

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dewasa ini perkembangan teknologi sangat pesat begitu pula kemajuan dunia komunikasi pun berkembang cepat. Termasuk komunikasi melalui dunia maya atau lebih dikenal dengan internet. Berbagai layanan komunikasi bermunculan. Diawali dengan adanya *email* kemudian *friendster* dan yang terakhir yaitu *facebook* dan *twitter*. Dari sekian banyak layanan komunikasi internet tersebut, *facebook* untuk saat ini menjadi media yang sangat digemari. Selain lebih sederhana dari sisi penggunaannya, media ini juga bisa dikatakan sebagai gabungan dari beberapa layanan komunikasi lainnya seperti *email*, *friendster*, dan *yahoo messenger*. Disamping itu *facebook* juga menyediakan layanan-layanan yang belum pernah ada sebelumnya, misalkan layanan *import video* yang berfungsi sebagai suatu layanan yang disediakan bagi pengguna *facebook* untuk meng-*upload* video, sehingga teman-teman dari pengguna *facebook* yang meng-*upload* video tersebut bisa melihatnya. Atau layanan aplikasi yang disediakan oleh *facebook*. Didalam layanan ini tersedia berbagai jenis *game online* dan *future-future*. Dari layanan ini para pengguna *facebook* bisa mengakses *game online* dari *account facebook*-nya.

Melihat pertumbuhan dan perkembangan dunia usaha internet khususnya penyewaan jasa internet atau sering kita sebut sebagai warung internet

(warnet) serta keberadaan *facebook* yang menjadi suatu fenomena akhir-akhir ini, penyusun tertarik untuk meneliti seberapa berpengaruhnya keberadaan *facebook* terhadap peningkatan waktu penggunaan komputer pada usaha warnet. Dalam penyusunan tugas akhir ini penyusun memilih dua tempat warnet sebagai obyek penelitian yang berlokasi tidak berdekatan dan masih dalam satu area industri. Hal ini dikarenakan supaya penyusun bisa membandingkan seberapa besar pengaruh *facebook* terhadap peningkatan waktu penggunaan komputer di tiap-tiap warnet tersebut dan keberadaan kedua warnet ini terhitung masih baru.

1.2 Perumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, maka perumusan masalah pada penelitian ini adalah berpengaruhkah media *facebook* terhadap peningkatan waktu penggunaan komputer pada usaha warnet?

1.3 Batasan Masalah

Supaya pembahasan materi dalam penyusunan laporan tugas akhir ini tidak melebar maka dibutuhkan batasan-batasan masalah. Adapun batasan masalahnya adalah sebagai berikut :

1. Penelitian dilakukan di warnet Net 4 U serta Bobby Game Center dan Internet.

2. Masalah yang dibahas dalam penyusunan tugas akhir ini adalah menganalisa pengaruh media *facebook* terhadap peningkatan waktu penggunaan komputer pada usaha warnet.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin diperoleh sebagai acuan untuk penelitian adalah mengetahui dan mengevaluasi pengaruh media *facebook* terhadap peningkatan waktu penggunaan komputer pada usaha warnet.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah :

1. Diketuinya pengaruh *facebook* terhadap peningkatan waktu penggunaan komputer pada usaha warnet.
2. Penelitian ini bisa menjadi referensi bagi pembaca khususnya bagi para pengusaha tentang bagaimana melakukan penelitian guna mengembangkan usahanya.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, sistematika penelitian, dan asumsi umum.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang pengertian wirausaha, manajemen kualitas dalam industri jasa, pelayanan konsumen, pengertian warung internet (warnet), situs jejaring sosial, *facebook*, metode yang digunakan, tinjauan pustaka.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini membahas tentang obyek penelitian, prosedur penelitian, dan kerangka pemecahan masalah.

BAB IV PENGUMPULAN DAN PENGOLAHAN DATA

Bab ini membahas tentang pengumpulan data, pengolahan data, dan analisa hasil pengolahan data.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini membahas tentang kesimpulan dan saran.

1.7 Asumsi Umum

Guna mempermudah penelitian ini, penyusun memberikan asumsi-asumsi yang bersifat umum, asumsi-asumsi ini berlaku untuk kedua tempat obyek penelitian. Asumsi-asumsi umum ini adalah sebagai berikut :

1. Waktu yang akan digunakan sebagai data untuk perhitungan ditentukan oleh responden itu sendiri.
2. Pengukuran akan dikonversikan untuk waktu satu bulan. Hal ini bertujuan untuk menyamakan satuan waktu.
3. Segala hal yang berpengaruh terhadap peningkatan dan hambatan dalam usaha warnet ini diabaikan atau tidak dianalisis.