

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Studi Sebelumnya

Perkembangan teknologi pada era industri 4.0 telah memunculkan inovasi-inovasi baru. Terutama inovasi dalam mempermudah manusia dalam melakukan segala bidang pekerjaan. Kemudahan yang diberikan teknologi ini termasuk juga dalam membantu seseorang untuk menggapai karier. Melalui teknologi seseorang dapat menggali informasi tentang lowongan pekerjaan yang diinginkan. Karir.com adalah salah satu bentuk penyedia informasi lowongan pekerjaan bagi seseorang yang ingin berkarir sesuai dengan keinginannya. Oleh karena itu banyak penelitian sebelumnya yang membahas tentang perkembangan teknologi informasi dalam perkembangan karier seseorang.

Penelitian sebelumnya berjudul “*Undergraduates’ Use of Social Media as Information Sources*” yang ditulis oleh Kyung-Sun Kim. Dalam penelitian tersebut Kyung-Sun Kim menuliskan “Saat ini, pengguna dapat mengakses informasi melalui berbagai saluran dan sumber. Penelitian menunjukkan bahwa beberapa platform media sosial, seperti Wikipedia dan YouTube, telah muncul sebagai sumber informasi penting” [12]. Penelitian ini memberikan gambaran tentang sosial media sekarang dapat dijadikan sebagai sumber informasi. Dalam penelitian ini dibahas juga mengenai bagaimana informasi itu disediakan (disajikan) dalam sosial media dan tingkat penggunaan yang tinggi.

Penelitian yang membahas tentang pemenuhan kebutuhan informasi juga dilakukan oleh Burhanuddin dengan judul “Pengaruh Media Sosial *Twitter @lowkerpku* Terhadap Pemenuhan Kebutuhan Informasi Lowongan Kerja bagi *Follower*”. Penelitian ini membahas tentang salah satu akun *Twitter* dengan alamat @lowkerpku terhadap pemenuhan kebutuhan informasi lowongan pekerjaan bagi *followers*. Hasil penelitian menyatakan adanya pengaruh kebutuhan informasi yang diberikan akun *twitter @lowkerpku* terhadap *followers* [13]. Dengan menggunakan teknik pengambilan sampel yaitu simple random sampling dari *followers* sebanyak 16.878 pada 25 juni, 2014 memilih sampel sebanyak 99 responden.

Penelitian sebelumnya yang ditulis oleh Laya yang berjudul “ Pengaruh Bursa Kerja Online Disnakertrans Provinsi Banten terhadap Pemenuhan Kebutuhan informasi Lowongan Kerja di Kalangan Mahasiswa Jurusan Komunikasi Unitra tahun 2016”. Pada penelitian ini penulis membahas tentang tingkat signifikan yang diberikan Bursa Kerja Online Disnakertrans Banten terhadap mahasiswa tingkat akhir jurusan ilmu komunikasi Untitra. Hasil penelitian menyatakan bahwa adanya pengaruh yang signifikan yang diberikan Bursa Kerja Online Disnakertrans Provinsi Banten terhadap Pemenuhan Kebutuhan informasi Lowongan Kerja di Kalangan Mahasiswa Jurusan Komunikasi Unitra [14].

Penelitian lainnya berjudul “*Impact of LinkedIn As A Social Network On Jobseekers in The Irish IT Sector*”. Penelitian ini ditulis oleh Adedapo yang didalamnya menuliskan bahwa pencari kerja harus secara efektif memanfaatkan peluang untuk terhubung dengan orang profesional lain, perekrut potensial, dan pemberi kerja di LinkedIn untuk mempromosikan kesuksesan karier [15]. Temuan penulis juga menunjukkan bahwa LinkedIn sebagai alat perekrutan tidak boleh menjadi pengganti lengkap untuk metode perekrutan tradisional, melainkan harus digunakan sebagai suplemen untuk mengoptimalkan proses rekrutmen

Penelitian yang selanjutnya membahas tentang platform *Line* tepatnya penelitian dengan judul “Pengaruh Terpaan Fitur Line Today Terhadap Pemenuhan Kebutuhan Informasi Mahasiswa Perguruan Tinggi Swasta Di Kota Bandung”. Penelitian ini ditulis oleh Dior Triandra menggunakan metode regresi linier sederhana. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan dari fitur *Line Today* terhadap pemenuhan kebutuhan informasi dan termasuk dalam kategori baik [16].

Penelitian tentang terpaan dan kualitas sistem aplikasi media *online* pencari kerja yang dilakukan Ganang Prasetya Yuhana berjudul “ Penggunaan Media *Online* Pencari Kerja *Jobstreet* dan Pemenuhan Kebutuhan Informasi Lowongan Kerja”. Penelitian ini membahas tentang adanya tiga faktor yang memberi dampak positif terhadap pemenuhan informasi lowongan kerja bagi lulusan Ilmu Komunikasi FISIP UNS kisanan pada wisuda periode Januari 2017 sampai Juli

2018. Tiga faktor tersebut adalah Eksposur kualitas sistem aplikasi media *online*, terpaan media dan kualitas sistem. Hasil penelitian menunjukkan dari ketiga faktor tersebut terdapat hubungan positif dengan pemenuhan kebutuhan informasi lowongan kerja lulusan Ilmu Komunikasi tidak tetap FISIP UNS periode wisuda Januari 2017 sampai Juli 2018 dengan koefisien korelasi masing-masing kurang dan sedang [8].



Tabel 1. Studi Sebelumnya

No .	Peneliti	Judul Penelitian	Tahun	Tujuan	Metode	Hasil
1	Kyung-Sun Kim	Undergraduates' Use of Social Media as Information Sources	2014	Mencari tahu platform media sosial mana yang digunakan sebagai sumber informasi, apa alasan utama menggunakan media sosial dan jenis tindakan	informasi literacy (IL)	Mahasiswa sarjana cenderung menggunakan beberapa platform media sosial untuk mencari dan memperoleh informasi. Selain menerapkan beberapa tindakan evaluatif yang serupa dengan apa yang mereka gunakan dari sumber tradisional, siswa tampaknya telah mengembangkan strategi mereka sendiri (seperti memeriksa catatan disclaimer) untuk mengevaluasi kualitas informasi yang diakses melalui media sosial namun efektivitas strategi ini belum sepenuhnya dinilai.
2	Burhanuddin	Pengaruh Media Sosial Twitter @Lowkerpku Terhadap	2015	Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh media sosial twitter @LowkerPKU terhadap pemenuhan	<i>Uses and Gratifications</i>	Media sosial twitter memiliki pengaruh terhadap pemenuhan kebutuhan informasi followers, dan besarnya

		Pemenuhan Kebutuhan Informasi Lowongan Kerja Bagi Followers		informasi lowongan kerja bagi followers.	Riset Kuantitatif	pengaruh dengan kategori sedang sebesar 46,5%.
3	Muhammad Badra Hirlandio Laya	Pengaruh Bursa Kerja Online Disnakertrans Provinsi Banten terhadap Pemenuhan Kebutuhan informasi Lowongan Kerja di Kalangan Mahasiswa Jurusan Komunikasi	2016	Untuk mengetahui pengaruh media bursa kerja <i>online</i> Disnakertrans Provinsi Banten terhadap pemenuhan kebutuhan informasi lowongan kerja dikalangan mahasiswa tingkat akhir ilmu komunikasi Unitra	<i>Uses and Gratifications</i> Kuantitatif	Terdapat pengaruh signifikan dari media bursa kerja <i>online</i> terhadap pemenuhan kebutuhan informasi lowongan kerja dikalangan mahasiswa tingkat akhir ilmu komunikasi unitra

		Unitra tahun 2016				
4	Felicia Olubu Adeda po	Impact Of LinkedIn As A Social Network On Jobseekers In The Irish IT Sector	2017	Menyelidiki bagaimana LinkedIn telah merevolusi metode pencarian kerja tradisional, dampaknya terhadap pencari kerja di sektor TI Irlandia	Kualitatif IS theory	LinkedIn sebagai alat perekrutan tidak boleh menjadi pengganti lengkap untuk metode perekrutan tradisional, melainkan harus digunakan sebagai suplemen untuk mengoptimalkan proses perekrutan.
5	Dior Triandra	Pengaruh Terpaan Fitur Line Today Terhadap Pemenuhan Kebutuhan Informasi Mahasiswa Perguruan Tinggi Swasta	2017	Seberapa besar pengaruh terpaan informasi LINE TODAY terhadap pemenuhan kebutuhan informasi mahasiswa perguruan tinggi swasta di Kota Bandung	Regresi Linear Sederhana	Hasil perhitungan terhadap pemenuhan kebutuhan informasi setelah mendapat terpaan informasi berada pada kateegori baik, artinya dapat diketahui terdapat pengaruh yang signifikan dari terpaan informasi ke pemenuhan kebutuhan informasi

		Di Kota Bandung				
6	Gana g Praset ya Yuhan a	Penggunaan Media <i>Online</i> Pencari Kerja <i>Jobstreet</i> dan Pemenuhan Kebutuhan Informasi Lowongan Kerja	2019	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat hubungan positif terhadap pemenuhan kebutuhan informasi lowongan kerja dan ingin mengetahui seberapa kuat faktor-faktor tersebut mempengaruhi pemenuhan kebutuhan informasi lowongan kerja lulusan non reguler FISIP UNS Komunikasi periode wisuda Januari 2017 sampai Juli 2018.	<i>Uses and Gratifications</i> Kuantitatif Korelasional	Hasil penelitian menunjukkan dari ketiga faktor yang mempengaruhi terdapat hubungan yang positif dengan pemenuhan kebutuhan informasi lowongan kerja non reguler. Lulusan Ilmu Komunikasi FISIP UNS pada periode wisuda Januari 2017 sampai Juli 2018 dengan koefisien korelasi masing-masing kurang, kurang dan sedang.

2.2. Dasar Teori

2.2.1. Karir.com

Dari situs karier.com yang peneliti akses pada 13 juni, 2020, dituliskan bahwa karir.com adalah portal karir pertama di Indonesia yang berdiri sejak tahun 1999. Karir.com menjadi bagian dari Emtek Group yang merupakan grup bisnis yang bergerak pada 3 bidang divisi yaitu media, telekomunikasi dan solusi I.T., dan konektivitas. Visi dan misi karir.com yaitu [7]:

Visi

- Kami ingin menjadi aset bangsa yang dapat membantu Indonesia menjadi kekuatan ekonomi dunia.
- Kami ingin menciptakan dunia bagi setiap orang untuk dapat berkarya secara berkesinambungan dengan sepenuh hati dan menjadi lentera bagi dirinya dan sesama

Misi

- Kami berfokus pada pemenuhan kebutuhan *stakeholder* utama kami, yaitu para profesional dan perusahaan, dengan menjadi portal karir terpercaya yang mampu menghubungkan keduanya sehingga menjadikan mereka lebih produktif dan sukses.
- Kami ingin menjadi solusi total rekrutmen dan sumber daya paling efektif bagi perusahaan.
- Kami ingin menjadi mitra bagi para profesional yang dapat menggali dan mengembangkan potensi mereka semaksimal mungkin.
- Kami ingin menjadi mitra terpercaya bagi lembaga pendidikan formal dan informal untuk menyalurkan lulusan mereka dan sarana berbagi ilmu.

2.2.2. Terpaan Media

Perilaku audiens dalam menggunakan media massa disebut dengan terpaan media. Terpaan media adalah penggunaan media yang terdiri dari jumlah waktu yang digunakan dalam berbagai media, jenis isi media, media yang dikonsumsi atau dengan media secara keseluruhan [9]. Sebutan terpaan media diartikan sebagai kondisi di mana konten dalam media tersebut memberikan terpaan terhadap audiens. Menurut KBBI terpaan (eksposur) pemaparan dan media adalah alat (sarana) komunikasi untuk menyampaikan suatu informasi [17]. Penggunaan media terdiri dari hubungan antara individu dengan media yang dikonsumsi, jenis isi media yang dikonsumsi dan jumlah waktu yang digunakan dalam berbagai media. Menurut Adrianto terpaan media dapat diukur melalui tiga faktor yaitu [9] :

1. Frekuensi, mengukur penggunaan media dalam jangka waktu berapa kali sehari dalam seminggu, berapakah seminggu dalam satu bulan dan berapakah sebulan dalam satu tahun seseorang menggunakan media.
2. Durasi penggunaan media, berapa lama seseorang menggunakan media tersebut
3. Perhatian, proses seseorang dalam menyimak isi dari media yang digunakan

2.2.3. Uses and Gratification Theory

Uses and gratification theory atau teori penggunaan dan kepuasan memfokuskan pandangan terhadap audiensi sebagai konsumen media massa, dan bukan pada isi pesan yang disampaikan [18]. Teori ini memberikan gagasan bahwa perbedaan individu menyebabkan audiensi mencari, menggunakan dan memberikan tanggapan terhadap isi media secara berbeda-beda yang disebabkan berbagai faktor sosial dan psikologis yang berbeda di antara individu audiensi. Fokusnya kemudian bukan lagi mengenai apa yang media lakukan kepada audiensi, namun justru pada harapan atau pencarian apa yang mendasari audiensi mengakses media, dan sejauh mana audiensi dapat terpenuhi harapan dan pencariannya tersebut. Pada konteks ini audiensi dianggap sebagai agensi aktif yang sudah memiliki literasi media dengan baik, dan paham akan harapan dan kepuasan yang diharapkan.

2.2.4. Kualitas Sistem Aplikasi

Kualitas sistem aplikasi merupakan suatu ukuran pengolahan sistem informasi itu sendiri. Beberapa peneliti telah menggunakan beberapa indikator pengukuran untuk mengukur kualitas sebuah sistem aplikasi. Menurut DeLone dan McLean, ada lima indikator yang digunakan dalam pengukuran sebuah kualitas sistem aplikasi yaitu sebagai berikut [10]:

1. *Easy of Use* (Kemudahan Penggunaan), mudah tidaknya suatu aplikasi dapat digunakan.
2. *Response Time* (Kecepatan Akses), seberapa cepat sebuah aplikasi dalam menjalankan tugasnya.
3. *Reliability* (Keandalan Sistem aplikasi), berkaitan dengan apakah aplikasi sukses menjalani fungsinya, dalam jangka waktu dan kondisi operasi tertentu.
4. *Flexibility* (Fleksibilitas) berkaitan dengan kemampuan aplikasi untuk beradaptasi dan bekerja dengan efektif dalam situasi apa pun
5. *Security* (Keamanan) berkaitan dengan tingkat keamanan aplikasi ketika digunakan.

2.2.5. Pemenuhan Kebutuhan Informasi

Ketika seseorang menyadari adanya kekurangan dalam memahami tentang topik atau situasi tertentu sehingga membuat orang tersebut ingin menguasai atau mengatasi kekurangan tersebut hal ini yang disebut kebutuhan informasi [19]. Setiap orang yang memiliki halangan dalam melakukan sesuatu akan terlebih dahulu mencari informasi untuk mengetahui permasalahan apa yang sedang dia hadapai.

Krikelas menyatakan bahwa yang mendorong seseorang untuk mencari informasi adalah ketika pengetahuan yang seseorang miliki tidak memenuhi pengetahuan yang dibutuhkannya [20]. Dari pernyataan yang sudah dituliskan dapat dipahami bahwa kebutuhan seseorang atas sebuah informasi akan membuat permintaan akan informasi perlu untuk dipenuhi. Permintaan dan kebutuhan sangat berkaitan karena bila ada permintaan berarti hal tersebut dibutuhkan oleh orang tersebut.

Menurut Effendy dalam bukunya dituliskan beberapa indikator yang menentukan khalayak menuju pada pemenuhan kebutuhan individual terbagi menjadi beberapa klasifikasi yaitu: [21]

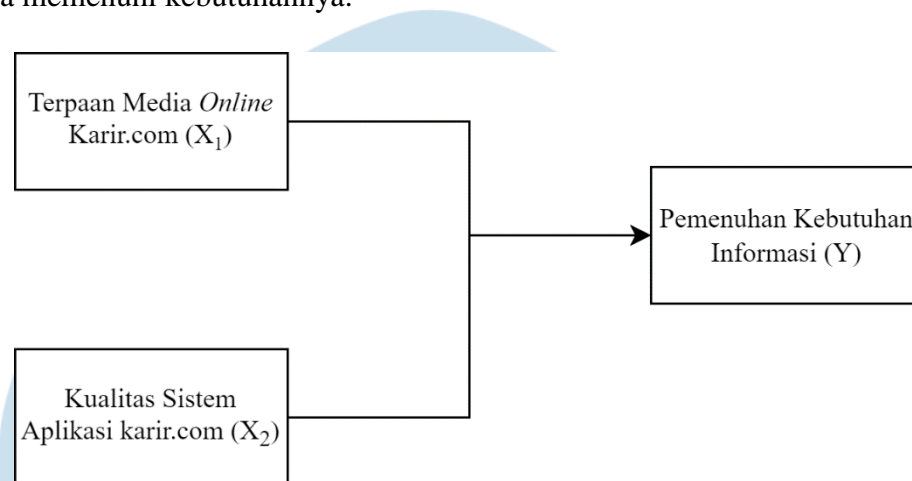
- a. Kebutuhan Kognitif adalah kebutuhan yang didasarkan pada hasrat seseorang untuk menguasai dan memahami lingkungannya. Kebutuhan ini juga dapat timbul karena hasrat untuk memuaskan keningintahuan penelitannya.
- b. Kebutuhan Efektif. Kebutuhan untuk mendapat hal yang menyenangkan atau menghibur dan pengalaman-pengalaman emosional.
- c. Kebutuhan Integrasi personal. Kebutuhan ini dikaitkan dengan penguatan status individu, kepercayaan, stabilitas, dan kredibilitas. Munculnya kebutuhan ini berasal dari hasrat seseorang yang mencari harga diri.
- d. Kebutuhan Integrasi Sosial. Kebutuhan ini dikaitkan dengan penguatan hubungan dengan teman, keluarga, dan orang lain. Hasrat ini timbul dari keinginan ingin bergabung dengan orang lain.
- e. Kebutuhan Pelepasan (*escapist needs*). Kebutuhan ini berasal dari rasa ingin melepaskan diri dari ketegangan. Kebutuhan ini disebabkan hasrat yang ingin menghindari keraguan dan hal-hal yang tidak menentu.

2.2.6. Tentang FTI UAJY

Menurut fti.uajy.ac.id yang penulis akses 14 April 2022, Fakultas Teknologi Industri Universitas Atma Jaya Yogyakarta (FTI UAJY) berdiri pada tahun 1990 dengan program strata satu (S1) pertama yaitu Teknik Industri berdasarkan Surat Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia nomor 0548/O/1990. Dalam perkembangan selanjutnya, FTI UAJY membuka program studi (Prodi) ke dua yaitu prodi Teknik Informatika pada tahun 1993 berdasarkan Surat Keputusan Dirjen Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia nomor 131/Dikti/Kep/1993. Pada tahun 2016 FTI kembali membuka prodi baru yaitu Sistem Informasi berdasarkan Surat Keputusan Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia No. 41/KPT/I/2016. Tepat pada tahun yang sama, FTI UAJY membuka program strata dua (S2) yaitu program studi Teknik Informatika dan Teknik Industri [22].

2.2.7. Kerangka Pemikiran

Teori *Use and Gratification* mengatakan bahwa pengguna media yang menjadi pemeran aktif untuk memilih dan menggunakan media tersebut [18]. Pengguna media berusaha untuk mencari sumber media yang paling baik di dalam usaha memenuhi kebutuhannya.



Gambar 2. Kerangka Pemikiran [8]

2.2.8. Hipotesis

Hipotesis adalah suatu kesimpulan bahwa dugaan terhadap sesuatu bisa menjadi benar. Kesimpulan yang diutarakan ini bermaksud untuk mencari pembuktian dari penelitian yang belum sempurna [23]. Menurut Mason dan Brambel yang dikutip oleh Wardani mengatakan hipotesis harus dirumuskan dengan kalimat deklaratif, menjabarkan variabel lebih dari satu, dapat diuji, variabel tidak ambigu, dan membantu memecahkan masalah [24]. Jenis hipotesis pada penelitian ini adalah hipotesis asosiatif. Hipotesis asosiatif merupakan hipotesis yang mempertanyakan masalah hubungan variabel yang lebih dari satu [24]. Dari rumusan masalah dan kerangka pemikiran peneliti menyimpulkan hipotesis dari penelitian. Pernyataan dari hipotesis ini dapat membantu penulis untuk menarik kesimpulan. Dari teori-teori yang dikemukakan, maka peneliti memberikan hipotesis penelitian sebagai berikut :

2.2.8.1. Adanya Hubungan Terpaan Media dengan Pemenuhan Kebutuhan Informasi.

Terpaan media adalah durasi waktu seseorang dalam menggunakan berbagai media, jenis isi media, media yang digunakan atau segala media [9]. Pemenuhan Kebutuhan Informasi adalah kondisi dimana seseorang merasa kurang paham akan suatu hal dan berkeinginan memahami kekurangan tersebut [19]. Handayani dalam penelitian menjelaskan bahwa adanya hubungan bernilai rendah terpaan tanyangan talk show Dr.Oz Indonesia terhadap pemenuhan kebutuhan informasi kesehatan [25]. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, peneliti menyatakan hipotesis H₁ sebagai kesimpulan sementara bahwa adanya hubungan terpaan media dan pemenuhan kebutuhan informasi. H₁ penelitian ini berbunyi “Adanya hubungan signifikan antara terpaan media *online* karir.com dengan pemenuhan kebutuhan informasi lowongan kerja terhadap lulusan FTI UAJY periode I 2020/2021”.

2.2.8.2. Adanya Hubungan Kualitas Sistem Aplikasi dengan Pemenuhan Kebutuhan Informasi

Kualitas Sistem Aplikasi adalah karakteristik dari informasi yang ada pada sistem aplikasi tersebut untuk menunjukkan seberapa baik kemampuan perangkat keras dan perangkat lunak tersebut dalam pengoperasiannya [10]. Melyani dalam penelitiannya menjelaskan bahwa aplikasi Halodoc dimanfaatkan untuk memenuhi kebutuhan informasi kesehatan pengguna [26]. Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya, peneliti menyatakan H₂ sebagai kesimpulan sementara bahwa adanya hubungan kualitas sistem aplikasi dengan pemenuhan kebutuhan informasi. H₂ penelitian ini berbunyi “Adanya hubungan signifikan antara kualitas sistem aplikasi karir.com dengan pemenuhan kebutuhan informasi lowongan kerja terhadap lulusan FTI UAJY periode I 2020/2021”.

2.2.8.3. Adanya Hubungan Terpaan Media dan Kualitas Sistem Aplikasi Terhadap Pemenuhan Kebutuhan Informasi

“Pengguna media merupakan orang yang berperan aktif dalam memilih dan menggunakan media sesuai dengan kebutuhannya”, menurut teori *use and gratification* [18]. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Yuhana menjelaskan bahwa adanya hubungan positif terpaan media Jobstreet dan kualitas sistem aplikasi

Jobstreet terhadap pemenuhan kebutuhan informasi [8]. Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya, peneliti menyatakan H_3 sebagai kesimpulan sementara bahwa adanya hubungan terpaan media dan kualitas sistem aplikasi terhadap pemenuhan kebutuhan informasi. H_3 penelitian ini berbunyi “Adanya hubungan signifikan antara terpaan media karir.com dan kualitas sistem aplikasi karir.com dengan pemenuhan kebutuhan informasi lowongan kerja terhadap lulusan FTI UAJY periode I 2020/2021”.

2.2.9. Defenisi Konsep

Konsep pada penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan ide abstrak yang didapat dari menggeneralisasikan objek atau hubungan fakta-fakta yang diperoleh dari pengamatan. Indikator variabel yang digunakan untuk menilai konsep-konsep penelitian ini adalah terpaan media, kualitas sistem aplikasi, dan pemenuhan kebutuhan informasi Tiga variabel ini bersumber dari penelitian-penelitian sebelumnya. Timbulnya tiga variabel tersebut bertujuan untuk mengekspresikan ide abstrak yang terbentuk dengan menggeneralisasi fakta-fakta dari pengamatan. Hasil dari generalisasi fakta-fakta dari pengamatan yang dilakukan menghasilkan tiga variabel yang sebelumnya disebutkan yaitu :

1. Variabel (X_1) adalah variabel bebas, yakni variabel penyebab timbulnya variabel terikat. Variabel terikat pada penelitian ini adalah terpaan media. Terpaan media merupakan banyaknya informasi yang diperoleh dari menggunakan media [9]. Berdasarkan buku yang ditulis Adrianto penggunaan media massa terdapat 3 indikator yang dapat dipantau yaitu [9]:
 - a. Frekuensi
 - b. Durasi
 - c. Perhatian (atensi)
2. Variabel (X_2) adalah variabel kedua yang merupakan variabel bebas juga. Variabel kedua pada penelitian ini adalah kualitas sistem aplikasi. Kualitas sistem aplikasi menurut DeLone digunakan untuk mengukur kualitas sistem teknologi itu sendiri [10]. Terdapat 5 indikator dalam mengukur kualitas sistem aplikasi yaitu :

- a. *Easy to Use*
 - b. *Response Time*
 - c. *Reliability*
 - d. *Flexibility*
3. Variabel (Y) adalah variabel yang berbeda dengan variabel sebelumnya. Variabel ini merupakan variabel terikat. Dikatakan demikian karena variabel ini dipengaruhi atau yang menjadi akibat dari generalisasi fakta-fakta yang diamati sebelumnya. Variabel terikat di sini adalah pemenuhan kebutuhan informasi. Ketika seseorang memiliki pengetahuan yang kurang dari yang dibutuhkan maka akan menimbulkan keinginan untuk mencari informasi maka, keadaan seperti itu disebut dengan pemenuhan kebutuhan informasi dan terdapat 5 indikator yang menentukan faktor dalam pemenuhan kebutuhan informasi yaitu [21] :
- a. Kebutuhan kognitif.
 - b. Kebutuhan efektif
 - c. Kebutuhan sosial secara integratif
 - d. Kebutuhan pelepasan
 - e. Kebutuhan pribadi secara integratif

2.2.10. Defenisi Operasional

Konsep yang sudah digeneralisasi perlu dioperasionalkan sehingga dapat dilakukan pengukuran. Penelitian ini menggunakan tiga variabel yaitu terpaan media, kualitas sistem aplikasi, dan pemenuhan kebutuhan informasi. Tiga variabel tersebut merupakan konsep yang akan di operasionalkan sebagai tolak ukur dalam menentukan jawaban dan sebagai alat ukur dalam penelitian. Untuk menetapkan batasan-batasan dari tiga variabel yang digunakan, peneliti mengemukakan indikator sebagai berikut :

Tabel 2. Tabel Defenisi Operasional

Kode	Variabel	Indikator	Keterangan
Q1	Terpaan Media (X ₁)	Frekuensi	Berapa kali sehari seseorang menggunakan media pencari informasi dalam satu minggu [9]
Q2		Durasi	Durasi penggunaan media, berdasarkan berapa lama khalayak menggunakan serta mengikuti meda dalam hitungan menit [9]
Q3		Perhatian	Proses mental seseorang dalam menyimak (mengecek, menyimpan, dan membandingkan) Media [9]
Q4	Kualitas Sistem Aplikasi(X ₂)	<i>Easy of Use</i>	Mudah tidaknya suatu aplikasi dapat digunakan [10]
Q5		<i>Response Time</i>	Seberapa cepat sebuah aplikasi dalam menjalankan tugasnya [10]
Q6		<i>Reliability</i>	Berkaitan dengan apakah aplikasi tersebut sukses dalam menjalankan fungsinya [10]
Q7		<i>Flexibility</i>	Aplikasi mampu beroperasi dan beradaptasi dengan efektif di situasi apapun [10]
Q8		<i>Security</i>	Berkaitan dengan tingkat keamanan aplikasi ketika digunakan [10]
Q9	Pemenuhan Kebutuhan Informasi(Y)	Pemenuhan kebutuhan kognitif	Terpenuhinya kebutuhan yang berkaitan dengan peneguhan (kehandalan, dapat dipercaya, akurat dan memberi keragaman) informasi, pengetahuan dan pemahaman [21].

Q10	Pemenuhan kebutuhan efektif	Terpenuhinya kebutuhan yang berkaitan dengan penguatan pengalaman-pengalaman yang menyenangkan dan emosional (merasakan pengalaman baru dan menggunakan sesuatu yang sebelumnya belum pernah digunakan) [21].
Q11	Pemenuhan kebutuhan secara intergratif	Terpenuhinya kebutuhan yang berkaitan dengan penguatan kontak dengan keluarga dan teman [21].
Q12	Pemenuhan kebutuhan pelepasan	Terpenuhinya kebutuhan yang berkaitan dengan upaya menghindari hasrat akan keanekaragaman yang membuta keraguan dan hal yang tidak pasti [21].
Q13	Pemenuhan kebutuhan pribadi secara integratif	Pemenuhan kebutuhan yang berkaitan dengan pemenuhan kepercayaan diri individual. Hal-hal tersebut diperoleh dari hasrat akan harga diri [21].