditetapkan oleh peneliti. Dalam penelitian kuantitatif, konsep yang harus didefinisikan adalah variabel-variabel atau kata-kata kunci penelitian (Hamidi, 2007: 4).

- Penggunaan Media, adalah jumlah waktu yang digunakan dalam berbagai media, jenis media yang dikonsumsi, dan berbagai hubungan antara individu konsumen media dengan isi media yang dikonsumsi atau dengan media secara keseluruhan.
- Internet, adalah jaringan komputer ini berskala internasional yang dapat membuat masing-masing komputer saling berkomunikasi.
- Kebutuhan Informasi, adalah fungsi ketidakmenentuannya ekstrinsik yang dibentuk oleh adanya perbedaan kepastian individu saat terakhir dengan kriteria apa yang dicarinya mengenai suatu obyek lingkungan yang penting.

Untuk definisi operasional, adalah petunjuk tentang langkah-langkah mengukur variabel dari menetapkan variabel yang hendak diukur, mendefinisikan arti variabel (definisi konseptual, menetapkan jenis dan jumlah indikator (atribut), membuat sejumlah kuesioner dari setiap indikator, menetapkan skala pengukuran, menetapkan jumlah pilihan jawaban dan skor tiap pilihan jawaban (Hamidi, 2007:

7). Dalam penelitian ini yang bertindak sebagai variabel independen adalah penggunaan media yaitu internet melalui pernyataan berikut:

1. Frekuensi penggunaan internet untuk mengakses *website* USM (www.usm.ac.id):
 - a. Sering;
 - b. Kadang;
 - c. Tidak.
2. Memiliki waktu khusus untuk mengakses *website* USM (www.usm.ac.id):
 - a. Ya;
 - b. Kadang;
 - c. Tidak.
3. Tidak melakukan aktifitas lain saat mengakses *website* USM (www.usm.ac.id):
 - a. Ya;
 - b. Kadang;
 - c. Tidak.
4. Membicarakan informasi yang diperoleh dari mengakses *website* USM (www.usm.ac.id) kepada orang lain:
 - a. Ya;
 - b. Kadang;
 - c. Tidak.

Pertanyaan-pertanyaan tersebut masing-masing diberikan alternatif jawaban, dioperasikan dengan jalan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang diberikan 3 alternatif jawaban yang menggunakan tiga skala pengukuran yaitu untuk jawaban pilihan (a) diberi skor 3, (b) diberi skor 2, dan (c) diberi skor 1.

Sedangkan dalam penelitian ini, variabel dependen adalah pemenuhan kebutuhan informasi, yang dioperasionalkan melalui pernyataan-pernyataan berikut:

1. Pemenuhan kebutuhan akan informasi yang tersaji dalam kategori '*Berita Fakultas*':
 - a. Terpenuhi;
 - b. Cukup Terpenuhi;
 - c. Tidak Terpenuhi.

2. Pemenuhan kebutuhan akan informasi yang tersaji dalam kategori 'Kabar USM':
 - a. Terpenuhi;
 - b. Cukup Terpenuhi;
 - c. Tidak Terpenuhi.
3. Pemenuhan kebutuhan akan informasi yang tersaji dalam kategori 'Warta':
 - a. Terpenuhi;
 - b. Cukup Terpenuhi;
 - c. Tidak Terpenuhi.
4. Pemenuhan kebutuhan akan informasi yang tersaji dalam kategori 'Beasiswa':
 - a. Terpenuhi;
 - b. Cukup Terpenuhi;
 - c. Tidak Terpenuhi.
5. Pemenuhan kebutuhan akan informasi yang tersaji dalam kategori 'Lowongan Kerja':
 - a. Terpenuhi;
 - b. Tidak Terpenuhi;
 - c. Tidak Terpenuhi.
6. Penggunaan informasi yang telah diperoleh selanjutnya:
 - a. Diaplikasikan;
 - b. Menambah wawasan;
 - c. Disebarluaskan.
7. Manfaat informasi yang diperoleh:
 - a. Bermanfaat;
 - b. Cukup bermanfaat;
 - c. Tidak bermanfaat.

Pertanyaan-pertanyaan tersebut masing-masing diberikan alternatif jawaban, dioperasikan dengan jalan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang diberikan 3 alternatif jawaban yang menggunakan tiga skala pengukuran yaitu untuk jawaban pilihan (a) diberi skor 3, (b) diberi skor 2, dan (c) diberi skor 1.

PEMBAHASAN

1. Variabel Independen (Penggunaan Internet)

1.1. Frekuensi Penggunaan Internet

Indikator ini berfungsi sebagai pertanyaan pendahuluan untuk mengetahui frekuensi penggunaan *website*

USM (www.usm.ac.id) dalam upaya pemenuhan kebutuhan informasi mahasiswa FTIK USM. Untuk mengukur indikator ini, diajukan pertanyaan kepada responden mengenai frekuensi penggunaan *website* USM (www.usm.ac.id). Jawaban dari responden kemudian dikategorikan ke dalam tiga kategori yaitu : sering, kadang dan tidak. Dalam tabel berikut disajikan pengolahan data 'Frekuensi Penggunaan Internet untuk mengakses *website* USM (www.usm.ac.id)':

Tabel 1.1.

Frekuensi Menggunakan *Website* USM

KATEGORI	FREKUENSI	PROSENTASE
SERING	71	26,1 %
KADANG	183	67,3 %
TIDAK	18	6,6 %

Sumber: Data Primer, Kuesioner Nomor 1

Dari data di atas dapat dibedakan kembali berdasarkan masing-masing program studi:

Tabel 1.2.

Frekuensi Mahasiswa Program Studi S1 Ilmu Komunikasi, Sistem Informasi dan Teknik Informatika dalam Menggunakan *Website* USM

KATEGORI	ILMU KOMUNIKASI	SISTEM INFORMASI	TEKNIK INFORMATIKA
SERING	7	19	45
KADANG	27	36	120
TIDAK	6	4	8

Sumber: Data Primer, Kuesioner Nomor 1

Dari tabel diatas dapat diketahui frekuensi mahasiswa FTIK USM dalam mengakses *website* USM (www.usm.ac.id) dalam kategori sedang sebanyak 187 responden atau 67,3 % dan hampir merata untuk semua Program Studi di FTIK, terbukti untuk program Ilmu Komunikasi ada sebanyak 27 mahasiswa, Sistem Informasi sebanyak 36 mahasiswa dan Teknik Informatika sebanyak 120 mahasiswa. Sementara jumlah mahasiswa FTIK yang sering menggunakan *website* USM berada pada urutan kedua dengan prosentase 26,1 % dan mahasiswa yang tidak menggunakan

website USM hanya 6,6 %. Dengan demikian menunjukkan bahwa keberadaan *website* USM masih diharapkan oleh mahasiswa FTIK terbukti dengan jumlah frekuensi mahasiswa yang menggunakan *website* USM tergolong kategori sering hingga kadang.

Pertanyaan berikut ini diajukan kepada responden yaitu mengenai waktu khusus yang digunakan dalam menggunakan internet. Selengkapnya distribusi frekuensi jawaban responden dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1.3.

Memiliki Waktu Khusus Menggunakan *Website* USM

KATEGORI	FREKUENSI	PROSENTASE
YA	76	27,9 %
KADANG	158	58,1 %
TIDAK	38	14 %

Sumber: Data Primer, Kuesioner Nomor 2

Dari data tersebut dapat dibedakan kembali berdasarkan masing-masing program studi:

Tabel 1.4.

Memiliki Waktu Khusus Menggunakan *Website* USM Berdasarkan Program Studi S1 Ilmu Komunikasi, Sistem Informasi dan Teknik Informatika

KATEGORI	ILMU KOMUNI-KASI	SISTEM INFOR-MASI	TEKNIK INFOR-MATIKA
YA	9	15	52
KADANG	18	38	102
TIDAK	13	6	52

Sumber: Data Primer, Kuesioner Nomor 2

Dari data pada tabel diatas dapat diketahui bahwa responden kadang memiliki waktu khusus dalam menggunakan *website* USM yaitu sebanyak 158 responden atau sebesar 65,71 %, disusul sebanyak 76 mahasiswa atau 27,9 % mengaku memiliki waktu khusus dalam menggunakan *website* USM dan 38 mahasiswa mengaku tidak menggunakan *website* USM memiliki prosentase 14 %. Ini menunjukkan bahwa mahasiswa baik dari Program Studi S1 Ilmu Komunikasi, Sistem Informasi dan Teknik Informatika kadang meluangkan waktu khusus, terutama di sela-sela

kegiatan kuliah untuk mengakses berbagai informasi yang ada di *website* USM.

Selanjutnya adalah pertanyaan untuk mengetahui apakah responden tidak melakukan aktifitas lain saat sedang menggunakan internet. Distribusi frekuensi jawaban dari responden dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 1.5.

Tidak Melakukan Aktifitas Lain saat Mengakses *Website* USM

KATEGORI	FREKUENSI	PROSENTASE
YA	76	27,9 %
KADANG	111	40,8 %
TIDAK	85	31,3 %

Sumber: Data Primer, Kuesioner Nomor 3

Dari data di atas dapat dibedakan kembali berdasarkan masing-masing program studi:

Tabel 1.6.

Tidak Melakukan Aktifitas Lain saat Mengakses *Website* USM Berdasarkan Program Studi S1 Ilmu Komunikasi, Sistem Informasi dan Teknik Informatika

KATE-GORI	ILMU KOMUNI-KASI	SISTEM INFORMASI	TEKNIK INFORMATIKA
YA	8	19	49
KADANG	9	25	77
TIDAK	23	15	47

Sumber: Data Primer, Kuesioner Nomor 3

Dapat disimpulkan berdasarkan tabel di atas bahwa responden terbanyak menjawab kadang atau yang berarti mereka terkadang sambil melakukan aktifitas lain saat sedang mengakses *website* USM, yaitu sebanyak 111 responden atau 40,8 %, disusul urutan kedua mahasiswa melakukan aktivitas lainnya sebanyak 85 mahasiswa atau sebesar 31,3 % dan 27,9 % responden atau sebanyak 76 mahasiswa FTIK mengaku tidak melakukan aktivitas lain saat menggunakan *website* USM. Meski demikian, bila melihat dari masing-masing program studi, mahasiswa Program Studi S1 Ilmu Komunikasi justru lebih banyak menjawab tidak, yakni sejumlah 23 reponden. Ini menunjukkan bahwa saat mengakses *website* USM,

mahasiswa Ilmu Komunikasi banyak yang melakukan aktivitas lainnya.

Selanjutnya adalah pertanyaan terakhir dalam variabel independen atau penggunaan *website* USM untuk mengetahui apakah setelah mengakses informasi dalam *website* USM (www.usm.ac.id) responden membicarakan informasi yang mereka dapatkan dengan orang lain. Dan distribusi frekuensi jawaban dari responden dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 1.7.

Membicarakan Informasi yang Diperoleh Melalui *Website* USM dengan Orang Lain

KATEGORI	FREKUENSI	PROSENTASE
YA	112	41,2 %
KADANG	133	48,8 %
TIDAK	27	10 %

Sumber: Data Primer, Kuesioner Nomor 4

Dari data di atas dapat dibedakan kembali berdasarkan masing-masing program studi:

Tabel 1.8.

Membicarakan Informasi yang Diperoleh Melalui *Website* USM dengan Orang Lain Berdasarkan Program Studi S1 Ilmu Komunikasi, Sistem Informasi dan Teknik Informatika

KATEGORI	ILMU KOMUNIKASI	SISTEM INFORMASI	TEKNIK INFORMATIKA
YA	13	25	74
KADANG	22	26	85
TIDAK	5	8	14

Sumber: Data Primer, Kuesioner Nomor 4

Dari data di atas dapat diketahui bahwa responden terbanyak adalah responden yang menjawab kadang membicarakan informasi yang telah didapatkan tersebut dengan orang lain yaitu sebanyak 113 responden atau sebesar 48,8 % dan sebanyak 112 responden atau sebesar 41,2 % menjawab ya untuk membicarakan informasi yang ada di *website* USM kepada orang lain, sementara 27 responden mahasiswa atau sebesar 10 % responden memilih untuk tidak membicarakan informasi dari *website* USM kepada orang lain. Fakta ini

menunjukkan bahwa responden mempunyai perhatian yang tinggi akan informasi yang telah mereka dapatkan. Dengan adanya dialog atau diskusi tentunya akan terjadi pertukaran informasi, sehingga dapat tercipta pemerataan informasi dengan lebih cepat dan efisien.

2. Variabel Dependen (Pemenuhan Kebutuhan Informasi)

Variabel dependen yang dalam penelitian ini adalah pemenuhan kebutuhan informasi yang dioperasionalkan sebagai dorongan atau motivasi pada diri responden yaitu mahasiswa FTIK USM untuk mencari informasi yang ada di dalam *website* USM (www.usm.ac.id). Indikator ini bertujuan untuk mengetahui pemenuhan kebutuhan informasi yang diinginkan responden dalam *website* USM (www.usm.ac.id). Kepada responden diajukan pertanyaan mengenai pemenuhan kebutuhan informasi yang diinginkan. Data selengkapnya mengenai pemenuhan kebutuhan informasi pengetahuan yang paling diinginkan diperoleh, dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 1.9.

Pemenuhan Kebutuhan Informasi yang Tersaji dalam Kategori Berita Fakultas

KATEGORI PENGETAHUAN	FREKUENSI	PROSENTASE
TERPENUHI	95	35 %
CUKUP TERPENUHI	168	61,7 %
TIDAK TERPENUHI	9	3,3 %

Sumber: Data Primer, Kuesioner Nomor 5

Dari data tersebut dapat dibedakan kembali berdasarkan masing-masing program studi:

Tabel 1.10.

Pemenuhan Kebutuhan Informasi yang Tersaji dalam Kategori Berita Fakultas Berdasarkan Program Studi S1 Ilmu Komunikasi, Sistem Informasi dan Teknik Informatika

KATEGORI PENGETAHUAN	ILMU KOMUNIKASI	SISTEM INFORMASI	TEKNIK INFORMATIKA
TERPENUHI	10	20	65
CUKUP TERPENUHI	29	36	103
TIDAK TERPENUHI	1	3	5

Sumber: Data Primer, Kuesioner Nomor 5

Dari data pada tabel di atas dapat diketahui bahwa jawaban terbanyak adalah responden yang menjawab bahwa pemenuhan kebutuhan informasi akan berita fakultas yang diinginkan oleh responden tersebut cukup terpenuhi, yaitu sebanyak 168 responden atau sebesar 61,7 %, sedangkan 95 mahasiswa atau sebanyak 35 % mengaku terpenuhi akan kebutuhan informasi pada segmen berita fakultas. Sementara itu, hanya 9 mahasiswa atau 3,3 % mengaku tidak terpenuhi setelah menggunakan *website* USM.

Selanjutnya, data tentang pemenuhan kebutuhan informasi kabar USM yang diinginkan oleh responden dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1.11.

Pemenuhan Kebutuhan Informasi yang Tersaji dalam Kategori Kabar USM

KATEGORI PENGETAHUAN	FREKUENSI	PROSENTASE
TERPENUHI	86	31,7 %
CUKUP TERPENUHI	173	63,4 %
TIDAK TERPENUHI	13	4,9 %

Sumber: Data Primer, Kuesioner Nomor 6

Dari data di atas dapat dibedakan kembali berdasarkan masing-masing program studi:

Tabel 1.12.

Pemenuhan Kebutuhan Informasi yang Tersaji dalam Kategori Kabar USM Berdasarkan Program Studi S1 Ilmu Komunikasi, Sistem Informasi dan Teknik Informatika

KATEGORI PENGETAHUAN	ILMU KOMUNIKASI	SISTEM INFORMASI	TEKNIK INFORMATIKA
TERPENUHI	11	19	56
CUKUP TERPENUHI	27	39	107
TIDAK TERPENUHI	2	1	13

Sumber: Data Primer, Kuesioner Nomor 6

Dari data pada tabel di atas dapat diketahui bahwa jawaban terbanyak adalah responden yang menjawab bahwa pemenuhan kebutuhan informasi akan Kabar USM yang diinginkan oleh responden tersebut cukup terpenuhi, yaitu sebanyak 173 responden/sebesar 63,4 %. Sedangkan, sebanyak 86 mahasiswa atau 31,7 % mengaku terpenuhi akan informasi pada Kabar USM dan yang mengaku tidak terpenuhi informasi dari Kabar USM hanya 13 mahasiswa atau 4,9 %.

Selanjutnya data tentang pemenuhan kebutuhan informasi warta yang diinginkan oleh responden dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1.13.

Pemenuhan Kebutuhan Informasi yang Tersaji dalam Kategori Warta

KATEGORI PENGETAHUAN	FREKUENSI	PROSENTASE
TERPENUHI	45	16,5 %
CUKUP TERPENUHI	199	73,2 %
TIDAK TERPENUHI	28	10,3 %

Sumber: Data Primer, Kuesioner Nomor 7

Dari data di atas dapat dibedakan kembali berdasarkan masing-masing program studi.

Tabel 1.14.

Pemenuhan Kebutuhan Informasi yang Tersaji dalam Kategori Warta Berdasarkan Program Studi S1 Ilmu Komunikasi, Sistem Informasi dan Teknik Informatika

KATEGORI PENGETAHUAN	ILMU KOMUNIKASI	SISTEM INFORMASI	TEKNIK INFORMATIKA
TERPENUHI	4	13	28
CUKUP TERPENUHI	28	43	128
TIDAK TERPENUHI	8	3	17

Sumber: Data Primer, Kuesioner Nomor 7

Dari data pada tabel di atas dapat diketahui bahwa jawaban terbanyak adalah responden yang menjawab bahwa pemenuhan kebutuhan informasi akan warta yang diinginkan oleh responden tersebut cukup terpenuhi, yaitu sebanyak 199 responden atau sebesar 73,2 %.

Sementara 45 mahasiswa atau 16,5 % mengaku terpenuhi informasi akan segmen warta. Sedangkan hanya 28 mahasiswa atau sebanyak 10,3 % mengaku tidak terpenuhi informasi segmen warta.

Selanjutnya data tentang pemenuhan kebutuhan informasi beasiswa yang diinginkan oleh responden dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1.15.

Pemenuhan Kebutuhan Informasi yang Tersaji dalam Kategori Beasiswa

KATEGORI PENGETAHUAN	FREKUENSI	PROSENTASE
TERPENUHI	75	27,6 %
CUKUP TERPENUHI	136	50 %
TIDAK TERPENUHI	61	22,4 %

Sumber: Data Primer, Kuesioner Nomor 8

Dari data di atas dapat dibedakan kembali berdasarkan masing-masing program studi:

Tabel 1.16.

Pemenuhan Kebutuhan Informasi yang Tersaji dalam Kategori Beasiswa Berdasarkan Program Studi S1 Ilmu Komunikasi, Sistem Informasi dan Teknik Informatika

KATEGORI PENGETAHUAN	ILMU KOMUNIKASI	SISTEM INFORMASI	TEKNIK INFORMATIKA
TERPENUHI	9	20	46
CUKUP TERPENUHI	14	36	86
TIDAK TERPENUHI	17	3	41

Sumber: Data Primer, Kuesioner Nomor 8

Dari data pada tabel di atas dapat diketahui bahwa jawaban terbanyak adalah responden yang menjawab bahwa pemenuhan kebutuhan informasi akan beasiswa yang diinginkan oleh responden tersebut cukup terpenuhi, yaitu sebanyak 136 responden atau sebesar 50 % disusul 75 mahasiswa atau sebanyak 27,6 % mengaku terpenuhi kebutuhan informasi akan beasiswa. Sedangkan jumlah mahasiswa yang mengaku tidak terpenuhi informasi akan beasiswa hanya berjumlah 61 mahasiswa atau sebanyak 22,4 %. Namun demikian untuk mahasiswa Ilmu Komunikasi justru mayoritas mengaku

tidak terpenuhi informasi akan beasiswa yakni sebanyak 17 responden dari total responden mahasiswa Ilmu Komunikasi yang berjumlah 40 responden. Ini dapat terjadi karena informasi beasiswa yang difokuskan untuk mahasiswa Ilmu Komunikasi masih dirasa kurang.

Selanjutnya data tentang pemenuhan kebutuhan informasi lowongan kerja yang diinginkan oleh responden dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1.17.

Pemenuhan Kebutuhan Informasi yang Tersaji dalam Kategori Lowongan Kerja

KATEGORI PENGETAHUAN	FREKUENSI	PROSENTASE
TERPENUHI	75	27,6 %
CUKUP TERPENUHI	132	48,5 %
TIDAK TERPENUHI	65	23,9 %

Sumber: Data Primer, Kuesioner Nomor 9

Dari data di atas dapat dibedakan kembali berdasarkan masing-masing program studi:

Tabel 1.18.

Pemenuhan Kebutuhan Informasi yang Tersaji dalam Kategori Lowongan Kerja Berdasarkan Program Studi S1 Ilmu Komunikasi, Sistem Informasi dan Teknik Informatika

KATEGORI PENGETAHUAN	ILMU KOMUNIKASI	SISTEM INFORMASI	TEKNIK INFORMATIKA
TERPENUHI	8	22	45
CUKUP TERPENUHI	22	26	84
TIDAK TERPENUHI	10	11	44

Sumber: Data Primer, Kuesioner Nomor 9

Dari data pada tabel di atas dapat diketahui bahwa jawaban terbanyak adalah responden yang menjawab bahwa pemenuhan kebutuhan informasi akan lowongan kerja yang diinginkan oleh responden tersebut cukup terpenuhi, yaitu sebanyak 132 responden/sebesar 48,5 %. Sementara 75 mahasiswa atau sebanyak 27,6 % mengaku terpenuhi akan informasi lowongan kerja. Sedangkan yang mengaku tidak terpenuhi informasi akan lowongan kerja hanya sebanyak 65 mahasiswa atau 23,9 %.

Selanjutnya kepada responden diajukan pertanyaan untuk mengetahui tindak lanjut dari penggunaan *website* USM (www.usm.ac.id) akan pemenuhan informasi yang telah diperoleh responden tersebut. Data selengkapnya dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 1.19.
Penggunaan Informasi yang Telah Diperoleh Selanjutnya

JAWABAN RESPONDEN	FREKUENSI	PROSENTASE
DIAPLIKASIKAN	39	14,3 %
MENAMBAH WAWASAN	160	58,9 %
DISEBARLUASKAN	73	26,8 %

Sumber: Data Primer, Kuesioner No 10

Dari data di atas dapat dibedakan kembali berdasarkan masing-masing program studi:

Tabel 1.20.
Penggunaan Informasi yang Telah Diperoleh Selanjutnya Berdasarkan Program Studi S1 Ilmu Komunikasi, Sistem Informasi dan Teknik Informatika

JAWABAN RESPONDEN	ILMU KOMUNI-KASI	SISTEM INFOR-MASI	TEKNIK INFORMA-TIKA
DIAPLIKASIKAN	6	6	27
MENAMBAH WAWASAN	26	33	101
DISEBARLUASKAN	8	20	45

Sumber: Data Primer, Kuesioner No 10

Dari data pada tabel di atas dapat diketahui bahwa jawaban terbanyak adalah responden yang menjawab bahwa informasi yang ada di *website* USM dapat menambah wawasan mereka, yakni sebanyak 160 responden/sebesar 58,9 %. Sementara 73 mahasiswa atau sebanyak 26,8 % mengaku menyebarkan informasi yang ada di *website* USM. Sedangkan mahasiswa yang memilih untuk mengaplikasikan informasi yang diperolehnya dari *website* USM hanya sejumlah 39 mahasiswa/sebesar 14,3 %. Hal ini menunjukkan bahwa berbagai informasi yang ada di *website* USM memiliki tingkat manfaat yang baik dalam menambah wawasan mahasiswa FTIK.

Untuk mengetahui sejauh mana tingkat manfaat informasi yang ada dalam *website* USM terhadap kebutuhan mahasiswa FTIK USM maka diajukan pertanyaan tersendiri dan hasilnya dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 1.21.
Manfaat Informasi Pengetahuan yang Diperoleh

KATEGORI	FREKUENSI	PROSENTASE
BERMANFAAT	158	58 %
CUKUP BERMANFAAT	109	40 %
TIDAK BERMANFAAT	5	2 %

Sumber: Data Primer, Kuesioner No 11

Dari data di atas dapat dibedakan kembali berdasarkan masing-masing program studi:

Tabel 1.22.
Manfaat Informasi Pengetahuan yang Diperoleh Berdasarkan Program Studi S1 Ilmu Komunikasi, Sistem Informasi dan Teknik Informatika

KATEGORI	ILMU KOMUNIKASI	SISTEM INFORMASI	TEKNIK INFORMATIKA
BERMANFAAT	19	43	96
CUKUP BERMANFAAT	20	15	74
TIDAK BERMANFAAT	1	1	3

Sumber: Data Primer, Kuesioner No 11

Dari data pada tabel di atas dapat diketahui bahwa jawaban terbanyak adalah responden yang menjawab bahwa informasi pengetahuan yang ada di *website* USM (www.usm.ac.id) diperoleh responden bermanfaat, yaitu sebanyak 109 responden atau sebesar 40 %. Sementara 109 mahasiswa atau sebanyak 40 % mengaku cukup bermanfaat akan informasi pengetahuan yang ada di *website* USM. Sedangkan 5 mahasiswa atau sebesar 2 % mengaku informasi pengetahuan yang ada di *website* USM tidak bermanfaat.

Sementara itu, inti dari hasil penelitian ini menunjukkan adanya hubungan antara penggunaan *website* USM dengan pemenuhan kebutuhan informasi pada

mahasiswa FTIK USM. Hal ini sekaligus menjawab hipotesa awal penelitian bahwa ada hubungan antara penggunaan *website* tersebut dengan pemenuhan kebutuhan informasi pada mahasiswa FTIK USM.

Dalam teori *uses and gratification* yang digunakan dalam penelitian ini dalam menggunakan media massa khalayak diasumsikan selalu mempunyai tujuan. Artinya, jika hipotesa penelitian ini terbukti ada hubungan antara penggunaan *website* dengan pemenuhan kebutuhan informasi pada mahasiswa FTIK USM maka *website* USM sudah berhasil memenuhi kebutuhan dan keingintahuan mahasiswa terkait informasi, baik yang bersifat akademik maupun non-akademik. Mahasiswa yang dalam hal ini disebut sebagai khalayak juga bersifat aktif karena mempunyai tujuan tertentu dalam mengakses *website*. Menurut hasil penelitian, keingintahuan mahasiswa tersebut terkait dengan 'Berita Fakultas', 'Kabar USM', 'Warta', 'Beasiswa', dan 'Lowongan Kerja', dimana kesemuanya itu terpenuhi dalam *website* USM.

Lebih lanjut, teori *uses and gratification* juga berasumsi bahwa ada kaitan antara pemuasan kebutuhan dengan pemilihan media massa. Di era komunikasi yang berbasis pada teknologi dan informasi ini, internet menjadi kebutuhan bagi banyak orang termasuk mahasiswa. Hadirnya bermacam-macam media massa membuat khalayak bebas menggunakan media yang ia anggap mempunyai *output* yang signifikan. Dalam penelitian ini, *website* USM dianggap mempunyai peran yang dapat diandalkan dalam memberikan informasi. Hal tersebut terlihat dalam tabel 1.19 dan 1.21. Pada tabel 1.19 menunjukkan bahwa informasi yang telah diperoleh dalam *website* oleh mahasiswa dianggap menambah wawasan. Sedangkan dalam tabel 1.21, mayoritas responden

menyakini bahwa informasi yang diperoleh bermanfaat bagi mahasiswa.

PENUTUP

1. Ada hubungan signifikan antara penggunaan *website* USM (www.usm.ac.id) dengan pemenuhan kebutuhan informasi pada mahasiswa Fakultas Teknologi Informasi dan Komunikasi USM.
2. *Website* USM (www.usm.ac.id) dapat memenuhi kebutuhan informasi pada mahasiswa Fakultas Teknologi Informasi dan Komunikasi Universitas Semarang.
3. Kebutuhan informasi mahasiswa terkait dengan 'Berita Fakultas', 'Kabar USM', 'Warta', 'Beasiswa', 'Lowongan Kerja' terpenuhi dalam *website* USM (www.usm.ac.id).

Daftar Pustaka

- Aji Supriyanto. 2007. *Pengantar Teknologi Informasi*. Jakarta: Salemba Infotek.
- Fajar Junaedi (Ed). 2011. *Komunikasi 2.0 Teoritisasi dan Implikasi*. Yogyakarta: Mata Padi Pressindo.
- Hamidi. 2007. *Metode Penelitian dan Teori Komunikasi*. Malang: UMM Press.
- Haryati. 2007. *Komunikasi di Era Digital, Paradigma Baru Bermedia*. Bandung: Jurnal Observasi.
- Jack Febrian. 2007. *Kamus Komputer dan Teknologi Informasi*. Bandung: Penerbit Informatika.
- Jalaludin Rahmat. 1989. *Metodologi Penelitian Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Masri Singarimbun dan Sofian Effendi. 1989. *Metode Penelitian Survey*. Jakarta: LP3S.
- Singgih Santoso. 2000. *SPSS Mengolah Data Statistik Secara Profesional*. Jakarta: Salemba Infotek.

