

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PEMIKIRAN DAN HIPOTESIS**

#### **2.1 Kajian Pustaka**

Sebuah karya tulis tidak terpisahkan lagi mengenai kajian pustaka di dalamnya. Kajian pustaka atau terkadang juga disebut dengan landasan teori ini memiliki arti adalah seluruh bahan bacaan atau teori atau referensi yang mungkin pernah dibaca dan dianalisis, baik yang sudah dipublikasikan maupun sebagai koleksi pribadi. Menurut DiCoorper Creswell adalah menginformasikan kepada pembaca hasil-hasil penelitian lain yang berkaitan erat dengan penelitian yang dilakukan saat itu, menghubungkan penelitian dengan literatur-literatur yang ada, dan mengisi celah-celah penelitian-penelitian sebelumnya. Menurut Nyoman Kutha Ratna (2010: 276) Kajian pustaka sering dikaitkan dengan kerangka teori atau landasan teori, yaitu teori-teori yang digunakan untuk menganalisis objek penelitian. Sedangkan menurut Menurut Pohan (2007:42) kegiatan ini (penyusunan kajian pustaka) bertujuan mengumpulkan data dan informasi ilmiah, berupa teori-teori, metode, atau pendekatan yang pernah berkembang dan telah di dokumentasikan dalam bentuk buku, jurnal, naskah, catatan, rekaman sejarah, dokumen-dokumen, dan lain-lain yang terdapat di perpustakaan. Selain itu, kajian ini dilakukan dengan tujuan menghindarkan terjadinya pengulangan, peniruan, plagiat, termasuk suaplagiat.

Berdasarkan hal di atas dapat di simpulkan bahwa kajian pustaka adalah referensi data, kumpulan teori, atau bahan bacaan yang di cari sebaga pegangan atau acuan untuk seseorang yang sedang melakukan sebuah penelitian. Oleh sebab itu, sebagian peneliti menggabungkan kajian pustaka dengan kerangka teori. Berdasarkan pengertian di atas dapat di perjelas bahwa kajian pustaka adalah seluruh bahan atau materi atau hasil yang di jadikan referensi untuk melakukan sebuah penelitian yang sedang di kaji seseorang dan tentu saja hal ini berkaitan dengan kerangka teori dari penelitian yang dikaji.

Menurut Alan Bryman,terdapat beberapa poin penting yang akan di dapatkan saat seseorang memiliki banyak kajian pustaka atua referensi, yaitu:

- 1.Apa yang sudah diketahui tentang topik yang akan kita teliti.
- 2.Apa konsep dan teori yang sudah diaplikasikan dalam membahas topik penelitian yang akan kita lakukan.
- 3.Apa metode penelitian yang sudah pernah diterapkan dalam mengkaji topik tersebut.
- 4.Apa saja kontroversi yang berkaitan dengan topik dan bagaimana hasil studi tersebut muncul
- 5.Jika ada, apa saja temuan penelitian yang saling bertolak belakang.
- 6.Siapa saja peneliti yuang sudah pernah melakukan penelitian terkait topik yang akan kita teliti.

Kajian pustaka dapat diperoleh melalui beberapa media yang tersedia terlebih lagi saat ini jangkauan seseorang untuk mencari informasi sangatlah luas seperti misalnya melalui media buku, jurnal, artikel, web, riview penelitian sejenis, surat,

majalah atau mungkin internet dengan jangkauan yang lebih luas bahkan mendunia. Menurut Zubaidah (2007) dalam menyusun kajian pustaka perlu usaha untuk mengumpulkan sumber sebanyak-banyaknya. Sumber tersebut harus relevan dengan masalah yang diangkat dalam penelitian. Kajian pustaka dapat digunakan dengan menggunakan dua pola; yaitu deduktif dan induktif. Dengan deduktif kita mulai dari proposisi yang berlaku umum dan memberlakukannya pada keadaan khusus, serta berlaku sebaliknya untuk induktif.

### **2.1.1 Review Penelitian Sejenis**

Pada setiap penelitian tentulah memiliki penelitian terdahulu sebagai pegangan atau referensi penelitian yang sedang di lakukan seseorang. Penelitian terdahulu atau review penelitian sejenis tersebut di gunakan untuk tolak ukur atau sebagai penentu apa yang akan di teliti selanjutnya. Review penelitian sejenis atau yang sering di kenal juga dengan tinjauan pustaka yang di lakukan oleh peneliti adalah melakukan pencarian atau tinjauan ulang dengan penelitian sebelumnya yang sejenis atau terkait dengan penelitian yang akan di lakukan oleh peneliti. Review penelitian sejenis ini bisa di akses melalui berbagai media terlebih lagi saat ini untuk mencari informasi sungguh sudah sangat mudah melalui media internet. Dalam hal ini peneliti memasukan 3 review penelitian sejenis sebagai referensi, sebagai berikut :

- 1) Efektivitas Penggunaan Aplikasi I-Waris Terhadap Peningkatan Pemahaman Konsep Mawaris Peserta Didik Kelas XI di MAN 1 Bandar Lampung (UIN) Raden Intan Lampung.

Penelitian ini di susun oleh Evita Rahmawati 1511010056 pada tahun 2019 bertujuan untuk mengetahui pemahaman peserta didik melalui aplikasi I-Waris mengenai konsep mawaris secara islam dengan baik dan benar. Konsep mawaris adalah konsep disiplin ilmu yang membahas tentang harta peninggalan, tentang bagaimana proses pemindahan, siapa saja yang berhak menerima harta peninggalan itu serta berapa bagian masing-masing. Penelitian ini juga bertujuan untuk mencari tahu mengenai hambatan hambatan yang dapat terjadi dan mengganggu proses penerimaan konsep mawaris di kelas secara offline pada siswa siswi kelas XI di MAN 1 Bandari Lampung.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif dengan menggunakan penelitian eksperimen. Bentuk desain penelitian ini adalah Quasi Eksperimen, dengan menggunakan desain “Pretes-Postes menggunakan kelompok kontrol”. Desain penelitian ini dilakukan terhadap dua kelompok sampel, dari kedua kelompok itu satu sebagai eksperimen (diberi perlakuan) dan satu lagi sebagai kelompok kontrol (tidak diberi perlakuan). Maka data responden yang di peroleh adalah seluruh peserta didik kelas XI MAN I Bandar Lampung tahun ajaran 2018/2019 yang berjumlah 88 peserta didik.

Hasil penelitian dari penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa a terdapat efektivitas penggunaan Aplikasi I-Waris terhadap materi mawaris, hal ini dibuktikan dari effect size. Berdasarkan pengujian efektivitas dengan effect size didapatkan hasil uji effect size yaitu 1.048

dengan kategori tinggi ( $d=1.048 >0.8$ ) sehingga peneliti menyimpulkan bahwa penggunaan aplikasi i-Waris efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep mawaris.

## 2) Analisis Kesuksesan Sistem Informasi Perpustakaan Senayan Dengan Pendekatan Model Delone Dan Mclean Di Smk Muhammadiyah 3 Yogyakarta

Penelitian ini dibuat oleh Muhamad Islam Salim NIM.07520244087 pada tahun 2014, dengan tujuan untuk mengetahui hubungan antara kualitas sistem informasi terhadap penggunaan, kepuasan siswa di SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta. Sistem informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi organisasi yang bersifat manajerial dalam kegiatan strategi dari suatu organisasi untuk dapat menyediakan kepada pihak luar tertentu dengan laporan – laporan yang diperlukan. Sistem informasi perpustakaan merupakan sebagai sarana untuk mengakses buku-buku yang ada di perpustakaan melalui jaringan secara lokal. Dengan demikian maka perlu diketahui minat siswa dalam penggunaan sistem informasi perpustakaan, dan manfaat dari penggunaan sistem informasi perpustakaan di SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta.

Metode penelitian yang di gunakan dalam penelitian ini adalah metode analisis deskriptif yang di olah secara kuantitatif dalam bentuk tabel frekuensi sebagai acuan untuk melihat kriteria data yang diperoleh. Tempat pelaksanaan penelitian ini adalah SMK

Muhammadiyah 3 Yogyakarta pada tahun 2014 dengan jumlah populasi 478 siswa dengan tingkat signifikansi 10% adalah 172 siswa dan 2 admin perpustakaan.

Hasil dari kesimpulan penelitian ini adalah terdapatnya hubungan positif dan signifikan antara sistem informasi kualitas layanan dan kepuasan pengguna yang digunakan pada perpustakaan senayan pada siswa siswi SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta.

### 3) Terpaan Iklan Mendorong Gaya Hidup Konsumtif Masyarakat Urban

Penelitian ini di susun oleh Oleh Solihin pada program studi Ilmu Komunikasi pada tahun 2015. Penelitian ini bertujuan ununtuk melihat seberapa besar hubungan terpaan iklan terhadap pencitraan gaya hidup seseorang terutama pada Masyarakat Urban. Iklan adalah suatu pesan tentang barang/jasa (produk) yang dibuat oleh produser/pemrakasa yang disampaikan lewat media (cetak, audio, elektronik) yang di tujukan kepada masyarakat. Tujuan iklan adalah agar masyarakat tertarik untuk membeli atau menggunakan barang atau jasa tersebut. Secara sederhana iklan adalah pesan yang menawarkan suatu produk yang ditujukan kepada masyarakat lewat suatu media menurut Kasali (2007:9). Gaya hidup terdiri dari Kegiatan, Minat, dan Opini. Kegiatan adalah tindakan nyata seperti menonton suatu media, berbelanja di toko, atau menceritakan kepada orang lain mengenai hal baru (perilaku konsumtif). Minat semacam objek, peristiwa, atau topik adalah tingkat kegairahan yang menyertai perhatian

khusus terhadap sesuatu. Opini adalah “jawaban” yang diberikan sebagai respon terhadap situasi stimulus dimana semacam pertanyaan diajukan.

Untuk melihat dampak perubahan gaya hidup yang terjadi pada masyarakat Urban dapat dilihat dari kecenderungan perilaku mereka. Misalnya saja kalangan remaja atau dewasa terkadang tanpa sadar terus-terusan untuk membelanjakan uangnya meskipun mereka tidak dalam posisi yang sedang membutuhkan barang tersebut. Perubahan gaya ini merupakan dampak yang ditimbulkan oleh iklan yang terus-terusan menjerumuskan masyarakat, bahkan persuasi iklan sampai masuk pada alam bawah sadarnya. Hingga pada akhirnya orang mau mengeluarkan segala macam kemampuannya untuk mengikuti trend yang sedang terjadi walaupun apa yang dikeluarkan tidak sebanding dengan apa yang didapatkan.

Pada kesimpulannya peneliti menjelaskan bahwa terpaan iklan yang bertubi-tubi membujuk masyarakat, pada akhirnya akan membuahkan hasil seperti yang dikehendaki pihak pengiklan atau kalangan produsen. Ketika budaya urban didominasi dan dimenangkan oleh pasar, maka pada hakikatnya pasar pula yang menjadi penguasa budaya masyarakat urban tersebut. Ketergantungan masyarakat urban terhadap iklan menjadi semakin nyata.

**Tabel 2.1 Ringkasan Review Penelitian Sejenis**

No	Nama dan Judul Penelitian	Metode penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Evita Rahmawati (2019)-Efektivitas Penggunaan Aplikasi I-Waris Terhadap Peningkatan Pemahaman Konsep Mawaris Peserta Didik Kelas XI di MAN 1 Bandar Lampung (UIN) Raden Intan Lampung.	Kuantitatif	Penelitian yang di lakukan oleh Evita ini memiliki persamaan dengan penelitian yang sedang di lakukan leh peneliti, yaitu sama sama meneliti sebuah manfaat dari penggunaan sebuah aplikasi dengan tujuan agar konsepnya lebih mudah di pahami	Perbedaan dari penelitian ini adalah aplikasi yang di gunakan oleh Evita dan peneliti itu berbeda dengan fungsi kegunaan aplikasi tersebut pula cukup berbeda. Evita menggunakan aplikasi I-Waris sedangkan peneliti menggunakan aplikasi Siklus.
2	Salim (2014) Analisis Kesuksesan Sistem Informasi Perpustakaan Senayan Dengan Pendekatan Model Delone Dan Mclean Di Smk Muhammadiyah 3 Yogyakarta.	Kuantitatif	Penelitian yang di lakukan oleh Salim ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang sedang di lakukan oleh peneliti saat ini yaitu, meneliti bagaimana suatu sistem informasi dapat memberikan sebuah hubungan pada orang orang.	Perbedaan daripenelitian yang dilakukan oleh Salim dan peneliti adalah media dari sistem informasi itu sendiri salim menggunakan media komputer untuk sistem perpustakaan sedangkan peneliti menggunakan media aplikasi.
3	Olih Solihin (2015) Terpaan Iklan Mendorong Gaya Hidup Konsumtif Masyarakat Urban	Kuantitatif	Penelitian yang di lakukan oleh Olih Solihin ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang peneliti saat ini sedang cari yaitu mengenai pola hidup yang di pengaruhhi oleh terpaan iklan melalui media.	Perbedaan dari penelitian yang dilakukan oleh olih dengan peneliti adalah mengenai sistem informasinya. Olih ini berfokus pada iklan sedangkan peneliti berfokus pada aplikasi atau media sosial sebagai penyebar sistem informasi.

### **2.1.2 Kerangka Konseptual**

Kerangka konseptual menjadi pedoman peneliti untuk menjelaskan secara sistematis teori yang digunakan dalam penelitian. Kerangka konseptual penelitian adalah suatu hubungan atau kaitan untuk dapat memberikan gambaran dan mengarahkan asumsi terkait dengan variabel-variabel yang akan di teliti. Bisa juga di artikan bahwa kerangka konseptual adalah struktur teori yang didasarkan pada penalaran logis yang menjelaskan kenyataan yang terjadi dan menjelaskan apa yang harus dilakukan apabila ada fakta atau fenomena baru. Kerangka konseptual ini di tujukan untuk memperjelas variabel yang diteliti sehingga elemen pengukurannya dapat dirinci secara kongkrit. Menurut Sugiyono (2018:60) mengemukakan bahwa kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai hal yang penting. Berdasarkan pengertian tersebut bisa di artikan bahwa kerangka konseptual adalah keterkaitan antara teori-teori atau konsep yang mendukung dalam penelitian yang digunakan sebagai pedoman dalam menyusun sistematis penelitian. Kerangka konseptual dapat di susun atau di buat sesuai dengan apa yang di teliti oleh peneliti tanpa ada ketentuannya tetapi lebih baik jika berpegang kepada teori atau metode dari penelitian yang sebelumnya sudah di teliti oleh para ahli dan sudah membuktikan hasil yang jelas sebagai referensi.

Dalam penelitian ini variabel atau kerangka konseptualnya adalah aplikasi dan pola hidup sehat, Aplikasi yang di maksud dalam penelitian ini adalah sebuah media penyampaian komunikasi atau sebuah sistem informasi yang di sebar

yang di lakukan melalui aplikasi Siklus terhadap audiens atau masyarakat dengan tujuan untuk mengkomunikasikan atau meninformasikan kepada masyarakat untuk mau ikut berpartisipasi dalam inovasi yang perusahaan Siklus berikan kepada publik atau masyarakat dengan tujuan untuk pola hidup sehat dan sekaligus untuk mengurangi dampak limbah plastik dengan cara yaitu, berhenti untuk membeli produk kemasan bahan rumah tangga renceng atau sachet dan beralih untuk mengisi ulang bahan atau produk rumah tanga tersebut ditambah lagi hal tersebut sekaligus untuk mendukung masyarakat memiliki pola hidup sehat yang tertata dengan baik dan rapi.

Penelitian ini menggunakan pandangan atau teori dari DeLone dan McLean sebagai acuan ukuran untuk menghitung sebuah aplikasi sebagai sarana media informasi yang berguna atau bermanfaat atau dapat membantu penggunaannya agar semakin memudahkan. Berdasarkan hal tersebut aplikasi informasi yang baik dapat di lihat dari beberapa faktor yaitu kualitas sistem kualitas informasi, kualitas layanan, intensi pengguna, kepuasan pengguna, dan manfaat bersih. Berdasarkan pada teori tersebut dapat disimpulkan bahwa model kesuksesan sistem informasi merupakan sebuah model sederhana sebagai tolak ukur atas kesuksesan sistem informasi yang digunakan oleh pengguna pada entitas bisnis. Sedangkan untuk variabel yang pola hidup sehat menggunakan pandangan dari Kotler dan Keller yang menjelaskan bahwasannya pola hidup atau gaya hidup dapat di pengaruhi dalam tiga hal pokok yaitu aktifitas, minat, dan opini pada penelitian ini lebih berfokus kembali kepada pola hidup sehat yang di pengaruhi oleh pandangan yang di sebutkan di atas tadi yaitu aktifitas, minat, dan opini. Maka dari itu peneliti

ingin mencari tahu atau melakukan penelitian antara hubungan penggunaan aplikasi Siklus sebagai salah satu inovasi untuk merubah kebiasaan atau pola hidup sehat atau ramah lingkungan yang terjadi di dalam masyarakat khususnya untuk kota jakara, dikarenakan aplikasi ini belum tersedia kota besar lainnya dan masih berfokus pada kota distrik indonesia yaitu kota Jakarta. Penelitain tersebut dapat dihitung dengan meninjau faktor yang mempengaruhi variabel tersebut yaitu aplikasi sebagai sarana informasi dan pola hidup sehat.

Berdasarkan pengertiannya komunikasi adalah sebuah proses penyampaian pesan yang di lakukan seseorang kepada orang lainnya dengan tujuan untuk bertukan informasi. Menurut Everett M.Rogers mendefinisikan komunikasi sebagai proses pengalihan ide dari sumber ke penerima, dengan tujuan untuk mengubah tingkah laku penerima tersebut. Sedangkan informasi menurut Anggraeni dan Irviani (2017:13) menjelaskan bahwa informasi adalah sekumpulan data atau fakta yang diorganisasi atau diolah dengan cara tertentu sehingga mempunyai arti bagi penerima. Pada pada kesimpulannya aplikasi informasi seperti Siklus ini adalah aplikasi pemesanan bahan rumah tangga sekaligus tempat penyampaian informasi yang berupa inovasi mengurangi limbah plastik sekaligus mengubah pola hidup sehat masyarakat terutama pada kota Jakarta.

### **2.1.2.1 Aplikasi**

Sebagai pengguna teknologi masa kini pastilah semua orang menggunakan teknologi yang bernama aplikasi. Aplikasi tersebut bisa di dapatkan atau bisa di akses melalui berbagai media yang ada misalnya melalui apps store atau playstore

atau mungkin mendownloadnya langsung melalui internet. Aplikasi tersebut termasuk kedalam perangkat lunak atau program, Perangkat lunak atau program tersebut nantinya akan beroperasi pada sistem tertentu yang sengaja dibuat kemudian dikembangkan agar dapat melakukan perintah tertentu yang diinginkan. Perancang dan pengembang aplikasi yang disebut dengan developer akan merancang atau merakit aplikasi mereka yang kemudian menjualnya. Sesuai dengan penjelasan di atas penelitian yang dilakukan saat ini juga berfokus pada sebuah aplikasi, lebih tepatnya adalah pada aplikasi Siklus Refill Indonesia.

Berdasarkan pengertiannya Aplikasi adalah perangkat lunak yang menggabungkan beberapa fitur tertentu dengan cara yang dapat diakses oleh pengguna. Aplikasi adalah suatu program yang berbentuk perangkat lunak (Software) yang berjalan di suatu sistem tertentu yang sangat berguna dalam membantu berbagai aktivitas yang dilakukan oleh manusia. Menurut Kadir (2008:3) program aplikasi adalah program siap pakai atau program yang direka untuk melaksanakan suatu fungsi bagi pengguna atau aplikasi yang lain. Aplikasi juga diartikan sebagai penggunaan atau penerapan suatu konsep yang menjadi pokok pembahasan atau sebagai program komputer yang dibuat untuk menolong manusia dalam melaksanakan tugas tertentu. Aplikasi software yang dirancang untuk penggunaan praktisi khusus, klasifikasi luas ini dapat dibagi menjadi 2 (dua) yaitu:

- a. Aplikasi software spesialis, program dengan dokumentasi tergabung yang dirancang untuk menjalankan tugas tertentu.

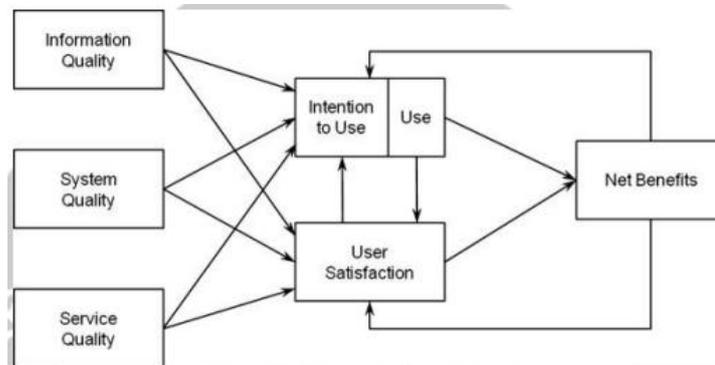
- b. Aplikasi paket, suatu program dengan dokumentasi tergabung yang dirancang untuk jenis masalah tertentu.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa aplikasi adalah perangkat lunak (softwere) yang siap digunakan untuk melaksanakan suatu fungsi seperti mengelola dokumen atau lainnya oleh sistem yang dapat mempermudah penggunaanya. Semenjak aplikasi ini beredar sebagai sebuah media yang memudahkan aplikasi telah membantu menciptakan sejumlah industri multi-miliar dolar. Misalnya, game seluler sekarang menghasilkan pendapatan lebih dari \$30 miliar per tahun, sementara aplikasi dari perusahaan media sosial seperti Facebook atau whatsapp secara besar-besaran berkontribusi pada pendapatan multi-miliar dolar mereka setiap kuartal. Peningkatan popularitas besar-besaran ini berdampak langsung bagi pengiklan. Penggunaannya yang meluas membuat penggunaan seluler sebagai saluran periklanan utama menjadi semakin penting bagi perusahaan. Aplikasi dapat digunakan untuk beberapa bidang seperti bidang ilmu pengetahuan atau informasi, pendidikan, militer, bisnis dan kedokteran. Hal-hla tersebut sesuai dengan kebutuhan dari si pengguna seperti untuk media hiburan, informasi, belajar, memudahkan pekerjaan dan masih banyak lainnya.

Pada dasarnya aplikasi adalah sebuah rancangan sistem yang dibuat untuk mempermudah untuk memperoleh informasi mengenai suatu hal, menurut Sutabri (2012) dalam bukunya yaitu Analisis Sistem Informasi mendefinisikan sistem informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengelolaan transaksi harian yang mendukung fungsi organisasi yang bersifat manajerial dalam kegiatan strategi dari suatu organisasi untuk dapat

menyediakan laporan-laporan yang diperlukan kepada pihak luar tertentu. Menurut DeLone dan McLean suatu informasi harus memiliki kualitas yang baik agar aplikasi tersebut dapat di pandang berguna atau tidaknya, menurut DeLone dan McLean pada bukunya yang berjudul *Model of Information System Success: A Ten Year Update* menjelaskan bahwa sistem informasi yang baik memiliki 6 variabel yaitu *System Quality*, *Information Quality*, *Use*, *User Satisfaction*, *Individual Impact*, dan *Organizational Impact*. Secara singkat dapat dijelaskan bahwa hubungan antara kualitas sistem (*system quality*) dan kualitas informasi (*information quality*) secara independen dan bersama-sama mempengaruhi baik elemen penggunaan (*use*) dan kepuasan pemakai (*user satisfaction*). Besarnya elemen penggunaan dapat mempengaruhi besarnya nilai kepuasan pemakai (*user satisfaction*) secara positif dan negatif. Penggunaan dan kepuasan pemakai (*user satisfaction*) mempengaruhi dampak individual (*individual impact*) dan selanjutnya mempengaruhi dampak organisasional (*organizational impact*). Pada tahun 2003, DeLone dan McLean kembali mengembangkan dan memperbaiki model kesuksesan sistem informasi yang sebelumnya telah mereka publikasikan pada tahun 1992.

Gambar 2.1 Model Kesuksesan Informasi



Sumber : DeLone dan McLean 1992

Dari setiap elemen yang ada dalam model kesuksesan DeLone dan McLean masih diperlukan penguraian lebih lanjut agar lebih mudah digunakan sebagai alat ukur untuk mengetahui tingkat kesuksesan dari sebuah sistem informasi. Setiap item-item tersebut telah dikelompokkan sebagai berikut:

1. Kualitas Sistem (*System Quality*) Menurut DeLone & McLean (2003) system quality adalah kualitas dari kombinasi hardware dan software dalam sistem informasi. Berfokus pada performa sistem yang merujuk pada seberapa baik kemampuan hardware, software, kebijakan, prosedur dari sistem informasi dapat menyediakan kebutuhan pengguna. kemudahan untuk digunakan (*ease of use*), keandalan sistem (*reliability*), kecepatan akses (*response time*), fleksibilitas sistem (*flexibility*) dan keamanan sistem (*security*)
2. Kualitas Informasi (*Information Quality*) Kualitas informasi merupakan output dari penggunaan sistem informasi oleh pengguna, Variabel ini menggambarkan kualitas informasi yang dipersepsikan oleh pengguna yang

diukur dengan keakuratan informasi, relevan, kelengkapan informasi, ketepatan waktu, dan penyajian informasi.

3. Kualitas layanan (*Service quality*) Kualitas layanan sistem informasi merupakan pelayanan yang diperoleh pengguna dari pengembang sistem informasi, layanan dapat berupa update sistem informasi dan respon dari pengembang jika sistem informasi mengalami masalah. Indikator yang digunakan untuk mengukur kualitas sistem adalah kehandalan (*service reliability*), daya tangkap (*responsiveness*), jaminan (*assurance*), empati (*empathy*) dan bukti langsung (*tangibles*).
4. Penggunaan (*Use*) Penggunaan mengacu pada seberapa sering pengguna memakai sistem informasi. Dalam kaitannya dengan hal ini penting untuk membedakan apakah pemakaiannya termasuk keharusan yang tidak bisa dihindari atau sukarela. Indikatornya adalah Penggunaan sehari-hari (*Daily Use*), Frekuensi Penggunaan (*Frequency of use*), Niat penggunaan (*Intention to use*).
5. Kepuasan Pengguna (*User satisfaction*) Kepuasan pengguna merupakan respon dan umpan balik yang dimunculkan pengguna setelah memakai sistem informasi. Indikator yang digunakan untuk mengukur kepuasan pengguna adalah kepuasan sistem, kepuasan informasi dan kepuasan layanan.
6. Manfaat-manfaat bersih (*net benefit*) Manfaat-manfaat bersih merupakan dampak (*impact*) keberadaan dan pemakaian sistem informasi terhadap

kualitas kinerja pengguna baik secara individual maupun organisasi.

Indikatornya Performa Pekerjaan (*Job performance*), Efektif (*Effectiveness*),

#### **2.1.2.2 Pola Hidup Sehat**

Seperti yang sudah di jelaskan bahwasannya kesehatan adalah cara paling baik saat ini adalah seseorang ingin mengubah pola hidup sehat Peruanerapa misalnya bahan pola hidup atau gaya hidup adalah karean banyaknyan terpaan iklan atau infomasi yang dapat membengaruhi seseorang untuk membeli produk atau baiarang sagangannya. Pola hidup mempunyai banyak artian dan diartikan sesuai dengan bidang ilmu pengetahuan masing-masing dan tokoh yang mengemukakannya. Menurut Engel, Blackwell, dan Miniard dan Mowen (1995) gaya hidup adalah suatu pola hidup adalah sesuatu yang menyangkut bagaimana orang menggunakan waktu dan uangnya.

Gaya hidup juga dapat didefinisikan sebagai suatu frame of reference atau kerangka acuan yang dipakai seseorang dalam bertingkah laku, dimana individu tersebut berusaha membuat seluruh aspek kehidupannya berhubungan dalam suatu pola tertentu, dan mengatur strategi bagaimana ia ingin dipersepsikan oleh orang lain. Sedangkan menurut seorang ahli psikologi Alfred Adler (1929), pola hidup adalah sekumpulan perilaku yang mempunyai arti bagi individu maupun orang lain pada suatu saat di suatu tempat, termasuk didalam hubungan sosial, konsumsi barang, entertainment dan berbusana. Perilaku-perilaku yang nampak di dalamnya, pola hidup merupakan campuran dari kebiasaan, cara-cara yang disepakati bersama dalam melakukan sesuatu, dan perilaku yang berencana.

Gaya hidup atau pola hidup sehat menurut Kotler & Keller (2009) adalah pola hidup seseorang di dunia yang diekspresikan dalam aktivitas, minat, dan opininya. Gaya hidup menggambarkan “keseluruhan diri seseorang” dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Menurut Kotler (2002: 192) gaya hidup adalah pola hidup seseorang di dunia yang diekspresikan dalam aktivitas, minat, dan opininya. Faktor-faktor yang mempengaruhi gaya hidup seseorang ada 2 faktor, yaitu faktor yang berasal dari dalam diri individu (internal), antara lain sikap, pengalaman, kepribadian, konsep diri, motif, dan persepsi. Faktor kedua yaitu berasal dari luar (eksternal), antara lain kelompok referensi, keluarga, kelas sosial, dan kebudayaan. Sedangkan gaya hidup sehat adalah suatu gaya hidup dengan memperhatikan faktor-faktor tertentu yang mempengaruhi kesehatan, antara lain makanan dan olahraga (Anne, 2010).

Gaya hidup terdiri dari kegiatan, minat, dan opini. Kegiatan adalah tindakan nyata seperti menonton suatu media, berbelanja di toko, atau menceritakan kepada orang lain mengenai hal baru (perilaku konsumtif). Minat akan semacam objek, peristiwa, atau topik adalah tingkat kegairahan yang menyertai perhatian khusus maupun terus menerus kepadanya. Opini adalah “jawaban” lisan atau tertulis yang orang berikan sebagai respon terhadap situasi stimulus dimana semacam pertanyaan diajukan. Gaya hidup juga dapat mempengaruhi keputusan pembelian bagi seseorang misalnya saja dalam pembelian produk bahan rumah tangga, untuk dapat mempengaruhi keputusan pembelian menurut Kotler & Keller, 2012 dijelaskan pada bukunya yang berjudul *Marketing Management* bahwasannya Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku konsumen adalah budaya, sosial,

pribadi, psikologis. Sebagian besar faktor tersebut tidak diperhatikan oleh pemasar tetapi sebenarnya harus diperhitungkan untuk mengetahui sejauh mana faktor-faktor tersebut mempengaruhi perilaku pembelian konsumen.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pola hidup sehat adalah perilaku yang sudah menjadi kebiasaan dari seseorang seperti perilaku, aktivitas dan lainnya yang dilakukan secara berulang. Pola hidup dapat dikatakan bagus jika pola hidup tersebut dilakukan secara sehat dan untuk mengubah pola hidup yang tidak sehat menjadi sehat dibutuhkan konsistensi yang cukup besar. Gaya hidup atau pola hidup dapat berubah seiring dengan berjalannya waktu atau seiring dengan apa yang dilihat dari seseorang, misalnya saja perubahan yang terjadi dikarenakan terpapar iklan, atau konten di dunia massa tetapi biasanya perubahan pola atau gaya hidup dipengaruhi besar oleh iklan – iklan yang terus terlihat secara berulang-ulang sehingga pada akhirnya iklan atau informasi tersebut tersimpan atau memasuki ke dalam alam bawah sadar seseorang manusia. Iklan adalah suatu pesan tentang barang/jasa (produk) yang dibuat oleh produser/pemrakasa yang disampaikan lewat media (cetak, audio, elektronik) yang ditujukan kepada masyarakat. Tujuan iklan adalah agar masyarakat tertarik untuk membeli atau menggunakan barang atau jasa tersebut. Secara sederhana iklan adalah pesan yang menawarkan suatu produk yang ditujukan kepada masyarakat lewat suatu media menurut Kasali (2007:9). Sedangkan menurut Kotler & Keller yang dialih bahasakan oleh Benyamin Molan (2007:244) Iklan adalah segala bentuk presentasi nonpribadi dan promosi gagasan, barang, atau jasa oleh sponsor tertentu yang harus dibayar. Media iklan

terbagia atas dua macam yaitu: Media ruang ( *indoor advertising*) dan Media iklan luar ruang (*outdoor advertising*).

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa iklan adalah semua bentuk presentasi nonpersonal yang dimaksudkan untuk mempromosikan gagasan, atau memberikan informasi tentang keunggulan dan keuntungan suatu produk yang dibiayai pihak sponsor tertentu.

### **2.1.3 Kerangka Teoritis**

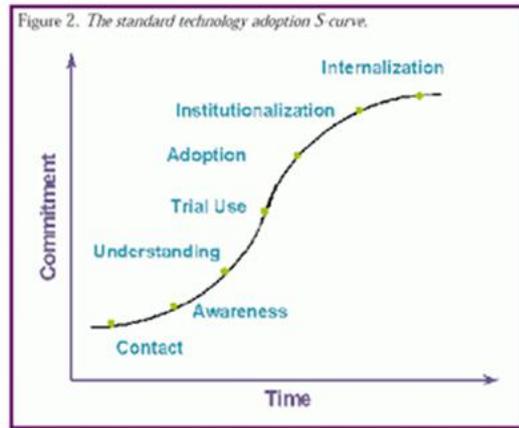
Kerangka teoritis adalah identifikasi teori-teori yang dijadikan sebagai landasan berfikir untuk melaksanakan suatu penelitian atau dengan kata lain untuk mendiskripsikan kerangka referensi atau teori yang digunakan untuk mengkaji permasalahan yang diteliti. Kerangka teoritis merupakan konsep-konsep yang sebenarnya merupakan abstraksi dari hasil pemikiran atau kerangka dan acuan yang pada dasarnya bertujuan mengadakan kesimpulan terhadap dimensi-dimensi. Setiap penelitian selalu disertai dengan pemikiran-pemikiran teoritis, dalam hal ini karena adanya hubungan timbal balik yang erat antara teori dengan kegiatan pengumpulan, pengolahan, analisis, dan konstruksi. Kerangka teoritis berkaitan dengan sebuah teori, Teori dapat di definisikan sebagai seperangkat proposisi yang terintegrasi secara sintaksis (mengikuti aturan tertentu yang dapat dihubungkan secara logis atau dengan data dasar yang dapat dihubungkan dengan logis atau dengan lainnya dengan data dasar yang dapat di amati) dan berfungsi sebagai wahana untuk meramalkan dan menjelaskan fenomena yang di amati atau diteliti. Secara khusus, teori adalah seperangkat konsep atau konstruk dan definisi

dan proposisi yang berusaha menjelaskan hubungan sistematis suatu fenomena dengan cara merinci mengenai hubungan sebab – akibat yang terjadi.

### **2.1.3.1 Teori Difusi Inovasi**

Seiring waktu yang berjalan terus menerus selalu terdapat atau terjadi sebuah ide atau gagasan yang tercetuskan setia tahunnya dengan di dukung oleh teknologi yang terus berkembang hingga kini masyarakat sudah menumbuhkan banyak sekali ide dan gagasan baru yang berguna. Ide atau gagasan tersebut bisa dinyatakan berhasil atau tidak tergantung dengan masyarakatnya misalnya apakah ide tersebut berguna atau tidak, memudahkan atau tidak dan sebagainya. Pada prinsipnya, masyarakat tidak dilihat sebagai penerima informasi yang mati atau pasif, tetapi juga sebagai pelaku utama dalam pembangunan dan komunikasi, sebagaimana kebudayaan dan pengetahuan lokal dihargai sebagai bagian dari pembangunan (Servaes, 1999). Penjelasan tersebut menghasilkan teori Difusi Inovasi. Teori Difusi Inovasi dimulai pada awal abad ke-20 tepatnya tahun 1903 ketika seorang sosiolog Perancis, Gabriel Tarde, memperkenalkan Kurva Difusi berbentuk S (S-shaped Diffusion Curve). Kurva ini pada dasarnya menggambarkan bagaimana suatu inovasi diadopsi seseorang atau sekelompok orang dilihat dari dimensi waktu seperti berikut.

**Gambar 2.2 Kurva Dimensi Waktu Gabriel Tarde**



Sumber : Rogers (2003)

Terlihat kurva Tarde terdapat dua sumbu; sumbu yang satu menggambarkan tingkat adopsi, dan sumbu lainnya menggambarkan dimensi waktu. Pemikiran Tarde ini menjadi penting karena secara simpel mampu menggambarkan kecenderungan yang berhubungan dengan proses difusi inovasi. Bahkan Rogers (1983) menyatakan, *“Tarde’s S-shaped diffusion curve is of current importance because most innovations have an S-shaped rate of adoption”*.

Teori difusi inovasi berproses melalui penyebaran pesan-pesan di media untuk disampaikan kepada masyarakat. Pesan-pesan tersebut berupa ide yang dikomunikasikan dalam sistem sosial dan rentang waktu. Seperti pendapat Rogers (dalam Melkote, 1998); difusi inovasi melibatkan sekian proses dan meliputi berbagai kanal atau saluran yaitu ide, komunikasi, sistem sosial, dan waktu. Difusi inovasi tak hanya terjadi begitu saja. Selalu berproses. Selain itu, terdapat 5 tahapan terjadinya difusi yaitu: *Awareness* (kesadaran), yakni orang tersebut menyadari dalam arah mengetahui stimulus (objek) terlebih dahulu. *Interest* yakni

orang mulai tertarik kepada stimulus. *Evaluation* adalah menimbang-nimbang baik dan tidaknya stimulus tersebut bagi dirinya. Hal ini berarti sikap responden sudah lebih baik lagi. *Trial*, orang telah mulai merubah perilaku baru. *Adoption*, subjek telah berperilaku baru sesuai dengan pengetahuan, kesadaran dan sikapnya terhadap stimulus. Dari tahapan tersebut pada akhirnya bisa memengaruhi setiap individu atau kelompok untuk mengadopsi inovasi yang ada.

Perkembangan dari teori Difusi Inovasi terjadi pada tahun 1960, di mana studi atau penelitian difusi mulai dikaitkan dengan berbagai topik yang lebih kontemporer, seperti dengan bidang pemasaran, budaya, dan sebagainya. Di sinilah muncul tokoh-tokoh teori Difusi Inovasi seperti Everett M. Rogers dengan karya besarnya *Diffusion of Innovation* (1961); F. Floyd Shoemaker yang bersama Rogers menulis *Communication of Innovation: A Cross Cultural Approach* (1971) sampai Lawrence A. Brown yang menulis *Innovation Diffusion: A New Perspective* (1981).

Secara pengertiannya, teori Difusi Inovasi menurut Rogers (1961), dalam Mukarom (2021: 203), “*as the process by which an innovation is communicated through certain channels over time among the members of a social system.*” Artinya, teori difusi inovasi pada dasarnya hendak menjelaskan bagaimana proses suatu inovasi disampaikan atau dikomunikasikan melalui saluran-saluran tertentu sepanjang waktu kepada sekelompok anggota masyarakat dari sistem sosial. Pada intinya, difusi adalah suatu bentuk komunikasi yang bersifat khusus berkaitan dengan penyebaran pesan-pesan yang berupa

gagasan baru, atau di artikan oleh Rogers, difusi yaitu “*which is the spread of a new idea from its source of invention or creation or creation to its ultimate users or adopters*”. Penyebaran ide atau gagasan baru melalui saluran-saluran komunikasi dipastikan memantik reaksi beragam dari masyarakat. Pada prinsipnya, masyarakat tidak dilihat sebagai penerima informasi yang pasif, tetapi juga sebagai partisipan utama dalam pembangunan dan komunikasi, sebagaimana kebudayaan dan pengetahuan lokal dihargai sebagai bagian dari pembangunan (Servaes, 1999).

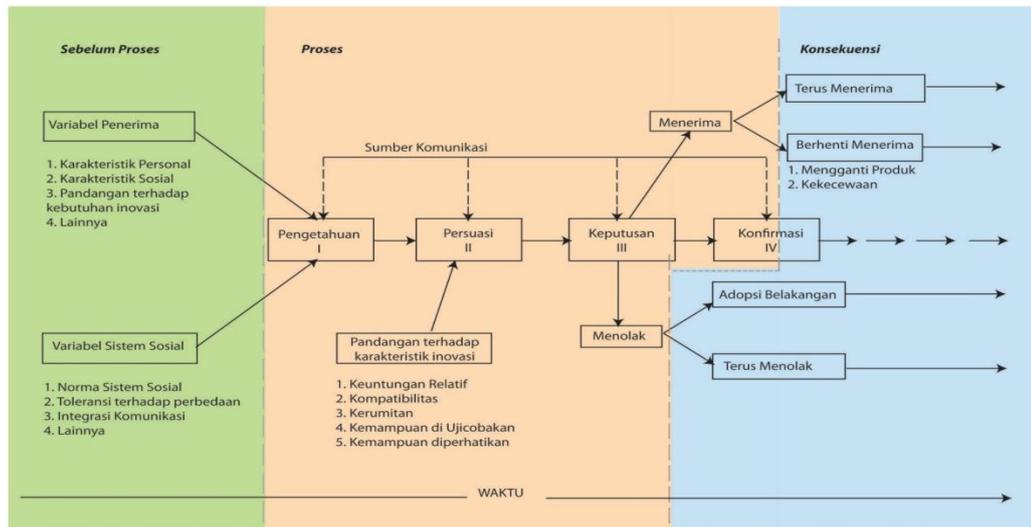
Rogers (2003:12) menjelaskan difusi adalah proses mengkomunikasikan inovasi melalui saluran dan jangka waktu tertentu di antara para anggota suatu sistem sosial. Sedangkan menurut penjelasan Sa’ud (2015:28) menjelaskan difusi adalah proses komunikasi inovasi antara warga masyarakat (anggota sistem sosial) dengan menggunakan saluran tertentu. Komunikasi dalam definisi ditekankan dalam arti terjadinya saling tukar informasi (hubungan timbal balik), antar beberapa individu baik secara memusat (konvergen) maupun memencar (divergen) yang berlangsung secara spontan. Dengan adanya komunikasi ini akan terjadi kesamaan pendapat antar warga masyarakat tentang inovasi. Sedangkan Rusdiana (2014:26) menjelaskan difusi adalah jenis komunikasi khusus yang berkaitan dengan penyebaran pesan-pesan sebagai ide baru. Dengan kata lain difusi adalah bentuk komunikasi yang bersifat khusus berkaitan dengan penyebaran pesan-pesan yang berupa gagasan baru. Berdasarkan pengertian di atas dapat di artikan bahwa difusi inovasi sebuah proses komunikasi yang berupa ide (inovasi) yang di sebarakan atau di publikasikan terhadap suatu kelompok

sosial ataupun individu dengan tujuan agar masyarakat mau mengadopsi ide (inovasi) tersebut dengan jangka waktu tertentu.

Seperti telah disebutkan di awal, difusi inovasi berproses melalui penyebaran pesan-pesan di media untuk disampaikan kepada masyarakat. Pesan-pesan tersebut berupa ide yang dikomunikasikan dalam sistem sosial dan rentang waktu. Seperti pendapat Rogers (dalam Melkote, 1998); difusi inovasi melibatkan sekian proses dan meliputi berbagai kanal atau saluran yaitu ide, komunikasi, sistem sosial, dan waktu. Difusi inovasi tak hanya terjadi begitu saja. Selalu berproses. Selain itu, terdapat 5 tahapan terjadinya difusi yaitu: awareness, interest, evaluation, trial, dan adoption. Dari tahapan tersebut pada akhirnya telah memengaruhi setiap individu atau organisasi untuk mengadopsi inovasi yang ada. Mengacu pada tahapan yang dikemukakan Everett M. Rogers dalam Melkote (2015:78), awareness terjadi ketika seorang adopter memiliki ketertarikan terhadap suatu konsep difusi, namun belum memiliki informasi yang cukup lengkap terhadap konsep tersebut.

Selanjutnya, Everett M. Rogers kembali mengembangkan teori Difusi Inovasi dengan membuat suatu bagan yang terkait dengan proses difusi inovasi yang terjadi di masyarakat.

**Gambar 2.3 Model Proses Difusi Inovasi Everet M. Rogers**



Sumber : *Diffusion of Innovation*, Everett M. Rogers, 1983.

Skema di tersebut mencoba untuk menjelaskan tahapan dari proses pengambilan keputusan sebuah inovasi oleh seseorang atau sekelompok yang mencakup sebagai berikut dalam (Mukarom,2021:205). Model tersebut menggambarkan tentang variabel yang berhubungan terhadap tingkat adopsi suatu inovasi serta tahapan dari suatu proses pengambilan keputusan inovasi dipengaruhi oleh beberapahal, yaitu:

- 1) Munculnya Pengetahuan (*Knowledge*), ketika individu atau unit pengambil keputusan lain diarahkan untuk memahami eksistensi dan keuntungan/manfaat dan bagaimana suatu inovasi berfungsi.
- 2) Persuasi (*Persuasion*), ketika individu atau unit pengambil keputusan lain membentuk sikap baik atau tidak baik.

- 3) Keputusan (*Decisions*), ketika individu atau unit pengambil keputusan lain terlibat dalam aktivitas yang mengarah pada pemilihan adopsi atau negasi sebuah inovasi.
- 4) Implementasi (*Implementation*), ketika individu atau unit pengambil keputusan lain menetapkan penggunaan suatu inovasi.
- 5) Konfirmasi (*Confirmation*), ketika individu atau unit pengambil keputusan lain mencari penguatan terhadap keputusan penerimaan atau penolakan inovasi yang sudah dibuat sebelumnya.

Namun demikian dari penelitian selanjutnya Rogers menyampaikan bahwa perubahan perilaku tidak selalu melewati tahap-tahap di atas. Apabila penerimaan perilaku baru atau adopsi perilaku melalui proses seperti ini didasari oleh pengetahuan, kesadaran dan sikap yang positif, maka perilaku tersebut akan bersifat langgeng (*long lasting*). Sebaiknya apabila perilaku itu tidak didasari oleh pengetahuan dan kesadaran maka tidak cukup berlangsung lama.

Pengambilan keputusan tersebut dikategorikan kembali oleh Rogers dalam pengelompokan pengadopsi teori difusi inovasi, yaitu:

1. Inovator: Adalah seseorang atau sekelompok orang yang berani dan siap untuk mencoba hal-hal baru. Hubungan sosial mereka cenderung lebih erat dibandingkan kelompok sosial lainnya. Orang-orang seperti ini lebih dapat membentuk komunikasi yang lebih baik walaupun terdapat jarak geografis. Biasanya orang-orang ini adalah mereka yang memiliki gaya hidup dinamis di perkotaan yang memiliki banyak teman atau relasi. Inovator adalah individu yang secara aktif mencari informasi mengenai ide

baru. Mereka memiliki tingkat yang cukup tinggi terkena oleh hubungan media massa dan memiliki jaringan yang luas hingga di luar lokal sistem mereka.

2. Pengguna awal (*Early Adopters*): Kelompok ini lebih lokal dibanding kelompok inovator. Kategori adopter seperti ini menghasilkan lebih banyak opini dibanding kategori lainnya, serta selalu mencari informasi tentang inovasi. Mereka dalam kategori ini sangat disegani dan dihormati oleh kelompoknya karena kesuksesan mereka dan keinginannya untuk mencoba inovasi baru.
3. Mayoritas awal (*Early Majority*): Kategori pengadopsi seperti ini merupakan mereka yang tidak mau menjadi kelompok pertama yang mengadopsi sebuah inovasi. Sebaliknya, mereka akan berkompromi secara hati-hati sebelum membuat keputusan dalam mengadopsi inovasi, bahkan bisa dalam kurun waktu yang lama. Orang-orang seperti ini menjalankan fungsi penting dalam melegitimasi sebuah inovasi, atau menunjukkan kepada seluruh komunitas bahwa sebuah inovasi layak digunakan atau cukup bermanfaat.
4. Mayoritas akhir (*Late Majority*): Kelompok yang ini lebih berhati-hati mengenai fungsi sebuah inovasi. Mereka menunggu hingga kebanyakan orang telah mencoba dan mengadopsi inovasi sebelum mereka mengambil keputusan. Terkadang, tekanan dari kelompoknya bisa memotivasi mereka. Dalam kasus lain, kepentingan ekonomi mendorong mereka untuk mengadopsi inovasi.

5. Terlambat (*Laggard*) : Kelompok ini merupakan orang yang terakhir melakukan adopsi inovasi. Mereka bersifat lebih tradisional, dan segan untuk mencoba hal hal baru. Kelompok ini biasanya lebih suka bergaul dengan orang-orang yang memiliki pemikiran sama dengan mereka. Sekalinya sekelompok laggard mengadopsi inovasi baru, kebanyakan orang justru sudah jauh mengadopsi inovasi lainnya, dan menganggap mereka ketinggalan zaman. Penolakan kelompok ini mungkin diakibatkan cara berpikir mereka yang masih berorientasi pada masa lalu dan memiliki sedikit sumber informasi sehingga harus memastikan sebelum mereka mengadopsinya, ide baru atau inovasi tersebut tidak akan gagal. Sistem sosial adalah kumpulan unit yang berbeda secara fungsional dan terikat dalam kerjasama untuk memecahkan masalah dalam rangka mencapai tujuan bersama. Difusi terjadi dalam suatu sistem sosial. Struktur dari sistem sosial tersebut akan berhubungan pada difusi inovasi dan juga hal lain yaitu norma, peran dari tokoh masyarakat dan agen perubah, tipe dari keputusan inovasi, dan konsekuensi dari inovasi itu sendiri. Hal-hal tersebut diatas melibatkan hubungan antara sistem sosial dan proses difusi yang terjadi di dalamnya (Rogers, 1983).

Proses keputusan pengambilan inovasi dibuat melalui sebuah cost-benefit analysis yang mana rintangan terbesarnya adalah ketidakpastian (*uncertainty*). Orang akan mengadopsi suatu inovasi jika mereka merasa percaya bahwa inovasi tersebut akan memenuhi kebutuhan. Jadi mereka harus percaya bahwa inovasi tersebut akan memberikan keuntungan relatif pada hal apa yang digantikannya.

Lalu bagaimana mereka merasa yakin bahwa inovasi tersebut akan memberikan keuntungan dari berbagai segi, misalnya dari segi biaya, sesuai dengan kebiasaan dan nilai-nilai yang ada dan berdasarkan inovasi tersebut sulit untuk digunakan atau tidak.

#### **1.4.3.1.1 Unsur-Unsur Difusi Inovasi**

Difusi dapat dikatakan juga sebagai suatu tipe komunikasi khusus dimana pesannya adalah ide baru. Disamping itu, difusi juga dapat dianggap sebagai suatu jenis perubahan sosial yaitu suatu proses perubahan yang terjadi dalam struktur dan fungsi sistem sosial. Sebuah teori biasanya memiliki unsur - unsur pokok, berdasarkan pendapat dari Rogers. Menjelaskan setidaknya terdapat 4 (empat) unsur-unsur pokok penting dalam teori difusi inovasi yaitu: inovasi, saluran komunikasi, waktu dan sistem sosial Rogers (2003).

1. Inovasi (*Innovation*) Inovasi terkait dengan gagasan/ide, produk/objek, teknik/prosedur dan teknologi yang dianggap baru oleh seseorang dan kebaruannya itu bersifat relatif. Jika suatu ide, produk, teknik/prosedur, teknologi dianggap baru oleh seseorang maka hal tersebut adalah inovasi bagi individu tersebut.
2. Saluran komunikasi (*Communication channel*) Inti dari proses difusi adalah interaksi manusia untuk mengkomunikasikan ide baru kepada orang lain. Untuk itu diperlukan saluran komunikasi, dalam hal ini saluran komunikasi dapat berupa media interpersonal dan media massa.
3. Waktu (*Time*) Proses keputusan inovasi sejak individu mengetahui sampai memutuskan untuk menerima atau menolaknya dan pengukuhan

terhadap keputusan ini sangat berkaitan dengan dimensi waktu, dengan kata lain waktu merupakan salah satu unsur penting dalam proses difusi. Dalam tahap ini di bagi oleh beberapa faktor yaitu, *Innovation decision process* ( proses keputusan inovasi ), *Relative time which an innovation is adopted by individual or group* ( waktu relatif yang mana sebuah inovasi dipakai oleh individu atau kelompok ) dan *Innovation's rate of adoption* ( tingkat adopsi inovasi )

4. Sistem sosial (*Social System*) Inovasi terkait dengan sistem sosial berupa adat istiadat, budaya, norma dan nilai-nilai. Dalam hal ini sistem sosial dapat menghambat atau memudahkan cepat atau tidaknya penyebaran ide baru dan pengadopsian inovasi melalui apa yang disebut “efek sistem” atau “hubungan sistem”.

#### **1.4.3.1.2 Hambatan-Hambatan Dalam Difusi Inovasi**

Dalam implementasi teori difusi inovasi didalamnya terkadang sering didapati beberapa hambatan yang berkaitan dengan difusi inovasi. Seperti misalnya *Knowledge of innovation and reinvention* yaitu seberapa jauh kesadaran organisasi terhadap inovasi dan persepsinya tentang kriteria mereka yang menonjol. Faktor pengetahuan ini dipengaruhi oleh sebagian oleh kriteria personil-personil dalam organisasi. *External accountability* adalah tingkatan di mana suatu organisasi tergantung atau bertanggungjawab kepada lingkungannya. *Lack resources* adalah sumberdaya yang tidak siap digunakan pada maksud/tujuan yang lain. *Organizational structure* adalah susunan dari komponen – komponen dan subsistem – subsistem di dalam suatu sistem. Sedangkan untuk faktor-faktor

hambatan teori ini menurut Rogers (2003) menjelaskan faktor-faktor hambatan yang mempengaruhi secara alami alami/aturan dari proses difusi inovasi, yaitu:

- a) Hambatan Psikologis. hambatan ini ditemukan bila kondisi psikologis individu menjadi faktor penolakan. Hambatan psikologis telah dan masih merupakan kerangka kunci untuk memahami apa yang terjadi bila orang dan sistem melakukan penolakan terhadap upaya perubahan.
- b) Hambatan Praktis. Hambatan praktis adalah faktor-faktor penolakan yang lebih bersifat fisik. Untuk memberikan contoh tentang hambatan praktis, faktor-faktor berikut ini akan dibahas: waktu, sumber daya, dan sistem Ini adalah faktor-faktor yang sering ditunjukkan untuk mencegah atau memperlambat perubahan dalam organisasi dan sistem sosial.
- c) Hambatan kekuasaan dan Nilai-Nilai. Hambatan nilai melibatkan kenyataan bahwa suatu inovasi mungkin selaras dengan nilai-nilai, norma-norma dan tradisi-tradisi yang dianut orang-orang tertentu, tetapi mungkin bertentangan dengan nilai-nilai yang dianut sejumlah orang lain. Jika inovasi berlawanan dengan nilai-nilai sebagian peserta, maka bentrokan nilai akan terjadi dan penolakan terhadap inovasi pun muncul. Tetapi inovasi tersebut akan tetap bisa di anut atau di terima tergantung pada aliansi atau kelompok. Pengalaman ini dapat dijelaskan dengan kenyataan bahwa sering kali orang dapat setuju mengenai sumber daya yang dipergunakan. Kadang-kadang hal ini terjadi tanpa memandang nilai-nilai. Dengan demikian kesepakatan atau ketidaksepakatan di permukaan mudah terjadi dalam kaitannya dengan aliansi.

## 2.2 Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran memberikan tahapan singkat mengenai tahapan penelitian dari awal sampai akhir. Kerangka pikir merupakan model konseptual akan teori yang saling berhubungan satu sama lain terhadap berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Menurut Sugiyono (2018:60) mengemukakan bahwa :“Kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai hal yang penting”. Adapun variabel-variabel yang diamati dalam penelitian ini meliputi, dalam kategori informasi yaitu: Kualitas sistem, Kualitas informasi, Kualitas layanan, Intensi pengguna, Kepuasan pengguna, Manfaat bersih. Sedangkan dalam kategori pola hidup sehat meliputi: Aktifitas, Minat, Opini. Dasar pemikiran yang peneliti ambil yaitu Hubungan Penggunaan Aplikasi Siklus Terhadap Pola Hidup Masyarakat Kota Jakarta karena peneliti tertarik untuk mengetahui apakah aplikasi Siklus mampu berhubungan atau tidak terhadap perubahan pola hidup masyarakat di kota Jakarta. Perkembangan teknologi menjadikan informasi lebih mudah untuk disebarkan dengan menggunakan media informasi sama halnya dengan seseorang dapat terhubung oleh informasi yang di dapatnya, misalnya saja pemilihan penggunaan pola hidup yang lebih ramah lingkungan yang berasal melalui media sosial yang akhirnya informasi tersebut diadaptasi atau di gunakan sebagai pilihan perubahan pola hidup masyarakat dalam kehidupan sehari-hari.

Dengan menggunakan metode penelitian Deskriptif dan metode Verifikatif, Metode deskriptif adalah suatu metode penelitian yang dilakukan

untuk mengetahui nilai variabel mandiri, baik satu variabel atau lebih (independen) tanpa membuat perbandingan, atau menghubungkan dengan variabel lain (Sugiyono, 2015:35). Sedangkan Verifikatif menurut Sugiono menjelaskan bahwa, metode verifikatif adalah suatu metode penelitian yang bertujuan mengetahui hubungan antara dua variabel atau lebih, atau metode yang digunakan untuk menguji kebenaran dari suatu hipotesis (Sugiyono, 2015:36). Dalam hal ini peneliti memilih untuk menggunakan Teori Difusi Inovasi yang di kembangkan oleh Everett M. Rogers sebagai acuan untuk memecahkan permasalahan mengenai Hubungan Penggunaan Aplikasi Siklus Terhadap Pola Hidup Masyarakat Kota Jakarta. Pengertian Teori Difusi Inovasi menurut Rogers 1995 dalam Sciffman dan Kanuk (2010) menyebutkan bahwa: *(The process by which an innovation is communicated through certain channels overtime among the members of a social system)* atau jika di artikan adalah teori difusi inovasi adalah proses di mana suatu inovasi dikomunikasikan melalui saluran-saluran tertentu sepanjang waktu di antara para anggota suatu sistem sosial.

Dari penjelasan tersebut Everett M. Rogers menjelaskan bahwa teori difusi inovasi merupakan sebuah proses dimana suatu inovasi atau ide atau gagasan dikomunikasikan atau di informasikan melalui sebuah saluran tertentu dalam jangka waktu tertentu di antara para anggota suatu sistem sosial disamping itu, difusi juga dapat dianggap sebagai suatu jenis perubahan sosial yaitu suatu proses perubahan yang terjadi dalam struktur dan fungsi sistem sosial.

Agar dapat mengubah pola hidup sehat dan juga sekaligus menerima pemberian inovasi yang di lakukan oleh aplikasi Siklus, pihak aplikasi Siklus

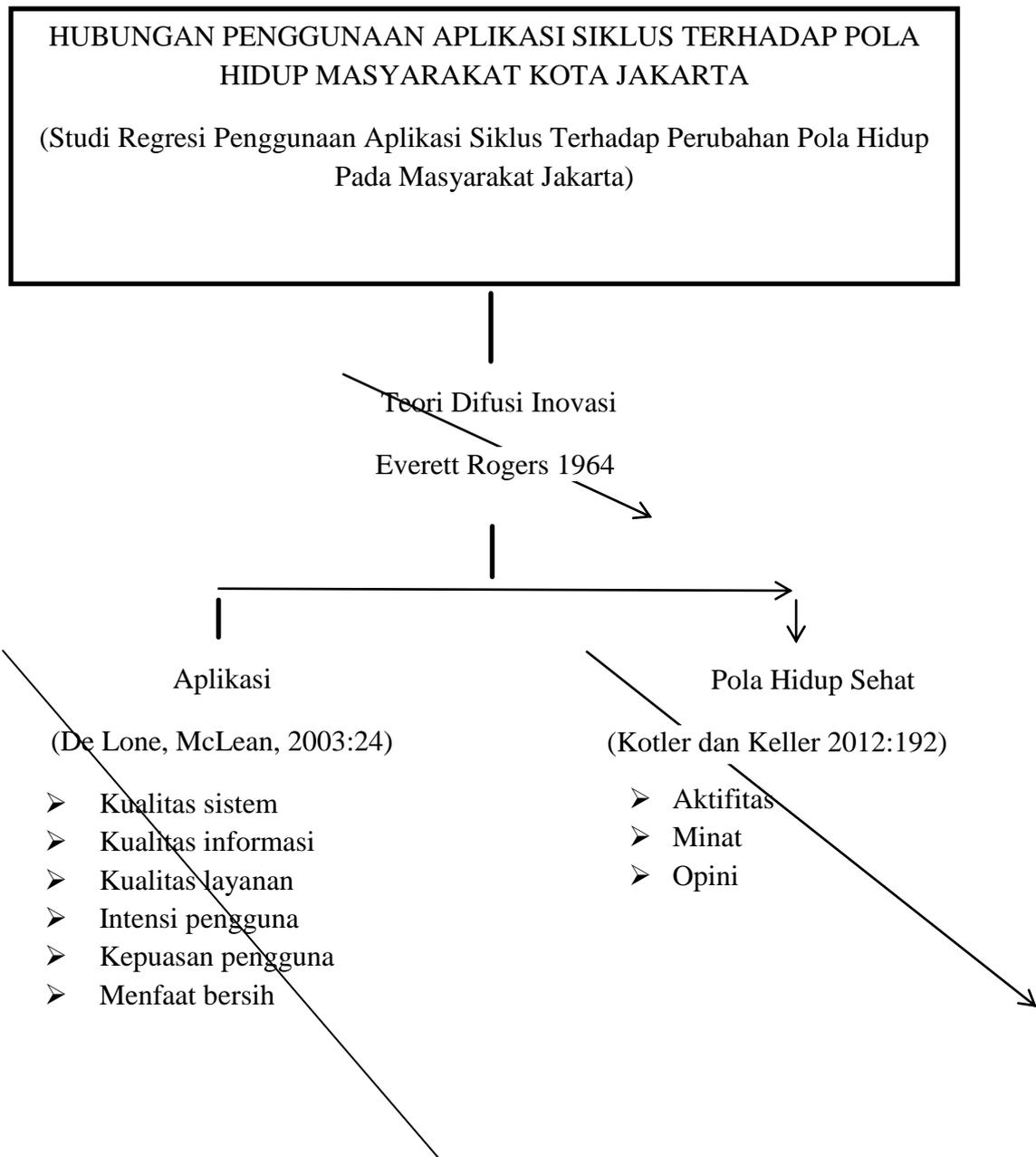
harus mempertimbangkan beberapa faktor yang harus diperhatikan dalam melakukan pemberian inovasi sebelumnya misalnya apakah aplikasi tersebut cocok dengan target masyarakat, apakah sesuai dengan nilai – nilai atau norma – norma yang berlaku pada masyarakat, bagaimana penyampaian informasinya, dan apakah akan bisa berhubungan untuk mengubah pola hidup masyarakat, hal-hal tersebut haruslah di tentukan atau di rencanakan sebelumnya dan tersusun secara terperinci.

Pola hidup adalah upaya seseorang untuk menjaga tubuhnya agar tetap sehat. Pola hidup dapat di tentukan berdasarkan kebiasaan yang sering di lakukan orang tersebut yang dilakukan secara terus menerus yang akhirnya menjadi sesuatu yang berulang. Pola hidup adalah sekumpulan perilaku yang mempunyai arti bagi individu maupun orang lain pada suatu saat di suatu tempat, termasuk didalam hubungan sosial, konsumsi barang, entertainment dan berbusana. Jadi, dapat disimpulkan pola hidup atau gaya hidup adalah perilaku yang sudah menjadi kebiasaan dari seseorang seperti perilaku, aktivitas dan lainnya yang di lakukan secara berulang. Pola hidup dapat di katakan bagus jika pola hidup tersebut dilakukan secara sehat dan untuk mengubah pola hidup yang tidak sehat menjadi sehat di butuhkan konsistensi yang cukup besar. Berdasarkan penjelasan di atas maka penelitian ini mencari hubungan yang signifikan antara aplikasi dan pola hidup sehat dapat di gambarkan sebagai berikut :



Berdasarkan hal tersebut jika dibuatkan susunan kerangka pemikiran dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

**Gambar 2.4 Kerangka Pemikiran**



### 2.3. Hipotesis

1.  $H_1$  : Aplikasi *Siklus* memiliki hubungan dengan pola hidup dikalangan masyarakat kota Jakarta.
2.  $H_2$  : Terdapat perbedaan sebelum dan sesudah adanya aplikasi *Siklus Refill* terhadap pola hidup sehat dikalangan masyarakat kota Jakarta.

