

TUGAS AKHIR

ANALISA PENGARUH MEDIA *FACEBOOK* TERHADAP PENINGKATAN WAKTU PENGGUNAAN KOMPUTER PADA USAHA WARNET

(Penelitian dilakukan di warnet Net 4 U serta
Bobby Game Center dan Internet)



Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan
studi Jurusan Teknik Industri Fakultas Teknik
Universitas Muhammadiyah Surakarta

Oleh :

DEDIK DWIYANTORO

D 600 020 166

**JURUSAN TEKNIK INDUSTRI FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
2011**

HALAMAN PERSETUJUAN

ANALISA PENGARUH MEDIA FACEBOOK TERHADAP PENINGKATAN WAKTU PENGGUNAAN KOMPUTER PADA USAHA WARNET (Penelitian dilakukan di warnet Net 4 U serta Bobby Game Center dan Internet)

Tugas Akhir ini telah diterima dan disahkan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Studi Strata Satu untuk memperoleh gelar Sarjana Teknik Jurusan Teknik Industri Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Surakarta

Hari/Tanggal : 2011

Disusun Oleh

Nama : DEDIK DWIYANTORO

NIM : D 600 020 166

Jurusan/Fakultas : Teknik Industri/Teknik

Menyetujui :

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

(M.Djunaidi, ST.MT)

(Siti Nandhiroh, ST.MEng)

HALAMAN PENGESAHAN

**ANALISA PENGARUH MEDIA FACEBOOK
TERHADAP PENINGKATAN WAKTU PENGGUNAAN
KOMPUTER PADA USAHA WARNET
(Penelitian dilakukan di warnet Net 4 U serta
Bobby Game Center dan Internet)**

Telah dipertahankan pada Sidang Pendadaran Tingkat Sarjana Jurusan Teknik
Industri Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Surakarta

Hari/Tanggal :

Jam :

Dewan Penguji :

Tanda Tangan

1. M.Djunaidi, ST, MT

(Ketua)

2. Siti Nandhiroh, ST, M.Eng

(Anggota)

3. Etika Muslimah, ST, MM, MT

(Anggota)

4. Hafidh Munawir, ST, M.Eng

(Anggota)

Mengetahui :

Dekan Fakultas Teknik

Ketua Jurusan Teknik Industri

(Ir. H. Agus Riyanto, MT)

(Ahmad Kholid A, ST. MT)

MOTTO

- ❖ **“Dan mintalah pertolongan dengan sabar dan sholat karena sesungguhnya hal itu memang berat melainkan atas orang-orang yang rendah diri”**

(Q.S Al Baqarah :45)

- ❖ **“Janganlah menjadi manusia yang baik tetapi jadilah manusia yang ingin menjadi manusia yang lebih baik karena akan selalu ada usaha yang baik didalamnya”**

(Penulis)

- ❖ **“Tetaplah lurus maka kamu akan berkumpul dengan orang yang se kufhu denganmu”**

(Penulis)

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah wa syukurillah atas terselesaikannya penulisan tugas akhir ini.

Semua ini penulis persembahkan kepada :

1. Bapak dan Ibu tercinta.
2. Kakak dan adikku tersayang yang selalu memberikanku kehangatan dalam keluarga,
3. Teman-teman Teknik Industri 02.
4. Teman-teman kos.
5. Semua pihak yang tidak bias saya sebutkan satu persatu yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan penulisan ini.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Syukur Alhamdulillah atas rahmat, hidayah dan karunia yang diberikan Allah SWT dan dengan usaha yang sungguh-sungguh akhirnya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan judul “ANALISA PENGARUH MEDIA FACEBOOK TERHADAP PENINGKATAN WAKTU PENGGUNAAN KOMPUTER PADA USAHA WARNET”. Penulisan skripsi ini dimaksudkan untuk melengkapi dan memenuhi syarat guna mendapatkan gelas sarjana Strata 1 (S-1) pada jurusan Teknik Industri Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan Tugas Akhir ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak yang telah turut menyumbang pikiran, tenaga, dan bimbingan kepada penulis baik secara langsung maupun tidak langsung. Untuk itu penulis mengucapkan banyak terima kasih dan penghargaan yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Ir. H. Agus Riyanto, MT selaku dekan fakultas teknik.
2. Bapak Ahmad Kholid A, ST, MT selaku kepala jurusan teknik industri.
3. Bapak M. Djunaidi, ST, MT selaku dosen serta pembimbing satu yang telah banyak membantu dalam penyusunan Tugas Akhir ini hingga selesai.
4. Ibu Siti Nandhiroh, ST, M.Eng selaku dosen serta pembimbing dua yang telah banyak membantu dalam penyusunan Tugas Akhir ini hingga selesai.

5. Ibu Etika Muslimah, ST, MM, MT selaku dosen penguji.
6. Bapak Hafidh Munawir, ST, M.Eng selaku dosen penguji.
7. Bapak dan Ibuku tercinta atas doa serta kasih sayang yang selalu diberikan kepadaku dan mendidikku selama ini.
8. Kakak dan adikku mas Danang dan dek Sari.
9. Teman-teman kos, *thanks for all, be a better be to the best.*

Akhirnya, segala kritik dan saran dari pembaca sangat penulis harapkan demi penyempurnaan Tugas Akhir ini. Segala kekeliruan yang terdapat dalam Tugas Akhir ini bersumber dan menjadi tanggung jawab penulis, sedangkan semua kebenaran yang terkandung didalamnya hanyalah dari-Nya. Semoga Tugas Akhir ini bermanfaat bagi kita semua khususnya para pembaca.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Surakarta, Maret 2011

Penulis

DAFTAR ISI

	Hal
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN MOTTO	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xiv
ABSTRAKSI	xv
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Perumusan Masalah	2
C. Batasan Masalah	2
D. Tujuan Penelitian	3

E. Manfaat Penelitian	3
F. Sistematika Penulisan	4
G. Asumsi Umum	5

BAB II LANDASAN TEORI

A. Wirausaha.....	6
B. Manajemen Kualitas Dalam Industri Jasa	7
C. Pelayanan Konsumen	9
D. Pengertian Warung Internet.....	11
E. Situs Jejaring Sosial.....	13
F. Facebook	15
G. Metode Yang Digunakan	16
H. Tinjauan Pustaka	27

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Obyek Penelitian	28
B. Prosedur Penelitian	29
C. Kerangka Pemecahan Masalah.....	34

BAB IV PENGUMPULAN DAN PENGOLAHAN DATA

A. Pengumpulan Data	35
B. Pengolahan Data	38
C. Analisa Pengolahan Data	54

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	58
B. Saran.....	58

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

	Hal
Tabel 2.1 Perbedaan Penelitian kuantitatif dan kualitatif	17
Tabel 2.2 Penelitian Terdahulu	27
Tabel 4.1 Data Hasil Penelitian di Warnet Net 4 U	36
Tabel 4.2 Data Hasil Penelitian di Bobby Game Center dan Internet	37
Tabel 4.3 Uji Validitas kuesioner warnet Net 4 U dengan program SPSS 12.0 <i>for windows</i>	38
Tabel 4.4 Uji Validitas kuesioner Bobby Game Center dan Internet dengan program SPSS 12.0 <i>for windows</i>	38
Tabel 4.5 Hasil Uji Validitas kuesioner pada warnet Net 4 U	39
Tabel 4.6 Hasil Uji Validitas kuesioner pada Bobby Game Center dan Internet	39
Tabel 4.7 Hasil Uji Reliabilitas warnet Net 4 U dengan menggunakan program SPSS 12.0 <i>for windows</i>	40
Tabel 4.8 Hasil Uji Reliabilitas Bobby Game Center dan Internet dengan menggunakan program SPSS 12.0 <i>for windows</i>	40

Tabel 4.9 Hasil Uji Reliabilitas kuesioner pada warnet Net 4 U dan Bobby Game Center dan Internet	40
Tabel 4.10 Hasil Uji Normalitas warnet Net 4 U dengan menggunakan program SPSS 12.0 <i>for windows</i>	41
Tabel 4.11 Hasil Uji Normalitas Bobby Game Center dan Internet dengan menggunakan program SPSS 12.0 <i>for windows</i>	42
Tabel 4.12 Uji Statistik Deskriptif warnet Net 4 U dengan program SPSS 12.0 <i>for windows</i>	43
Tabel 4.13 Hasil Uji Statistik Deskriptif warnet Net 4 U	43
Tabel 4.14 Uji Statistik Deskriptif di Bobby Game Center dan Internet dengan program SPSS 12.0 <i>for windows</i>	44
Tabel 4.15 Hasil Uji Statistik Deskriptif Bobby Game Center dan Internet...	44
Tabel 4.16 Hasil Uji T Paired warnet Net 4 U dengan menggunakan program SPSS 12.0 <i>for windows</i>	46
Tabel 4.17 Hasil Uji T Paired Bobby Game Center dan Internet dengan menggunakan program SPSS 12.0 <i>for windows</i>	46
Tabel 4.18 Hasil Uji T Paired kuesioner pada warnet Net 4 U dan Bobby Game Center dan Internet	46

Tabel 4.19 Hasil Uji Regresi warnet Net 4 U dengan menggunakan program SPSS 12.0 <i>for windows</i>	47
Tabel 4.20 Hasil Uji Regresi Bobby Game Center dan Internet dengan menggunakan program SPSS 12.0 <i>for windows</i>	48
Tabel 4.21 Hasil Analisis Regresi Berganda warnet Net 4 U	48
Tabel 4.22 Hasil Analisis Regresi Berganda Bobby Game Center dan Internet	50
Tabel 4.23 Hasil Uji Korelasi di warnet Net 4 U dengan menggunakan program SPSS 12.0 <i>for windows</i>	52
Tabel 4.24 Hasil Uji Korelasi Bobby Game Center dan internet dengan menggunakan program SPSS 12.0 <i>for windows</i>	53
Tabel 4.25 Nilai Korelasi waktu penggunaan internet dengan masing-masing variabel di warnet Net 4 U	53
Tabel 4.26 Nilai Korelasi waktu penggunaan internet dengan masing-masing variabel di Bobby Game Center dan Internet	54

DAFTAR GAMBAR

	Hal
Gambar 2.1 Hubungan linier	25
Gambar 2.2 Hubungan Nonlinier	26
Gambar 3.1 Kerangka Pemecahan Masalah	34

ABSTRAKSI

Dalam usaha pelayanan jasa internet atau sering disebut warnet, banyak hal yang bisa mempengaruhi penilaian konsumen terhadap suatu warnet, dari sistem parkir, kenyamanan dalam menggunakan komputer, sampai dengan hal kecil seperti berapa banyak fasilitas akses internet (firefox, opera, dll) yang tersedia.

Dengan munculnya jejaring sosial terutama setelah hadirnya facebook dan meningkatnya pengguna jejaring sosial maka para pengusaha warnet seharusnya memanfaatkan fenomena ini guna menaikkan nilai kepuasan pelanggan.

Penulisan tugas akhir ini untuk mengetahui dan menganalisa pengaruh media facebook terhadap peningkatan waktu penggunaan internet dimana dalam pengolahan datanya menggunakan metode uji statistik SPSS 12.0 for window yaitu uji Validitas, Reliabilitas, Normalitas, Statistik Deskriptif, T Paired, Regresi dan Korelasi.

Hasil penelitian untuk warnet Net 4 U menunjukkan facebook berpengaruh terhadap peningkatan waktu penggunaan komputer sebesar 66,18% sedangkan untuk Bobby Game Center dan Internet 20,36%, maka keberadaan facebook ini harus diperhitungkan keberadaannya.

Kata Kunci : Facebook, Warnet, Uji Statistik