

**ANALISIS PENGARUH KUALITAS SISTEM, EFEKTIVITAS
PENGUNAAN, KEMUDAHAN PENGGUNAAN DAN
MOTIVASI BELAJAR TERHADAP KEPUASAN
PENGGUNA SISTEM MEDIA DIGITAL
AUDIOWORKSTATION PADA
APLIKASI FL STUDIO**

TUGAS AKHIR
Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Kelulusan
Program Pendidikan Diploma III

Oleh :
Alvandi Sinaga
2015010015



JURUSAN MANAJEMEN INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA & KOMPUTER-LIKMI
BANDUNG
2020

**ANALISIS PENGARUH KUALITAS SISTEM, EFEKTIVITAS
PENGUNAAN, KEMUDAHAN PENGGUNAAN DAN
MOTIVASI BELAJAR TERHADAP KEPUASAN
PENGGUNA SISTEM MEDIA DIGITAL
AUDIOWORKSTATION PADA
APLIKASI FL STUDIO**

Oleh :
Alvandi Sinaga
2015010015

Bandung, 18 Februari 2020

Menyetujui,

Dhanny Setiawan, S.T., M.T.
Pembimbing

Kezia Stefani, S.T., M.Kom.
Ketua Jurusan

JURUSAN MANAJEMEN INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA & KOMPUTER-LIKMI
BANDUNG
2020

ABSTRAK

Peranan teknologi untuk memajukan dan mengembangkan industri musik sangat berperan penting, tidak hanya alat-alat musik yang lengkap, *soundsystem* yang mahal, *soundengineering* yang mahir dan pemain musik yang hebat. Teknologi tidak hanya merambat pada satu bidang industri, seperti industri untuk restoran, jual beli online, manufaktur, pemerintahan dan bidang industri lainnya. Pemerintah Indonesia yang saat ini memegang prinsip ekonomi kreatif serta mengembangkannya, memilih industri musik menjadi salah satu sektor dipengembangan ekonomi kreatif. Inilah yang menjadi pertimbangan bagi peneliti untuk menyusun tugas akhir yang berjudul **“ANALISIS PENGARUH KUALITAS SISTEM, EFEKTIVITAS PENGGUNAAN, KEMUDAHAN PENGGUNAAN DAN MOTIVASI BELAJAR TERHADAP KEPUASAN PENGGUNA SISTEM MEDIA DIGITAL AUDIO WORKSTATION PADA APLIKASI FL STUDIO”**.

Penelitian ini dilakukan kepada para pengguna aplikasi DAW pada aplikasi FL Studio, dimana tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh kualitas sistem, efektivitas penggunaan, kemudahan penggunaan, motivasi belajar terhadap kepuasan pengguna sistem media digital audio *workstation* pada aplikasi FL Studio. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan metode *purposive sampling* (penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu). Jumlah sampel yang diambil dalam penelitian ini sebesar 30 responden, menimbang bahwa tidak terlalu banyak yang memakai aplikasi FL Studio sebagai pilihan media *digital audio workstation*, disamping itu juga banyaknya aplikasi pilihan lainnya yang disediakan oleh para pengembang dari perusahaan lain. Sumber data pada penelitian ini adalah penyebaran kuesioner dengan menggunakan skala Likert untuk pengukuran variabelnya.

Model penelitian yang digunakan adalah model regresi linear berganda dan pengolahan data menggunakan *software* SPSS versi 21. Uji T dilakukan untuk mengetahui pengaruh kualitas sistem, efektivitas penggunaan, kemudahan penggunaan dan motivasi belajar terhadap kepuasan pengguna sistem media *digital audio workstation* pada aplikasi FL Studio secara individu dengan membandingkan nilai T_{tabel} dengan T_{hitung} atau dilakukan untuk mengetahui pengaruh kualitas sistem, efektivitas penggunaan, kemudahan penggunaan dan motivasi belajar terhadap kepuasan pengguna sistem media digital audio *workstation* pada aplikasi FL Studio secara simultan (bersama-sama) dengan membandingkan nilai F_{tabel} dengan F_{hitung} .

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kualitas sistem, efektivitas penggunaan, kemudahan penggunaan dan motivasi belajar secara bersama-sama berpengaruh positif terhadap kepuasan pengguna sistem media digital *audio workstation* pada aplikasi FL Studio.

Dengan konsep penelitian ini diharapkan memberi nilai yang menarik sehingga musik dan aplikasi pendukungnya menjadi satu kesatuan yang saling terikat untuk mengembangkan skill seseorang dalam bidang musik.

Kata Kunci : kualitas sistem, efektivitas penggunaan, kemudahan penggunaan, motivasi belajar dan kepuasan pengguna.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yesus Kristus atas berkat kasih, karunia dan penyertaan-Nya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “ANALISIS PENGARUH KUALITAS SISTEM, EFEKTIVITAS PENGGUNAAN, KEMUDAHAN PENGGUNAAN DAN MOTIVASI BELAJAR TERHADAP KEPUASAN PENGGUNA SISTEM MEDIA DIGITAL AUDIO WORKSTATION PADA APLIKASI FL STUDIO”. Penyusunan tugas akhir ini dimaksudkan untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Diploma Komputer jurusan Manajemen Informatika dan bidang keahlian Manajemen Bisnis di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK- LIKMI) Bandung.

Dengan selesainya penyusunan tugas akhir ini penulis ingin menyampaikan rasa syukur dan terima kasih kepada semua pihak yang Tuhan pakai untuk membantu penulis baik melalui doa, dukungan, bimbingan, bantuan, nasihat maupun saran dalam penyusunan tugas akhir ini. Penulis ingin mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya terutama kepada :

1. Dhanny Setiawan, S.T., M.T., selaku dosen pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan arahan, tanggapan, dan memotivasi penulis selama penyusunan tugas akhir ini.
2. Gereja Bethel Injil Sepenuh, sebagai salah satu lembaga denominasi gereja yang banyak berperan membantu penulisi, GBIS Kristus Gembala Pekanbaru, GBIS Kristus Pembela Bandung, GBIS Hermon Bandung & GBIS Syalom Tembilahan.
3. STMIK LIKMI yang telah memberikan kesempatan pada penulis untuk memperoleh pendidikan, serta seluruh dosen STMIK LIKMI yang telah memberikan ilmu pengetahuan yang membantu kelancaran dalam penyusunan tugas akhir ini.
4. Keluarga penulis yang tidak henti-hentinya mendukung melalui doa serta memberi dukungan secara moril maupun materi sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

5. Pdt. B.T Sitompul, Pdt. Philips Sutisna, Pdt. Jacob Sutisna, Ibu Kristianti Lumanta, Pdt. R. Hisar Hasugian, Pdt. Daniel Kencana, Om Yusuf Budiasa, Ko Yonathan, Ci Lea, Oma Lydia Surya, Bintang Suarma, Lisma Nainggolan, Yosef Steven, Ci Fera Muiani dan Ci Noviana Wiguna yang mendukung perkuliahan peneliti selama kuliah di STMIK LIKMI.
6. Vina Selvia Dwiyanti yang memberikan ide-ide, memotivasi, memberikan semangat dan mendukung proses pengerjaan tugas akhir ini.
7. Semua staf perpustakaan STMIK LIKMI yang membantu dalam proses peminjaman buku terhadap penulis dalam mengumpulkan materi tugas akhir.
8. Seluruh responden yang telah meluangkan waktu untuk mengisi kuesioner serta memberikan kritik dan saran yang bermanfaat bagi penulis.
9. Teman-teman seperjuangan yang telah selesai menyelesaikan tugas akhir, maupun teman-teman yang sedang menyusun tugas akhir.
10. Semua pihak yang telah banyak membantu penulis secara langsung maupun tidak langsung, yang namanya tidak tercantum dalam penulisan ini.

Penulis menyadari bahwa masih terdapat banyak sekali kekurangan dalam penyusunan tugas akhir ini. Oleh karena itu peneliti siap menerima setiap kritik dan saran untuk memperbaiki kekurangan yang ada. Akhir kata, besar harapan peneliti agar tugas akhir ini bermanfaat bagi pihak-pihak terkait dan rekan-rekan mahasiswa STMIK LIKMI Bandung.

Bandung, 25 November 2019

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR RUMUS.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Maksud dan Tujuan.....	2
1.4 Batasan Masalah	3
1.5 Metode Penelitian.....	3
1.5.1 Studi Pustaka.....	3
1.5.2 Pengumpulan Data	4
1.5.3 Pengolahan Data	4
1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Konsep Dasar Sistem Informasi.....	6
2.2 Devinisi Variabel.....	6
2.2.1 Analisis Kuantitatif dan Tahapan-Tahapan Pengolahan Data	7
2.2.2 Kualitas Sistem	8
2.2.3 Efektivitas Penggunaan	9
2.2.4 Kemudahan Penggunaan	9

2.2.5	Motivasi Belajar.....	10
2.2.6	Kepuasan Pengguna	11
2.3	Definisi Variabel	12
2.3.1	Pengaruh kualitas sistem terhadap kepuasan pengguna	12
2.3.2	Pengaruh efektivitas penggunaan terhadap kepuasan pengguna.....	12
2.3.3	Pengaruh kemudahan penggunaan terhadap kepuasan pengguna ...	13
2.3.4	Pengaruh motivasi belajar terhadap kepuasan pengguna.....	13
2.4	Analisis Kuantitatif dan Tahapan-Tahapan Pengolahan Data	13
2.4.1	Statistika	14
2.4.2	Data	14
2.4.3	Populasi	16
2.4.4	Sampel.....	17
2.4.5	Regresi	19
2.4.5.1	Regresi linear	20
2.4.5.2	Regresi Non-linear	21
2.4.6	Uji korelasi.....	22
2.4.7	Uji asumsi klasik	24
2.4.7.1	Uji multikolinearitas	24
2.4.7.2	Uji heteroskedastisitas	25
2.4.7.3	Uji normalitas	26
2.4.8	Uji validitas	26
2.4.9	Uji reliabilitas.....	27
2.4.10	Uji hipotesis.....	27
2.4.10.1	Uji T (<i>T-Test</i>).....	28
2.4.10.2	Uji F (<i>F-Test</i>).....	29

2.4.11	Koefesien determinasi	30
2.5	Perangkat Lunak Yang Digunakan	30
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		32
3.1	FL STUDIO	32
3.1.1	Jendela Utama.....	33
3.1.1.1	Preset.....	33
3.1.1.2	Toolbar Shortcut.....	34
3.1.1.3	Instrumen	34
3.1.1.4	Composing dan Sequencing	35
3.2	Populasi dan Sampel Penelitian	35
3.2.1	Populasi	35
3.2.2	Sampel.....	36
3.3	Metode Pengumpulan Data	36
3.3.1	Teknik Pengumpulan Data	36
3.3.2	Analisis Deskriptif	36
3.4	Model Penelitian	37
3.5	Operasional Variabel	39
3.6	Metode Pengujian Instrumen Penelitian	41
3.6.1	Uji Korelasi.....	41
3.6.2	Uji Regresi.....	42
3.6.3	Uji Asumsi klasik	44
3.6.3.1	Uji Multikolinearitas	44
3.6.3.2	Uji Heteroskedastitas.....	44
3.6.3.3	Uji Normalitas	44
3.6.4	Uji Validitas dan Uji Reliabilitas	45

3.6.4.1	Uji Validitas	45
3.6.4.2	Uji Reliabilitas	45
3.6.5	Uji Hipotesis.....	46
3.6.5.1	Uji Hipotesis secara Parsial (Uji T).....	46
3.6.5.2	Uji Hipotesis secara Simultan (Uji F).....	47
3.7	Metode Analisis Data	48
3.7.1	Statistik Deskriptif	48
3.7.2	Model Regresi.....	49
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....		49
4.1	Profil Responden (Karakteristik Responden)	49
4.1.1	Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin.....	49
4.1.2	Karakteristik Responden Berdasarkan Jenjang Pendidikan	50
4.2	Pengujian Model	51
4.2.1	Hasil Uji Validitas	51
4.2.2	Hasil Uji Reliabilitas	55
4.2.3	Hasil Uji Korelasi	57
4.2.3.1	Uji Korelasi Kualitas Sistem dengan Kepuasan Pengguna	57
4.2.3.2	Uji Korelasi Efektivitas Penggunaan & Kepuasan Pengguna.....	58
4.2.3.3	Uji Korelasi Kemudahan Penggunaan & Kepuasan Pengguna	59
4.2.3.4	Uji Korelasi Motivasi Belajar dengan Kepuasan Pengguna ..	60
4.3	Pengujian Data dan Asumsi Model	60
4.3.1	Hasil Uji Normalitas	61
4.3.2	Hasil Uji Multikolinearitas	62
4.3.3	Hasil Uji Heteroskedastisitas	62
4.4	Analisis dan Interpretasi.....	63

4.4.1 Analisis Deskriptif	63
4.4.2 Analisis Model Regresi Berganda	64
4.4.3 Analisis Hipotesis	65
4.4.3.1 Hasil Uji Hipotesis Secara Parsial	66
4.4.3.2 Hasil Uji Hipotesis Secara Simultan	68
4.4.3.3 Hasil Uji Koefesien Determinasi.....	69
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	70
5.1 Kesimpulan	70
5.2 Saran.....	72
DAFTAR PUSTAKA	73
LAMPIRAN	76

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1	Interface (antarmuka) loading membuka software FL Studio	32
Gambar 3.2	Tampilan awal FL Studio	33
Gambar 3.3	Shortcut panel FL Studio	34
Gambar 3.4	Instumen Interface	34
Gambar 3.5	Interface Composing dan Sequencing.....	35
Gambar 3.6	Model Penelitian	38
Gambar 4.1	Pie Chart Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin.....	49
Gambar 4.2	Pie Chart Karakteristik Responden Berdasarkan Jenjang Pendidikan	50
Gambar 4.3	Uji NormalitasHistogram Model Regresi	61
Gambar 4.4	Uji Normalitas P-P Plot Model Regresi	61
Gambar 4.5	Hasil Uji Heteroskedatisitas Model Regresi.....	62

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Penggunaan Skala Dalam Pengukuran Kuesioner	37
Tabel 3.2	Variabel dan Indikator Kinerja	39
Tabel 3.3	Pedoman Untuk Memberikan Interpretasi Terhadap Koefesien Korelasi	42
Tabel 3.4	Kriteria Presentase Tanggapan Responden.....	49
Tabel 4.1	Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin.....	49
Tabel 4.2	Karakteristik Responden Berdasarkan Jenjang Pendidikan.....	50
Tabel 4.3	Hasil Uji Validitas Variabel Kualitas Sistem	51
Tabel 4.4	Hasil Uji Validitas Variabel Kualitas Efektivitas Penggunaan	52
Tabel 4.5	Hasil Uji Validitas Variabel Kualitas Kemudahan Penggunaan	52
Tabel 4.6	Hasil Uji Validitas Variabel Kualitas Motivasi Belajar.....	53
Tabel 4.7	Hasil Uji Validitas Variabel Kualitas Kepuasan Pengguna	54
Tabel 4.8	Hasil Uji Validitas Kuesioner Penelitian	54
Tabel 4.9	Hasil Uji Reliabilitas Variabel Kualitas Kualitas Sistem	55
Tabel 4.10	Hasil Uji Reliabilitas Variabel Kualitas Efektivitas Penggunaan	55
Tabel 4.11	Hasil Uji Reliabilitas Kualitas Kemudahan Penggunaan	56
Tabel 4.12	Hasil Uji Reliabilitas Variabel Motivasi Belajar.....	56
Tabel 4.13	Hasil Uji Reliabilitas Variabel Kepuasan Pengguna	56
Tabel 4.14	Hasil Uji Reliabilitas Variabel Kuesioner Penelitian	57
Tabel 4.15	Hasil Uji Korelasi Kualitas Sistem dan Kepuasan Pengguna	57
Tabel 4.16	Hasil Uji Korelasi Efektivitas Penggunaan dan Kepuasan Pengguna	58
Tabel 4.17	Hasil Uji Korelasi Kemudahan Penggunaan dan Kepuasan Pengguna	59
Tabel 4.18	Hasil Uji Korelasi Motivasi Belajar dan Kepuasan Pengguna	60
Tabel 4.19	Hasil Uji Korelasi Multikolinearitas Model Regresi.....	62
Tabel 4.20	Statistik Deskriptif.....	63
Tabel 4.21	Hasil Analisis Regresi Linear Berganda	64
Tabel 4.22	Analisis Uji Hipotesis Secara Parsial (Uji t)	66
Tabel 4.23	Analisis Uji Hipotesis Secara Simultan (Uji F)	68

Tabel 4.24 Hasil Uji Koefesien Determinasi.....	69
---	----

DAFTAR RUMUS

Rumus 2.1	Regresi Linear Sederhana.....	20
Rumus 2.2	Regresi Linear Berganda.....	20
Rumus 2.3	Regresi Polinomial.....	21
Rumus 2.4	Regresi Eksponensial.....	21
Rumus 2.5	Regresi Geometrik.....	21
Rumus 2.6	Regresi Hiperbola.....	21
Rumus 2.7	Korelasi <i>Pearson Product Moment</i>	22
Rumus 2.8	Korelasi <i>Rank Spearman</i>	23
Rumus 2.9	Korelasi <i>Kendall Tau</i>	23
Rumus 2.10	Korelasi Parsial.....	24
Rumus 2.11	Uji Reliabilitas.....	27
Rumus 2.12	Uji T (<i>T-Test</i>).....	29
Rumus 2.13	Uji F (<i>F-Test</i>).....	29
Rumus 2.14	Koefesien Determinasi.....	30
Rumus 3.1	Uji Korelasi.....	42
Rumus 3.2	Uji Regresi.....	42
Rumus 3.3	Uji T (<i>T-Test</i>).....	47
Rumus 3.4	Uji F (<i>F-Test</i>).....	48
Rumus 3.5	Statistik Deskriptif.....	48
Rumus 3.6	Statistik Deskriptif Responde.....	49
Rumus 3.7	Model Regresi.....	49

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN I “IDENTITAS RESPONDEN”.....	76
LAMPIRAN II “KUESIONER”	77
LAMPIRAN III “PENGOLAHAN DATA SPSS”	80
LAMPIRAN IV “TABULASI DATA”	91

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Musik dapat mempengaruhi otak, hubungan saling mempengaruhi ini terjadi oleh komponen otak yang terletak dibagian tengah otak, yang disebut dengan sistem *limbik*. Inilah pusat emosi yang memungkinkan seorang individu melihat masalah tidak saja dari satu sudut, yakni rasionalitas, tetapi juga melihatnya dengan pendekatan emosi dan intuisi.

Penelitian menunjukkan bahwa belajar lebih mudah jika pelajar dalam kondisi santai, hal ini disebabkan karena otak dan jantung dalam keadaan yang relaks. kebanyakan genre musik memiliki ketukan yang sama dengan detak jantung manusia.

Rentang usia 10 tahun hingga usia 25 tahun adalah usia dimana seseorang memiliki keinginan dan ambisi yang kuat untuk mencoba sesuatu yang digemari, sering dikenal dengan istilah hobi, khususnya dalam dunia sekuler, audio *mixing, recording, editing*, merupakan salah satu penunjang yang seseorang untuk mengembangkan bakatnya.

Banyak penelitian yang membuktikan bahwa musik mendorong seseorang untuk belajar, sehingga peneliti-peneliti terdahulu menganggap peranan penting musik dalam kegiatan belajar mengajar yang memiliki tujuan, mekanisme, prosedur, langkah-langkah, metode dan teknik yang direncanakan atau didesain untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

FL Studio salah satu aplikasi yang menjadi andalan dan pilihan sejumlah kalangan musisi untuk melakukan proses *mixing* audio, dengan berbagai fitur-fitur yang tersedia, mulai dari *recording, editing, mixing, dan rendering* dalam aplikasi tersebut yang sangat mendukung untuk proses audio *mixing* didalam bidang *music production*.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis tertarik untuk mengetahui sejauh apa pengaruh musik dan software bagi para pengguna aplikasi FL Studio. Oleh sebab itu, penulis tertarik menulis tugas akhir yang berjudul **“ANALISIS PENGARUH KUALITAS SISTEM, EFEKTIVITAS PENGGUNAAN, KEMUDAHAN PENGGUNAAN DAN MOTIVASI BELAJAR TERHADAP KEPUASAN PENGGUNA SISTEM MEDIA DIGITAL AUDIO WORKSTATION PADA APLIKASI FL STUDIO”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pengaruh kualitas sistem terhadap kepuasan pengguna sistem media digital audio *workstation* pada aplikasi FL Studio ?
2. Bagaimana pengaruh efektivitas penggunaan terhadap kepuasan pengguna sistem media digital audio *workstation* pada aplikasi FL Studio ?
3. Bagaimana pengaruh kemudahan penggunaan terhadap kepuasan pengguna sistem media digital audio *workstation* pada aplikasi FL Studio ?
4. Bagaimana pengaruh motivasi belajar terhadap kepuasan pengguna sistem media digital audio *workstation* pada aplikasi FL Studio ?
5. Bagaimana pengaruh kualitas sistem, efektivitas penggunaan, kemudahan penggunaan, motivasi belajar secara bersama-sama terhadap kepuasan pengguna sistem media digital audio *workstation* pada aplikasi FL Studio ?

1.3 Maksud dan Tujuan

Maksud dari penyusunan tugas akhir ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan pada program Diploma III (D3) di STMIK-LIKMI dengan jurusan Manajemen Informatika dan bidang keahlian Manajemen Bisnis.

Dalam penelitian tugas akhir ini, penulis menjabarkan tujuan yang ingin dicapai dan sesuai dengan topik yang ingin dibahas, antara lain:

1. Menganalisis pengaruh kualitas sistem terhadap kepuasan pengguna sistem media digital audio *workstation* pada aplikasi FL Studio.
2. Menganalisis pengaruh efektivitas penggunaan terhadap kepuasan pengguna sistem media digital audio *workstation* pada aplikasi FL Studio.
3. Menganalisis pengaruh kemudahan penggunaan terhadap kepuasan pengguna sistem media digital audio *workstation* pada aplikasi FL Studio.
4. Menganalisis pengaruh motivasi belajar terhadap kepuasan pengguna sistem media digital audio *workstation* pada aplikasi FL Studio.

5. Menganalisis pengaruh kualitas sistem, efektivitas penggunaan, kemudahan penggunaan, motivasi belajar secara bersama-sama terhadap kepuasan pengguna sistem media digital audio *workstation* pada aplikasi FL Studio.

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang di atas dan untuk menghindari meluasnya topik yang akan diteliti, maka penulis membatasi permasalahan agar penyusunan tugas akhir ini tidak menyimpang dari tujuan yang akan dicapai dan pembahasan akan lebih terfokus. Berikut ini adalah pembatasan masalah yang akan dibahas:

1. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah kualitas sistem, efektivitas penggunaan, kemudahan penggunaan, motivasi belajar sistem media digital audio *workstation* pada aplikasi FL Studio.
2. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah kepuasan pengguna sistem media digital audio *workstation* pada aplikasi FL Studio.

1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan cara bagaimana untuk menyelidiki masalah tertentu, yang memerlukan jawaban sesuai dengan aturan dan kaidah yang berlaku untuk memperoleh kebenaran ilmiah. Kebenaran ilmiah yang diperoleh harus sesuai dengan fakta dan aturan, bersifat objektif, masuk akal dan memiliki asumsi.

Penulis menggunakan beberapa metode penelitian dalam penyusunan tugas akhir untuk memperoleh fakta dan mengumpulkan data yang diperlukan.

1.5.1 Studi Pustaka

Studi pustaka sangat berperan penting dalam sebuah penelitian untuk menentukan hubungan antara masalah. Selain itu penelitian akan lebih terfokus, baik oleh teori-teori yang sudah ada maupun oleh bukti nyata, yaitu hasil-hasil penelitian, kesimpulan dan saran.

Sebuah penelitian akan menghasilkan suatu karya ilmiah, karena itu seorang peneliti harus mampu memberi sumbangan terhadap kemajuan ilmu pengetahuan. Pemeriksaan

yang teliti perlu dilakukan, seperti pemilihan judul, agar jangan sampai terjadi duplikasi terhadap masalah yang sudah diteliti oleh orang lain.

1.5.2 Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan kegiatan untuk mencari data lapangan yang akan digunakan untuk menjawab permasalahan penelitian. Secara umum, data terbagi menjadi dua, yaitu data primer dan data sekunder. Data primer adalah data yang diperoleh langsung dari lapangan, sedangkan data sekunder adalah data yang diperoleh secara tidak langsung dari lapangan. Teknik yang digunakan untuk pengumpulan data pada penelitian ini adalah:

1. Kuesioner / angket

Kuesioner adalah teknik pengumpulan data dan informasi yang mempelajari sikap-sikap, keyakinan, perilaku dan karakteristik dari responden. Dengan menggunakan kuesioner, analis mengukur apa yang ditemukan dalam hasil kuesioner. Responden yang diteliti pada penelitian ini adalah para pengguna aplikasi FL Studio.

1.5.3 Pengolahan Data

Pengolahan data merupakan langkah penting dalam penelitian untuk memberikan makna atau kesimpulan terhadap data yang telah disajikan oleh penulis. Secara umum diasumsikan bahwa operasi data tersebut dilaksanakan oleh perintah mesin atau komputer, meskipun diantaranya dapat juga dilakukan secara manual

Pengolahan data dalam penelitian ini menggunakan aplikasi SPSS (*Statistical Package for the Social Science*) versi 22.0. Penulis menggunakan aplikasi SPSS untuk menguji pengaruh antara variabel bebas terhadap variabel terikat, uji korelasi, uji regresi, uji asumsi klasik, uji validitas dan reabilitas, uji hipotesis, statistik deskriptif, dan koefisien determinasi. Peneliti dapat dengan mudah dan cepat mengolah data dengan hasil yang akurat sehingga hasilnya dapat dipertanggungjawabkan dikemudian hari.

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada responden yang memakai aplikasi FL Studio dan tidak dibatasi oleh wilayah.

Penelitian ini dilakukan selama tiga bulan terhitung sejak bulan Oktober 2019 hingga Desember 2019.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan berisi gambaran secara singkat mengenai materi yang dibuat dalam tugas akhir yang menjelaskan perincian dan keterkaitan antar bab atau subbab. Penulis menggunakan sistematika penulisan tugas akhir sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini diuraikan untuk menjelaskan mengenai latar belakang dilakukannya penelitian. Selain itu akan dibahas pula mengenai rumusan masalah, maksud dan tujuan dari penelitian, batasan masalah yang sedang dibahas, metodologi penelitian, serta lokasi dan waktu penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan tentang landasan teori sistem informasi, teori-teori yang mendukung untuk variabel bebas dan variabel terikat, teori yang mendukung pengaruh antara variabel bebas terhadap variabel terikat, teori analisis kuantitatif, tahapan pengolahan data dan perangkat lunak yang digunakan untuk pengolahan data.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menjelaskan mengenai tinjauan umum objek penelitian beserta dengan populasi dan sampel penelitian, metode pengumpulan data, model penelitian, operasionalisasi variabel, metode pengujian instrumen penelitian (uji statistik), dan metode analisis data.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi penjelasan mengenai analisis terhadap hasil pengolahan data yang diperoleh penulis serta pembahasan hipotesisnya

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini penulis akan memberikan kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan dan saran-saran yang dapat memberikan manfaat bagi pihak yang membutuhkan.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Konsep Dasar Sistem Informasi

Pengertian sistem informasi yang dikemukakan oleh Kuniyo dan Kusriani dalam sebuah jurnal yang berjudul *“Perancangan Sistem”* adalah:

“Suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan yang diperlukan.”

(Kuniyo dan Kusriani 2007:8)

Pengertian sistem informasi menurut Andri Kristanto dalam buku yang berjudul *“Perancangan Sistem Informasi dan Aplikasinya”* adalah:

“Kumpulan dari perangkat keras dan perangkat lunak komputer serta perangkat manusia yang akan mengolah data menggunakan perangkat keras dan perangkat lunak tersebut”

(Andri Kristanto, 2008:12)

Sistem informasi merupakan suatu kumpulan dari komponen-komponen dalam perusahaan atau organisasi yang berhubungan dengan proses penciptaan dan pengaliran informasi yang terdiri dari beberapa kegiatan yaitu analisis, perancangan (*design*), implementasi (*implementation*), dan pemeliharaan (*follow up*).

Dari definisi diatas dapat disimpulkan bahwa sistem informasi adalah kerangka yang mencakup sejumlah komponen (manusia, komputer, teknologi informasi dan prosedur kerja) untuk mencapai suatu sasaran atau tujuan.

2.2 Devinisi Variabel

Variabel sangat penting dalam sebuah penelitian. Pemahaman peneliti terhadap variabel-variabel yang akan diteliti sangat tergantung pada penguasaan konsep mengenai penelitian.

“Variabel adalah segala sesuatu berbentuk apapun yang ditetapkan untuk dipelajari penulis sehingga diperoleh informasi untuk ditarik kesimpulannya”

(Sugiyono, 2008 : 38)

“Suatu konsep yang memiliki variasi nilai dan ditetapkan untuk diteliti”

(Poltak Litjan Sinambela, 2014:59)

Menurut keterkaitan antara variabel satu dengan variabel lainnya memiliki konsep dalam penelitian (Sugiyono, 2014 : 59), variabel dapat dibagi menjadi:

1. Variabel Independen (*independent variable*)

Variabel independen (bebas) adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab timbulnya variabel terikat atau dependen (*dependent variable*).

2. Variabel Dependen (*dependent variable*)

Sering disebut dengan variabel *output*, kriteria, dan konsekuen. Variabel dependen (terikat) adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel independen (*independent variable*).

2.2.1 Analisis Kuantitatif dan Tahapan-Tahapan Pengolahan Data

Variabel-variabel yang telah diidentifikasi perlu diukur, sesuai dengan jenis dan peranannya dalam penelitian. Dalam klasifikasi sebuah variabel, sangat perlu dalam penentuan alat pengambilan data apa yang akan digunakan dan metode analisis mana yang sesuai untuk diterapkan.

1. Variabel Nominal

Variabel yang ditetapkan berdasarkan proses penggolongan, variabel ini bersifat diskret dan saling pilah (*mutually exclusive*) antara kategori yang satu dan kategori yang lain: jenis kelamin, status perkawinan, jenis pekerjaan.

2. Variabel Ordinal,

Variabel yang disusun berdasarkan atas jenjang dalam atribut tertentu. Jenjang tertinggi biasa diberi angka 1 (satu), jenjang di bawahnya diberi angka 2 (dua), lalu di bawahnya di beri angka 3 (tiga) dan seterusnya.

3. Variabel Interval

Variabel yang dihasilkan dari pengukuran, yang di dalam pengukuran itu diasumsikan terdapat satuan (unit) pengukuran yang sama. Variabel interval misalnya prestasi belajar, sikap terhadap sesuatu program dinyatakan dalam skor, penghasilan dan sebagainya.

2.2.2 Kualitas Sistem

Penerapan sistem informasi pada suatu perusahaan bertujuan untuk mempercepat dan mempermudah proses bisnis. Berikut ini adalah definisi kualitas sistem menurut para ahli:

Menurut Jogiyanto pengertian kualitas sistem sebagai berikut:

"Kualitas sistem digunakan untuk mengukur kualitas sistem teknologi itu sendiri."

(Jogiyanto, 2007:12)

Sedangkan menurut Chen pengertian kualitas sistem adalah:

"Kualitas sistem merupakan suatu ukuran pengolahan sistem itu sendiri."

(C.W. Chen, 2010:310)

Berdasarkan pendapat dari para ahli dapat disimpulkan bahwa kualitas sistem merupakan ukuran terhadap sistem informasi dan terfokus pada interaksi pengguna dengan sistem. Peningkatan kualitas sistem dapat dicapai dengan pemeliharaan dan inovasi terhadap sistem tersebut.

Sistem dapat dikatakan berkualitas jika komponen-komponen dalam sistem dapat saling terhubung dan bekerja sama dengan baik sehingga dapat mencapai suatu tujuan sesuai yang diharapkan perusahaan maupun pengguna sistem.

Menurut Baridwan dalam jurnalnya yang berjudul *"Kualitas dan Efektivitas Sistem Informasi Berbasis Komputer"* (Zater Baridwan, 2007:156), kualitas sistem dapat diukur dengan pengukuran berikut ini:

1. *Currency*

Informasi dalam sistem informasi harus *up to date*.

2. *Frequency*

Tingkat ketersediaan informasi pada waktu yang dibutuhkan. Kecepatan waktu pergantian informasi satu ke informasi lainnya.

3. *Timeliness*

Informasi harus tersedia ketika dibutuhkan.

4. *Accuracy*

Informasi harus bebas dari kesalahan.

5. *Performance*

Performance sistem dapat berupa ketahanan sistem dari kerusakan selama penggunaan sistem.

6. *Presentation*

Bentuk penyajian dan informasi.

2.2.3 Efektivitas Penggunaan

Pengertian efektivitas secara umum menunjukkan sampai seberapa jauh tercapainya suatu tujuan yang telah ditentukan. Hal tersebut sesuai dengan pengertian efektivitas menurut para ahli yang menjelaskan bahwa:

“Efektivitas adalah suatu ukuran yang menyatakan seberapa jauh target (kuantitas, kualitas dan waktu) telah tercapai. Dimana makin besar presentase target yang dicapai, makin tinggi efektivitasnya”.

(Hidayat, 1986)

Sedangkan pengertian efektivitas menurut Schemerhon John R. Jr. (1986:35) adalah sebagai berikut :

“Efektivitas adalah pencapaian target output yang diukur dengan cara membandingkan output anggaran atau seharusnya (OA) dengan output realisasi atau sesungguhnya (OS), jika $(OA) > (OS)$ disebut efektif”.

(Schemerhon, Jr. and Jhon, R., 1986:35)

Dari pengertian-pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa efektivitas adalah suatu ukuran yang menyatakan seberapa jauh target (kuantitas, kualitas dan waktu) yang telah dicapai oleh manajemen, yang mana target tersebut sudah ditentukan terlebih dahulu.

2.2.4 Kemudahan Penggunaan

Penerapan sistem informasi dapat dikatakan baik, jika sistem tersebut dapat memberikan kemudahan kepada pengguna dalam menggunakan sistem tersebut. Kemudahan penggunaan dapat didefinisikan oleh para ahli sebagai berikut:

“Kemudahan penggunaan adalah suatu tingkatan dimana seseorang merasa bahwa teknologi informasi dapat dengan mudah dipahami.”

(Ayyagri, 2006:198)

Jogiyanto memaparkan pendapatnya mengenai kemudahan penggunaan, yaitu:

“Kemudahan penggunaan didefinisikan sebagai sejauh mana seseorang merasa bahwa menggunakan suatu teknologi akan bebas dari usaha.”

(Jogiyanto, 2007:115)

Definisi kemudahan penggunaan dapat disimpulkan yaitu, suatu tingkatan dimana seseorang merasa menggunakan teknologi informasi dapat dengan mudah dipahami dan tidak memerlukan usaha dalam mempelajarinya. Sistem informasi yang baik adalah sistem informasi yang mudah digunakan dan pengguna bebas dari usaha dalam mempelajarinya.

Kemudahan penggunaan dapat diukur dari beberapa dimensi menurut Heshan Sun dan Pin Zhang dalam jurnalnya berjudul *“Causal Relationship Between Enjoyment and Perceived Ease of Use: An Alternatif Approach”* dibawah ini (H. Sun dan Zhang, 2006:644):

1. Mudah untuk dipelajari (*easy to learn*)
Sistem informasi dapat dengan mudah dipelajari oleh penggunanya.
2. Mudah untuk dipahami (*clear and understandable*)
Tampilan sistem informasi jelas dan mudah untuk dimengerti.
3. Meningkatkan keterampilan pengguna (*become skillful*)
Penggunaan sistem informasi dapat membuat pengguna terampil atau mahir.
4. Mudah untuk digunakan (*easy to use*)
Sistem informasi dapat dengan mudah digunakan untuk mencari informasi yang dibutuhkan pengguna.

2.2.5 Motivasi Belajar

Motivasi adalah suatu dorongan atau kehendak yang menyebabkan seseorang melakukan suatu perbuatan untuk mencapai tujuan tertentu. Motivasi berasal dari kata *motif* yang berarti “dorongan” atau “rangsangan” atau “daya penggerak” yang ada dalam diri seseorang.

“Motivasi didefinisikan sebagai kondisi internal yang membangkitkan kita untuk bertindak, mendorong kita mencapai tujuan tertentu, dan membuat kita tetap tertarik dalam kegiatan tertentu”

(Weiner, Elliot et al : 2000)

“Motivasi adalah sesuatu apa yang membuat seseorang bertindak”

(Sargent, 1999)

“Motivasi merupakan dampak dari interaksi seseorang dengan situasi yang dihadapainya”

(Siagian, 2004)

Berdasarkan beberapa pengertian diatas maka dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar menjadi suatu kekuatan, tenaga atau daya, atau suatu keadaan yang kompleks dan kesiapsediaan dalam diri individu untuk bergerak kearah tujuan tertentu, baik disadari maupun tidak disadari.

2.2.6 Kepuasan Pengguna

Suatu respon mengenai kepuasan dapat dirasakan oleh konsumen yang telah menggunakan suatu produk. Semakin penggunaan suatu produk tersebut baik dan sesuai dengan harapan konsumen, maka semakin konsumen merasa puas. Berikut ini adalah definisi kepuasan menurut ahli:

“Kepuasan pengguna adalah respon pemakai terhadap penggunaan keluaran sistem informasi.”

(Jogiyanto, 2007:23)

“Kepuasan pengguna timbul karena sistem yang digunakan dapat dimanfaatkan secara optimal dengan cara melakukan interaksi langsung antara orang yang mengoperasikan sistem dengan komputer.”

(M. Nelson K. Somers, 2003:297)

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa kepuasan pengguna merupakan respon dari pengguna sistem informasi, pengguna dapat merasa puas ketika sistem informasi bekerja secara optimal dan sangat membantu pengguna dalam melakukan pekerjaannya.

2.3 Definisi Variabel

Pada subbab ini, penulis akan menjelaskan tentang hubungan antara masing-masing variabel bebas terhadap variabel terikat yang digunakan dalam penelitian.

2.3.1 Pengaruh kualitas sistem terhadap kepuasan pengguna

Kualitas sistem terfokus pada interaksi pengguna dengan sistem. Pengguna sistem dapat menilai kualitas sistem dari manfaat yang dapat dirasakan pengguna atas fungsi-fungsi yang terdapat dalam sistem. Penerapan sistem diharapkan dapat mempermudah dan mempercepat aktivitas pengguna sehingga dapat meningkatkan kinerja. Semakin suatu sistem berkualitas, semakin pengguna puas atas penggunaan sistem tersebut.

Livari dalam jurnalnya menyatakan bahwa kualitas sistem informasi berpengaruh positif terhadap kepuasan penggunanya (Johan Livari, 2005). Pernyataan ini diperkuat oleh penelitian Istianingsih dan Wijanto bahwa kualitas sistem memiliki pengaruh positif signifikan terhadap kepuasan penggunanya (Istianingsih dan Wijanto, 2008), sehingga dapat disimpulkan bahwa semakin tinggi kualitas sistem maka akan semakin meningkatkan kepuasan pengguna sistem tersebut.

2.3.2 Pengaruh efektivitas penggunaan terhadap kepuasan pengguna

Keampuan untuk memilih tujuan yang tepat atau peralatan yang tepat untuk pencapaian tujuan yang telah ditetapkan, menyangkut bagaimana melakukan pekerjaan yang benar. Efektivitas sebagai suatu ukuran yang memberikan gambaran seberapa jauh target dapat tercapai baik secara kualitas maupun waktu, orientasinya adalah pada keluaran (output) yang dihasilkan. (Zulran Yamit 1998 : 14).

Penelitian tentang efektifitas penggunaan terhadap kinerja individual dalam perusahaan PT. PLN yang dikemukakan oleh Christine Iryani Maamir dan Ketut Yadnyana mengemukakan bahwa efektivitas penggunaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap kinerja individual (Christine dan Ketut, 2008). Terdapat hubungan yang searah antara efektivitas penggunaan teknologi dengan kinerja individual. Semakin tinggi efektivitas penggunaan, maka semakin tinggi kinerja individual.

2.3.3 Pengaruh kemudahan penggunaan terhadap kepuasan pengguna

Kemudahan yang mengarah pada keyakinan individu bahwa pemakaian sistem tersebut tidak banyak memerlukan usaha. Faktor lainnya yang mempengaruhi kemudahan penggunaan jika seseorang menggunakan sebuah aplikasi adalah adanya paradigma berpikir bahwa aplikasi yang dianggap sebagai sesuatu yang mereka yakini akan membantu kinerja mereka dalam menyelesaikan satu pekerjaan.

Hasil penelitian Auraningtyas mengenai pengaruh kemudahan penggunaan sistem informasi terhadap kepuasan pengguna adalah kemudahan penggunaan berpengaruh positif terhadap kepuasan penggunaan sistem informasi (Auraningtyas, 2012). Penelitian ini diperkuat oleh Poh Ming dan Wang Winnie dalam jurnal Internasional yang berjudul *"The Effects of Technology Acceptance Factors On Costumer E-Loyalty and Statisfaction in Malaysia"*, menyatakan bahwa kemudahan penggunaan berpengaruh signifikan terhadap kepuasan pengguna, sehingga dapat disimpulkan bahwa semakin tinggi kemudahan penggunaan sistem informasi, maka semakin tinggi pula kepuasan pengguna.

2.3.4 Pengaruh motivasi belajar terhadap kepuasan pengguna

Motivasi Belajar adalah keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai (A.M. Sadirman, 2011).

Motivasi belajar memiliki pengaruh terhadap kepuasan pengguna. Hal ini diperkuat deskripsi teoritik dari penelitian yang dilakukan Asti Wahyuni (2007) dan Setyarini Prabawati (2011) tentang motivasi belajar terhadap pendidikan, semakin baik motivasi belajar maka akan menyebabkan Prestasi Belajar pun semakin meningkat.

Berdasarkan hal tersebut maka dapat disimpulkan bahwa semakin baik motivasi belajar maka semakin baik pula tingkat kepuasan pengguna.

2.4 Analisis Kuantitatif dan Tahapan-Tahapan Pengolahan Data

Pada sub bab ini, penulis akan menguraikan teori mengenai analisis kuantitatif, teknik pengumpulan dan pengolahan data dari penelitian yang dilakukan.

2.4.1 Statistika

Para ahli mengemukakan konsep umum tentang statistik sebagai berikut:

Menurut Wibowo dan Djojo pada buku *“Aplikasi Praktis SPSS dalam Penelitian”* definisi statistika adalah:

“Sebuah aktivitas yang berguna untuk mengumpulkan data, menyajikan data, menganalisis data dengan suatu metode yang spesifik, dan menginterpretasikan hasil analisis yang telah diolah.”

(Agung Edy Wibowo dan Adji Djojo, 2012:1)

Definisi dari statistika menurut Hassan pada buku *“Pokok-pokok Materi Statistika”* adalah:

“Ilmu yang mempelajari tentang seluk beluk data, yaitu tentang pengumpulan, pengolahan, penganalisa, penafsiran, dan penarikan kesimpulan dari data yang berbentuk angka.”

(M. Iqbal Hassan, 2008:2)

Dari pengertian-pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa statistik adalah suatu kegiatan untuk mengumpulkan, mengolah data, menyajikan data, menganalisis data, dan menyimpulkan data yang sudah diolah dalam bentuk angka. Ilmu statistik telah menjadi sarana pendukung pengambilan keputusan bagi perusahaan dalam kegiatannya sehari-hari, seperti pemasaran, penjualan dan pembelian.

2.4.2 Data

Pengertian data yang dikemukakan oleh para ahli adalah sebagai berikut:

Menurut Siyoto dan Sodik pada buku yang berjudul *“Dasar Metodologi Penelitian”* mendefinisikan bahwa data adalah:

“Sesuatu yang dikumpulkan oleh peneliti berupa fakta empiris yang digunakan untuk memecahkan masalah atau menjawab pertanyaan penelitian”

(Sodik dan Sandu, 2015).

Pengertian data dapat disimpulkan sebagai pengamatan, bentuk penyajian (angka, lambang, simbol), pengolahan data, dan bagaimana data tersebut disajikan sehingga menjadi informasi yang berguna.

Menurut Wibowo dalam bukunya yang berjudul "*Aplikasi Praktis SPSS dalam Penelitian*" data dalam ilmu statistik dapat dibagi menjadi dua kelompok besar, yaitu (Agung Edy Wibowo, 2012:2):

1. Data kualitatif

Data kualitatif adalah data yang tidak disajikan dengan angka-angka. Syarat untuk mengolah data kualitatif menjadi informasi adalah data tersebut harus diubah dahulu menjadi data kuantitatif untuk dapat diproses, mengingat statistik hanya dapat memproses data yang berupa angka. Data kualitatif meliputi:

a. Data nominal (skala nominal)

Data nominal adalah data yang memiliki tingkatan paling rendah yang diperoleh dengan cara kategorisasi atau klasifikasi. Ciri-ciri data nominal adalah memiliki posisi data setara artinya meskipun angkanya berbeda namun bukan menunjukkan bahwa data satu lebih besar dari data yang lain.

b. Data ordinal (skala ordinal)

Data ordinal adalah data yang diperoleh dengan cara kategorisasi atau klasifikasi yang berhubungan dan telah disusun secara berjenjang menurut besarnya. Ciri-ciri data ordinal adalah memiliki posisi data tidak setara. Contoh: sikap konsumen yang dibagi ke dalam tingkat kepuasan, yaitu 'Sangat Puas' yang lebih tinggi dari 'Puas' dan 'Puas' yang lebih tinggi dari 'Cukup Puas'.

c. Data interval (skala interval)

Data interval adalah data yang diperoleh dengan cara pengukuran, dimana jarak dua titik pada skala diketahui. Ciri-ciri data ini adalah tidak terdapat kategorisasi atau pemberian kode seperti data kualitatif (nominal dan ordinal) dan dapat melakukan operasi matematika/

d. Data rasio (skala rasio)

Data rasio adalah data yang diperoleh dengan cara pengukuran, dimana jarak dua titik pada skala sudah diketahui dan mempunyai titik nol mutlak, dimana angka nol, bagian di satuan unit hitung. Ciri-ciri data rasio adalah tidak terdapat kategorisasi atau pemberian kode seperti data kualitatif dan melakukan operasi matematika.

2. Data kuantitatif

Data kuantitatif adalah data yang dinyatakan dalam bentuk angka.

Menurut Anwar Sanusi dalam bukunya yang berjudul "*Metodologi Penelitian Bisnis*" data berdasarkan sumbernya dapat dibagi ke dalam dua jenis sebagai berikut (Anwar Sanusi, 2011:104):

a. Data primer

Data primer adalah data yang pertama kali dicatat dan dikumpulkan oleh peneliti. Data primer adalah data yang diperoleh dari responden melalui kuesioner atau hasil wawancara peneliti dengan narasumber.

b. Data sekunder

Data sekunder adalah data yang sudah tersedia dan dikumpulkan oleh pihak lain. Data sekunder adalah catatan atau dokumentasi perusahaan berupa absensi, gaji, laporan keuangan publikasi perusahaan, laporan pemerintah, data yang diperoleh dari majalah, internet dan lain sebagainya.

2.4.3 Populasi

Definisi populasi telah dikemukakan oleh beberapa ahli, berikut adalah pendapat dari beberapa ahli tersebut:

"Populasi adalah keseluruhan (universum) dari objek penelitian yang dapat berupa manusia, hewan, tumbuh-tumbuhan, udara, gejala, nilai, peristiwa, sikap hidup, dan sebagainya, sehingga objek-objek ini dapat menjadi sumber data penelitian."

(Burhan Bugin, 2011:111)

"Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya."

(Sugiyono, 2013:117)

Berdasarkan definisi-definisi diatas dapat disimpulkan bahwa populasi adalah keseluruhan subjek atau objek yang memiliki karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti sebagai penelitian yang hasilnya dapat menjadi kesimpulan.

2.4.4 Sampel

Sampel merupakan bagian dari populasi. Berikut ini adalah pendapat ahli mengenai arti dari sampel:

“Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi.”

(Sugiyono, 2013:118)

“Sampel adalah sebagian dari populasi yang akan diteliti dan dianggap telah mewakili dari populasi.”

(Joko Widiyanto, 2010:5)

Dari pengertian menurut Sugiyono dan Widiyanto dapat disimpulkan bahwa sampel adalah sekelompok anggota populasi yang mewakili populasi yang akan diteliti dan ditarik kesimpulan. Penelitian hanya dilakukan pada sebagian dari populasi tidak untuk keseluruhan populasi. Menurut Sugiyono dalam bukunya yang berjudul *“Statistika untuk Penelitian”* sampel dapat dikumpulkan dengan beberapa cara, yaitu (Sugiyono, 2008:62-28):

1. *Probability Sampling*

Teknik pengambilan sampel yang memberikan peluang yang sama bagi setiap unsur (anggota) populasi untuk dipilih untuk menjadi anggota sampel. *Probability sampling* terdiri dari empat macam teknik yang meliputi:

a. *Simple Random Sampling*

Teknik *simple* (sederhana) adalah teknik pengambilan anggota sampel dari populasi yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata/ tingkatan/ golongan yang ada dalam populasi itu dengan anggota populasi yang dianggap homogen.

b. *Proportionate Stratified Random Sampling*

Teknik *proportionate stratified random* digunakan apabila populasi mempunyai anggota/ unsur yang tidak homogen dan berstrata secara proposional.

c. *Disproportionate Stratified Random Sampling*

Teknik ini digunakan apabila populasi berstrata tetapi kurang proposional.

d. *Cluster Sampling*

Teknik ini digunakan untuk menentukan sampel apabila objek yang akan diteliti atau sumber data yang sangat luas, misalnya penduduk suatu provinsi, kabupaten, atau karyawan perusahaan yang tersebar di seluruh provinsi.

2. *Non-Probability Sampling*

Non-probability sampling adalah teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang/kesempatan yang sama bagi setiap unsur (anggota) populasi sampel. *Non-probability sampling* terdiri dari:

a. *Sampling Sistematis*

Sampling sistematis adalah teknik pengambilan sampel berdasarkan urutan dari anggota populasi yang telah diberi nomor urut. Misalnya anggota populasi yang terdiri dari 100 orang. Setiap anggota populasi diberi nomor urut dari nomor 1 hingga nomor 100.

b. *Sampling Kuota*

Sampling kuota adalah teknik pengambilan sampel yang menentukan sampel dari populasi yang mempunyai ciri-ciri tertentu sampai jumlah kuota yang diinginkan.

c. *Sampling Insidental*

Sampling insidental adalah teknik penentuan sampel berdasarkan kebetulan, yaitu siapa saja yang secara kebetulan/*insidental* bertemu dengan peneliti dan dinilai cocok untuk sumber data yang dapat digunakan sebagai sampel.

d. *Sampling Purposive*

Sampling purposive adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu.

e. *Sampling Jenuh*

Sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Penelitian ini digunakan untuk jumlah sampel dibawah 30 orang atau penelitian yang ingin membuat generalisasi dengan kesalahan yang sangat kecil.

f. *Snowball Sampling*

Snowball sampling adalah teknik penentuan yang awalnya dengan jumlah kecil yang kemudian membesar. Penentuan sampel ini, pertama-tama dipilih satu atau dua orang, tetapi karena peneliti merasa dengan dua orang ini belum dapat memberikan data-data yang diperlukan, maka peneliti mencari orang lain yang dianggap lebih tahu dan dapat melengkapi data-data dari dua orang sebelumnya.

Dalam menentukan sampel dari populasi, peneliti dapat menggunakan perhitungan maupun acuan tabel yang dikembangkan para ahli. Besaran atau ukuran sampel sangat tergantung dari besaran tingkat ketelitian atau kesalahan yang diinginkan peneliti. Pada penelitian umumnya, tingkat kesalahan dimaksimalkan 5% (0.05). Semakin besar tingkat kesalahan, maka semakin kecil nilai sampel mewakili populasinya dan sebaliknya semakin kecil tingkat kesalahan, maka semakin besar nilai sampel mewakili populasinya.

2.4.5 Regresi

Secara umum, regresi merupakan alat statistik atau alat pengukuran yang memberikan penjelasan tentang hubungan antara satu atau beberapa variabel dengan satu variabel lain. Regresi menurut beberapa ahli diungkapkan sebagai berikut:

“Regresi merupakan suatu alat ukur yang juga digunakan untuk mengukur ada atau tidaknya korelasi antar variabel.”

(Hasan, 2008:249)

Menurut Sunyoto regresi diartikan sebagai berikut:

“Analisis regresi adalah suatu analisis yang mengukur pengaruh antara variabel bebas terhadap variabel terikat.”

(Dadang Sunyoto, 2012:83)

Disimpulkan bahwa regresi merupakan suatu alat ukur untuk menganalisis hubungan antar variabel yang mempengaruhi dan variabel yang dipengaruhi. Regresi pada umumnya dibagi menjadi dua jenis:

2.4.5.1 Regresi linear

Regresi linear adalah sebuah alat statistik yang memberikan penjelasan tentang pola hubungan (model) antara dua variabel atau lebih. Regresi linear digunakan untuk melihat pengaruh antara satu atau beberapa variabel bebas terhadap satu variabel terikat.

Variabel yang mempengaruhi disebut variabel bebas (*independen variable*), sedangkan variabel yang dipengaruhi disebut variabel terikat (*dependen variable*). Menurut Sugiyono dalam bukunya yang berjudul "*Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D*" regresi linear dikelompokkan menjadi dua, yaitu (Sugiyono, 2013:261):

1. Regresi linear sederhana

Regresi linear sederhana menyatakan suatu bentuk hubungan linear antara satu variabel independen dengan satu variabel dependen. Persamaan umum regresi linear sederhana adalah:

$$Y = a + b(X) + e$$

(Rumus 2.1)

Dimana:

Y = variabel terikat (*independen variable*)

X = variabel bebas (*dependen variable*)

a = bilangan konstanta (*intercept*)

b = koefisien regresi (*slope*)

e = tingkat kesalahan (*error*)

2. Regresi linear berganda

Regresi linear berganda menyatakan suatu bentuk hubungan linear antara dua atau lebih variabel independen dengan satu variabel dependen.

Persamaan regresi linear berganda adalah

$$Y = a + b_1X_1 + b_2X_2 + \dots + b_nX_n + \varepsilon$$

(Rumus 2.2)

Dimana:

Y	= variabel terikat
a	= konstanta
b_1, b_2, \dots, b_n	= koefisien regresi
X_1, X_2, \dots, X_n	= variabel bebas
ε	= faktor lain/pengganggu

2.4.5.2 Regresi Non-linear

Regresi non-linear menyatakan hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat yang tidak linear. Regresi non-linear dibagi menjadi empat bentuk persamaan yaitu:

1. Regresi Polinomial

Regresi dengan sebuah variabel bebas sebagai faktor dengan pangkat terurut

Rumus regresi polinomial adalah:

$$Y = a + bX + cX^2$$

(Rumus 2.3)

2. Regresi eksponensial

Regresi dimana variabel bebas berfungsi sebagai pangkat atau eksponen.

Persamaan regresi model eksponensial adalah:

$$Y = a e^{bX}$$

(Rumus 2.4)

3. Regresi geometrik

Regresi geometrik memiliki persamaan sebagai berikut:

$$Y = a X^b$$

(Rumus 2.5)

4. Regresi hiperbola

Variabel bebas X atau variabel terikat Y, dapat berfungsi sebagai penyebut sehingga regresi ini disebut regresi dengan fungsi pecahan. Rumus regresi hiperbola.

$$Y = \frac{a + b}{X}$$

(Rumus 2.6)

2.4.6 Uji korelasi

Uji korelasi merupakan bagian dari penerapan statistika yang digunakan untuk mengetahui keeratan atau derajat kekuatan hubungan linear dari suatu variabel dengan variabel lain (Wibowo, 2012:108). Dengan kata lain, uji korelasi merupakan alat uji statistik yang digunakan untuk mengetahui hubungan antara dua variabel atau lebih.

Koefisien korelasi disimbolkan dengan r . Nilai koefisien korelasi (r) berkisar antara -1 sampai +1. Arah hubungan antara dua variabel dalam suatu penelitian dapat diketahui dengan melihat koefisien korelasi hasil dari pengolahan SPSS, yaitu (Sugiyono, 2008:260):

1. Jika nilai $r > 0$, artinya telah terjadi hubungan yang linear positif, yaitu makin besar nilai variabel X, maka semakin besar pula nilai variabel Y.
2. Jika nilai $r < 0$, artinya telah terjadi hubungan yang linear negatif, yaitu semakin kecil nilai variabel X maka semakin besar nilai variabel Y (dependen) atau sebaliknya semakin besar variabel X, maka semakin kecil variabel Y.
3. Jika nilai $r=0$, artinya tidak ada hubungan sama sekali antara variabel X dengan variabel Y.
4. Jika nilai $r=1$ atau $r=-1$, telah terjadi hubungan linear sempurna, yaitu berupa garis lurus, sedangkan untuk nilai r yang semakin mengarah ke arah angka nol, maka garis semakin tidak lurus.

Uji Korelasi secara umum terdiri dari (Sugiyono, 2012):

1. Korelasi *Pearson Product Moment*

Korelasi Pearson digunakan untuk mengukur kekuatan dan arah hubungan linear dari dua variabel. Jenis korelasi ini digunakan untuk jenis data interval dan rasio serta distribusi data normal.

$$r = \frac{N(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N\sum X^2 - (\sum X)^2][N\sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

(Rumus 2.7)

Keterangan:

r = koefisien korelasi

n = jumlah sampel

X= variabel bebas

Y= variabel terikat

2. Korelasi *Rang Spearman*

Korelasi Spearman digunakan untuk mengukur kekuatan dan arah hubungan antara satu variabel bebas dan satu variabel terikat yang berskala ordinal.

$$\rho = 1 - \frac{6 \sum d_i^2}{n(n^2 - 1)}$$

(Rumus 2.8)

Keterangan:

ρ = Koefisien korelasi Rank Spearman

d_i = selisih setiap rank

n = jumlah sampel penelitian

3. Korelasi *Kendall Tau*

Digunakan untuk mencari hubungan dan menguji hipotesis antara dua variabel atau lebih, bila datanya berbentuk ordinal atau ranking. Data tidak perlu berdistribusi normal.

$$\tau = 1 - \frac{\sum A - \sum B}{\frac{n(n-1)}{2}}$$

(Rumus 2.9)

Keterangan:

τ = Koefisien korelasi *Kendall Tau*

A = jumlah rangking atas

B = jumlah rangking bawah

n = jumlah anggota sampel

4. Korelasi Parsial

Korelasi parsial digunakan untuk mengukur kekuatan dan arah hubungan antara dua atau lebih variabel independen secara bersama-sama dengan satu variabel dependen (Sugiyono, 2008:193).

$$R_{y(12)} = \sqrt{\frac{(r_{y1})^2 + (r_{y2})^2 - 2(r_{y1})(r_{y2})(r_{12})}{1 - (r_{12})^2}}$$

(Rumus 2.10)

Keterangan:

$R_{y(12)}$ = koefisien korelasi berganda

r_{y1} = koefisien korelasi antara Y dan X_1

r_{y2} = koefisien korelasi antara Y dan X_2

r_{12} = koefisien korelasi antara X_1 dan X_2

Pengujian hipotesis yang digunakan untuk pengujian korelasi adalah sebagai berikut:

H_0 : Tidak ada hubungan (korelasi) variabel bebas dengan variabel terikat.

H_1 : Ada hubungan (korelasi) variabel bebas dengan variabel terikat.

(Abdullah, 2015:212)

Jawaban hipotesis dapat diketahui melalui kriteria pengambilan keputusan sebagai berikut (Wibowo, 2012:36):

5. Jika nilai signifikan $< 0,05$ atau $f_{hitung} > f_{tabel}$ maka H_0 ditolak.
6. Jika nilai signifikan $> 0,05$ atau $f_{hitung} < f_{tabel}$ maka H_0 diterima.

2.4.7 Uji asumsi klasik

Dalam pengujian asumsi klasik suatu model regresi dikatakan baik apabila model tersebut terbebas dari masalah-masalah penyimpangan asumsi klasik. Masalah-masalah tersebut dapat diuji dengan menggunakan aplikasi SPSS.

2.4.7.1 Uji multikolinearitas

Menurut Agung Edy Wibowo dalam bukunya yang berjudul "*Aplikasi Praktis SPSS dalam Penelitian*" di dalam persamaan regresi tidak boleh terjadi multikolinearitas, artinya tidak boleh ada korelasi atau hubungan yang sempurna atau mendekati sempurna antara variabel bebas yang membentuk persamaan tersebut. Jika pada model persamaan regresi terjadi gejala multikolinearitas, maka antar variabel bebas terjadi korelasi (Wibowo, 2012:87). Tujuan dari uji multikolinearitas adalah untuk mendeteksi dan menguji apakah dalam persamaan regresi terdapat atau tidaknya korelasi atau hubungan antara variabel bebas.

Beberapa cara untuk mendeteksi adanya multikolinearitas antar variabel bebas adalah :

1. Dengan menggunakan atau melihat *Variance Inflation Factor* (VIF) dan nilai *tolerance*. Jika nilai VIF kurang dari 10 dan angka *tolerance* lebih dari 0.1, maka antar variabel bebas pada model regresi bebas dari multikolinearitas.
2. Jika antar variabel bebas terdapat korelasi yang sangat tinggi (umunya nilai koefisien korelasi diatas 0.90), maka hal ini merupakan indikasi adanya multikolinearitas.

Jika pada model regresi terjadi multikolinearitas antar variabel bebas, maka terdapat beberapa cara yang dapat dilakukan untuk mengatasinya menurut Sunyoto dalam bukunya yang berjudul "*Analisis Regresi dan Uji Hipotesis*", yaitu (Dadang Sunyoto, 2012:131):

1. Mengganti atau mengeluarkan variabel yang mempunyai korelasi yang tinggi
2. Menambah jumlah observasi
3. Mengtransformasikan data ke dalam bentuk lain, misalnya logaritma natural, akar kuadrat atau bentuk *first difference delta*.

2.4.7.2 Uji heteroskedastisitas

Heteroskedastisitas adalah masalah yang terjadi pada model regresi, yaitu terdapat varian variabel dalam model yang tidak sama. Gejala ini dapat pula diartikan bahwa dalam model terjadi ketidaksamaan varian dari residual pada pengamatan model regresi tersebut (Wibowo, 2012:93). Tujuan uji heteroskedastisitas adalah untuk menguji ada atau tidak tidaknya gejala ini. Model regresi yang baik tidak terjadi heteroskedastisitas.

Heteroskedastisitas dapat terdeteksi dengan menggunakan metode *scatter plot*, melihat antara nilai prediksi variabel terikat yaitu ZPRED dengan nilai residualnya SRESID. Berikut ini cara mendeteksi ada atau tidaknya heteroskedastisitas adalah:

1. Jika ada pola tertentu, seperti titik-titik membentuk pola bergelombang, melebar, atau menyempit, maka pola tersebut menunjukkan bahwa pada model regresi terjadi heteroskedastisitas.
2. Jika tidak ada pola yang jelas serta titik-titik menyebarkan di atas dan dibawah angka nol pada sumbu Y, maka menunjukkan tidak terjadinya heteroskedastisitas.

Beberapa alternatif solusi jika model regresi terjadi heteroskedastisitas adalah dengan mentransformasikan ke dalam bentuk logaritma yang hanya dapat dilakukan jika semua data bernilai positif atau dengan membagi semua variabel dengan variabel yang mengalami gangguan heteroskedastisitas.

2.4.7.3 Uji normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah nilai residu (perbedaan yang ada) yang diteliti memiliki distribusi normal atau tidak normal. Uji ini dapat dilakukan apabila data memiliki skala ordinal, interval, maupun rasio dan menggunakan metode parametrik dalam analisisnya. Model regresi yang baik adalah regresi yang mempunyai data normal.

Untuk mengetahui nilai residu berdistribusi normal atau tidak adalah dengan:

1. Melihat kurva normal pada histogram, jika model berdistribusi normal, maka akan terbentuk kurva menyerupai lonceng.
2. Menggunakan normal probability plot, jika titik-titik berada di sekitar garis diagonal atau menyebar disekitar garis diagonal, maka menunjukkan bahwa model regresi berdistribusi normal.

Jika pada model tidak berdistribusi normal, maka terdapat beberapa langkah yang dapat dilakukan, yaitu melakukan transformasi data, melakukan *trimming data outliers* atau menambah data observasi.

2.4.8 Uji validitas

Uji validitas adalah uji yang dimaksudkan untuk mengetahui sejauh mana alat pengukur itu mampu mengukur apa yang ingin diukur (Sugiyono, 2013). Pengujian validitas dilakukan untuk mengetahui apakah item-item pertanyaan yang diajukan dalam kuesioner dapat digunakan untuk mengukur keadaan responden yang sebenarnya dan menyempurnakan kuesioner tersebut.

Valid atau tidaknya alat ukur bergantung pada mampu atau tidaknya alat pengukur tersebut memperoleh tujuan yang diharapkan atau tujuan yang spesifik. Suatu alat pengukur valid untuk pengambilan keputusan tertentu. Alat pengukur tidak valid, tidak

bermanfaat bagi peneliti karena tidak mengukur apa yang seharusnya diukur atau melakukan apa yang seharusnya dilakukan.

Valid atau tidaknya suatu alat ukur dilihat nilai *factor loading* dengan kriteria sebagai berikut (Wibowo, 2012:36):

1. Jika nilai *factor loading* > 0.30, maka alat ukur dinyatakan valid
2. Jika nilai *factor loading* < 0.30, maka alat ukur dinyatakan tidak valid

2.4.9 Uji reliabilitas

Pengujian reliabilitas menunjukkan sejauh mana kepercayaan terhadap alat pengukur. Tujuan pengujian reliabilitas adalah untuk mengetahui dan mengukur tingkat konsistensi alat ukur (Wibowo, 2012:52).

Metode yang sering digunakan untuk menguji reliabilitas alat ukur adalah dengan metode *Cronbach's Alpha*. Cara untuk mengetahui apakah suatu alat ukur reliabel atau tidak adalah dengan melihat nilai *Cronbach's Alpha* dengan ketentuan sebagai berikut (Wibowo, 2012:53):

1. Jika *Cronbach's Alpha* > dari 0.6, maka alat ukur dikatakan reliabel.
2. Jika *Cronbach's Alpha* < dari 0.6, maka alat ukur dikatakan tidak reliabel.

Rumus yang digunakan untuk menentukan nilai reabilitas (Sujarweni, 2015:120)

$$A = \frac{k}{k-1} \left(1 - \frac{\sum S_j^2}{S^2 x} \right)$$

(Rumus 2.11)

Keterangan:

a = koefisien reabilitas alpha

k = jumlah item

S_j = varians responden untuk item

S_x = jumlah varians skor total

2.4.10 Uji hipotesis

Menurut Erwan Agus Purwanto dalam bukunya yang berjudul "*Metode Penelitian Kuantitatif, untuk Administrasi Publik*" hipotesis adalah pernyataan mengenai atau dugaan

yang bersifat sementara terhadap suatu masalah penelitian yang kebenarannya masih lemah (belum tentu kebenarannya) sehingga harus diuji secara empiris.

Hipotesis dapat digunakan untuk menduga suatu kejadian tertentu dalam suatu bentuk persoalan yang dianalisis dengan menggunakan analisis regresi (Purwanto, 2007:137).

Uji hipotesis dapat dilakukan dengan menggunakan dua cara, yaitu dengan menggunakan probabilitas atau signifikansi (α) dan tingkat kepercayaan atau *confidence interval*. Penelitian dengan menggunakan tingkat probabilitas lebih sering menggunakan tingkat signifikan 0.05.

Tingkat kepercayaan pada umumnya sebesar 95%, artinya 95% nilai sampel akan mewakili nilai populasinya, dimana sampel tersebut diambil. Dalam struktur pengujian hipotesis pada suatu penelitian terdapat dua uji hipotesis, yaitu:

1. Hipotesis nol (*null hypothesis/ H0*), yakni hipotesis sederhana yang (umumnya) berlawanan dengan suatu teori yang ingin dibuktikan kebenarannya.
2. Hipotesis alternatif (*alternative hypothesis/ H1*), yakni hipotesis (seringkali majemuk) yang sejalan dengan suatu teori yang ingin dibuktikan kebenarannya. Hipotesis alternatif ini merupakan hipotesis tandingan dari hipotesis nol, sehingga keputusan menolak hipotesis nol menjadikan keputusan untuk menerima hipotesis alternatif.

Hipotesis dalam penelitian dibagi dalam dua jenis, yaitu (Wibowo, 2012:125):

1. Hipotesis *Directional/ One Tailed Test Hypothesis* adalah hipotesis yang memberikan atau menunjukkan arah jawaban dari hipotesis penelitiannya (hipotesis alternatif), apakah lebih kecil dari ($<$) atau lebih besar dari ($>$).
2. Hipotesis *Non Directional/ Two Tailed Test Hypothesis* adalah hipotesis yang tidak dapat menunjukkan arah jawaban atas hipotesis penelitiannya.

2.4.10.1 Uji T (*T-Test*)

Uji T pada dasarnya menunjukkan seberapa jauh pengaruh suatu variabel penjelas secara individual dalam menerangkan variasi variabel terikat (Sugiyono, 2008:244). Uji T digunakan untuk mengetahui pengaruh secara individu antara variabel bebas terhadap variabel terikat. Rumus uji T adalah:

$$t = \frac{b_i}{S_{b_i}}$$

(Rumus 2.12)

Keterangan:

- T = nilai t_{hitung}
 b_i = koefisien regresi
 S_{b_i} = standar error untuk koefisien regresi

Sebelum menentukan pengaruh antar variabel bebas dengan variabel terikat, maka harus ditentukan hipotesisnya, sebagai berikut:

1. $H_0 : b_1 = b_2 = b_3 = \dots = b_n = 0$, tidak ada pengaruh secara parsial antara variabel independen terhadap variabel dependen.
2. $H_1 : b_1 = b_2 = b_3 = \dots = b_n \neq 0$, ada pengaruh secara parsial antara variabel independen terhadap variabel dependen.

Dasar pengambilan keputusan pengujian adalah (Sugiyono, 2008:244):

1. Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau nilai $Pr < 0.05$, maka H_0 ditolak, H_1 diterima
2. Jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$, atau nilai $Pr \geq 0.05$ maka H_0 diterima, H_1 ditolak

2.4.10.2 Uji F (*F-Test*)

Uji F digunakan untuk menguji variabel-variabel bebas secara bersama-sama terhadap variabel terikat (Sugiyono, 2008:264). Selain itu dengan uji F dapat diketahui pula apakah model regresi linear yang digunakan sudah tepat atau belum. Rumusnya adalah:

$$F = \frac{R^2 / k}{(1 - R^2) / (n - k - 1)}$$

(Rumus 2.13)

Keterangan:

- F = nilai F_{hitung}
R = koefisien korelasi
N = jumlah sampel
k = jumlah variabel bebas dan terikat

Berikut ini adalah hipotesis yang dapat digunakan:

1. $H_0 : b_1 = b_2 = b_3 = \dots = b_n = 0$, tidak ada pengaruh secara bersama-sama antara variabel independen terhadap variabel dependen.
2. $H_1 : b_1 = b_2 = b_3 = \dots = b_n \neq 0$, ada pengaruh secara bersama-sama antara variabel independen terhadap variabel dependen.

Dasar pengambilan keputusan pengujian adalah:

1. Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ atau nilai $Pr < 0,05$: maka H_0 ditolak, H_1 diterima.
2. Jika $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ atau nilai $Pr \geq 0,05$: maka H_0 diterima, H_1 ditolak.

2.4.11 Koefisien determinasi

Uji koefisien determinasi adalah uji yang digunakan untuk mengetahui jumlah atau persentase dari pengaruh variabel bebas dalam model regresi yang secara bersama-sama memberikan pengaruh terhadap variabel terikat. Koefisien determinasi yang dihasilkan menunjukkan besaran proporsi atau presentasi keragaman Y (variabel terikat) yang diterangkan oleh X (variabel bebas). Rumus mencari koefisien determinasi secara umum adalah:

$$R^2 = (r^2) \times 100\%$$

(Rumus 2.14)

Keterangan:

R = Koefisien determinasi

r = Koefisien korelasi

Koefisien determinasi memiliki besaran non negatif yang berkisar dari nol sampai satu ($0 \leq R^2 \leq 1$). Nilai koefisien determinasi yang mendekati satu artinya variabel-variabel bebas memberikan banyak informasi yang dibutuhkan untuk memprediksi variasi variabel terikat, sedangkan nilai koefisien determinasi mendekati nol artinya variabel-variabel bebas tidak dapat memprediksi variabel terikat. Besarnya koefisien determinasi dapat dilihat dari hasil output regresi menggunakan SPSS dengan melihat tabel *Model Summary*.

2.5 Perangkat Lunak Yang Digunakan

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan bantuan komputer melalui program atau perangkat lunak SPSS versi 22.0. Program ini dapat melakukan secara lebih cepat semua

perhitungan statistik dari yang sederhana sampai yang rumit sekalipun, yang jika dilakukan secara manual akan memakan waktu yang lebih lama.

SPSS sangat bermanfaat untuk disiplin ilmu yang banyak melakukan perhitungan statistik dan yang menganjurkan mahasiswa membuat skripsi dengan pendekatan kuantitatif, misalnya ilmu ekonomi, sosial dan politik, psikologi, eksata, ilmu komunikasi, juga ilmu yang berkaitan dengan teknologi informasi.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 FL STUDIO



Gambar 3.1
Interface (antarmuka) loading membuka software FL Studio
Sumber : Google Picture

FL Studio atau lebih dikenal sebelumnya dengan nama *Fruity Loops* adalah sebuah aplikasi yang menciptakan audio. Aplikasi ini dikembangkan oleh perusahaan asal Belgia mempunyai nama Image-Line. Pada tahun 2014, FL Studio termasuk *software* audio yang tidak sedikit peminatnya di semua dunia.

FL Studio mempunyai empat edisi guna di Microsoft Windows, diantaranya *Fruity Edition*, *Producer Edition*, *Signature Bundle* dan *Groove (Win8)*. Image-Line menawarkan fitur update cuma-cuma seumur hidup, yang dengan kata lain pembeli mendapatkan update ke versi berikutnya dengan gratis.

Image-Line juga mengembangkan FL Studio untuk para pengguna Ipad Touch, Iphone, Ipad, dan Android. Image-Line juga menawarkan produk *VST Instrument* dan *software* audio lainnya. Aplikasi FL Studio telah dipakai oleh sejumlah musisi elektronik ternama seperti Laksana Afrojack, Avicii, Blasterjazz, dan Martin Garrix.

Beberapa tampilan dan kegunaan dari aplikasi FL Studio :

3.1.1 Jendela Utama



Gambar 3.2
Tampilan awal FL Studio
Sumber : *Google Picture*

Jendela utama FL Studio memiliki banyak fitur (seperti yang terlihat pada gambar diatas). Jendela browser di sebelah kiri adalah sumber daya untuk file yang diperlukan, seperti *preset* dan skor. Mengklik pada item tersebut akan membuka *drop down* dengan pilihan elemen tertentu (pilihan yang sangat banyak).

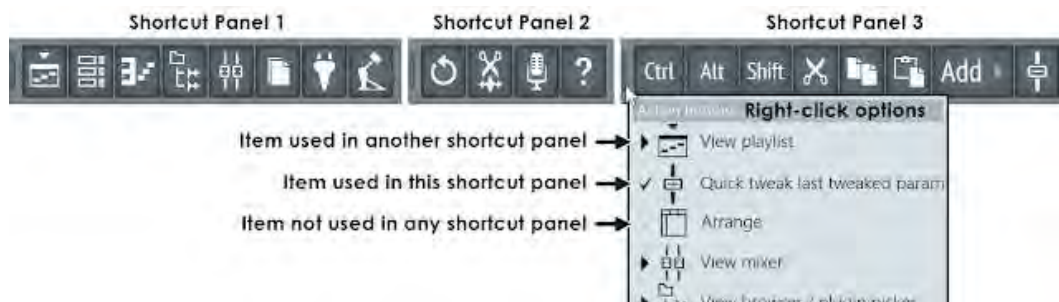
Pilihan ini dapat diisi dengan *loop* milik sendiri yang dapat menghandel *plug-in* seperti *DirectWave*, *EQUO* atau *Squeeze Fruity*. FL Studio memiliki fungsi pencarian cerdas untuk cepat menemukan *track*, *tool* atau efek yang dibutuhkan.

3.1.1.1 Preset

Untuk mengedit atau membuat lagu dengan FL Studio dapat menggunakan *preset* di bagian kiri (contohnya seperti *drop down Harmless*) yang berisi semua instrumen yang akan dipilih.

FL Studio dapat menggunakan jendela *playlist* yang dibagi menjadi pola di trek atas dan audio di bagian bawah. Tampilan daftar putar memiliki alat semacam kuas yang berguna untuk mewarnai pola tersebut. FL Studio juga dapat mengedit lagu dengan tampilan *piano roll* jika memiliki *keyboard midi*.

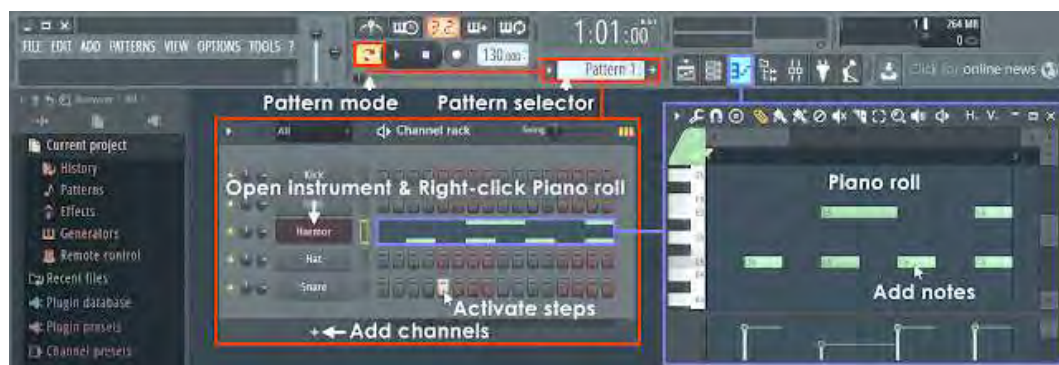
3.1.1.2 Toolbar Shortcut



Gambar 3.3
Shortcut panel FL Studio
Sumber : Google Picture

FL Studio memiliki banyak jendela (*windows interface*), sebagian besar ada yang bergerak (tumpang tindih), *resizable*, *zoomable*, dan *switchable*, jika beberapa jendela tidak terlihat, bisa terbuka dengan menggunakan *toolbar shortcut* (seperti tombol fungsi yang tercantum dalam kurung) dan berikut terlihat di gambar bawah ini.

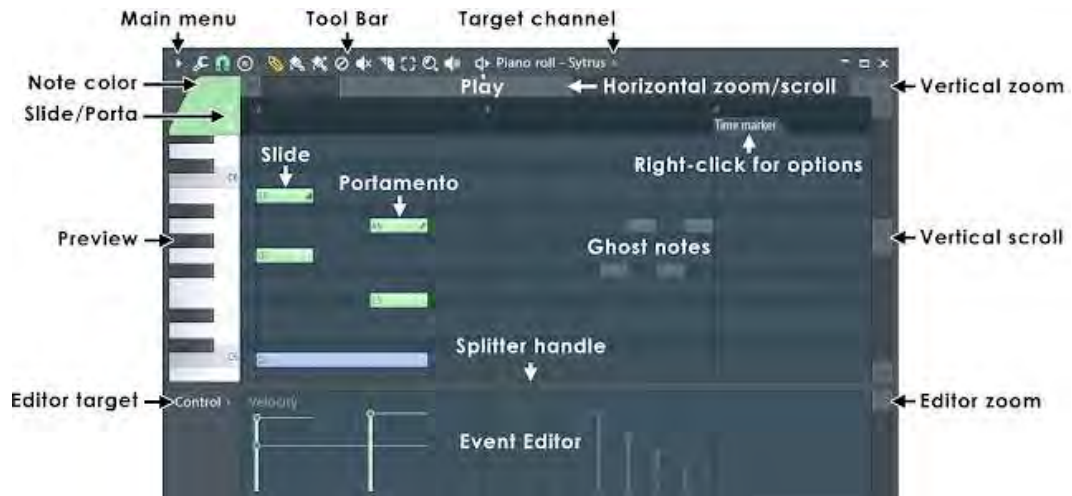
3.1.1.3 Instrumen



Gambar 3.4
Instrumen Interface
Sumber : Google Picture

Interface pengoperasian untuk membuat instrumen musik yang memiliki *rack channel* berfungsi untuk menyimpan instrumen (*plugin*) yang menciptakan generator suara dan internal yang mengontrol *automation*. Semua *pattern* memiliki akses ke semua instrumen di *rack channel*. *Pattern* tidak terbatas pada satu instrumen ketika berada di *sequencer* lainnya. Data musik dibuat dalam bentuk urutan langkah atau skor di *piano roll*.

3.1.1.4 Composing dan Sequencing



Gambar 3.5
Interface Composing dan Sequencing
Sumber : Google Picture

Interface untuk penyusunan akord yang dimainkan melalui *keyboard controller* atau dimasukkan secara manual lewat *Piano roll*. Ada pilihan merekam pada *recording panel*. Sebelah kanan masing-masing tombol instrumen di *channel window* adalah tampilan langkah *sequencer* (baris kotak) atau *mini-preview* dari *piano roll* (garis hijau).

Kelebihan FL Studio antara lain, mendukung multi *midi-in*, tersedia banyak *plugin*, *interface* yang sangat responsive, pencarian *smart-search*, editing variatif, *mixer* memiliki *preset*. Kekurangan FL Studio antara lain, pemula akan tersesat karena tampilannya yang ramai, tanda *close* (x) berada di sebelah kiri.

3.2 Populasi dan Sampel Penelitian

3.2.1 Populasi

Populasi yang diambil pada penelitian ini dari objek penelitian pada satu wilayah atau lebih dari satu wilayah yang ada di Indonesia. Populasi dalam penelitian ini juga tidak diketahui jumlahnya. Alasan utama yang menarik kesimpulan bahwa populasi penelitian ini tidak diketahui adalah dikarenakan pemakai aplikasi FL Studio sangat sedikit, yang juga aplikasi FL Studio ini hanya bisa beroperasi pada sistem berbasis *Windows* dibandingkan dengan pengguna aplikasi serupa lainnya pada sistem *MacBook* atau *iOS*. Maka populasi dalam penelitian ini adalah pemakai aplikasi FL Studio pada kalangan musisi di Indonesia.

3.2.2 Sampel

Peneliti mengambil sampel seluruhnya berjumlah tiga puluh pengguna aplikasi FL Studio. Berdasarkan penjelasan mengenai populasi dalam penelitian ini, maka sudah dipastikan bahwa jumlah sampel dalam penelitian ini tidak akan lebih dari 50 atau kurang dari 100, ditambah dengan sulitnya untuk menentukan populasi, maka kuesioner yang disebarakan untuk penelitian ini hanya kepada para pengguna aplikasi FL Studio, dengan jumlah penyebaran kuesioner sebanyak tiga puluh dua, dan yang kembali sebanyak tiga puluh. Dengan jumlah sampel yang kurang dari seratus, diharapkan sudah memenuhi persyaratan dalam pengambilan sampel untuk diteliti.

3.3 Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan dalam pengujian ini adalah dengan menggunakan data primer, kuesioner, wawancara dengan cara menyebarkan kuesioner.

3.3.1 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah kuesioner atau angket dengan menggunakan bantuan *Google Docs*, kemudian disebarakan melalui aplikasi *Whatsapp* dengan populasi pilihan diseluruh wilayah Indonesia bagi para pengguna yang menggunakan aplikasi FL Studio. Pengumpulan data secara langsung bertatapapan muka dengan orang yang akan diberikan beberapa pertanyaan dan menjawabnya dengan beberapa pilihan yang sudah disediakan.

3.3.2 Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif merupakan analisis yang paling mendasar untuk menggambarkan keadaan data secara umum. Analisis deskriptif ini meliputi beberapa hal sub menu deskriptif statistik seperti frekuensi, deskriptif, eksplorasi data, tabulasi silang dan analisis rasio. Tujuan utama dari deskripsi data adalah untuk memberikan gambaran secara umum mengenai penyebaran data yang diperoleh di lapangan.

Dalam penelitian ini, responden diminta untuk menyatakan setuju atau tidak setuju terhadap setiap pernyataan menggunakan skala likert yang dapat dilihat pada tabel 3.1.

Tabel 3.1
Penggunaan Skala Dalam Pengukuran Kuesioner

NO	JAWABAN	KODE	BOBOT
1	Sangat Tidak Setuju	STS	1
2	Tidak Setuju	TS	2
3	Netral	N	3
4	Setuju	S	4
5	Sangat Setuju	SS	5

Sumber : Sugiyono 2012:135)

3.4 Model Penelitian

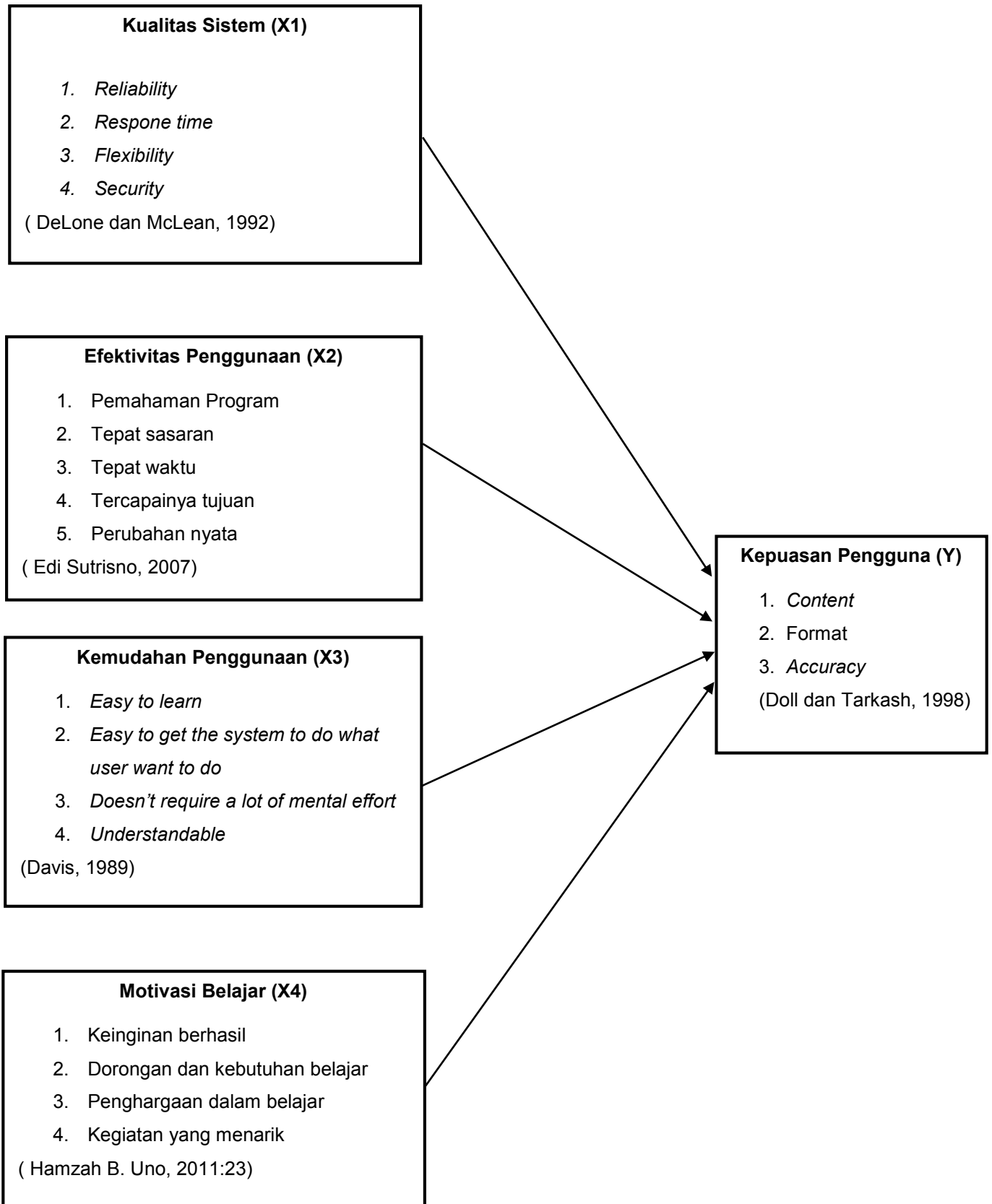
Model yang dilakukan dalam penelitian ini adalah regresi linear berganda. Regresi ini mengestimasi besarnya koefisien-koefisien yang dihasilkan dari persamaan yang bersifat linear yang harus melibatkan dua variabel bebas untuk digunakan sebagai alat prediksi besarnya nilai variabel tergantung.

Analisis regresi berganda digunakan untuk mengetahui besarnya pengaruh kualitas layanan dan resiko terhadap kepuasan dan konsumen. Persamaan yang menyatakan bentuk hubungan antara variabel bebas yaitu Pengaruh kualitas sistem, efektivitas penggunaan, kemudahan penggunaan, pengaruh motivasi belajar (X) dan variabel terikat adalah penggunaan aplikasi FL Studio (Y) disebut dengan persamaan.

Adapun hubungan dari lima variabel tersebut adalah:

- H1 : Kualitas sistem berpengaruh terhadap kepuasan pengguna
- H2 : Efektivitas penggunaan berpengaruh terhadap kepuasan pengguna
- H3 : Kemudahan penggunaan berpengaruh terhadap kepuasan pengguna
- H4 : Motivasi belajar berpengaruh terhadap kepuasan pengguna

Model penelitian terkait dengan variabel dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut:



Gambar 3.6 Model Penelitian

3.5 Operasional Variabel

Dalam penelitian ini untuk mengetahuinya hubungan pengukuran variable-variabel penelitian. Variabel bebasnya adalah kualitas sistem, efektivitas penggunaan, kemudahan penggunaan dan motivasi belajar berpengaruh secara signifikan terhadap kepuasan pengguna aplikasi FL Studio. Dalam bagian ini akan dijelaskan mengenai masing-masing definisi operasional variabel bebas dan variabel terikatnya.

1. Variabel bebas

Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu kualitas sistem (X1), efektivitas penggunaan (X2), kemudahan penggunaan (X3), dan motivasi belajar (X4).

2. Variabel terikat

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini yaitu kepuasan pengguna sistem media audio *workstation* pada aplikasi FL Studio (Y).

Untuk memperjelas dan mempertegas variabel-variabel yang diteliti, maka variabel-variabel tersebut akan dijelaskan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 3.2
Variabel dan Indikator Kinerja

No	Variabel	Indikator	Kode	Keterangan
1	Kualitas Sistem (DeLone dan McLean, 1992)	1. <i>Reliability</i>	KS1	Keandalan sistem aplikasi saat aplikasi sebagai aplikasi pilihan bagi pengguna
		2. <i>Respon Time</i>	KS2	Kecepatan akses aplikasi saat digunakan oleh pengguna
		3. <i>Flexibility</i>	KS3	Pengguna mampu menyesuaikan diri saat menggunakan aplikasi
		4. <i>Security</i>	KS4	Keamanan sistem dari aplikasi untuk

Variabel dan Indikator Kinerja

				memelihara/menja ga dari sistem eror
2	Efektivitas Penggunaan (Edi Sutrisno, 2007)	1.Pemahaman Program	EP1	Pengguna memahami dengan jelas dan nyata terhadap aplikasi
		2.Tepat sasaran	EP2	Target yang ingin dicapai oleh pengguna sesuai dengan yang inginkan
		3.Tepat waktu	EP3	Aplikasi mampu bekerja tepat waktu
		4.Tercapainya tujuan	EP4	Aplikasi dapat dicapai, dapat dijangkau dan dapat diperoleh oleh para pengguna
		5.Perubahan nyata	EP5	Keadaan, peralihan, pertukaran yang menambah nilai kegunaan aplikasi terhadap pengguna
3	Kemudahan penggunaan (Davis, 1989)	1. <i>Easy to use</i>	KP1	Aplikasi mudah untuk digunakan
		2. <i>Easy to get the system to do what user want to do</i>	KP2	Aplikasi merespon sesuai dengan apa yang dimaksudkan oleh pengguna
		3. <i>Doesn't require a lot of mental effort</i>	KP3	Pengguna tidak membutuhkan banyak usah untuk mengoperasikan aplikasi
		4. <i>Understandable</i>	KP4	Pengguna mengerti dengan benar / tahu dengan benar aplikasi
4	Motivasi Belajar (Hamzah B. Uno, 2011:23)	1. Keinginan berhasil	MB1	Pengguna memiliki hasrat untuk kompeten dalam

Variabel dan Indikator Kinerja

				penggunaan aplikasi
		2. Dorongan dan kebutuhan belajar	MB2	Menggunakan aplikasi sudah menjadi kebutuhan / keperluan
		3. Penghargaan dalam belajar	MB3	Ada <i>reward</i> yang tidak disadari ketika belajar dan berhasil
		4. Kegiatan yang menarik	MB4	Aplikasi memberikan hal hal yang menarik ketika pengguna mencoba mempelajari menggunakan fitur-fitur yang tersedia di aplikasi
5	Kepuasan Pengguna (<i>User satisfaction</i>) (Doll dan Tarkash, 1998)	1. <i>Content</i>	US1	Pengguna cenderung menggunakan aplikasi karena fitur yang tersedia diaplikasi
		2. <i>Format</i>	US2	Pengguna lebih memilih bentuk dan ukuran keberhasilan karena telah digunakannya aplikasi tersebut
		3. <i>Accuracy</i>	US3	Pengguna lebih cermat, teliti dan ketepatan dalam menggunakan aplikasi

3.6 Metode Pengujian Instrumen Penelitian

3.6.1 Uji Korelasi

Uji Korelasi yang digunakan untuk menguji ada tidaknya hubungan antara variabel satu dengan variabel lain. *Test of significant* yang digunakan adalah *two-tailed* atau dua sisi, karena belum diketahui arah hubungan antar variabel, untuk dapat memberikan

penafsiran terhadap koefisien korelasi yang ditemukan tersebut besar atau kecil, maka dapat berpedoman pada ketentuan yang tertera pada tabel 3.3 :

Tabel 3.3
Pedoman Untuk Memberikan Interpretasi Terhadap Koefisien Korelasi

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0.00 – 0.199	Sangat rendah
0.20 – 0.399	Rendah
0.40 – 0.599	Sedang
0.60 – 0.799	Kuat
0.80 – 1.000	Sangat kuat

Sumber : Sugiyono 2012:135)

Adapun untuk mencari koefisien korelasi berganda R antara variabel bebas dan terikat adalah sebagai berikut :

$$R_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{N \sum x^2 - (\sum x)^2} \sqrt{N \sum y^2 - (\sum y)^2}}$$

(Rumus 3.1)

3.6.2 Uji Regresi

Uji regresi yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan uji regresi linier berganda. Bentuk umum persamaan regresi linier berganda dapat dituliskan sebagai berikut :

$$Y = a + b_1X_1 + b_2X_2 + b_3X_3 + b_4X_4 + \dots + b_5X_5 + \epsilon$$

(Rumus 3.2)

Keterangan :

Y = Nilai dari variabel dependen

a = Koefisien konstanta

b = Koefisien regresi

X1 = Nilai dari variabel independen kualitas sistem

X2 = Nilai dari variabel independen efektivitas penggunaan

X3 = Nilai dari variabel independen kemudahan penggunaan

X4 = Nilai dari variabel independen motivasi belajar

ϵ : suku kesalahan untuk tujuan perhitungan n

3.6.3 Uji Asumsi klasik

3.6.3.1 Uji Multikolinearitas

Multikolinearitas artinya antar variabel independen yang terdapat dalam model regresi memiliki hubungan linier yang sempurna atau mendekati sempurna (koefisien korelasi tinggi atau bahkan 1). Model regresi yang baik seharusnya tidak terjadi korelasi sempurna atau mendekati sempurna diantara variabel bebasnya.

Konsekuensi adanya multikolinearitas adalah koefisien korelasi variabel tidak tertentu dan kesalahan menjadi sangat besar atau tidak terhitung.

Ada beberapa metode uji multikolinearitas yaitu :

- a. Dengan membandingkan nilai koefisien determinasi individual (R^2) dengan nilai determinasi secara serentak (R^2).
- b. Dengan melihat nilai *tolerance* dan *inflation factor* (VIP) pada model regresi.

Variabel yang menyebabkan multikolinearitas dapat dilihat dari nilai *tolerance* yang lebih kecil daripada 0.5 atau nilai VIP yang lebih besar daripada 20.

3.6.3.2 Uji Heteroskedastitas

Uji heteroskedastitas ini dilakukan untuk menguji mengenai sama atau tidak sama *varians* dari residual observasi satu dengan yang lain. Jika residualnya mempunyai *varians* yang sama disebut homoskedastisitas sedangkan jika *variansnya* berbeda disebut heteroskedastisitas. Dimana hasil *output* yang ada bisa dilihat dari *scatterplot* titik-titik yang ada. Homoskedastisitas terjadi jika titik-titik hasil pengolahan antara ZPRED dan SRESID menyebar diatas maupun dibawah titik *origin* (angka 0) pada sumbu Y dan memiliki pola yang tidak teratur, sedangkan heteroskedastisitas terjadi pada hasil titik-titik yang terdapat pada *scatterplot* menunjukkan pola yang teratur baik menyempit, melebar maupun bergelombang.

3.6.3.3 Uji Normalitas

Uji normalitas adalah ingin mengetahui apakah distribusi sebuah data mengikuti atau mendekati distribusi normal, yakni distribusi data dengan bentuk lonceng (*Bell shaped*) data yang baik adalah data yang mempunyai pola seperti distribusi normal, yakni

distribusi data tersebut tidak miring ke kiri atau miring kekanan. Uji normalitas multivariat sangat kompleks, karena harus dilakukan pada setiap variabel, dengan logika bahwa secara individual masing-masing variabel memenuhi asumsi normalitas, maka secara bersama-sama (*multivariate*) variabel-variabel tersebut juga bisa dianggap memenuhi asumsi normalitas.

Kriteria pengambilan keputusan data berdistribusi normal adalah memenuhi syarat H_0 diterima, yaitu jika memiliki nilai signifikan $> \alpha$ yang ditetapkan (biasanya 5% atau 0,05) (Kurniawan, 2012 : 41).

Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan grafik histogram, dan pengujian signifikansi sehingga pada hasil output penelitian melihat dari grafik histogram dan nilai signifikansi. Pada pengujian signifikansi, jika nilai $>$ dari 0,05 data tersebut bisa dikatakan berdistribusi normal.

3.6.4 Uji Validitas dan Uji Reliabilitas

3.6.4.1 Uji Validitas

Uji validitas adalah untuk mengukur *valid* atau tidaknya suatu butir-butir pertanyaan yang ada dari tiap-tiap variabel bebas yang ada didalam penelitian, dalam hal ini variabel bebas yang digunakan dalam penelitian ini adalah implikasi, motivasi belajar, efektivitas, pemahaman, implementasi dan implementasi.

Di dalam penelitian ini cara menguji validitas yang digunakan menggunakan uji dengan perbandingan r_{hitung} dan r_{tabel} yang bila menggunakan analisis SPSS dilihat dari nilai *corrected item-total correlation*, dengan pengambilan keputusan nilai dari kolom *corrected item-total correlation* $>$ 0,60 (Kurniawan , 2012 : 62) dengan demikian dapat disimpulkan bahwa semua butir pertanyaan dikatakan sudah *valid*.

3.6.4.2 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas merupakan ukuran suatu kestabilan dan konsistensi responden dalam menjawab hal-hal yang berkaitan dengan konstruk-konstruk pertanyaan yang merupakan dimensi suatu variabel dan disusun dalam suatu bentuk kuesioner. Uji reliabilitas adalah salah satu uji statistik yang digunakan untuk menguji tingkat kehandalan pertanyaan dalam kuesioner yang telah dinyatakan valid.

Pengujian reabilitas menggunakan teknik koefisien *Cronbach Alpha*. Suatu variabel dikatakan *reliable* atau handal jika memiliki nilai *Cronbach Alpha* > 0.6. Kuesioner dikatakan handal jika jawaban seseorang terhadap pernyataan adalah konsisten atau stabil dari waktu ke waktu.

3.6.5 Uji Hipotesis

Untuk membuktikan hipotesis dalam penelitian ini apakah variabel bebas berpengaruh terhadap variabel terikat, maka digunakan beberapa pengujian beberapa pengujian yaitu uji T dan uji F.

3.6.5.1 Uji Hipotesis secara Parsial (Uji T)

Uji t pada dasarnya menunjukkan seberapa jauh pengaruh atau variabel bebas (kualitas sistem, efektivitas penggunaan, motivasi belajar, kemudahan penggunaan dan motivasi belajar) secara individual dalam menerangkan variasi variabel terikat (kepuasan pengguna sistem media audio workstation pada aplikasi FL Studio).

1. Menyusun hipotesis nol (H_0) dan hipotesis alternatif (H_1)
 - a. Hipotesis kualitas sistem terhadap kepuasan pengguna
 - H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan kualitas sistem terhadap kepuasan pengguna
 - H_1 : Terdapat pengaruh yang signifikan kualitas sistem terhadap kepuasan pengguna
 - b. Hipotesis efektivitas penggunaan terhadap kepuasan pengguna
 - H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan efektivitas penggunaan terhadap kepuasan pengguna
 - H_1 : Terdapat pengaruh yang signifikan efektivitas penggunaan terhadap kepuasan pengguna
 - c. Hipotesis kemudahan penggunaan terhadap kepuasan pengguna
 - H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan kemudahan penggunaan terhadap kepuasan pengguna

H_1 : Terdapat pengaruh yang signifikan kemudahan penggunaan terhadap kepuasan pengguna

d. Hipotesis motivasi belajar terhadap kepuasan pengguna

H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan motivasi belajar terhadap kepuasan pengguna

H_1 : Terdapat pengaruh yang signifikan motivasi belajar terhadap kepuasan pengguna

2. Membandingkan nilai t_{hitung} dengan t_{tabel} dengan taraf signifikansi 5% (0.05)
3. Menggambarkan penerimaan dan penolakan hipotesis
 - a. Jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ atau $p\ value < 0.05$, maka H_0 ditolak, H_1 diterima.
 - b. Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ atau $p\ value > 0.05$, maka H_0 diterima, H_1 ditolak.

Untuk menguji hipotesis tersebut digunakan statistik t yang dihitung dengan cara sebagai berikut :

$$T = \frac{b}{s_D}$$

(Rumus 3.3)

Dimana b adalah nilai parameter dan S_b adalah *standart error* daari b. *Standart error* daari masing-masing parameter dihitung dari akar varians masing-masing. Untuk mengetahui kebenaran hipotesis digunakan kriteria bila $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, artinya ada pengaruh antara variabel bebas terhadap variabel terikat dengan derajat keyakinan yang digunakan adalah = 5%, begitu sebaliknya bila $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_1 ditolak, artinya tidak ada pengaruh antara variabel bebas terhadap variabel terikat.

3.6.5.2 Uji Hipotesis secara Simultan (Uji F)

Uji F dilakukan untuk mengetahui pengaruh variabel bebas secara bersama-sama terhadap variabel terikat. Rumusan hipotesis yang diuji :

1. Menyusun hipotesis nol (H_0) dan hipotesis alternatif (H_1)

H0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan kualitas sistem, efektifitas penggunaan, kemudahan penggunaan, motivasi belajar secara stimulan terhadap kepuasan pengguna.

H1 : Terdapat pengaruh yang signifikan kualitas sistem, efektifitas penggunaan, kemudahan penggunaan, motivasi belajar secara stimulan terhadap kepuasan pengguna.

2. Membandingkan nilai F_{hitung} dengan F_{tabel} dengan taraf signifikansi 5% (0.05)
3. Menggambarkan penerimaan dan penolakan hipotesis
 - c. Jika $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ atau $p\ value < 0.05$, maka H_0 ditolak, H_1 diterima.
 - d. Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ atau $p\ value > 0.05$, maka H_0 diterima, H_1 ditolak.

Untuk menguji kebenaran hipotesis dilakukan uji F dengan rumus sebagai berikut :

$$F = \frac{R^2/k-1}{(1-R^2)/(n-k-1)}$$

(Rumus 3.4)

3.7 Metode Analisis Data

Pada subbab ini penulis menjelaskan mengenai metode analisis data yang digunakan, yaitu dengan menggunakan statistik deskriptif dan regresi linear berganda. Seluruh perhitungan statistik dilakukan dengan bantuan perangkat lunak SPSS 22.

3.7.1 Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif digunakan untuk mengorganisasikan dan meringkas data yang diperoleh dari hasil pengumpulan data di lapangan, dalam bentuk tabulasi data, presentasi yang diwujudkan pada grafik-grafik atau gambar-gambar, serta perhitungan-perhitungan deskriptif, sehingga dapat diketahui ciri-ciri khusus dari data tersebut, yang selanjutnya dapat diinterpretasikan sebagai informasi yang tegas dan jelas mengenai data tersebut.

Untuk mengetahui indeks jawaban responden dilakukan dengan rumus sebagai berikut :

$$\text{Skor Jawaban} = (F1 \times 1) + (F2 \times 2) + (F3 \times 3) + (F4 \times 4) + (F5 \times 5)$$

(Rumus 3.5)

Keterangan :

- 1) F1 adalah frekuensi jawaban responden yang bernilai 1
- 2) F2 adalah frekuensi jawaban responden yang bernilai 2
- 3) F3 adalah frekuensi jawaban responden yang bernilai 3
- 4) F4 adalah frekuensi jawaban responden yang bernilai 4
- 5) F5 adalah frekuensi jawaban responden yang bernilai 5

Untuk mengetahui analisis deskriptif secara keseluruhan berdasarkan skor penelitian tersebut dimasukkan ke dalam garis kontinum yang pengukurannya ditentukan dengan cara :

Nilai Indeks Maksimal : Skor Tertinggi x Jumlah Soal x Jumlah Sampel

$$\text{Persentase Skor} = \frac{\text{Skor Aktual}}{\text{Skor Ideal}} 100\%$$

Sumber : Umi Narimawati (2008:85)

(Rumus 3.6)

Skor Aktual adalah jawaban seluruh responden atas kuesioner yang telah diajukan. Skor Ideal adalah skor atau bobot tertinggi atau semua responden diasumsikan memilih jawaban dengan skor tertinggi. Penjelasan bobot nilai skor aktual dapat dilihat pada tabel 3.4.

Tabel 3.4
Kriteria Presentase Tanggapan Responden

No	%Jumlah Skor	Kriteria
1	20.00% – 36.00%	Tidak Baik/Sangat Rendah
2	36.01% – 52.00%	Kurang Baik/Rendah
3	52.01% – 68.00%	Cukup/Sedang
4	68.01% – 84.00%	Baik/Tinggi
5	84.01% – 100%	Sangat Baik/Sangat Tinggi

Sumber : Umi Narimawati (2008:85)

3.7.2 Model Regresi

Analisis regresi linear berganda digunakan untuk melakukan prediksi bagaimana perubahan nilai variabel persepsi kualitas sistem, efektivitas penggunaan, kemudahan penggunaan dan motivasi belajar, bilai nilai variabel kepuasan pengguna dinaikkan/diturunkan.

$$Y = \alpha + \beta_1X_1 + \beta_2X_2 + \beta_3X_3 + \beta_4X_4 + \epsilon$$

(Rumus 3.7)

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Profil Responden (Karakteristik Responden)

Responden dalam penelitian ini dikategorikan dalam beberapa karakteristik yang terdiri dari jenis kelamin dan jenjang pendidikan. Uraian berikut ini adalah penjelasan beberapa karakteristik responden.

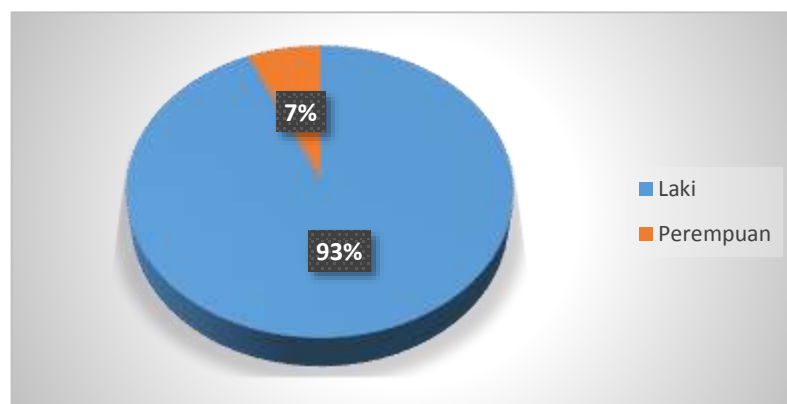
4.1.1 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Identitas responden dalam penelitian ini adalah pengelompokan berdasarkan jenis kelamin yang dimaksudkan untuk mengetahui besarnya tingkat proporsi pengelompokan jenis kelamin laki-laki dan jenis kelamin perempuan yang dapat dilihat pada tabel 4.1.

Tabel 4.1
Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

		Jenis Kelamin			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Laki-laki	28	93.3	93.3	93.3
	Perempuan	2	6.7	6.7	100.0
Total		30	100.0	100.0	

Tabel 4.1 dapat diidentifikasi bahwa responden dalam penelitian ini berjumlah 30 responden, yang terdiri dari 28 responden berjenis kelamin laki-laki dengan persentase 93.3%, dan 2 responden berjenis kelamin perempuan dengan persentase 6.7%.



Gambar 4.1
Pie Chart Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Gambar 4.1 menunjukkan bahwa mayoritas responden berjenis kelamin laki-laki (93%) lebih besar dibandingkan dengan perempuan (7%).

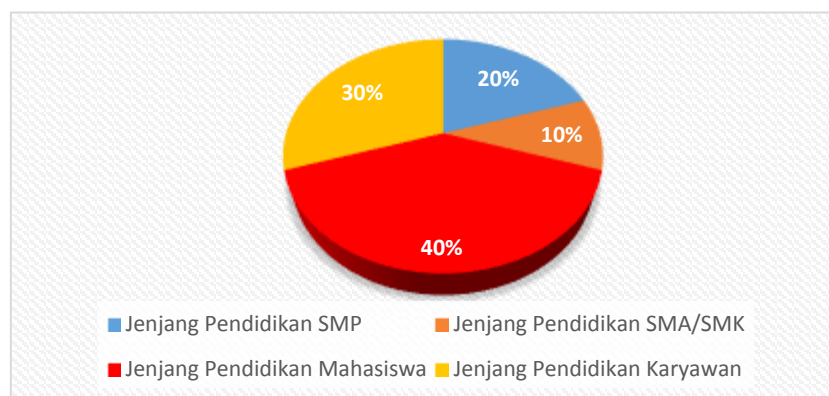
4.1.2 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenjang Pendidikan

Karakteristik responden berdasarkan jenjang pendidikan menggambarkan tingkat pengalaman dan cara berpikir responden, sehingga dalam penelitian ini dapat dikelompokkan menurut jenjang pendidikan responden yaitu SMP, SMA/SMK, Mahasiswa, dan Karyawan. Berdasarkan uraian tersebut dapat dijelaskan melalui tabel 4.2.

Tabel 4.2
Karakteristik Responden Berdasarkan Jenjang Pendidikan
Jenjang Pendidikan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	SMP	6	20.0	20.0	20.0
	SMA/SMK	3	10.0	10.0	30.0
	Mahasiswa	12	40.0	40.0	70.0
	Karyawan	9	30.0	30.0	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

Data dari tabel 4.2 mengenai karakteristik responden berdasarkan jenjang pendidikan menggambarkan bahwa responden dengan jenjang pendidikan SMP berjumlah 6 orang atau 20%. Responden dengan jenjang pendidikan SMA/SMK berjumlah 3 orang atau 10%. Responden dengan jenjang pendidikan Mahasiswa berjumlah 12 orang atau 40%. Responden berstatus sebagai Karyawan berjumlah 9 orang atau 30%.



Gambar 4.2
Pie Chart Karakteristik Responden Berdasarkan Jenjang Pendidikan

Gambar 4.2 menunjukkan bahwa mayoritas responden dengan jenjang pendidikan Mahasiswa (40%), disusul dengan responden yang berstatus sebagai Karyawan (30%), kemudian dengan jenjang pendidikan tingkat SMP (20%) dan responden yang paling sedikit adalah jenjang pendidikan SMA/SMK (10%).

4.2 Pengujian Model

Pengujian model dalam penelitian ini akan membahas mengenai tiga pengujian yaitu uji validitas, uji reliabilitas dan uji korelasi.

4.2.1 Hasil Uji Validitas

Uji Validitas menunjukkan suatu ukuran tingkat kevalidan dari instrumen penelitian. Maksudnya adalah apakah data tersebut layak atau tidak untuk dilanjutkan pada pengujian selanjutnya. Untuk mengetahui validitas instrumen digunakan pengujian dengan metode analisis korelasi. Suatu item pernyataan dikatakan valid jika nilai $r_{hitung} \geq 0.300$ (Sugiyono, 2012).

Tabel 4.3
Hasil Uji Validitas Variabel Kualitas Sistem

		Kualitas Sistem (X1)
KS1	Pearson Correlation	.654**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	30
KS2	Pearson Correlation	.761**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	30
KS3	Pearson Correlation	.645**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	30
KS4	Pearson Correlation	.667**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	30
Kualitas Sistem (X1)	Pearson Correlation	1
	Sig. (2-tailed)	
	N	30

Berdasarkan tabel 4.3, dapat diidentifikasi butir pernyataan KS1 (0.654), KS2 (0.761), KS3 (0.645), dan KS4 (0.667). Keseluruhan nilai butir koefisien skor butir pernyataan dari variabel kualitas sistem lebih besar dari 0.300, maka seluruh pernyataan adalah valid.

Tabel 4.4
Hasil Uji Validitas Variabel Kualitas Efektivitas Penggunaan

		Efektivitas Penggunaan (X2)
EP1	Pearson Correlation	.732**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	30
EP2	Pearson Correlation	.356
	Sig. (2-tailed)	.054
	N	30
EP3	Pearson Correlation	.802**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	30
EP4	Pearson Correlation	.771**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	30
EP5	Pearson Correlation	.694**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	30
Efektivitas Penggunaan (X2)	Pearson Correlation	1
	Sig. (2-tailed)	
	N	30

Berdasarkan tabel 4.4, dapat diidentifikasi butir pernyataan EP1 (0.732), EP2 (0.456), EP3 (0.802), EP4 (0.771) dan EP5 (0.694). Keseluruhan nilai butir koefisien skor butir pernyataan dari variabel efektivitas penggunaan lebih besar dari 0.300, maka seluruh pernyataan adalah valid.

Tabel 4.5
Hasil Uji Validitas Variabel Kualitas Kemudahan Penggunaan

		Kemudahan Penggunaan (X3)
KP1	Pearson Correlation	.597**
	Sig. (2-tailed)	.001
	N	30

KP2	Pearson Correlation	.776**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	30
KP3	Pearson Correlation	.835**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	30
KP4	Pearson Correlation	.528**
	Sig. (2-tailed)	.003
	N	30
Kemudahan Penggunaan (X3)	Pearson Correlation	1
	Sig. (2-tailed)	
	N	30

Berdasarkan tabel 4.5, dapat diidentifikasi butir pernyataan KP1 (0.597), KP2 (0.776), KP3 (0.835), dan KP4 (0.528). Keseluruhan nilai butir koefisien skor butir pernyataan dari variabel kemudahan penggunaan lebih besar dari 0.300, maka seluruh pernyataan adalah valid.

Tabel 4.6
Hasil Uji Validitas Variabel Kualitas Motivasi Belajar

		Motivasi Belajar (X4)
MB1	Pearson Correlation	.505**
	Sig. (2-tailed)	.004
	N	30
MB2	Pearson Correlation	.563**
	Sig. (2-tailed)	.001
	N	30
MB3	Pearson Correlation	.773**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	30
MB4	Pearson Correlation	.594**
	Sig. (2-tailed)	.001
	N	30
Motivasi Belajar (X4)	Pearson Correlation	1
	Sig. (2-tailed)	
	N	30

Berdasarkan tabel 4.6, dapat diidentifikasi butir pernyataan MB1 (0.505), MB2 (0.563), MB3 (0.773), dan MB4 (0.497). Keseluruhan nilai butir koefisien skor butir

pernyataan dari variabel motivasi belajar lebih besar dari 0.300, maka seluruh pernyataan adalah valid.

Tabel 4.7
Hasil Uji Validitas Variabel Kualitas Kepuasan Pengguna

		Kepuasan Pengguna (Y)
US1	Pearson Correlation	.650**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	30
US2	Pearson Correlation	.841**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	30
US3	Pearson Correlation	.732**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	30
Kepuasan Pengguna (Y)	Pearson Correlation	1
	Sig. (2-tailed)	
	N	30

Berdasarkan tabel 4.7, dapat diidentifikasi butir pernyataan US1 (0.650), US2 (0.841), dan US3 (0.732). Keseluruhan nilai butir koefisien skor butir pernyataan dari variabel kepuasan pengguna lebih besar dari 0.300, maka seluruh pernyataan adalah valid.

Tabel 4.8
Hasil Uji Validitas Kuesioner Penelitian

Variabel	Kode	Koefisien Korelasi	Status
Kualitas Sistem	KS1	0.654	Valid
	KS2	0.761	Valid
	KS3	0.645	Valid
	KS4	0.667	Valid
Efektivitas Penggunaan	EP1	0.732	Valid
	EP2	0.356	Valid
	EP3	0.802	Valid
	EP4	0.771	Valid
	EP5	0.694	Valid
Kepuasan Pengguna	KP1	0.597	Valid
	KP2	0.776	Valid
	KP3	0.835	Valid
	KP4	0.528	Valid
Motivasi Belajar	MB1	0.505	Valid
	MB2	0.563	Valid
	MB3	0.773	Valid
	MB4	0.594	Valid

Kepuasan Pengguna	US1	0.650	Valid
	US2	0.841	Valid
	US3	0.732	Valid

Hasil analisis uji validitas variabel dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel 4.8, dimana terlihat bahwa nilai koefisien korelasi dari setiap butir pertanyaan lebih besar dari 0.300. Hasil ini menunjukkan bahwa semua butir pertanyaan yang diajukan dinyatakan valid sebagai alat ukur penelitian dan dapat digunakan untuk penelitian selanjutnya.

4.2.2 Hasil Uji Reliabilitas

Berdasarkan item butir pernyataan yang dinyatakan valid dalam analisis validitas instrumen sebelumnya, maka untuk mengukur tingkat keandalan instrumen tersebut dilakukan uji reliabilitas instrumen. Dalam penilaian ini, suatu butir pernyataan dinyatakan reliabel jika nilai Cronbach's Alpha ≥ 0.600 .

Tabel 4.9
Hasil Uji Reliabilitas Variabel Kualitas Kualitas Sistem

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.631	4

Berdasarkan tabel 4.8 menggambarkan bahwa nilai Cronbach's Alpha untuk variabel kualitas sistem yang terdiri dari 4 pernyataan adalah $0.631 \geq 0.600$, yang menunjukkan bahwa variabel tersebut reliabel dan dapat digunakan untuk penelitian selanjutnya.

Tabel 4.10
Hasil Uji Reliabilitas Variabel Kualitas Efektivitas Penggunaan

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.670	5

Berdasarkan tabel 4.9 menggambarkan bahwa nilai Cronbach's Alpha untuk variabel efektivitas penggunaan yang terdiri dari 5 pernyataan adalah $0.670 \geq 0.600$, yang menunjukkan bahwa variabel tersebut reliabel dan dapat digunakan untuk penelitian selanjutnya.

Tabel 4.11
Hasil Uji Reliabilitas Kualitas Kemudahan Penggunaan

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.608	4

Berdasarkan tabel 4.10 menggambarkan bahwa nilai Cronbach's Alpha untuk variabel kemudahan penggunaan yang terdiri dari 4 pernyataan adalah $0.608 \geq 0.600$, yang menunjukkan bahwa variabel tersebut reliabel dan dapat digunakan untuk penelitian selanjutnya.

Tabel 4.12
Hasil Uji Reliabilitas Variabel Motivasi Belajar

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.655	4

Berdasarkan tabel 4.11 menggambarkan bahwa nilai Cronbach's Alpha untuk variabel motivasi belajar yang terdiri dari 4 pernyataan adalah $0.655 \geq 0.600$, yang menunjukkan bahwa variabel tersebut reliabel dan dapat digunakan untuk penelitian selanjutnya.

Tabel 4.13
Hasil Uji Reliabilitas Variabel Kepuasan Pengguna

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.705	3

Berdasarkan tabel 4.12 menggambarkan bahwa nilai Cronbach's Alpha untuk variabel kepuasan pengguna yang terdiri dari 3 pernyataan adalah $0.705 \geq 0.600$, yang menunjukkan bahwa variabel tersebut reliabel dan dapat digunakan untuk penelitian selanjutnya.

Tabel 4.14
Hasil Uji Reliabilitas Variabel Kuesioner Penelitian

Variabel	Item	Butir Pertanyaan	Nilai Alpha	Keterangan
Kualitas Sistem	4	KS1-KS4	0.631	Reliabel
Efektivitas Penggunaan	5	EP1-EP5	0.670	Reliabel
Kemudahan Penggunaan	4	KP1-KP4	0.606	Reliabel
Motivasi Belajar	4	MB1-MB4	0.655	Reliabel
Kepuasan Pengguna	3	US1-US3	0.705	Reliabel

Berdasarkan tabel 4.14, hasil pengujian reliabilitas untuk seluruh variabel, diketahui bahwa nilai koefisien *Cronbach's Alpha* sebesar lebih dari 0.600, sehingga seluruh item pertanyaan untuk setiap variabel dapat dikatakan reliabel dan dapat digunakan untuk pengukuran dalam rangka pengumpulan data.

4.2.3 Hasil Uji Korelasi

Uji Korelasi dalam penelitian menggunakan uji korelasi *pearson product moment*. Pengujian ini dilakukan untuk mencari hubungan antar dua variabel yang berbentuk interval atau rasio dan sumber data dua variabel tersebut sama.

4.2.3.1 Uji Korelasi Kualitas Sistem dengan Kepuasan Pengguna

Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui hubungan antara kualitas sistem dengan kepuasan pengguna sistem media digital pada aplikasi FL Studio pada tabel 4.15.

Tabel 4.15
Hasil Uji Korelasi Kualitas Sistem dengan Kepuasan Pengguna

		Correlations	
		Kualitas Sistem (X1)	Kepuasan Pengguna (Y)
Kualitas Sistem (X1)	Pearson Correlation	1	.357
	Sig. (2-tailed)		.053
	N	30	30
Kepuasan Pengguna (Y)	Pearson Correlation	.357	1
	Sig. (2-tailed)	.053	
	N	30	30

Hipotesis yang digunakan dalam uji korelasi ini, yaitu :

H_0 : Tidak terdapat hubungan antara kualitas sistem dengan kepuasan pengguna sistem media digital pada aplikasi FL Studio.

H₁ : Terdapat hubungan antara kualitas sistem dengan kepuasan pengguna sistem media digital pada aplikasi FL Studio.

Tabel 4.15 menunjukkan nilai *Pearson correlation* antara kualitas sistem dengan kepuasan pengguna FL Studio yaitu sebesar 0.357 (positif, korelasi rendah) yang artinya bahwa jika nilai variabel kualitas sistem meningkat, maka variabel kepuasan pengguna akan meningkat dengan nilai yang rendah atau tidak sama sekali. Dapat dilihat pula bahwa *p-value* (Sig. 2-tailed) sebesar 0.053 > 0.05, maka H₁ ditolak dan H₀ diterima, artinya tidak terdapat hubungan antara kualitas sistem dengan kepuasan pengguna sistem media digital pada aplikasi FL Studio.

4.2.3.2 Uji Korelasi Efektivitas Penggunaan dengan Kepuasan Pengguna

Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui hubungan antara efektivitas penggunaan dengan kepuasan pengguna sistem media digital pada aplikasi FL Studio pada tabel 4.16.

Tabel 4.16
Hasil Uji Korelasi Efektivitas Penggunaan dengan Kepuasan Pengguna
Correlations

		Efektivitas Penggunaan (X2)	Kepuasan Pengguna (Y)
Efektivitas Penggunaan (X2)	Pearson Correlation	1	.301
	Sig. (2-tailed)		.107
	N	30	30
Kepuasan Pengguna (Y)	Pearson Correlation	.301	1
	Sig. (2-tailed)	.107	
	N	30	30

Hipotesis yang digunakan dalam uji korelasi ini, yaitu :

H₀ : Tidak terdapat hubungan antara efektivitas penggunaan dengan kepuasan pengguna sistem media digital pada aplikasi FL Studio.

H₁ : Terdapat hubungan antara efektivitas penggunaan dengan kepuasan pengguna sistem media digital pada aplikasi FL Studio.

Tabel 4.16 menunjukkan nilai *Pearson correlation* antara efektivitas penggunaan dengan kepuasan pengguna FL Studio yaitu sebesar 0.301 (positif, korelasi rendah) yang

artinya bahwa jika nilai variabel efektivitas penggunaan meningkat, maka variabel kepuasan pengguna akan meningkat dengan nilai yang rendah atau tidak sama sekali. Dapat dilihat pula bahwa *p-value* (Sig. 2-tailed) sebesar $0.107 > 0.05$, maka H_1 ditolak dan H_0 diterima, artinya tidak terdapat hubungan antara efektivitas penggunaan dengan kepuasan pengguna sistem media digital pada aplikasi FL Studio.

4.2.3.3 Uji Korelasi Kemudahan Penggunaan dengan Kepuasan Pengguna

Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui hubungan antara kemudahan penggunaan dengan kepuasan pengguna sistem media digital pada aplikasi FL Studio pada tabel 4.17.

Tabel 4.17
Hasil Uji Korelasi Kemudahan Penggunaan dengan Kepuasan Pengguna
Correlations

		Kemudahan Penggunaan (X3)	Kepuasan Pengguna (Y)
Kemudahan Penggunaan (X3)	Pearson Correlation	1	.216
	Sig. (2-tailed)		.251
	N	30	30
Kepuasan Pengguna (Y)	Pearson Correlation	.216	1
	Sig. (2-tailed)	.251	
	N	30	30

Hipotesis yang digunakan dalam uji korelasi ini, yaitu :

H_0 : Tidak terdapat hubungan antara kemudahan penggunaan dengan kepuasan pengguna sistem media digital pada aplikasi FL Studio.

H_1 : Terdapat hubungan antara kemudahan penggunaan dengan kepuasan pengguna sistem media digital pada aplikasi FL Studio.

Tabel 4.17 menunjukkan nilai *Pearson correlation* antara kemudahan penggunaan dengan kepuasan pengguna FL Studio yaitu sebesar 0.216 (positif, korelasi rendah) yang artinya bahwa jika nilai variabel kemudahan penggunaan meningkat, maka variabel kepuasan pengguna akan meningkat dengan nilai yang rendah atau tidak sama sekali. Dapat dilihat pula bahwa *p-value* (Sig. 2-tailed) sebesar $0.251 > 0.05$, maka H_1 ditolak dan

H₀ diterima, artinya tidak terdapat hubungan antara kemudahan penggunaan dengan kepuasan pengguna sistem media digital pada aplikasi FL Studio.

4.2.3.4 Uji Korelasi Motivasi Belajar dengan Kepuasan Pengguna

Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui hubungan antara motivasi belajar dengan kepuasan pengguna sistem media digital pada aplikasi FL Studio pada tabel 4.18.

Tabel 4.18
Hasil Uji Korelasi Motivasi Belajar dengan Kepuasan Pengguna

		Motivasi Belajar (X ₄)	Kepuasan Pengguna (Y)
Motivasi Belajar (X ₄)	Pearson Correlation	1	-.152
	Sig. (2-tailed)		.422
	N	30	30
Kepuasan Pengguna (Y)	Pearson Correlation	-.152	1
	Sig. (2-tailed)	.422	
	N	30	30

Hipotesis yang digunakan dalam uji korelasi ini, yaitu :

H₀ : Tidak terdapat hubungan antara motivasi belajar dengan kepuasan pengguna sistem media digital pada aplikasi FL Studio.

H₁ : Terdapat hubungan antara motivasi belajar dengan kepuasan pengguna sistem media digital pada aplikasi FL Studio.

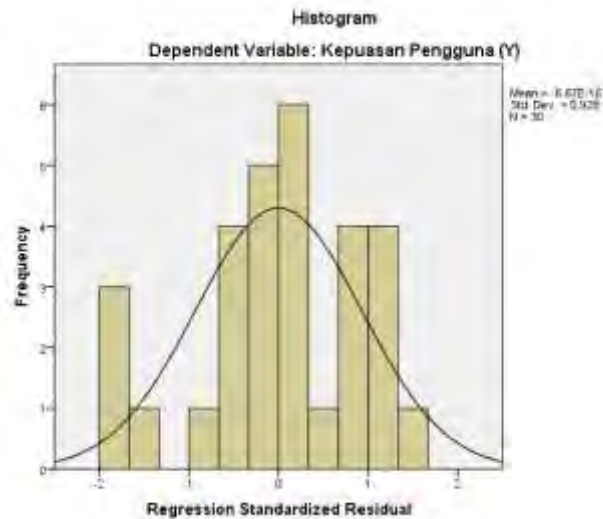
Tabel 4.18 menunjukkan nilai *Pearson correlation* antara motivasi belajar dengan kepuasan pengguna FL Studio yaitu sebesar -.152 (negatif) yang artinya bahwa jika nilai variabel motivasi belajar meningkat, maka nilai variabel kepuasan tidak akan meningkat. Dapat dilihat pula bahwa *p-value* (Sig. 2-tailed) sebesar 0.422 > 0.05, maka H₁ ditolak dan H₀ diterima, artinya tidak terdapat hubungan antara motivasi belajar dengan kepuasan pengguna sistem media digital pada aplikasi FL Studio.

4.3 Pengujian Data dan Asumsi Model

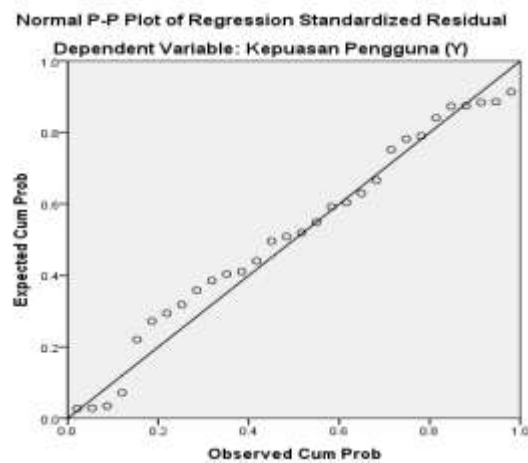
Sebelum melakukan analisis jalur, maka harus diteliti terlebih dahulu gejala-gejala yang terjadi dalam permodalan data yaitu uji normalitas, uji multikolinearitas dan uji heteroskedastisitas.

4.3.1 Hasil Uji Normalitas

Normalitas merupakan uji yang dilakukan untuk mengecek apakah data penelitian berasal dari populasi yang normal. Uji normalitas perlu dilakukan karena semua perhitungan statistik parametrik memiliki asumsi normalitas.



Gambar 4.3
Histogram Model Regresi



Gambar 4.4
Normal P-P Plot Model Regresi

Gambar 4.3 berupa histogram, kurva yang dihasilkan membentuk kurva yang sendrung simetris dan normal. Adapun gambar 4.4, lingkaran kecil yang menyebar dan mengikuti arah garis diagonal pada grafik tersebut. Ketentuan dari gambar tersebut menunjukkan bahwa model regresi ini terdistribusi normal.

4.3.2 Hasil Uji Multikolinearitas

Tabel 4.19
Hasil Uji Korelasi Multikolinearitas Model Regresi

Model	Collinearity Statistics	
	Tolerance	VIF
Kualitas Sistem (X1)	.575	1.740
Efektivitas Penggunaan (X2)	.425	2.351
Kemudahan Penggunaan X3)	.361	2.774
Motivasi Belajar (X4)	.786	1.273

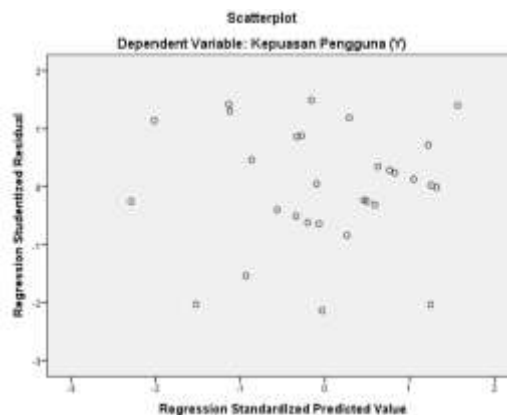
a. Dependent Variable: Kepuasan Pengguna (Y)

Dasar pengambilan keputusan berdasarkan nilai VIF (Variance Inflation Factor).

1. Jika nilai VIF < 10.00, maka artinya tidak terjadi multikolinearitas dalam model regresi.
2. Jika nilai VIF > 10.00, maka artinya terjadi multikolinearitas dalam model regresi.

Pada tabel 4.19, bahwa nilai VIF dari variabel kualitas sistem terhadap kepuasan pengguna yaitu 1.740, nilai VIF dari variabel efektivitas penggunaan terhadap kepuasan pengguna yaitu 2.351, nilai VIF dari variabel kemudahan penggunaan terhadap kepuasan pengguna yaitu 2.774, nilai VIF dari variabel motivasi belajar terhadap kepuasan pengguna yaitu 1.273. nilai masing-masing VIF dari variabel tersebut kurang dari 10, sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak ada multikolinearitas dalam model regresi ini.

4.3.3 Hasil Uji Heteroskedastisitas



Gambar 4.5
Hasil Uji Heteroskedastisitas Model Regresi

Pada gambar 4.5, dapat dilihat bahwa titik-titik yang ada, tersebar secara tidak teratur di atas dan di bawah angka 0 pada sumbu Y. maka dari itu, model regresi ini tidak bersifat heteroskedastitas, tetapi bersifat homokedastisitas.

4.4 Analisis dan Interpretasi

4.4.1 Analisis Deskriptif

Berikut ini akan dijelaskan secara deskriptif terkait dengan variabel-variabel dalam penelitian pada tabel 4.20.

Tabel 4.20
Statistik Deskriptif

		Statistics				
		Kualitas Sistem (X1)	Efektivitas Penggunaan (X2)	Kemudahan Penggunaan (X3)	Motivasi Belajar (X4)	Kepuasan Pengguna (Y)
N	Valid	30	30	30	30	30
	Missing	0	0	0	0	0
Mean		14.53	19.77	15.20	16.63	11.00
Median		15.00	20.00	15.50	16.00	11.00
Std. Deviation		2.177	2.029	1.846	1.520	1.640
Range		11	11	10	7	7
Minimum		7	13	8	13	7
Maximum		18	24	18	20	14
Sum		436	593	456	499	330

Berdasarkan tabel 4.20 diketahui bahwa untuk variabel kualitas sistem dengan 4 item pertanyaan diketahui rata-rata skor (*mean*) sebesar 14.53, dengan nilai tengah (*median*) sebesar 15.00 dan standar diviasi (*std. Deviation*) sebesar 2.177. Adapun skor terendah (*minimum*) adalah 7 poin dan skor tertinggi (*maximum*) adalah 18 poin dengan jarak skor (*range*) sebesar 11 poin.

Untuk variabel efektifitas penggunaan dengan 5 item pertanyaan diketahui rata-rata skor (*mean*) sebesar 19.77, dengan nilai tengah (*median*) sebesar 20.00 dan standar diviasi (*std. Deviation*) sebesar 2.029. Adapun skor terendah (*minimum*) adalah 13 poin dan skor tertinggi (*maximum*) adalah 24 poin dengan jarak skor (*range*) sebesar 11 poin.

Untuk variabel kemudahan penggunaan dengan 4 item pertanyaan diketahui rata-rata skor (*mean*) sebesar 15.23, dengan nilai tengah (*median*) sebesar 15.50 dan standar

diviasi (*std. Deviation*) sebesar 1.846. Adapun skor terendah (*minimum*) adalah 8 poin dan skor tertinggi (*maximum*) adalah 18 poin dengan jarak skor (*range*) sebesar 10 poin.

Untuk variabel motivasi belajar dengan 4 item pertanyaan diketahui rata-rata skor (*mean*) sebesar 16.63, dengan nilai tengah (*median*) sebesar 16.00 dan standar diviasi (*std. Deviation*) sebesar 1.520. Adapun skor terendah (*minimum*) adalah 13 poin dan skor tertinggi (*maximum*) adalah 20 poin dengan jarak skor (*range*) sebesar 7 poin.

Untuk variabel kepuasan pengguna dengan 3 item pertanyaan diketahui rata-rata skor (*mean*) sebesar 11.00, dengan nilai tengah (*median*) sebesar 11.00 dan standar diviasi (*std. Deviation*) sebesar 1.640. Adapun skor terendah (*minimum*) adalah 7 poin dan skor tertinggi (*maximum*) adalah 14 poin dengan jarak skor (*range*) sebesar 7 poin.

4.4.2 Analisis Model Regresi Berganda

Analisis regresi berganda ini dilakukan untuk mengukur seberapa besar pengaruh kualitas sistem, efektivitas penggunaan, kemudahan penggunaan, motivasi belajar terhadap kepuasan pengguna aplikasi FL Studio. Untuk mengetahui hal tersebut, maka dilakukan perhitungan dengan melakukan analisis regresi linear berganda dengan aplikasi SPSS 22.0.

Hasil pengolahan data untuk analisis regresi linear berganda dapat dilihat pada tabel 4.21.

Tabel 4.21
Hasil Analisis Regresi Linear Berganda

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	9.910	3.852		2.572	.016
Kualitas Sistem (X1)	.256	.175	.339	1.457	.158
Efektivitas Penggunaan (X2)	.125	.219	.154	.569	.574
Kemudahan Penggunaan X3)	.028	.261	.031	.107	.916
Motivasi Belajar (X4)	-.331	.215	-.307	-1.541	.136

a. Dependent Variable: Kepuasan Pengguna (Y)

Berdasarkan tabel 4.21, diperoleh persamaan untuk regresi linear berganda adalah sebagai berikut :

$$Y = 9.910 + 0.256 X_1 + 0.125 X_2 + 0.028 X_3 - 331 X_4$$

1. Konstanta (a) sebesar 9.910 artinya bahwa jika semua variabel independen (kualitas sistem, efektivitas penggunaan, kemudahan penggunaan, dan motivasi belajar) bernilai nol (0), maka variabel dependen (kepuasan pengguna) bernilai 9.910
2. Variabel kualitas sistem memperoleh nilai sebesar 0.256, hal ini menunjukkan bahwa kualitas sistem mempunyai arah koefisien positif terhadap kepuasan pengguna. Artinya jika penilaian terhadap kualitas sistem naik, maka kepuasan pengguna akan naik, sebaliknya jika penilaian terhadap kualitas sistem turun, maka kepuasan pengguna akan turun.
3. Variabel efektivitas penggunaan memperoleh nilai sebesar 0.125, hal ini menunjukkan bahwa efektivitas penggunaan mempunyai arah koefisien positif terhadap kepuasan pengguna. Artinya jika penilaian terhadap efektivitas penggunaan naik, maka kepuasan pengguna akan naik, sebaliknya jika penilaian terhadap efektivitas penggunaan turun, maka kepuasan pengguna akan turun.
4. Variabel kemudahan penggunaan memperoleh nilai sebesar 0.028, hal ini menunjukkan bahwa efektivitas penggunaan mempunyai arah koefisien positif terhadap kepuasan pengguna. Artinya jika penilaian terhadap kemudahan penggunaan naik, maka kepuasan pengguna akan naik, sebaliknya jika penilaian terhadap kemudahan penggunaan turun, maka kepuasan pengguna akan turun.
5. Variabel motivasi belajar memperoleh nilai sebesar -331, hal ini menunjukkan bahwa efektivitas penggunaan mempunyai arah koefisien yang negatif terhadap kepuasan pengguna. Artinya nilai kepuasan pengguna tidak akan berpengaruh apa-apa, dari naik atau turunnya nilai variabel motivasi belajar.

4.4.3 Analisis Hipotesis

Dalam subbab ini peneliti akan menjelaskan tentang hasil ujihipotesis dengan melakukan uji hipotesis secara parsial (uji t) dan uji hipotesis secara simultan (uji F)

4.4.3.1 Hasil Uji Hipotesis Secara Parsial

Berdasarkan hasil perhitungan pengolahan data dengan program *SPSS 22.0* diperoleh data pada tabel 4.22.

Tabel 4.22
Analisis Uji Hipotesis Secara Parsial (Uji t)

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	9.910	3.852		2.572	.016
Kualitas Sistem (X1)	.256	.175	.339	1.457	.158
Efektivitas Penggunaan (X2)	.125	.219	.154	.569	.574
Kemudahan Penggunaan X3)	.028	.261	.031	.107	.916
Motivasi Belajar (X4)	-.331	.215	-.307	-1.541	.136

a. Dependent Variable: Kepuasan Pengguna (Y)

- 1, Uji hipotesis pengaruh kualitas sistem terhadap kepuasan pengguna.

Hipotesis yang digunakan dalam uji korelasi ini yaitu :

H₀ : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan kualitas sistem terhadap kepuasan pengguna

H₁: Terdapat pengaruh yang signifikan kualitas sistem terhadap kepuasan pengguna

Berdasarkan Tabel 4.22, untuk uji hipotesis kualitas sistem terhadap kepuasan pengguna dengan nilai t_{hitung} 1.457, dengan nilai signifikansi (sig.) sebesar 0.158 Adapun t_{tabel} dengan $df=30-5= 25$ adalah 2.3846. Hal tersebut menunjukkan bahwa t_{hitung} (1.457) < t_{tabel} (2.3846) atau Sig. 0.158 > 0.05 (Tarf signifikansi 5%). Berdasarkan ketentuan tersebut maka H₀ diterima dan H₁ ditolak. Hal tersebut menunjukkan bahwa tidak terdapat pengaruh yang signifikan kualitas sistem terhadap kepuasan pengguna.

2. Uji hipotesis pengaruh efektivitas penggunaan terhadap kepuasan pengguna.

Hipotesis yang digunakan dalam uji korelasi ini yaitu :

H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan efektivitas penggunaan terhadap kepuasan pengguna

H_1 : Terdapat pengaruh yang signifikan efektivitas penggunaan terhadap kepuasan pengguna.

Berdasarkan Tabel 4.22, untuk uji hipotesis efektivitas penggunaan terhadap kepuasan pengguna dengan nilai t_{hitung} 0.569, dengan nilai signifikansi (sig.) sebesar 0.574 Adapun t_{tabel} dengan $df=30-5= 25$ adalah 2.3846. Hal tersebut menunjukkan bahwa t_{hitung} (0.569) < t_{tabel} (2.3846) atau Sig. 0.574 > 0.05 (Tarf signifikansi 5%). Berdasarkan ketentuan tersebut maka H_0 diterima dan H_1 ditolak. Hal tersebut menunjukkan bahwa tidak terdapat pengaruh yang signifikan efektivitas penggunaan terhadap kepuasan pengguna.

3. Uji hipotesis pengaruh kemudahan penggunaan terhadap kepuasan pengguna

Hipotesis yang digunakan dalam uji korelasi ini yaitu :

H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan kemudahan penggunaan terhadap kepuasan pengguna

H_1 : Terdapat pengaruh yang signifikan kemudahan penggunaan terhadap kepuasan pengguna.

Berdasarkan Tabel 4.22, untuk uji hipotesis kemudahan penggunaan terhadap kepuasan pengguna dengan nilai t_{hitung} 0.107, dengan nilai signifikansi (sig.) sebesar 0.916 Adapun t_{tabel} dengan $df=30-5= 25$ adalah 2.3846. Hal tersebut menunjukkan bahwa t_{hitung} (0.107) < t_{tabel} (2.3846) atau Sig. 0.916 > 0.05 (Tarf signifikansi 5%). Berdasarkan ketentuan tersebut maka H_0 diterima dan H_1 ditolak. Hal tersebut menunjukkan bahwa tidak terdapat pengaruh yang signifikan kemudahan penggunaan terhadap kepuasan pengguna.

4. Uji hipotesis pengaruh motivasi belajar terhadap kepuasan pengguna

Hipotesis yang digunakan dalam uji korelasi ini yaitu :

H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan motivasi belajar terhadap kepuasan pengguna

H_1 : Terdapat pengaruh yang signifikan motivasi belajar terhadap kepuasan pengguna.

Berdasarkan Tabel 4.22, untuk uji hipotesis motivasi belajar terhadap kepuasan pengguna dengan nilai $t_{hitung} -1.541$, dengan nilai signifikansi (*sig.*) sebesar 0.916 Adapun t_{tabel} dengan $df=30-5= 25$ adalah 2.3846. Hal tersebut menunjukkan bahwa $t_{hitung} (0.107) < t_{tabel} (2.3846)$ atau $Sig. 0.136 > 0.05$ (Tarf signifikansi 5%). Berdasarkan ketentuan tersebut maka H_0 diterima dan H_1 ditolak. Hal tersebut menunjukkan bahwa tidak terdapat pengaruh yang signifikan motivasi belajar terhadap kepuasan pengguna.

4.4.3.2 Hasil Uji Hipotesis Secara Simultan

Berdasarkan hasil perhitungan pengolahan data dengan program *SPSS 22.0* diperoleh data pada tabel 4.22 :

Tabel 4.23
Analisis Uji Hipotesis Secara Simultan (Uji F)

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	17.239	4	4.310	1.773	.166 ^b
	Residual	60.761	25	2.430		
	Total	78.000	29			

a. Dependent Variable: Kepuasan Pengguna (Y)

b. Predictors: (Constant), Motivasi Belajar (X4), Efektivitas Penggunaan (X2), Kualitas Sistem (X1), Kemudahan Penggunaan X3)

Hipotesis yang digunakan dalam uji korelasi ini yaitu :

H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan kualitas sistem, efektifitas penggunaan, kemudahan penggunaan dan motivasi belajar secara simultan terhadap kepuasan pengguna

H_1 : Terdapat pengaruh yang signifikan kualitas sistem, efektifitas penggunaan, kemudahan penggunaan dan motivasi belajar secara simultan terhadap kepuasan pengguna

Berdasarkan Tabel 4.22, untuk uji hipotesis pengaruh yang signifikan kualitas sistem, efektifitas penggunaan, kemudahan penggunaan dan motivasi belajar secara simultan terhadap kepuasan pengguna diketahui bahwa nilai F_{hitung} sebesar 1.773, dengan nilai signifikansi (*sig.*) sebesar 0.166.

Adapun F_{tabel} dengan $df_1=5-1= 4$ dan $df_2=30-5=25$ adalah 2.78. Hal tersebut menunjukkan bahwa $F_{hitung} (1.773) < F_{tabel} (2.78)$ atau $Sig. 0.166 > 0.05$ (Tarf signifikansi 5%). Berdasarkan ketentuan tersebut maka H_0 diterima dan H_1 ditolak. Hal tersebut

menunjukkan bahwa tidak terdapat pengaruh yang signifikan kualitas sistem, efektivitas penggunaan, kemudahan penggunaan dan motivasi belajar terhadap kepuasan pengguna.

4.4.3.3 Hasil Uji Koefisien Determinasi

Uji koefisien determinasi adalah uji yang digunakan untuk mengetahui jumlah atau persentase dari pengaruh variabel bebas dalam model regresi yang secara bersama-sama memberikan pengaruh terhadap terhadap variabel terikat. Koefisien determinasi yang dihasilkan menunjukkan besaran proporsi atau presentasi keragaman Y (variabel terikat) yang diterangkan oleh X (variabel bebas). Hasil uji koefisien determinasi ini dapat dilihat pada tabel 4.23.

STabel 4.24
Hasil Uji Koefisien Determinasi

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.470 ^a	.221	.096	1.559

a. Predictors: (Constant), Motivasi Belajar (X4), Efektivitas Penggunaan (X2), Kualitas Sistem (X1), Kemudahan Penggunaan X3)

b. Dependent Variable: Kepuasan Pengguna (Y)

Nilai koefisien determinasi dapat dilihat pada tabel 4.23 dari kolom *R square* sebesar 0.470 atau 22.1%. Nilai tersebut menunjukkan bahwa sebesar 22.1% kepuasan pengguna dipengaruhi oleh kualitas sistem, efektivitas penggunaan, kemudahan penggunaan dan motivasi belajar, sisanya sebesar 77.9% dipengaruhi oleh faktor-faktor di luar model regresi dalam penelitian ini.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan mengenai analisi pengaruh kualitas sistem, efektivitas penggunaan, kemudahan penggunaan dan motivasi belajar terhadap kepuasan pengguna, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Persamaan untuk regresi linear berganda diperoleh $Y = 9.910 + 0.256 X_1 + 0.125 X_2 + 0.028 X_3 + -331 X_4$. Artinya koefisien regresi pada kualitas sistem, efektivitas penggunaan, dan kemudahan penggunaan mempunyai arah yang positif terhadap kepuasan pengguna, sehingga jika nilai terhadap kualitas sistem, efektivitas penggunaan, dan kemudahan penggunaan mengalami peningkatan, maka kepuasan pengguna juga akan meningkat. Sebaliknya jika nilai terhadap kualitas sistem, efektivitas penggunaan, dan kemudahan penggunaan. Sedangkan untuk variabel X_4 (Motivasi belajar) yang memiliki nilai -331 mempunyai arah yang negatif terhadap kepuasan pengguna, sehingga perubahan nilai naik maupun turun terhadap motivasi belajar tidak akan mempengaruhi nilai dari kepuasan pengguna.
2. Persamaan regresi linear berganda untuk kualitas sistem sebesar 0.256, hal ini menunjukkan bahwa kualitas sistem mempunyai arah koefisien positif terhadap kepuasan pengguna. Artinya jika penilaian terhadap kualitas sistem naik, maka kepuasan pengguna akan naik, sebaliknya jika penilaian terhadap kualitas sistem turun, maka kepuasan pengguna akan turun. Tetapi untuk pengujian hipotesa menunjukkan hal yang berbeda, bahwa kualitas sistem tidak berpengaruh yang signifikan terhadap kepuasan pengguna $t_{hitung} (1.457) < t_{tabel} (2.3846)$ dengan $Sig. 0.158 > 0.05$.
3. Persamaan regresi linear berganda untuk efektivitas penggunaan sebesar 0.125, hal ini menunjukkan bahwa kualitas sistem mempunyai arah koefisien positif terhadap kepuasan pengguna. Artinya jika penilaian terhadap efektivitas penggunaan naik, maka kepuasan pengguna akan naik, sebaliknya jika penilaian

terhadap efektivitas penggunaan turun, maka kepuasan pengguna akan turun. Tetapi untuk pengujian hipotesa menunjukkan hal yang berbeda, bahwa efektivitas penggunaan tidak berpengaruh yang signifikan terhadap kepuasan pengguna t_{hitung} (0.569) < t_{tabel} (2.3846) atau Sig. 0.574 > 0.05.

4. Persamaan regresi linear berganda untuk kemudahan penggunaan sebesar 0.028, hal ini menunjukkan bahwa kemudahan penggunaan mempunyai arah koefisien positif terhadap kepuasan pengguna. Artinya jika penilaian terhadap kemudahan penggunaan naik, maka kepuasan pengguna akan naik, sebaliknya jika penilaian terhadap kemudahan penggunaan turun, maka kepuasan pengguna akan turun. Tetapi untuk pengujian hipotesa menunjukkan hal yang berbeda, bahwa kemudahan penggunaan tidak berpengaruh yang signifikan terhadap kepuasan pengguna t_{hitung} (0.107) < t_{tabel} (2.3846) atau Sig. 0.916 > 0.05
5. Persamaan regresi linear berganda untuk motivasi belajar sebesar -331, hal ini menunjukkan bahwa motivasi belajar mempunyai arah koefisien negatif terhadap kepuasan pengguna. Artinya perubahan nilai naik maupun turun terhadap motivasi belajar tidak akan mempengaruhi nilai dari kepuasan pengguna. Pengujian yang sama dari analisis pengujian hipotesa secara parsial, bahwa motivasi belajar tidak berpengaruh yang signifikan terhadap kepuasan pengguna t_{hitung} (0.107) < t_{tabel} (2.3846) atau Sig. 0.916 > 0.05.
6. Uji hipotesis secara simultan menunjukkan bahwa tidak terdapat pengaruh yang signifikan kualitas sistem, efektivitas penggunaan, kemudahan penggunaan dan motivasi belajar terhadap kepuasan pengguna aplikasi FL Studio. Adapun F_{hitung} (1.773) < F_{tabel} (2.78) dengan Sig. 0.166 > 0.05. Adapun besar variansi atau pengaruh kualitas sistem, efektivitas penggunaan, kemudahan penggunaan dan motivasi belajar terhadap kepuasan pengguna aplikasi FL Studio sebesar 22.1%, sedangkan 77.9% dipengaruhi oleh faktor-faktor diluar model regresi penelitian ini.
7. Model penelitian ini termasuk model penelitian yang baik karena dari pengujian asumsi klasik yang dilakukan model penelitian ini terjadi homokedastisitas, tidak ada multikolinearitas, dan terdistribusi normal.

5.2 Saran

Berdasarkan uraian kesimpulan tersebut, maka peneliti memberikan saran agar kepuasan pengguna aplikasi FL Studio dapat meningkat yaitu dengan cara pihak pengembang aplikasi FL Studio dapat melakukan pertimbangan dari empat variabel penelitian yaitu kualitas sistem, efektivitas penggunaan, kemudahan penggunaan dan motivasi belajar, terbukti bahwa dari hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa masing-masing variabel tidak memberikan pengaruh apa-apa terhadap kepuasan pengguna. Walaupun hasil regresi linear berganda menunjukkan adanya nilai yang positif, namun nilai yang ditunjukkan hanyalah nilai yang berkekuatan rendah atau sangat lemah yang tentunya tidak terlalu signifikan untuk mempengaruhi tingkat atau nilai kepuasan pengguna. Oleh karena itu peneliti memberikan saran kepada pihak FL Studio dari persepsi kualitas sistem untuk meningkatkan keandalan sistem sehingga pengguna mampu menyesuaikan diri dengan mudah terhadap aplikasi FL Studio. Dari sisi efektivitas penggunaan dan kemudahan penggunaan diharapkan agar melakukan pembaharuan terhadap aplikasi dengan memperbaiki antar muka aplikasi agar lebih mempermudah pengguna mengoperasikan saat memakai aplikasi FL Studio dan bekerja dengan tepat dan cepat.

Disamping saran tersebut diatas, peneliti juga mengemukakan bahwa sampel yang bisa dikumpulkan hanya berjumlah 30, disamping sulitnya mengumpulkan banyak responden yang memakai aplikasi tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- A.M., Sadirman. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. PT. Rajagrafindo : Jakarta.
- Auraningtyas, 2012. Dalam jurnal "*Pengaruh kemudahan penggunaan sistem informasi terhadap kepuasan pengguna*"
- Ayyayari. 2006. Dalam Jurnal "*Persepsi Kemudahan*" (*percieved ease of use*) and *user acceptance of inromation technology*. Didefinisikan oleh Davis F.D 1989. Published by Management Information System Research Center University of Minnesota.
- Baridwan, Zater. 2007. Dalam Jurnal "*Kualitas Sistem dan Efektivitas Sistem Informasi Berbasis Komputer*."
- Bugin, Burhan. 2011. *Penelitian Kualitas Sistem*. Jakarta : Kencana Media Grup.
- Chen, C.W. 2010. *Impact of Quality Antecedents on Tax Prayer Statistfaction with online Tax-Filing System an Empirical Study*. Infromation and Management. 47 (506) : 308 – 315.
- Christine dan Ketut, 2008. Dalam jurnal penelitian tentang "*efektifitas penggunaan terhadap kinerja individual dalam perusahaan PT. PLN*".
- Erwan, Agus Purwanto dan Sulistyastuti, Dyah Ratih. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif untuk Administrasi Publik dan Masalah-masalah Sosial*. Yogyakarta : Graha Media.
- Hassan, M. Iqbal. 2008. *Pokok-pokok Metode Statistika 1 (Statistik Deskriptif)*. Edisi Kedua : Bumi Aksara
- Hassan, M. Iqbal. 2008. *Pokok-pokok Metode Statistika 1 (Inferensif)*. Edisi Kedua : Bumi Aksara
- Hidayat. 1986. *Teori Efektivitas dalam Kinerja Karyawan*. Yogyakarta : Gajah Mada University Press.
- Jogiyanto, H.M. 2007. *Metode Penelitian Bisnis Salah Kaprah dan Pengalaman pengalaman*. Yogyakarta : BPFEE.
- Jogiyanto, H.M. 2007. *Metode Kesuksesan Sistem Teknologi Informasi*. Yogyakarta : Andi.
- Jogiyanto, H.M. 1998. *Sistem Informasi Akuntansi Berbasis Komputer*. Konsep dasar dan kemampuan, edisi kedua. Yogyakarta : BPFEE.
- Kuniyo dan Kusri. 2007. Dalam Jurnal "*Perancangan Sistem*". Jurusan Sistem Informasi. STMIK AMIKOM : Yogyakarta.

- Kristanto, Andri. 2007. *Perancangan Sistem Informasi dan Aplikasinya*. Yogyakarta : Grava Media.
- Istianingsih dan Wijanto, Setyo, H. 2008. *Pengaruh Kualitas Sistem Informasi. (Perceived usefullness) Kualitas Informasi terhadap Kepuasan Pengguna Akhir Software Akuntansi*
- Iryari, Christine. 2009. *Pengaruh Efektivitas, Penggunaan dan Kepercayaan kepada Teknologi Sistem Informasi Untuk Peningkatan kerja Individual di PT. PLN Distribusi Bali*. Skripsi : Jurusan Akuntansi Fakultas Ekonomi, Udayana.
- Jonathan. 2006. *Metodelogi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Yogyakarta : Grha Ilmu.
- Livari, Johan. 2005. *An Empirical Test of The DeLeon and McLeon Model of Information System Succes Database for Advances in Information System*.
- O'Brien, James. 2005. *Introduction to Information System. 12th*. Edition McGraw
- Prabawati, Setyarini. 2012. *Jurnal Pengaruh Motivasi Belajar dan Pemberian Tugas terhadap Prestasi*. Vol. 1 No. 1
- Sandu dan Sodik, Ali. 2015. *Dasar Metodelogi Penelitian*. Yogyakarta : Literasi Media Publishing.
- Sanusi, Anwar. 2011. *Metodelogi Penelitian Bisnis*. Cetakan Pertama : Salemba Empar
- Sargent. 1999. Dikutip dari Howard dalam Jurnal tentang *Motivasi Belajar*.
- Schemerhon, Jr. and Jhon, R. 1986. *Management for Productivity*. New York : Jhon Willey and Sons.
- Siagian. 2004. *Motivasi Belajar*. www.asyfilaasis.blogspot.com
- Sinambela, Litjan Poltak, dkk. 2014. *Reformasi Pelayanan Publik*. JAKARTA : PT. BUMI AKSARA
- Somers, T.M., Nelson, K. 2003. *Confirmatory factor Analysis of The End-User Satisfactor Instrument*. Population within an ERP Domain. *Decision Sciens*. 34 (3) : 596-621
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif R&D*. Bandung : ALFABETA.
- Sugiyono. 2008. *Statistik untuk Penelitian*. CV.ALFABETA : Bandung.
- Sugiyono, 2013. *Metodelogi Penelitian Pendekatan Kauntitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : ALFABETA.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Kombinasi (Mixed Methods)* Bandung : ALFABETA.

- Sun, H., and Zhang, P. 2006. *Casual Relationship Percieved enjoymen and percieved Ease of use*. Jurnal Asosiasi Sistem Informasi. Vol. 7. No. 9
- Sunyoto, Dadang. 2012. *Dasar-dasar Manajemen Pemasaran*. Cetakan Pertama. Yogyakarta : CAPS
- Sunyoto, Dadang. 2012. Dalam buku yang berjudul "*Analisis Regresi dan Uji Hipotesis*".
- Yamit, Zulran. 1998. *Manajemen Prediksi dan Operasi*. (Edisi pertama, cetakan kedua). Yogyakarta : Indonesia.
- Wahyuno, Asti. 2009. *Pengaruh Motivasi Belajar dan Metode Belajar Mengajar terhadap Prestasi*. <http://htm14.scribdassets.com/2007/Pengaruh-Motivasi-Belajar.com>.
- Wang, Winnie, Poh Ming. 2014. *The Effects of Technology Acceptance Factors On Costumer E-Loyalty and Statisfaction in Malaysia*, International Jurnal of Bussines and Society.
- Weiner. 2000. Dikutip dari Elliot et al. tentang *Motivasi Belajar*.
- Wibowo, Agung Edy. 2012. *Manajemen Jinerja*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Wibowo, Agung Edy dan Djojo, Adji. 2012. *Aplikasi Praktis SPSS dalam Penelitian*. Yogyakarta : Grava Media, Edisi kedua.
- Widiyanto, Joko. 2010. *Model Assasment dalam Pembelajaran*. Surakarta : Yuma Pustaka.
- www.flstudio.com diakses pada 21 November 2019

LAMPIRAN

LAMPIRAN I “IDENTITAS RESPONDEN”

A. IDENTITAS RESPONDEN

Nama	:
Jenis Kelamin	:	L / P
Usia	:Tahun.
Jenjang Pendidikan	:	
		<input type="radio"/> SMP
		<input type="radio"/> SMA
		<input type="radio"/> Mahasiswa
Versi FL Studio	:

B. PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

1. Bacalah sejumlah pernyataan di bawah ini dengan teliti.
2. Anda dimohon untuk memberikan penilaian mengenai kualitas sistem, efektivitas penggunaan, kemudahan penggunaan, motivasi belajar terhadap kepuasan pengguna sistem media digital audioworkstation pada aplikasi FL Studio.
3. Anda dimohon untuk memberikan jawaban sesuai dengan keadaan Anda secara objektif pada salah satu kriteria untuk setiap pernyataan yang menurut Anda paling tepat.
4. Skor yang diberikan tidak mengandung nilai jawaban benar-salah, melainkan menunjukkan kesesuaian penilaian Anda terhadap isi setiap pernyataan.
5. Pilihan jawaban yang tersedia adalah:
 - a. **STS** = Apabila Anda merasa **Sangat Tidak Setuju**
 - b. **TS** = Apabila Anda merasa **Tidak Setuju**
 - c. **R** = Apabila Anda merasa **Ragu-Ragu**
 - d. **S** = Apabila Anda merasa **Setuju**
 - e. **SS** = Apabila Anda merasa **Sangat Setuju**
6. Dimohon untuk tidak melewatkan satu pernyataan pun.
7. Hasil penelitian ini hanya untuk kepentingan akademis saja. Identitas Anda akan dirahasiakan dan hanya diketahui oleh peneliti. Hasil penelitian ini tidak akan ada pengaruhnya terhadap status Anda.

LAMPIRAN II “KUESIONER”

KUALITAS SISTEM

Kode	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		STS	TS	R	S	SS
KS1 Keandalan sistem aplikasi saat aplikasi sebagai aplikasi pilihan bagi pengguna	Keandalan sistem aplikasi sebagai alasan utama menjadikan FL Studio sebagai aplikasi pilihan					
KS2 Kecepatan akses aplikasi saat digunakan oleh pengguna	Aplikasi memiliki respon yang cepat saat diakses					
KS3 Pengguna mampu menyesuaikan diri saat menggunakan aplikasi	Pengguna dengan mudah menyesuaikan diri dengan aplikasi					
KS4 Keamanan sistem dari aplikasi untuk memelihara/menjaga dari sistem eror	Keamanan sistem aplikasi mampu untuk menjaga dan memelihara dari sistem yang eror					

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN

Kode	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		STS	TS	R	S	SS
EP1 Pengguna memahami dengan jelas dan nyata terhadap aplikasi	Aplikasi FL Studio dengan jelas dan nyata mudah untuk dipahami					
EP2 Target yang ingin dicapai oleh pengguna sesuai dengan yang diinginkan	Aplikasi FL Studio memberikan target atau hasil yang sesuai dengan yang diinginkan					
EP3 Aplikasi mampu bekerja tepat waktu	Aplikasi FL Studio bekerja dengan tepat waktu					

EP4 Aplikasi dapat dicapai, dapat dijangkau dan dapat diperoleh oleh para pengguna	Software FL Studio mudah untuk didapatkan oleh para pengguna yang baru pertama kali menggunakannya					
EP5 Keadaan, peralihan, pertukaran yang menambah nilai kegunaan aplikasi terhadap pengguna	Pengguna mendapatkan pertukaran nilai guna yang lebih ketika menggunakan aplikasi FL Studio					

KEMUDAHAN PENGGUNAAN

Kode	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		STS	TS	R	S	SS
KP1 <i>Easy to use</i>	Aplikasi FL Studio mudah untuk dipelajari saat pertama kali digunakan					
KP2 <i>Easy to get the system to do what user want to do</i>	Aplikasi FL Studio merespon sesuai dengan yang diinginkan/dipilih oleh pengguna					
KP3 <i>Doesn't require a lot of mental effort</i>	Pengguna mengoperasikan FL Studio tidak memerlukan banyak usaha					
KP4 <i>Understandable</i>	Pengguna mengerti dengan benar / tahu dengan benar terhadap aplikasi FL Studio					

MOTIVASI BELAJAR

Kode	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		STS	TS	R	S	SS
MB1 Keinginan berhasil	Pengguna memiliki hasrat untuk kompeten dalam penggunaan aplikasi					
MB2 Dorongan dan kebutuhan belajar	Adanya dorongan dan kebutuhan untuk belajar menggunakan aplikasi FL Studio					
MB3 Penghargaan dalam belajar	Ada <i>reward</i> dalam diri yang dirasakan secara tidak disadari ketika belajar dan berhasil menggunakan aplikasi FL Studio					

MB4 Kegiatan yang menarik	Aplikasi memberikan hal hal yang menarik ketika pengguna mencoba mempelajari menggunakan fitur-fitur yang tersedia di aplikasi					
------------------------------	--	--	--	--	--	--

KEPUASAN PENGGUNA

Kode	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		STS	TS	R	S	SS
US1 <i>Content</i>	Pengguna cenderung menggunakan aplikasi FL Studio karena fitur-fitur yang disediakan oleh aplikasi FL Studio					
US2 Format	Format aplikasi FL Studio untuk menciptakan berbagai jenis file ekstension lengkap					
US3 <i>Accuracy</i>	Aplikasi memiliki akurasi yang sangat baik ketika dioperasikan					

LAMPIRAN III "PENGOLAHAN DATA SPSS"

		Correlations					Efektivitas Penggunaan (X2)
		EP1	EP2	EP3	EP4	EP5	
EP1	Pearson Correlation	1	-.068	.491**	.591**	.429*	.732**
	Sig. (2- tailed)		.723	.006	.001	.018	.000
	N	30	30	30	30	30	30
EP2	Pearson Correlation	-.068	1	.173	-.056	.036	.356
	Sig. (2- tailed)	.723		.360	.769	.850	.054
	N	30	30	30	30	30	30
EP3	Pearson Correlation	.491**	.173	1	.531**	.560**	.802**
	Sig. (2- tailed)	.006	.360		.003	.001	.000
	N	30	30	30	30	30	30
EP4	Pearson Correlation	.591**	-.056	.531**	1	.473**	.771**
	Sig. (2- tailed)	.001	.769	.003		.008	.000
	N	30	30	30	30	30	30
EP5	Pearson Correlation	.429*	.036	.560**	.473**	1	.694**
	Sig. (2- tailed)	.018	.850	.001	.008		.000
	N	30	30	30	30	30	30

		KS1	KS2	KS3	KS4	Kualitas Sistem (X1)
KS1	Pearson Correlation	1	.164	.079	.228	.654**
	Sig. (2-tailed)		.387	.679	.226	.000
	N	30	30	30	30	30
KS2	Pearson Correlation	.164	1	.561**	.450*	.761**
	Sig. (2-tailed)	.387		.001	.013	.000
	N	30	30	30	30	30
KS3	Pearson Correlation	.079	.561**	1	.337	.645**
	Sig. (2-tailed)	.679	.001		.068	.000
	N	30	30	30	30	30
KS4	Pearson Correlation	.228	.450*	.337	1	.667**
	Sig. (2-tailed)	.226	.013	.068		.000
	N	30	30	30	30	30
Kualitas Sistem (X1)	Pearson Correlation	.654**	.761**	.645**	.667**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	
	N	30	30	30	30	30

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

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Correlations

		MB1	MB2	MB3	MB4	Motivasi Belajar (X4)
MB1	Pearson Correlation	1	-.017	.000	.029	.505**
	Sig. (2-tailed)		.927	1.000	.879	.004
	N	30	30	30	30	30
MB2	Pearson Correlation	-.017	1	.582**	-.007	.563**
	Sig. (2-tailed)	.927		.001	.971	.001
	N	30	30	30	30	30
MB3	Pearson Correlation	.000	.582**	1	.422*	.773**
	Sig. (2-tailed)	1.000	.001		.020	.000
	N	30	30	30	30	30
MB4	Pearson Correlation	.029	-.007	.422*	1	.594**
	Sig. (2-tailed)	.879	.971	.020		.001
	N	30	30	30	30	30
Motivasi	Pearson Correlation	.505**	.563**	.773**	.594**	1
	Sig. (2-tailed)	.004	.001	.000	.001	

Belajar (X4)	30	30	30	30	30
--------------	----	----	----	----	----

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

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

	KP1	KP2	KP3	KP4	Kemudahan Penggunaan (X3)
KP1 Pearson Correlation	1	.281	.215	.150	.597**
Sig. (2-tailed)		.132	.253	.430	.001
N	30	30	30	30	30
KP2 Pearson Correlation	.281	1	.617**	.052	.776**
Sig. (2-tailed)	.132		.000	.784	.000
N	30	30	30	30	30
KP3 Pearson Correlation	.215	.617**	1	.474**	.835**
Sig. (2-tailed)	.253	.000		.008	.000
N	30	30	30	30	30
KP4 Pearson Correlation	.150	.052	.474**	1	.528**
Sig. (2-tailed)	.430	.784	.008		.003
N	30	30	30	30	30
Kemudahan Penggunaan (X3) Pearson Correlation	.597**	.776**	.835**	.528**	1
Sig. (2-tailed)	.001	.000	.000	.003	
N	30	30	30	30	30

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

Correlations

		US1	US2	US3	Kepuasan Pengguna (Y)
US1	Pearson Correlation	1	.267	.086	.650**
	Sig. (2-tailed)		.153	.651	.000
	N	30	30	30	30
US2	Pearson Correlation	.267	1	.626**	.841**
	Sig. (2-tailed)	.153		.000	.000
	N	30	30	30	30
US3	Pearson Correlation	.086	.626**	1	.732**
	Sig. (2-tailed)	.651	.000		.000
	N	30	30	30	30
Kepuasan Pengguna (Y)	Pearson Correlation	.650**	.841**	.732**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	
	N	30	30	30	30

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

Reliability

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	30	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	30	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.576	4

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
KS1	11.73	2.823	.195	.707
KS2	10.63	2.654	.499	.382

KS3	10.60	3.352	.418	.478
KS4	10.63	3.344	.463	.458

Correlations

		Kualitas Sistem (X1)	Kepuasan Pengguna (Y)
Kualitas Sistem (X1)	Pearson Correlation	1	.357
	Sig. (2-tailed)		.053
	N	30	30
Kepuasan Pengguna (Y)	Pearson Correlation	.357	1
	Sig. (2-tailed)	.053	
	N	30	30

Correlations

		Kualitas Sistem (X1)	Kepuasan Pengguna (Y)
Kualitas Sistem (X1)	Pearson Correlation	1	.357
	Sig. (2-tailed)		.053
	N	30	30
Kepuasan Pengguna (Y)	Pearson Correlation	.357	1
	Sig. (2-tailed)	.053	
	N	30	30

		Efektivitas Penggunaan (X2)	Kepuasan Pengguna (Y)
Efektivitas Penggunaan (X2)	Pearson Correlation	1	.301
	Sig. (2-tailed)		.107
	N	30	30
Kepuasan Pengguna (Y)	Pearson Correlation	.301	1
	Sig. (2-tailed)	.107	
	N	30	30

Correlations

		Kemudahan Penggunaan (X3)	Kepuasan Pengguna (Y)
Kemudahan Penggunaan (X3)	Pearson Correlation	1	.216
	Sig. (2-tailed)		.251
	N	30	30
Kepuasan Pengguna (Y)	Pearson Correlation	.216	1
	Sig. (2-tailed)	.251	
	N	30	30

Correlations

		Motivasi Belajar (X4)	Kepuasan Pengguna (Y)
Motivasi Belajar (X4)	Pearson Correlation	1	-.152
	Sig. (2-tailed)		.422
	N	30	30
Kepuasan Pengguna (Y)	Pearson Correlation	-.152	1
	Sig. (2-tailed)	.422	
	N	30	30

Regression

Variables Entered/Removed^a

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	Motivasi Belajar (X4), Efektivitas Penggunaan (X2), Kualitas Sistem (X1), Kemudahan Penggunaan (X3) ^b		Enter

a. Dependent Variable: Kepuasan Pengguna (Y)

b. All requested variables entered.

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.470 ^a	.221	.096	1.559

a. Predictors: (Constant), Motivasi Belajar (X4), Efektivitas Penggunaan (X2), Kualitas Sistem (X1), Kemudahan Penggunaan (X3)

b. Dependent Variable: Kepuasan Pengguna (Y)

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	17.239	4	4.310	1.773	.166 ^b
	Residual	60.761	25	2.430		
	Total	78.000	29			

a. Dependent Variable: Kepuasan Pengguna (Y)

b. Predictors: (Constant), Motivasi Belajar (X4), Efektivitas Penggunaan (X2), Kualitas Sistem (X1), Kemudahan Penggunaan (X3)

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	9.910	3.852		2.572	.016		
	Kualitas Sistem (X1)	.256	.175	.339	1.457	.158	.575	1.740
	Efektivitas Penggunaan (X2)	.125	.219	.154	.569	.574	.425	2.351
	Kemudahan Penggunaan (X3)	.028	.261	.031	.107	.916	.361	2.774
	Motivasi Belajar (X4)	-.331	.215	-.307	-1.541	.136	.786	1.273

a. Dependent Variable: Kepuasan Pengguna (Y)

Residuals Statistics^a

	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	N
Predicted Value	9.23	12.21	11.00	.771	30

Residual	-2.974	2.123	.000	1.447	30
Std. Predicted Value	-2.289	1.569	.000	1.000	30
Std. Residual	-1.908	1.362	.000	.928	30

a. Dependent Variable: Kepuasan Pengguna (Y)

Descriptives

	N	Range	Minimum	Maximum	Sum	Mean		Std. Deviation	Variance
	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Std. Error	Statistic	Statistic
Kualitas Sistem (X1)	30	11	7	18	436	14.53	.398	2.177	4.740
Efektivitas Penggunaan (X2)	30	11	13	24	593	19.77	.370	2.029	4.116
Kemudahan Penggunaan (X3)	30	10	8	18	456	15.20	.337	1.846	3.407
Motivasi Belajar (X4)	30	7	13	20	499	16.63	.277	1.520	2.309
Kepuasan Pengguna (Y)	30	7	7	14	330	11.00	.299	1.640	2.690
Valid N (listwise)	30								

Frequencies

		Kualitas Sistem (X1)	Efektivitas Penggunaan (X2)	Kemudahan Penggunaan (X3)	Motivasi Belajar (X4)	Kepuasan Pengguna (Y)
N	Valid	30	30	30	30	30
	Missing	0	0	0	0	0
	Mean	14.53	19.77	15.20	16.63	11.00
	Median	15.00	20.00	15.50	16.00	11.00
	Std. Deviation	2.177	2.029	1.846	1.520	1.640
	Range	11	11	10	7	7
	Minimum	7	13	8	13	7
	Maximum	18	24	18	20	14
	Sum	436	593	456	499	330

Frequency Table

Kualitas Sistem (X1)

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	7	1	3.3	3.3	3.3
	12	2	6.7	6.7	10.0
	13	7	23.3	23.3	33.3
	14	3	10.0	10.0	43.3
	15	6	20.0	20.0	63.3
	16	6	20.0	20.0	83.3
	17	4	13.3	13.3	96.7
	18	1	3.3	3.3	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

Efektivitas Penggunaan (X2)

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	13	1	3.3	3.3	3.3
	17	2	6.7	6.7	10.0
	18	2	6.7	6.7	16.7
	19	7	23.3	23.3	40.0
	20	8	26.7	26.7	66.7
	21	6	20.0	20.0	86.7
	22	2	6.7	6.7	93.3
	23	1	3.3	3.3	96.7
	24	1	3.3	3.3	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

Kemudahan Penggunaan X3)

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	8	1	3.3	3.3	3.3
	13	2	6.7	6.7	10.0
	14	5	16.7	16.7	26.7
	15	7	23.3	23.3	50.0
	16	9	30.0	30.0	80.0

17	5	16.7	16.7	96.7
18	1	3.3	3.3	100.0
Total	30	100.0	100.0	

Motivasi Belajar (X4)

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	13	1	3.3	3.3	3.3
	15	5	16.7	16.7	20.0
	16	10	33.3	33.3	53.3
	17	6	20.0	20.0	73.3
	18	4	13.3	13.3	86.7
	19	3	10.0	10.0	96.7
	20	1	3.3	3.3	100.0
Total		30	100.0	100.0	

Kepuasan Pengguna (Y)

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	7	1	3.3	3.3	3.3
	8	2	6.7	6.7	10.0
	9	2	6.7	6.7	16.7
	10	5	16.7	16.7	33.3
	11	6	20.0	20.0	53.3
	12	10	33.3	33.3	86.7
	13	3	10.0	10.0	96.7
	14	1	3.3	3.3	100.0
Total		30	100.0	100.0	

Residuals Statistics^a

	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	N
Predicted Value	9.23	12.21	11.00	.771	30
Std. Predicted Value	-2.289	1.569	.000	1.000	30

Standard Error of Predicted Value	.331	1.251	.610	.184	30
Adjusted Predicted Value	8.97	12.40	10.98	.818	30
Residual	-2.974	2.123	.000	1.447	30
Std. Residual	-1.908	1.362	.000	.928	30
Stud. Residual	-2.136	1.492	.006	1.026	30
Deleted Residual	-3.728	2.675	.018	1.775	30
Stud. Deleted Residual	-2.315	1.532	-.007	1.067	30
Mahal. Distance	.340	17.699	3.867	3.320	30
Cook's Distance	.000	.231	.047	.068	30
Centered Leverage Value	.012	.610	.133	.114	30

a. Dependent Variable: Kepuasan Pengguna (Y)

LAMPIRAN IV "TABULASI DATA"

No	Nama	JK	Jenjang Pendidikan	KS1	KS2	KS3	KS4	Total KS
1	Alvandi Sinaga	L	Mahasiswa	3	4	4	3	14
2	Lina Elfita Septiani Sihombing	P	Mahasiswa	3	5	3	4	15
3	Albert Yehezkiel Gunawan	L	SMP	1	1	2	3	7
4	Matthew Evan Ryan	L	SMP	1	4	4	4	13
5	Ruth Hasri Sinta Hasugian	P	Mahasiswa	3	4	4	5	16
6	Diory Pribadi Sinaga	L	Mahasiswa	3	4	4	4	15
7	Frans Manuel P.C	L	SMP	1	4	5	4	14
8	Calvin Tobias Gunawa	L	SMP	1	4	4	3	12
9	David Marbun	L	Mahasiswa	3	3	3	3	12
10	Lucky Dermawan	L	Mahasiswa	3	4	4	4	15
11	Benny Santoso	L	Mahasiswa	3	3	4	3	13
12	Firman Putra	L	Mahasiswa	3	4	3	4	14
13	Jason Angelo	L	Mahasiswa	3	3	4	3	13
14	Rey M	L	KARYAWAN	4	4	4	4	16
15	Sahat Nainggolan	L	SMP	1	4	4	4	13
16	Jefry Martunas	L	KARYAWAN	4	2	3	4	13
17	Rinaldo	L	KARYAWAN	4	5	4	4	17
18	Rian Galingging	L	SMA	2	4	5	5	16
19	Edwart Peterson	L	SMA	2	5	4	4	15
20	Kevin	L	SMA	2	4	4	3	13
21	Boy Manik	L	Mahasiswa	3	5	4	5	17
22	Mikha Simanungkalit	L	KARYAWAN	4	4	5	4	17
23	Samuel	L	SMP	1	4	4	4	13
24	Michael Putra	L	KARYAWAN	4	4	4	4	16
25	Irwan	L	KARYAWAN	4	5	5	4	18
26	Steven	L	KARYAWAN	4	4	4	5	17
27	Evan	L	Mahasiswa	3	4	4	4	15
28	Theodorus	L	KARYAWAN	4	4	4	4	16
29	Yosua	L	KARYAWAN	4	4	4	4	16
30	Richard	L	Mahasiswa	3	4	4	4	15

EP1	EP2	EP3	EP4	EP5	Total EP	KP1	KP2	KP3	KP4	Total KP	MB1	MB2	MB3	MB4	Total MI	US1	US2	US3	Total US
2	5	2	1	3	13	2	1	2	3	8	1	4	4	4	13	3	3	3	9
4	5	4	4	3	20	4	5	4	3	16	5	4	3	3	15	3	3	4	10
4	4	4	4	4	20	4	4	4	4	16	4	4	4	4	16	4	4	4	12
4	4	4	4	4	20	3	4	4	4	15	4	4	4	4	16	3	4	4	11
4	4	4	5	4	21	4	3	4	4	15	3	4	4	5	16	4	4	5	13
4	3	4	3	4	18	3	4	3	3	13	4	4	4	4	16	3	3	2	8
4	3	4	4	4	19	3	3	3	4	13	3	4	4	4	15	4	3	3	10
4	4	4	4	4	20	4	4	4	4	16	4	4	4	4	16	3	4	4	11
4	3	3	4	3	17	2	4	4	4	14	4	5	5	5	19	4	3	4	11
4	4	5	4	4	21	4	5	5	4	18	4	4	5	4	17	4	2	2	8
3	4	4	3	3	17	4	4	4	3	15	3	5	5	4	17	4	4	4	12
3	4	4	4	4	19	4	3	3	4	14	4	4	4	4	16	5	3	3	11
4	4	4	4	4	20	4	4	4	5	17	4	5	5	3	17	2	4	4	10
4	4	4	4	3	19	4	4	4	4	16	4	4	4	4	16	4	4	4	12
5	4	4	5	4	22	3	5	5	4	17	5	5	5	5	20	3	4	3	10
4	3	4	4	4	19	4	5	4	4	17	4	4	5	5	18	4	5	4	13
4	5	4	4	4	21	4	4	3	3	14	4	4	5	5	18	4	4	4	12
4	5	4	4	4	21	4	4	4	3	14	4	4	5	4	18	4	3	4	11
4	4	4	4	4	20	5	4	4	4	17	4	5	4	4	17	4	4	4	12
5	4	4	4	4	21	4	4	4	4	16	4	4	4	4	16	4	4	4	12
4	5	4	5	4	22	4	4	4	4	16	5	4	5	4	19	4	4	4	12
4	4	4	4	4	20	4	5	3	3	15	4	4	4	3	15	4	5	4	13
4	3	4	4	4	19	4	3	3	4	14	4	4	4	4	16	4	4	4	12
5	5	5	4	4	23	4	4	4	5	17	4	5	4	4	17	3	3	3	9
3	5	5	4	4	21	4	3	4	4	15	3	4	4	4	15	5	4	3	12
4	4	4	4	4	20	4	4	3	4	15	4	4	5	5	18	2	4	4	10
3	4	4	4	4	19	3	4	4	4	15	4	4	4	4	16	4	4	4	12