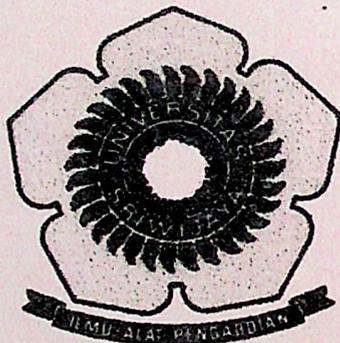


**ADOPSI TEKNOLOGI BARU  
OLEH MAHASISWA FISIP UNSRI  
(STUDI PENGGUNAAN LAPTOP BAGI MAHASISWA ANGKATAN 2004-  
2006)**

**SKRIPSI**

**Diajukan  
Untuk Memenuhi Sebagian dari Persyaratan  
Memperoleh Gelar Sarjana S-1 Sosiologi**



**Oleh:**

**RIEZKA TRINANDA  
07033102038**

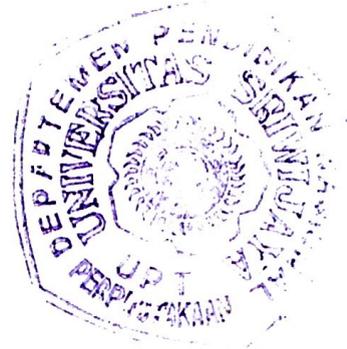
**JURUSAN SOSIOLOGI  
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK  
UNIVERSITAS SRIWIJAYA  
2008**

S  
362.734 9  
tri  
d  
C-2006  
2006

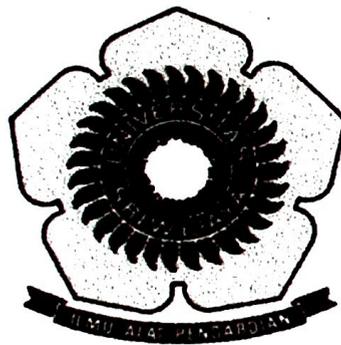
**ADOPSI TEKNOLOGI BARU  
OLEH MAHASISWA FISIP UNSRI  
(STUDI PENGGUNAAN LAPTOP BAGI MAHASISWA ANGKATAN 2004-  
2006)**

**SKRIPSI**

Diajukan  
Untuk Memenuhi Sebagian dari Persyaratan  
Memperoleh Gelar Sarjana S-1 Sosiologi



-18027  
-18472



Oleh:

**RIEZKA TRINANDA  
07033102038**

**JURUSAN SOSIOLOGI  
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK  
UNIVERSITAS SRIWIJAYA  
2008**

**LEMBAR PENGESAHAN**

**ADOPSI TEKNOLOGI BARU**

**OLEH MAHASISWA FISIP UNSRI**

**(STUDI PENGGUNAAN *LAPTOP* BAGI MAHASISWA ANGKATAN  
2004-2006)**

**SKRIPSI**

**Telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk mengikuti  
ujian skripsi/komprehensif dalam memenuhi sebagian  
persyaratan mencapai derajat Sarjana S-1 Sosiologi  
pada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik  
Universitas Sriwijaya**

**Diajukan Oleh :**

**RIEZKA TRINANDA  
07 03 3102 038**

**Pembimbing I**



**Dra. Hj. Rogalyah, M. Si  
NIP. 131 471 614**

**Pembimbing II**



**Dra. Hj. Retna Mahriani, M. Si  
NIP. 131 871 796**

**ADOPSI TEKNOLOGI BARU  
OLEH MAHASISWA FISIP UNSRI  
(STUDI PENGGUNAAN LAPTOP BAGI MAHASISWA ANGKATAN  
2004-2006)**

**SKRIPSI**

**Dipertahankan di Depan Dewan Penguji Skripsi  
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sriwijaya  
dan Dinyatakan Berhasil Untuk Memenuhi Sebagian Syarat  
dari Syarat-syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Sosiologi  
Pada tanggal, 11 November 2008**

**SUSUNAN DEWAN PENGUJI**

**Dra. Hi. Rogayah, M.Si  
Ketua**

**Dra. Hi. Retna Mahriani, M.Si  
Anggota**

**Drs. Tri Agus Susanto, M.Si  
Anggota**

**Dr. Dadang H. Rumama, M.Hum  
Anggota**

**Yunindyawati, S.Sos, M.Si  
Anggota**

**Indralaya,  
Jurusan Sosiologi  
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik  
Universitas Sriwijaya**



*Motto:*

*Allah adaLah Tuan &Tas diRiku.  
Allah adaLah peNguaSa Hatiku.  
-RieZka-*

*"RaihLah ketinggian,  
kaRena biNtang-bintang teRsembunyi didaLam jiwamu.  
beRmimpiLah daLam-daLam,  
kaRena setiAp iMpian meNgawaLi tuJuan.  
-Pamela Vaull Starr-*

*" Fight to gEt deSiRe"  
-Armand Maulana-*

*Master Piece of me, I deDicated to:*

- ❖ My LoveLy PaRents.*
- ❖ My Two LophLy SistAhs.*
- ❖ My Two Beautiful Angels..*
- ❖ LeNtera Hatiku, NyaNyian JiWaku  
serta Cahaya MatakU..*
- ❖ Almamaterku..*

## KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur saya ucapkan kepada Allah SWT, untuk Cahaya diatas cahaya yang telah Engkau berikan kepadaku, terima kasih atas semua yang terjadi dalam hidupku, termasuk selesainya skripsi saya yang berjudul **“Adopsi Teknologi Baru oleh Mahasiswa Fisip Unsri (Studi Penggunaan *Laptop* bagi Mahasiswa Angkatan 2004-2006)”**. Tidak lupa juga saya ucapkan terima kasih kepada kekasih Allah SWT, yaitu Nabi Muhammad SAW. Pada kesempatan yang baik ini pula tidak lupa saya ucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. H. Slamet Widodo, MS.MM selaku Dekan FISIP Universitas Sriwijaya.
2. Ibu Dra. Hj. Rogaiyah, M.Si selaku Pembimbing Skripsi I.  
Ibu Dra. Hj. Retna Mahriani, M.Si selaku Pembimbing Skripsi II.  
Terima kasih atas bimbingannya, arahnya, nasihatnya serta pandangan-pandangan yang membuat saya semangat untuk terus maju.
3. Ibu Yunindyawati, S.Sos, M.Si selaku Pembimbing Akademik. Terima kasih atas bimbingannya selama saya menyelesaikan studi di FISIP UNSRI.
4. Seluruh Dosen FISIP Universitas Sriwijaya terutama Dosen Sosiologi. Terima kasih atas ilmunya, didikannya, serta nasihat-nasihatnya. InsyaAllah akan menjadi ilmu yang bermanfaat.
5. Seluruh Staf & Karyawan TU FISIP UNSRI. Terima kasih atas semangatnya untuk terus membantu birokrasi mahasiswa Fisip Unsri.

6. Lovely Parents, Ayah (Ahmadi K. Ibrani) & Ibu (Emi Suryani, S.Pdi) Terima kasih atas keringat, tetesan air mata serta akuh yang selalu ada dalam setiap doa-doa mu.. Terima kasih untuk jasa yang tak terbalas.. untuk kasih sayang yang tak terhingga.. kalian hal yang paling berharga dalam hidupku.. Love u so Much..
7. Lophly Two Sistaah.. Yuk yeyen (Dian Eryanti, S.Pd) serta suami tercinta k'andi (Andi Darmawan, ST).. thanks atas semangatnya selama ini.. Yuk wiwin (Arista Dwinanda, S.Pd) serta suami tercinta k'edi (Edi Susanto, ST).. thanks juga atas supportnya selama ini.. Kalian motivasi terbesarku.. kalian sukses maka akuh pun harus, kudu, wajib sukses.. Loph u so Much..
8. Two Beautiful Angels "Nailah Putri Darmawan" & "Amirah Zahira"  
It' amazing.. Thanks God.. kalian Kado termanis dalam hidup.. Brings Happiness to our big family.. Welcome..
9. The Special Things.. Two Person whom I Loph..  
"Dia yang pernah menjadi bintang dilangit hatiku.." Tq atas bingkisan kebahagiaan yang pernah kau beri.. Lotta Luv 4 u..  
"Nama yang pernah terukir diatas langit merah jambu.." Tq atas luka & air matanya.. perih tetapi masih terbalut cinta..  
A million thanks to u, for making me who am I today.. u really made a difference to my life..
10. The Best Fren Ever.. Putri, Nora, Elsa.. Suka-duka, tangis-bahagia udh qt laluin.. kesalahpahaman, ngambek-ngambekan udh qt rasain.. sok hebat, sok ngartis, keegoisan qt pada waktu itu.. maybe menjadi "kenangan terindah" qt..

thx atas semangadhnya, motivasinya, serta persahabatannya selama ini..  
Akhirnya qt meninggalkan kampus merah jambu.. keep artis wanna be..  
Nyahaha.. mencintai kalian sangadh..

11. Ponda yang selalu ngaku2 Mutz.. Thx udah nemenin niez kemana-mana mulai dari ke pusda ampe ngenet cari bahan.. Thx juga atas curhat2an nya.. always ngertiin Niez iah.. Kapan qt browsing co lagi.. Nyahahaha..
12. Someone Secret.. Really pria yang aneh.. oh Gosh.. But thx atas kebersamaannya walau akhirnya perih menorehkan luka..
13. "Seseorang yang tak terpikirkan" kenapa harus sekarang iah..?kenapa gak dari dulu..?bener2 gak pernah terpikirkan..!!!but thx iah dah sempet ngewarnai hari2 di kampuz terakhir.. btw jadwal sidang qt bareng.. apakah ini suatu pertanda?! (ngarep bagedh..)
14. All fren FISIP Sosiologi Angkatan '03. Rengga (thx atas tebengan selama ini..), Jaja (Temend seperjuangan seminar, kapan nyusul..), Ewin (Thx udh ngebantuin nganterin draft seminar riezka bwt bu retna..), Martin (Thx atas *careness* selama dua bulan KKN..), Rasyid cino, Andi bosak (thx jampian bobok nya..), Janu jawo (thx candaannya di hari sidang..), Joko "nakal", Bob (You're my man..), Robbi (meskipun loe dh gak disini..), Arif (kapan qt...ssssssttttt...), Didid (thx dah s4 curhat ampe mau nangis..), Enita (selaku pembimbing skripsi 3 thx atas judulnya walaupun mengalami perubahan sedikit..), Wiwid (thx atas copyan skripsinya, berguna bangetz..), Rahma (Semangadh loe gw suka..), sri (yang gw liat loe tegar bangetz..), rika (thx udh

pernah ngulang bareng, sekaligus ngobrol hal2 pribadi..) Hard to say  
godbye..Thx 4 all..

15. Temend seperjuangan skripsi.. Maritha (thx atas supportnya.. riezka banyak  
tanya iah.. akhirnya qt S.sos..)

16. Andra, thx atas pinjaman printer waktu printer ayuk rusak..ampe bolak balik  
ngisiin tinta..

17. "Jagoanku" Armand Maulana.." Kembaranku" Nyez & BCL.. You're always  
inspire me..

18. All Informan.. Makasih atas waktu luangnya..

19. All my Fanz.. Thx atas cintanya, perhatiannya, kartu ucapannya, bunganya,  
litle surprised.. Trust me kalian juga merupakan semangat gw..

20. Once More.. i wanna Thank to Allah.. The true inspirations of my life,  
manager of my life & the only reason i do what i do.... Lord.. Semua yang  
terjadi atas diriku semua karena takdirmu.. Engkau tuan atas diriku.. Engkau  
penguasa hatiku.. i love u so much

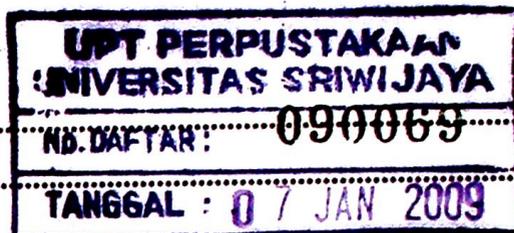
Semua pihak yang terkait terima kasih banyak, Semoga bermanfaat bagi  
kita semua. Amien.

**Penulis,**

**Riezka Trinanda, S.Sos**

## DAFTAR ISI

	Halaman
Halaman Judul.....	i
Halaman Pengesahan.....	ii
Halaman Persembahan.....	iii
Kata Pengantar.....	iv
Daftar Isi.....	vi
Daftar Tabel.....	ix
Abstrak.....	x



### BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	8
1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	8
1.4 Kerangka Teori.....	9
1.5 Metode Penelitian.....	19
1.5.1 Lokasi Penelitian.....	20
1.5.2 Definisi Konsep.....	20
1.5.3 Informan.....	21
1.5.4 Unit Analisis Data.....	23
1.5.5 Sumber Data.....	23
1.5.6 Teknik Pengumpulan Data.....	24
1.5.7 Teknik Analisis Data.....	25
1.6 Sistematika Penulisan.....	27

### BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Perkembangan Teknologi.....	28
---------------------------------	----

2.2 Adopsi Teknologi.....	30
2.3 Karakteristik Komunikasi Massa.....	32
2.4 Penelitian-penelitian yang Relevan	
2.4.1 Proses Adopsi Teknologi Pertanian.....	36
2.4.2 Proses Adopsi <i>Handphone</i> pada Pedagang Eceran dengan Menggunakan <i>Technology Acceptance Model</i> .....	40

### **BAB III DESKRIPSI LOKASI PENELITIAN**

3.1 Sekilas Sejarah Universitas Sriwijaya.....	42
3.2 Sejarah Berdirinya FISIP Unsri.....	43
3.3 Visi dan Misi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik.....	45
3.3.1 Visi dan Misi Jurusan Administrasi Negara.....	46
3.3.2 Visi dan Misi Jurusan Sosiologi.....	47
3.4 Tujuan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik.....	47
3.5 Deskripsi Informan Penelitian.....	48
3.5.1 Keadaan Informan Berdasarkan Pendidikan.....	48
3.5.2 Keadaan Informan Berdasarkan Status.....	49
3.5.3 Keadaan Informan Berdasarkan Jumlah Anggota Keluarga.....	49
3.5.4 Keadaan Informan Berdasarkan Ekonomi Keluarga.....	49

### **BAB IV ANALISA DAN INTEPRETASI DATA**

4.1 Proses Adopsi oleh Mahasiswa Fisip Unsri.....	58
4.1.1 Berdasarkan Sifat <i>Laptop</i> .....	58
4.1.2 Berdasarkan Saluran Komunikasi yang Digunakan.....	63
4.1.3 Berdasarkan Keadaan Individu yang Menerima Inovasi Tersebut..	66
4.2 Kemampuan Mahasiswa dalam Mengadopsi <i>Laptop</i> .....	69
4.3 Pemanfaatan <i>Laptop</i> oleh Mahasiswa.....	74
4.2.1 <i>Laptop</i> sebagai Sarana Penunjang Belajar.....	75
4.2.2 <i>Laptop</i> sebagai Sarana Pemenuhan Kebutuhan Hiburan.....	79

**BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

5.1 Kesimpulan.....	83
5.2 Saran.....	84

**DAFTAR PUSTAKA**

**LAMPIRAN**

## DAFTAR TABEL

	Halaman
1. Jumlah Mahasiswa Fisip Unsri Menggunakan <i>Laptop</i> di Kampus.....	22
2. Karakteristik Informan.....	54

## ABSTRAK

Penelitian ini berjudul “Adopsi Teknologi Baru oleh Mahasiswa Fisip Unsri (Studi Penggunaan *Laptop* bagi Mahasiswa Angkatan 2004-2006)”. Penelitian ini diangkat atas dasar bahwa akses individu di masa depan, sangat ditentukan oleh keberadaan serta kemampuan individu akan penguasaan teknologi dengan cara mengembangkan teknologi dari belakang, yaitu dari *import*, lalu kemudian adopsi.

Penelitian ini bertujuan untuk menjawab dua pertanyaan yang terdapat dalam rumusan masalah yaitu untuk mengetahui kemampuan mahasiswa dalam mengadopsi teknologi baru (*laptop*) serta pemanfaatan teknologi baru (*laptop*) oleh mahasiswa Fisip Unsri. Manfaat praktis dari penelitian sebagai bahan rujukan bagi studi lanjutan dalam mengungkap aspek yang berkaitan dengan adopsi inovasi baru. Sedangkan manfaat teoritis penelitian ini diharapkan dapat digunakan dalam menambah literatur ilmu-ilmu sosial khususnya sosiologi dalam memahami berbagai dimensi yang berkaitan dengan studi tentang adopsi inovasi baru.

Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif deskriptif. Unit analisis dari penelitian ini adalah individu. Hasil penelitian ini adalah mahasiswa Fisip Unsri dalam mengadopsi teknologi berupa *laptop* tidak menemukan kesulitan berarti serta kurun waktu yang relatif singkat. Dan pemanfaatan *laptop* bagi mahasiswa Fisip Unsri khususnya angkatan 2004-2006 adalah sebagai penunjang belajar serta pemenuhan kebutuhan hiburan seperti *chatting online, friendster, yahoo messenger dan games online*.

Kata Kunci: Adopsi, teknologi baru (*laptop*) dan mahasiswa.



## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Ilmu pengetahuan merupakan suatu institusi kebudayaan, suatu kegiatan manusia untuk mengetahui tentang dirinya dan alam sekitarnya dengan tujuan mengenal manusia sendiri, perubahan-perubahan yang dialaminya dan mencegahnya, mendorongnya dan mengarahkannya, serta mengenal lingkungan yang dekat dan jauh darinya, perubahan-perubahan lingkungan dan variasinya, untuk memanfaatkannya, menghindarinya dan mengendalikannya. Sedangkan teknologi merupakan penerapan konsep berdasarkan ilmu pengetahuan dalam masyarakat dan lingkungan. Kebudayaan merupakan alat adaptasi manusia dalam menghadapi lingkungannya untuk dimanfaatkan, diubah, dijinakkan atau dilestarikan. Kebudayaan bersifat integratif dan meliputi berbagai institusi budaya yang dapat bertambah kompleksnya peradaban. Makin maju peradaban maka makin besar pula peranan ilmu pengetahuan dan teknologi. (Jacob, 1996 : 06)

Peningkatan ilmu pengetahuan dan teknologi memang sangat penting. Teknologi telah merasuki segala segi kehidupan sehari-hari manusia. Tidak mungkin kita hidup, terutama di kota, sekarang, dari pagi hingga malam dengan tidak menyentuh atau disentuh hasil teknologi. Sedangkan teknologi berkembang menjadi outonom, ia menuntut perkembangan selanjutnya. Komersialisasi teknologi menyebabkan ia dibuat dengan keusangan yang melekat. Ia menuntut pembaharuan, perbaikan atau perubahan. Perkembangan teknologi lebih cepat

dari manusia, bahkan dari budaya, padahal pengaruhnya sangat besar, lebih-lebih teknologi yang fundamental yang berdampak sosial sangat luas dan menetap.

Perkembangan teknologi memang disatu sisi adalah hal yang patut disambut dengan positif, sebab akses di masa depan, sangat ditentukan oleh keberadaan serta kemampuan individu akan penguasaan teknologi, terutama teknologi informasi seperti komputer.

Teknologi komputer merupakan salah satu media dalam berkomunikasi, di lihat dari sejarah perkembangannya dimana perkembangan teknologi komputer melalui tiga era perkembangan, yaitu:

#### 1. Era Komputerisasi

Periode ini dimulai sekitar tahun 1960-an ketika mini komputer mulai diperkenalkan ke dunia industri. Kemampuan menghitung yang sedemikian cepat menyebabkan banyak sekali perusahaan yang memanfaatkannya untuk keperluan pengolahan data. Pemakaian komputer pada masa ini ditujukan untuk meningkatkan efisiensi, karena terbukti untuk pekerjaan-pekerjaan tertentu, menggunakan komputer akan jauh lebih efisien (dalam segi waktu dan biaya).

#### 2. Era Teknologi Informasi

Kemajuan teknologi yang digital yang dipadu dengan telekomunikasi telah membawa komputer memasuki masa-masa "revolusi-nya". Diawal tahun 1970-an teknologi PC atau *personal Computer* mulai diperkenalkan sebagai alternatif pengganti mini komputer.

### 3. Era Globalisasi Informasi

Dimulai ketika Departemen Pertahanan Amerika, *U.S Defense Advanced Research Projects Agency*, memutuskan untuk mengadakan riset tentang bagaimana caranya menghubungkan sejumlah komputer sehingga membentuk jaringan organik atau yang dikenal jaringan internet. Menghubungkan komputer satu sama lain sehingga bisa saling berkomunikasi. Pada awal tahun 1980-an komputer yang tersambung pada jaringan semakin bertambah pesat. Pada tahun 1990 ditemukan program editor dan *browser* yang bisa menjelajah antara satu komputer dengan komputer yang lainnya, program ini disebut *www*, atau *world wide web*. (<http://litagama.org/0503/08/1600951.htm>)

Secara umum ada banyak manfaat yang dapat diperoleh apabila seseorang mempunyai akses ke internet: pertama, informasi untuk kehidupan pribadi: kesehatan, rekreasi, hobby, rohani, sosial. Kedua, informasi untuk kehidupan profesional: teknologi, perdagangan dan berbagai forum komunikasi. Untuk lebih meningkatkan sumber daya manusia di Indonesia, sudah saatnya para profesional dan generasi muda memanfaatkan jaringan internet dan menjadi bagian masyarakat informasi dunia.

Seiring perkembangan teknologi komputer yang semakin pesat. Sekarang telah ditemukan inovasi baru sebagai ciptaan peradaban teknologi yang semakin maju, yakni komputer jinjing atau yang dikenal dengan *laptop*. Saat ini, komputer secara garis besar dapat diklasifikasikan atas 2 macam:

1. *Desktop*. Sesuai namanya tipe komputer ini adalah komputer meja/bangku (*desktop*). Contohnya adalah *Personal Computer* (PC) yang sering menghiasi meja rumah dan kantor.

2. *Laptop*. Adalah bentuk "evolusi" keberadaan komputer. Dikarenakan *desktop* membutuhkan ruang yang cukup besar, susah dibawa-bawa (*non-portable*), serta tidak efisien, maka diciptakanlah *laptop* sebagai solusi bagi individu yang menginginkan adanya komputer yang *fleksible* dan bisa digunakan dimana saja. Sebagai komputer pribadi, *laptop* memiliki fungsi yang sama dengan komputer desktop (*desktop computers*) pada umumnya. Komponen yang terdapat di dalamnya sama persis dengan komponen pada desktop, hanya saja komputer jinjing memiliki komponen pendukung yang didesain secara khusus untuk mengakomodasi sifat komputer jinjing yang *portable*. Sifat utama yang dimiliki oleh komponen penyusun *laptop* adalah ukuran yang kecil, hemat konsumsi energi, dan efisien. Dilihat dari desainnya yang kecil dan ringan maka *laptop* disukai banyak orang karena bersifat praktis, apalagi bagi pengguna yang *high frequent flyer*. (<http://www.wikipedia.org/wiki/0803/08/laptop>)

Semua menyadari bahwa perkembangan teknologi terutama perkembangan teknologi informasi pada dekade terakhir ini bergerak sangat pesat, dan telah menimbulkan dampak positif dan negatif terhadap tata kehidupan masyarakat diberbagai negara, termasuk Indonesia. Saat ini, berdasarkan realitas yang ada, bahwa negara Indonesia berada pada zaman yang ditopang oleh kemajuan teknologi informasi.

Kemajuan teknologi informasi yang terjadi membawa perubahan besar dalam kehidupan umat manusia. Masyarakat Indonesia telah mengalami masa peralihan dari masyarakat industri menjadi masyarakat informasi. Informasi saat ini menjadi bagian penting dalam kehidupan manusia, baik itu individu maupun institusi.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang terjadi membawa perubahan dalam masyarakat saat ini. Perubahan itu meliputi perubahan sikap masyarakat dalam interaksi sosial sehari-hari atau perubahan yang terjadi pada pranata sosial yang ada dimasyarakat saat ini. Perubahan sosial yang terjadi dalam konteks sikap masyarakat dapat dilihat dari pola interaksi masyarakat dan bagaimana masyarakat bersikap dengan informasi yang ada. Sekarang telah timbul kesadaran yang sangat besar dikalangan masyarakat dan pemerintah, bahwa salah satu sebab utama negara Indonesia ketinggalan dari negara-negara maju adalah karena kurang majunya ilmu pengetahuan dan teknologi. Mungkin untuk mengejar ketinggalan tersebut negara Indonesia harus mengembangkan pendidikan berorientasi pada teknologi, praktek dan pragmatisma, mengembangkan teknologi dari belakang, yaitu dari import, lalu kemudian adopsi.

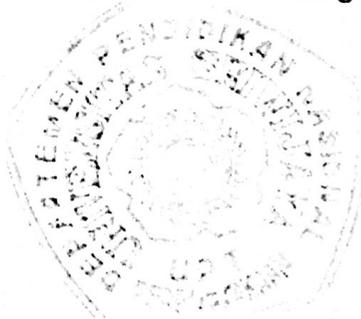
Adopsi itu sendiri merupakan suatu penerimaan nilai-nilai baru oleh seseorang. Dalam hal ini masyarakat Indonesia diperkenalkan teknologi informasi dan komunikasi kedalam suatu sistem sosial yang dapat membawa perubahan sosial (sikap, persepsi, gaya hidup dan perilaku). (Jacob, 1996 : 33)

Menurut fitrahnya, maka manusia diciptakan bebas dan merdeka. Karena kemerdekaan adalah hak yang pertama, sifat dan suasana bebas dan kemerdekaan seperti diatas adalah mutlak diperlukan terutama pada fase atau saat manusia berada dalam pembentukan dan pengembangan. Masa pembentukan dan pengembangan bagi manusia terutama dalam masa remaja atau generasi muda. Mahasiswa dan kualitas-kualitas yang dimilikinya menduduki kelompok elit dalam generasinya. Sifat kepeloporan, keberanian dan kritis adalah ciri dari kelompok elit dalam generasi muda, yaitu kelompok mahasiswa itu sendiri.

Mahasiswa adalah unsur yang paling sadar dalam masyarakat. Jadi fungsi lainnya harus diperankan mahasiswa adalah sifat kepeloporan dalam bentuk dan proses perubahan masyarakat. Karena kelompok mahasiswa berfungsi sebagai duta-duta pembaharuan masyarakat atau "*agent of social change*". Kelompok mahasiswa dengan sikap dan watak tersebut diatas adalah merupakan kelompok elit dalam totalitas generasi muda yang harus mempersiapkan diri untuk menerima estafet pimpinan bangsa dan generasi sebelumnya pada saat yang akan datang. Maka kelompok mahasiswa harus senantiasa memiliki watak yang progresif dinamis dan tidak statis. Mahasiswa bukan kelompok tradisional akan tetapi sebagai "duta-duta pembaharuan sosial" dalam pengertian harus menghendaki perubahan yang terus-menerus kearah kemajuan.

(<http://litagama.org/1204/08/482937.htm>)

Aplikasi dari dinamika berpikir dan berperilaku secara keseluruhan merupakan watak dan kepribadian serta sikap-sikap yang dimiliki seorang mahasiswa, yaitu:



- Cenderung pada kebenaran.
- Bebas terbuka dan merdeka.
- Obyektif rasional dan kritis.
- Progresif dan dinamis.
- Demokratis, jujur dan adil.

Dunia perguruan tinggi atau dunia kampus, memiliki sistem belajar yang jauh berbeda dengan sistem belajar di SMA, terutama dalam memahami sesuatu. Mahasiswa diberi kebebasan dan keleluasaan dalam berfikir dan berkreativitas, setiap peserta didik diberi keleluasaan karena dianggap sebagai orang yang dewasa yang tahu akan kebutuhannya, hak dan tanggung jawabnya. Mahasiswa dituntut untuk lebih aktif dalam mencari dan menerima materi tidak pasif yang hanya menunggu dari dosen dalam hal pembelajaran. Mahasiswa merupakan generasi penerus mempunyai pola pikir yang kritis dan peka dalam menanggapi sesuatu. Oleh karena itu dalam penggunaan teknologi informasi yaitu *laptop* dilihat dari fungsinya sangat cocok sekali dengan kepribadian mahasiswa yang aktif serta dinamis.

Penulis berasumsi bahwasannya perkembangan teknologi informasi yang pesat mampu mengubah perilaku individu yang menggunakan teknologi tersebut, dan penelitian ini memfokuskan bagaimana kemampuan inovasi, kecepatan mahasiswa dalam mengadopsi teknologi informasi serta bagaimana pemanfaatan teknologi tersebut didalam lingkungan kampus sesuai dengan peran dan fungsi *laptop* itu sendiri. sehingga permasalahan ini menarik untuk dilakukan penelitian.

## 1.2 Rumusan Masalah

*Laptop* merupakan ciptaan peradaban teknologi yang semakin maju, ketika komputer "hadir" kepada publik, baik itu *official user*, maupun pemakai rumah tangga, komputer telah menjadi suatu komoditas yang berlabelkan "keharusan" sebagai akses "pintu utama" menuju gerbang teknologi. Memang tidak bisa dipungkiri, teknologi komputer adalah salah satu basis utama yang mendasari perkembangan peradaban manusia. Perkembangan kemajuan komputer juga terjadi dengan sangat dinamis, karena permintaan akan teknologi disetiap negara juga terus meningkat. Perkembangan teknologi informasi di Indonesia tidak ada gunanya tanpa dikenal oleh masyarakat, tetapi hanya mengenal teknologi baru saja belum cukup. Keberadaan serta eksistensi individu akan penguasaan teknologi sangat dibutuhkan agar tidak merasa "tertinggal" dalam teknologi. Berdasarkan hal diatas maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana kemampuan mahasiswa FISIP UNSRI angkatan 2004-2006 dalam mengadopsi teknologi baru (*laptop*) ?
2. Bagaimanakah pemanfaatan teknologi baru (*laptop*) oleh mahasiswa FISIP UNSRI angkatan 2004-2006?

## 1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian

### 1.3.1 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui kemampuan mahasiswa FISIP UNSRI dalam mengadopsi teknologi baru (*laptop*).

2. Untuk mengetahui mahasiswa FISIP UNSRI dalam memanfaatkan teknologi baru (*laptop*).

### **1.3.2 Manfaat Penelitian**

#### **1.3.2.1 Manfaat Teoritis**

Manfaat dari penelitian ini yaitu diharapkan dapat digunakan dalam menambah literatur ilmu-ilmu sosial khususnya sosiologi dalam memahami berbagai dimensi yang berkaitan dengan studi tentang adopsi inovasi baru.

#### **1.3.2.2 Manfaat Praktis**

Manfaat Praktis yang dapat diambil dari penelitian ini adalah :

Sebagai bahan rujukan bagi studi lanjutan dalam mengungkap aspek yang berkaitan dengan adopsi inovasi baru.

### **1.4 Kerangka Pemikiran**

Manusia secara naluriah sesuai dengan kodratnya memiliki sifat sebagai individu dan sebagai makhluk sosial. Sebagai makhluk individu, manusia ingin mendapat perhatian dari kelompoknya dengan berbagai cara dan gaya. Sebagai makhluk sosial maka ia pun selalu diperhitungkan dalam kelompok. Tidak hanya itu saja, manusia juga ingin mengetahui segala sesuatu yang baru atau dianggap baru atau asing baginya. Sesuatu itu tidak terbatas pada dirinya tetap disebarluaskan kepada orang lain dengan cara yang bermacam-macam ragam dan bentuknya, sehingga akan menarik perhatian pula bagi pendengarnya.

Untuk mendapatkan perhatian tersebut maka manusia harus mampu berinteraksi dengan yang lainnya. Hal ini disebabkan karena interaksi sosial merupakan kunci dari semua kehidupan sosial. Pergaulan hidup akan terjadi apabila orang perorangan atau kelompok manusia bekerjasama, saling berbicara dan seterusnya untuk mencapai tujuan bersama.

Menurut Gillin dan Ny. Gillin, mendefinisikan interaksi sosial sebagai hubungan-hubungan sosial yang dinamis yang menyangkut hubungan antara orang-orang perorangan antara kelompok-kelompok manusia, maupun antara orang-perorangan dengan kelompok manusia. Dengan demikian setiap hubungan yang terjadi pada dua orang atau lebih adalah merupakan proses interaksi.

Menurut Soerjono Soekanto (1999 : 71), Suatu interaksi sosial tidak akan mungkin terjadi apabila tidak memenuhi dua syarat, yaitu:

3. Adanya kontak sosial
4. Adanya komunikasi

Kontak sosial itu sendiri dapat terjadi apabila antara orang-perorangan, orang-perorangan dengan kelompok serta kelompok dengan kelompok manusia lainnya. Secara fisik kontak baru terjadi apabila terjadi hubungan badaniah, namun sebagai gejala sosial itu tidak perlu berarti suatu hubungan badaniah, oleh karena orang dapat mengadakan hubungan dengan pihak lain tanpa menyentuhnya, seperti misalnya dengan cara berbicara dengan pihak lain tersebut.

Menurut Soerjono Soekanto (1999 : 72), kontak sosial dapat bersifat positif dan negatif. Yang bersifat negatif mengarah pada suatu penentangan atau bahkan sama sekali tidak menghasilkan suatu interaksi sosial.

Selain kontak sosial diperlukan juga terjadinya komunikasi sebagai syarat terjadinya interaksi sosial. Arti terpenting dalam komunikasi adalah proses

pengalihan informasi dari satu orang atau kelompok orang dengan menggunakan simbol-simbol tertentu kepada satu orang atau kelompok lain. Proses pengalihan informasi tersebut selalu mengandung pengaruh tertentu (AloLiliweri, 1997 : 11).

Komunikasi juga dapat diartikan sebagai hubungan atau kegiatan yang berkaitan dengan masalah hubungan, atau diartikan pula sebagai saling tukar-menukar pendapat. Komunikasi dapat juga diartikan sebagai hubungan kontak antar dan antara manusia baik individu maupun kelompok (A. Widjaja, 2000 : 13).

Astrid. S. Susanto, mendefinisikan komunikasi sebagai kegiatan pengoperan lambang yang mengandung makna. Komunikasi berpangkal pada kata kerja bahasa latin *Communicare* yang berarti menjadikan (sesuatu) milik bersama. Dalam kaitan ini, maka yang dijadikan milik bersama ialah isi dan tujuan pesan, sehingga terjadilah saling pengertian antara pihak-pihak yang terlibat dalam suatu kegiatan (1989 : 148).

Upaya komunikasi yang dilakukan tentunya mempunyai tujuan tertentu. Tujuan yang dimaksud disini menunjuk pada suatu hasil atau akibat yang diinginkan oleh pelaku komunikasi. Secara umum menurut Willbur Schramm, 1974 (dalam Widjaja, 2000 : 109), tujuan komunikasi dapat dilihat dari dua perspektif kepentingan yaitu:

- a. Tujuan Komunikasi dari sudut sumber atau pengirim atau komunikator, yaitu:
  - Memberikan informasi
  - Mendidik
  - Menyenangkan atau menghibur

- Mengajukan suatu tindakan atau persuasi
- b. Tujuan Komunikasi dari sudut kepentingan penerima atau komunikan, yaitu:
- Memahami informasi
  - Mempelajari
  - Menikmati
  - Menerima atau menolak anjuran

Menurut A.W. Widjaja (2000: 30), bahwa komunikasi memiliki unsur-unsur sebagai berikut:

1. Sumber, adalah dasar yang digunakan dalam penyampaian pesan dan digunakan dalam rangka memperkuat pesan itu sendiri, sumber dapat berupa orang, lembaga, buku, dokumen ataupun sejenisnya.
2. Komunikator, bahwa didalam komunikasi setiap orang ataupun kelompok dapat menyampaikan pesan-pesan komunikasi itu sebagai suatu proses, dimana komunikator dapat menjadi komunikan, dan sebaliknya komunikan dapat menjadi komunikator.
3. Pesan, adalah keseluruhan apa yang disampaikan oleh komunikator. Pesan ini mempunyai inti pesan (tema) yang sebenarnya menjadi pengaruh didalam usaha mencoba mengubah sikap dan tingkah laku komunikan. Pesan dapat secara panjang lebar mengupas berbagai segi, namun inti pesan dari komunikasi akan selalu mengarah kepada tujuan akhir komunikasi.
4. *Channel*, adalah saluran penyampaian pesan, biasanya juga disebut dengan media. Media komunikasi dapat dikategorikan dalam suatu bagian yaitu (1) Media umum, seperti radio CB, OHP, dan sebagainya. (2) Media Massa seperti pers, radio, film dan televisi.
5. Komunikasi, berdasarkan sasarannya, maka komunikasi digolongkan menjadi tiga jenis, yakni: komunikasi persona, komunikasi kelompok, dan komunikasi massa.
6. Efek, adalah hasil akhir dari suatu komunikasi, yakni sikap dan tingkah laku sesuai atau tidaknya dengan yang diinginkan. Apabila sikap dan tingkah laku orang lain itu sesuai, maka itu berarti komunikasi berhasil, demikian juga sebaliknya. Efek ini sesungguhnya dapat dilihat dari *personal opinion, publik opinion, serta majority opinion*.

Salah satu aplikasi komunikasi massa terpenting adalah berkaitan dengan proses adopsi inovasi. Hal ini relevan untuk masyarakat yang sedang berkembang

maupun masyarakat maju, karena terdapat kebutuhan terus menerus dalam perubahan sosial dan teknologi untuk mengganti cara-cara lama dengan teknik-teknik baru. Teori ini berkaitan dengan komunikasi massa karena dalam berbagai situasi dimana efektivitas potensi perubahan harus diterapkan oleh masyarakat.

Ada dua hal yang perlu diperhatikan dari teori adopsi [teknologi]. Bagaimana proses suatu inovasi [teknologi] itu disampaikan pada suatu sistem sosial yang menjadi sasaran komunikasi. Itu artinya bagaimana proses mahasiswa sebagai sasaran mengambil keputusan untuk mengadopsi teknologi yang diperkenalkan.

Menurut Everret M. Rogers ada lima tahap dalam teori adopsi teknologi:

1. Tahap pengenalan seorang inovator yang ingin mengenalkan produk yang dihasilkan maka diperlukan suatu media yang bertujuan agar dikenal/diketahui masyarakat.
2. Tahap persuasi atau tahap pengenalan lebih jauh untuk menyakini manfaat, kemudahan operasinya dsb. Pada tahap ini inovator yang ingin memperkenalkan gagasan harus dapat memperlihatkan atau mendemonstrasikan inovasinya sehingga masyarakat dapat memberikan penilaian apakah gagasan tersebut dibutuhkan atau tidak.
3. Tahap pengambilan keputusan yaitu tahap dimana keputusan diambil apakah ia akan mengadopsi teknologi yang ditawarkan atau tidak.
4. Tahap penggunaan atau tahap implementasi dari teknologi yang diadopsi
5. Tahap pemaparan yang didalam istilah Roger, et.al (1988) adalah konfirmasi.

Teori ini mencakup sejumlah gagasan mengenai proses difusi inovasi:

1. Teori ini membedakan tiga tahapan utama dari keseluruhan proses ke dalam tahapan anteseden, proses dan konsekuensi.
  - a. Tahapan anteseden mengacu pada situasi atau karakteristik dari orang yang terlibat yang memungkinkannya untuk diterpa informasi tentang suatu inovasi dan relevansi informasi tersebut terhadap kebutuhan-kebutuhannya. Misalnya adopsi inovasi biasanya lebih mudah terjadi pada mereka yang terbuka terhadap perubahan, menghargai kebutuhan akan informasi dan selalu mencari informasi baru.
  - b. Tahap proses berkaitan dengan proses mempelajari, perubahan sikap dan keputusan. Disini dinilai inovatif yang dirasakan akan memainkan peran penting, demikian pula dengan norma-norma dan nilai-nilai yang berlaku dalam sistem sosialnya. Jadi kadangkala peralatan yang secara teknis dapat bermanfaat, tidak diterima oleh suatu masyarakat hanya karena alasan moral atau kultur atau dianggap membahayakan struktur hubungan sosial yang telah ada.
  - c. Tahapan konsekuensi terutama mengacu pada keadaan selanjutnya jika terjadi difusi inovasi. Keadaan tersebut dapat berupa terus menerima dan menggunakan, inovasi atau kemudian berhenti menggunakannya lagi. (Everret M Rogers dalam Lauer, 2003)

Difusi dapat diartikan sebagai suatu proses dimana suatu ide baru atau yang biasanya disebut inovasi disebarkan pada individu atau kelompok dalam suatu sistem sosial tertentu. Dengan demikian sebelum orang melakukan suatu adopsi, maka proses sosialisasi atau difusi berjalan lebih dulu, dengan kata lain

cepat tidaknya adopsi inovasi banyak dipengaruhi oleh cepat tidaknya proses yang terjadi dalam sosialisasi inovasi tersebut. Esensi dari proses sosialisasi adalah interaksi manusia dimana seseorang mengkomunikasikan inovasi pada seseorang atau beberapa orang saja. Kecepatan proses penerimaan suatu inovasi yang disebarkan pada masyarakat dipengaruhi oleh beberapa faktor, misalnya sifat inovasi, saluran komunikasi, keadaan masyarakat, peranan penyuluhan dan jenis pengambilan keputusan.

#### 1. Sifat Inovasi

Beberapa sifat dari inovasi yang berpengaruh terhadap proses penerimaan suatu inovasi adalah:

- a. Tingkat keuntungan relatif dari inovasi tersebut. Semakin tinggi tingkat keuntungan relatif semakin cepat pula teknologi tersebut diterima masyarakat.
- b. Tingkat kesesuaian dengan nilai-nilai yang ada dalam masyarakat. Semakin tinggi tingkat kesesuaian dengan nilai-nilai yang ada dalam masyarakat, maka makin cepat pula inovasi tersebut diterima.
- c. Tingkat kerumitan dari inovasi yang akan disebarkan. Semakin tinggi tingkat kerumitan dari inovasi, semakin sulit diterima masyarakat.
- d. Tingkat mudah diperagakan dari inovasi yang akan disebarkan. Semakin tinggi tingkat kemudahan yang diperagakan dari inovasi yang disebarkan, semakin mudah inovasi tersebut diterima oleh masyarakat.
- e. Tingkat kemudahan dilihat dari hasilnya (*observability*). Semakin tinggi tingkat *observability* semakin mudah inovasi tersebut diterima oleh masyarakat.

## 2. Saluran komunikasi yang digunakan

Kecepatan diterimanya suatu inovasi oleh masyarakat, sangat dipengaruhi pula oleh saluran komunikasi yang digunakan. Ada beberapa saluran komunikasi yang dapat dipilih yaitu:

- a. Melalui media massa seperti telah dijelaskan diatas.
- b. Melalui saluran tatap muka (*inter personal*)

## 3. Keadaan masyarakat yang menerima inovasi tersebut

Kondisi masyarakat yang akan menerima inovasi yang disampaikan ikut berpengaruh terhadap kecepatan diterimanya inovasi tersebut. Secara teoritis masyarakat yang mempunyai ciri modern akan lebih cepat menerima inovasi dibandingkan masyarakat yang berciri tradisional.

## 4. Peranan penyuluh

Dalam proses penyebaran inovasi pada masyarakat, penyuluhan berfungsi sebagai pemrakarsa yang tugas utamanya membawa gagasan-gagasan baru.

## 5. Jenis pengambilan keputusan

Perubahan dapat terjadi apabila terdapat keputusan untuk melakukan perubahan. Berbagai macam keputusan yang diambil dalam proses pembaharuan, pada hakekatnya dikelompokkan dalam tiga kategori yaitu:

- a. Keputusan perorangan
- b. Keputusan bersama
- c. Keputusan penguasa

Apabila ditinjau dari segi kecepatan didalam proses penerimaan suatu inovasi, maka tipe pengambilan keputusan secara authority akan menduduki yang tercepat, sedangkan pengambilan keputusan secara kolektif yang paling lambat.

Dalam teori adopsi juga dikenal dengan istilah adopter yaitu orang yang memakai atau menerima suatu teknologi baru. Adopter dapat diklasifikasikan berdasarkan kemampuan inovasi mereka dan berdasarkan kecepatan mereka mengadopsi suatu teknologi yang diperkenalkan.

1. Inovator adalah orang-orang yang senang bereksprimen, berani menanggung resiko rugi dan mempunyai obsesi yang tinggi pada hal-hal yang sifatnya inovatif.
2. pemakai awal mereka yang termasuk kategori ini umumnya menyatukan dengan anggota masyarakat dan selalu menjadi contoh buat orang lain didalam kelompoknya.
3. kelompok mayoritas awal kelompok ini umumnya lebih konservatif dan tradisional dari kedua kelompok yang dijelaskan terdahulu. Pendidikan kelompok ini dibawah rata-rata kelompok terdahulu namun kemudian kelompok ini masih menjunjung tinggi norma-norma kemasyarakatan yang berlaku, biasanya mereka berhubungan dengan masyarakatnya secara informal. ([http://www.eagle flies free/itpin/250307/9:30 PM/Innovation](http://www.eaglefliesfree.com/itpin/250307/9:30PM/Innovation))

Berkaitan dengan kemajuan teknologi kehidupan mahasiswa suatu sistem tertentu ikut terkait, didalam kehidupan sosialnya mahasiswa akan cenderung untuk ikut menjadi “adopter” dalam penggunaan kemajuan teknologi yang menurut teori sebagai bentuk modernisasi kehidupan bermasyarakat. Mahasiswa

dengan caranya sendiri akan turut serta memanfaatkan kemajuan ini. *Laptop* sebagai salah satu bentuk kemajuan teknologi dan juga dapat menjadi kebutuhan bagi mahasiswa tertentu. Dari sini terlihat pengaruh kemajuan teknologi terhadap perubahan sikap hidup masyarakat, khususnya mahasiswa. Bentuk kemajuan teknologi *laptop* dengan berbagai fasilitas dan kemudahannya menjadi suatu alat yang sangat membantu kehidupan mereka, dikaitkan dengan sifat mahasiswa yang sudah diungkapkan sebelumnya dimana mahasiswa cenderung bersifat progresif dan dinamis maka membuat *laptop* sebagai alat yang sesuai dengan kehidupan mereka.

Dari penjelasan diatas, penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam wujud *laptop* oleh mahasiswa jika dikaitkan dengan teori Rogers (1982) yang dinamakan *Diffission of innovation*. Maka berikut ini merupakan faktor-faktor pertimbangan mahasiswa [adopter] dalam mengadopsi *laptop*, faktor-faktor yang menjadi pertimbangan mahasiswa dalam membuat keputusan untuk menerima atau menolak produk *laptop* jika dikaitkan dengan pemikiran Everret M. Rogers dalam *diffusion of Innovation* dipengaruhi oleh lima atribut inovasi yaitu:

#### 1. *Relative advantage*

Para mahasiswa [adopter] akan menilai apakah *laptop* relatif menguntungkan atau lebih unggul dibanding inovasi lainnya yang memiliki keunggulan sejenis.

## 2. *Compatibility*

Mahasiswa juga akan mempertimbangkan pemanfaatan *laptop* berdasarkan konsistensinya pada nilai-nilai, pengalaman dan kebutuhannya sebagai mahasiswa.

## 3. *Complexity*

Mahasiswa juga akan menilai tingkat kesulitan atau kompleksitas yang akan dihadapinya jika mereka memanfaatkan *laptop*.

## 4. *Observability*

Mendorong "*peer discussion*". Mahasiswa akan memberikan penilaian apakah *laptop* dapat meningkatkan status sosial mereka didepan orang lain.

### 1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif sebagai metode utama dimana metode kualitatif adalah suatu prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptip berupa kata-kata tertulis, lisan dari orang-orang yang diamati. (Moleong, 1998)

Dalam penelitian ini dijelaskan mengenai adopsi suatu teknologi baru oleh mahasiswa FISIP UNSRI. Penelitian ini merupakan penelitian lapangan (*Field Reseach*), peneliti akan terjun langsung ke lokasi penelitian untuk mendapatkan data-data yang berkaitan dengan fokus penelitian.

Penelitian ini bersifat deskriptif. Tujuannya untuk menggambarkan sifat suatu keadaan yang sementara berjalan pada saat penelitian dilakukan dan memeriksa sebab-sebab dari suatu gejala tertentu. Penelitian ini mencoba

memberikan gambaran tentang bagaimana mahasiswa FISIP UNSRI dalam mengadopsi teknologi baru dalam hal ini *laptop*. Dengan demikian tujuan utama dari penelitian ini yakni sebagai suatu penelitian deskripsi yang menjelaskan fenomena dari variabel penelitian akan lebih mudah diuraikan dan dinarasikan, yang dimaksud dengan penelitian deskripsi adalah:

Suatu metode dalam meneliti status sekelompok manusia, suatu objek, suatu set kondisi, suatu pemikiran ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang. Tujuannya adalah untuk membuat deskripsi gambaran atau lukisan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat serta hubungan antar fenomena yang diselidiki (Natzir, 1998:63)

### 1.5.1 Lokasi Penelitian

Adapun lokasi dalam penelitian ini adalah Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sriwijaya, karena mahasiswa FISIP Universitas Sriwijaya berjumlah 71 orang, jika dipresentasikan maka mencapai angka 10,4% ( data hasil *survey* ) sudah menggunakan *laptop* sebagai penunjang prestasi akademiknya dengan membawa *laptop* ke kampus. Dan terlihat dari angkatan setiap angkatan penggunaan *laptop* di kampus semakin mengalami peningkatan terus menerus.

### 1.5.2 Definisi Konsep

- a. Adopsi adalah penerimaan nilai-nilai baru oleh seseorang, dalam hal ini mampu mengakses atau mengoperasionalkan teknologi baru.
- b. Teknologi adalah mencakup semua cara atau prosedur yang oleh masyarakat dianggap baru dalam atau untuk menghasilkan atau

menyelesaikan suatu produk atau pekerjaan dengan biaya, tenaga dan waktu yang lebih efisien.

- c. *Laptop* adalah ciptaan peradaban yang semakin maju dari komputer yang didesain secara *portable*.
- d. Mahasiswa adalah golongan generasi muda yang menuntut ilmu di Perguruan tinggi dan tercatat secara resmi sebagai mahasiswa FISIP UNSRI, yang mempunyai identitas diri, identitas diri mahasiswa terbangun oleh citra diri sebagai insan sosial, insan dinamis, dan insan mandiri.
- e. Adopsi Teknologi *laptop* oleh mahasiswa adalah kemampuan mahasiswa dalam mengakses atau mengoperasionalkan *laptop*.

### 1.5.3 Informan

Informan ialah orang yang dimanfaatkan untuk memberikan informasi tentang situasi dan kondisi latar penelitian (Moleong, 1998:90). Penentuan informan dilakukan dengan cara *purposive* dimana banyaknya informan ditentukan oleh peneliti sehingga informasi-informasi yang dipilih dapat memberikan informasi atau data sesuai dengan tujuan penelitian.

Dalam penelitian ini, penentuan informan dengan cara mencari mahasiswa yang mempunyai *laptop* dan membawa *laptop* tersebut kedalam lingkungan perkuliahan dalam hal ini lokasi penelitian.. Pemilihan informan didasarkan atas pertimbangan-pertimbangan penelitian, adapun kriteria-kriteria informan yaitu antara lain:



1. Mahasiswa FISIP Universitas Sriwijaya yang masih aktif kuliah
2. Termasuk dalam kelompok mahasiswa angkatan 2004-2006
3. Informan tersebut membawa *laptop* ke dalam lingkungan perkuliahan atau kampus dan mampu mengakses perangkat yang dimaksud.

Alasan peneliti untuk meneliti masalah ini, karena mengapa semakin tingginya angkatan semakin banyak pula mahasiswa yang menggunakan *laptop* di kampus.

Berikut Jumlah mahasiswa FISIP UNSRI yang membawa *laptop* ke kampus tercatat:

**Tabel 1**

**Jumlah Mahasiswa Fisip Unsri Menggunakan *Laptop* di Kampus**

No	Angkatan	Jumlah Mahasiswa Menggunakan <i>Laptop</i> di Kampus	Persentase
1.	2004	10	6,2%
2.	2005	13	7,8%
3.	2006	18	12,3%
4.	2007	31	14,1%

Sumber: Data hasil survey

Serta terpilih angkatan 2004-2006 karena sejauh penglihatan penulis, mahasiswa angkatan 2004-2006 terlihat lebih sering menggunakan *laptop* di kampus. Mahasiswa angkatan 2004-2006 terpilih sepuluh (10) orang informan, mereka terpilih dengan alasan kedelapan (8) informan merupakan mahasiswa dengan frekuensi tertinggi membawa serta menggunakan *laptop* di kampus dan dua (2) informan mampu mengakses perangkat yang dimaksud.

#### **1.5.4 Unit Analisis Data**

Unit analisis dari penelitian ini adalah individu, yaitu mahasiswa FISIP Universitas Sriwijaya yang masih aktif kuliah, tergolong dalam mahasiswa angkatan 2004-2006 dan memiliki *laptop* sendiri serta membawa dan menggunakan *laptop* tersebut di kampus dan juga mahasiswa yang mampu mengoperasikan perangkat yang dimaksud.

#### **1.5.5 Sumber Data**

##### **1.5.5.1 Data Primer**

Merupakan sumber data utama yang berupa hasil pembicaraan dan tindakan serta beberapa keterangan dan informasi yang diperoleh dari informan.

Data primer diperoleh secara langsung dari informan melalui wawancara mendalam, dalam rangka untuk mendapatkan informasi yang berkaitan dengan fokus masalah penelitian. Dalam hal ini adalah mahasiswa FISIP UNSRI yang memiliki *laptop* dan menggunakan *laptop* di kampus serta mampu mengakses atau mengoperasikan *laptop*.

##### **1.5.5.2 Data Sekunder**

Merupakan data yang diambil di luar dari data primer untuk menunjang penelitian. Data yang didapat dari data tertulis berupa dokumentasi yaitu buku-buku, majalah, surat kabar yang berhubungan dengan penelitian sehingga dapat memberikan pemahaman berkaitan dengan fokus penelitian.

## **1.5.6 Teknik Pengumpulan Data**

Untuk mengumpulkan data, maka dalam penelitian ini digunakan teknik berupa :

### **1.5.6.1 Wawancara Mendalam**

Wawancara merupakan suatu cara pengumpulan data atau informasi dengan cara langsung bertatap muka dengan informan dengan maksud mendapatkan gambaran lengkap tentang objek yang diteliti. (Bungin, 2003 : 110)

Dalam penelitian ini dilakukan proses wawancara dengan responden menggunakan pedoman wawancara dalam mencari data primer yang diperoleh dari para informan yaitu mahasiswa FISIP UNSRI. Wawancara ini dilakukan dalam memperoleh keterangan mengenai adopsi teknologi baru oleh mahasiswa FISIP UNSRI.

Wawancara dilakukan secara mendalam yang ditujukan kepada orang-orang yang berkaitan dengan kegiatan penelitian ini melalui pedoman wawancara. Wawancara ini dilakukan secara langsung kepada pihak-pihak yang telah ditentukan dan berkepentingan terhadap penelitian.

### **1.5.6.2 Observasi**

Peneliti menggunakan observasi yaitu observasi partisipasi di mana peneliti terlibat langsung dalam proses kegiatan dan melihat langsung keadaan mahasiswa yang menggunakan *laptop* di kampus, kemudian melakukan

pencatatan secara sistematis terhadap fenomena dan gejala yang sedang diteliti. Diharapkan melalui observasi mendapatkan data yang akurat guna menunjang keterangan-keterangan yang diperoleh dalam hasil penelitian wawancara.

### **1.5.6.3 Dokumentasi**

Dokumentasi adalah suatu cara pengumpulan data dengan mempelajari dokumen-dokumen yang merupakan bahan tulisan yang sudah ada yang berkaitan dengan penelitian. Serta mempelajari buku-buku yang erat kaitannya dengan penelitian.

## **1.5.7 Teknik Analisa Data**

Teknik analisa data dalam penelitian ini menggunakan tiga tahapan model air dari Miles dan Huberman (dalam Bungin 2001:229) yaitu reduksi data, penyajian data, dan verifikasi. Langkah-langkah yang ditempuh adalah:

### **1.5.7.1 Tahap reduksi data**

Pada tahap ini peneliti memusatkan perhatian pada data lapangan yang telah terkumpul. Data tersebut selanjutnya dipilih untuk menentukan derajat relevansinya dengan maksud penelitian. Data yang cocok kemudian akan diambil dan data yang terpilih akan disederhanakan dalam arti mengklasifikasikan data atas dasar tema-tema, memadukan data yang tersebar,

menelusuri tema untuk merekomendasikan data tambahan, kemudian peneliti akan melakukan abstraksi data menjadi uraian singkat.

#### **1.5.7.2 Tahap penyajian data**

Pada tahap ini, peneliti melakukan penyajian informasi melalui teks naratif terlebih dahulu. Dalam hal ini peneliti menyajikan tentang perilaku mahasiswa dalam menggunakan *laptop* dikampus. Selanjutnya hasil teks naratif tersebut dianalisis.

#### **1.5.7.3 Tahap kesimpulan (verifikasi)**

Tahap ini merupakan tahap terakhir dalam penelitian kualitatif yang merupakan tahap kesimpulan dari hasil penelitian. Pada tahap ini peneliti melakukan uji kebenaran terhadap setiap makna yang muncul dari data melalui pengecekan ulang kepada informan terhadap setiap temuan yang didapat. Selain itu peneliti melakukan diskusi terhadap hasil interpretasi pada pihak lain, baik yang ada dilapangan (informan) maupun yang ada diluar lapangan.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini terbagi 5 bab, dengan susunan sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan, terdiri dari latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kerangka pemikiran, metode penelitian, dan sistematika penulisan skripsi itu sendiri.

Bab II Tinjauan Pustaka, pada bagian ini juga memberikan gambaran mengenai hal yang telah dirintis oleh peneliti lain seperti konsep, teori, data penemuan yang berhubungan dengan masalah penelitian yaitu mengenai perkembangan teknologi komputer (*laptop*) dan adopsi teknologi.

Bab III Gambaran Umum Lokasi Penelitian terdiri dari sekilas sejarah universitas sriwijaya, sejarah berdirinya FISIP Unsri, visi dan misi fakultas ilmu sosial dan ilmu politik, tujuan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik serta deskripsi informan penelitian.

Bab IV Analisis dan Intepretasi Data, menguraikan kemampuan mahasiswa dalam mengadopsi teknologi baru (*laptop*), proses adopsi oleh mahasiswa Fisip Unsri angkatan 2004-2006 tersebut didasarkan oleh sifat teknologi tersebut, saluran yang dikomunikasikan, serta karakteristik individu itu sendiri. Kemampuan adopsi tersebut meliputi kemampuan akses kepemilikan dan kemampuan mengoperasikan perangkat tersebut. Pemanfaatan teknologi baru (*laptop*) sebagai sarana penunjang belajar dan sarana pemenuhan kebutuhan hiburan.

Bab V Penutup, merupakan bab terakhir yang terdiri dari kesimpulan dan saran.

## Daftar Pustaka

- S. Astrid, Dr. Prof, 1995, *Globalisasi dan Komunikasi*, Jakarta: Pustaka Sinar Harapan
- Soekanto, Soerjono. 1990. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- McQuail, Denis. 1987. *Teori Komunikasi Massa Suatu Pengantar Edisi II*. Jakarta: Erlangga.
- Moleong, J. Lexy. 1998. *Metodologi Penelitian Kualitatif eds. Revisi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Ritzer, George. 2002. *Teori Sosial Postmodern / The Postmodern Social Theory; Penerjemah, Muhammad Taufik*. Yogyakarta. Juxtapose Research and Publication Study Club bekerjasama dengan Kreasi Wacana.
- Isbandiyah, Dra. 1997. *Dampak globalisasi Informasi Terhadap Kehidupan sosial Budaya Masyarakat*. Yogyakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Piotr, Sztompka. 2004. *Sosiologi Perubahan Sosial*. Jakarta: Prenada Media Goup.
- Nasution, Zulkarimen. 2002. *Komunikasi Pembangunan; Pengenalan Teori dan Penerepannya*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Lauer, H. Robert. 2003. *Perspektif tentang Perubahan Sosial*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rogers, E. M. (1995). *Diffusion of Innovations* (4 ed.). New York: The Free Press. Penerjemah, Semiawan, T., dan Middleton, M. Strategic Information Planning and Campus
- Ahmadi, Abu, H, Drs. 1999. *Psikologi Sosial*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Tilaar, H.A.R. 2002. *Perubahan Sosial dan Pendidikan*. Jakarta: Grasindo.

Ritzer, Goerge. 1985. *Sosiologi Ilmu Pengetahuan Berparadigma Ganda*. Jakarta: CV. Rajawali.

Poloma, Margaret M. 2000. *Sosiologi Kontemporer*. Jakarta: PT. RajGrafindo Persada.

Effendy, Onong, Dr, Prof. 1993. *Dinamika Komunikasi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Aryono, Suyono. 1985. *Kamus Antropologi*. Jakarta: C.V. Akademika.

Liloweri, Alo. 1991. *Memahami Komunikasi Massa dalam Masyarakat*. Bandung: Cipta Aditya Bakti.

Widjaja, A.W. 2000. *Ilmu Komunikasi sebagai Pengantar Studi*. Jakarta: Rineka Cipta.

Bungin, Burhan. 2001. *Analisis Data Penelitian Kualitatif*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Jacob, T. 1996. *Menuju Teknologi Berperikemanusiaan*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.

Sumber-sumber Lain:

Tirta, Widya. 2008. *Perilaku Belanja Anak Didik di Lingkungan Pasar (Studi di SDN. No. XI, Kelurahan Pasar III, Kecamatan Muara Enim, Kabupaten Muara Enim)*. Universitas Sriwijaya. Inderalaya:

<http://litagama.org/0503/08/1600951.htm>

<http://litagama.org/1204/08/482937.htm>

<http://www.wikipedia.org/wiki/0803/08/laptop>

[http://www.eaglefliesfree.itpin/250307/9:30 PM/Innovation](http://www.eaglefliesfree.itpin/250307/9:30PM/Innovation)