

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PENGESAHAN.....	i
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	ii
LEMBAR PERSEMBAHAN	iii
ABSTRAK.....	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
 BAB 1 PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	9
1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian	10
1.3.1 Maksud Penelitian	10
1.3.2 Tujuan Penelitian	11
1.4 Kegunaan Penelitian.....	12
1.4.1 Kegunaan Teoritis.....	12
1.4.2 Kegunaan Praktis	12
 BAB II TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PEMIKIRAN DAN HIPOTESIS	
2.1 Tinjauan Pustaka	14
2.1.1 Penelitian Terdahulu	14

2.1.2 Studi Kepustakaan	17
2.1.2.1 Tinjauan Tentang Ilmu Komunikasi	17
2.1.2.1.1 Definisi Komunikasi	17
2.1.2.1.2 Tujuan dan Fungsi Komunikasi	19
2.1.2.1.3 Bentuk Komunikasi	19
2.1.2.1.4 Unsur Komunikasi	20
2.1.2.2 Tinjauan Tentang Komunikasi Organisasi	21
2.1.2.2.1 Definisi Komunikasi Organisasi	21
2.1.2.2.2 Fungsi Komunikasi Organisasi	24
2.1.2.2.3 Tujuan Komunikasi Organisasi	25
2.1.2.2.4 Proses Komunikasi Organisasi	26
2.1.2.2.5 Jenis Komunikasi Organisasi	28
2.1.2.3 Tinjauan Tentang Penggunaan Aplikasi	30
2.1.2.4 Tinjauan Tentang Aplikasi Sampurasun	31
2.1.2.4.1 Fitur-fitur Aplikasi Sampurasun	35
2.1.2.5 Tinjauan Tentang <i>Computer Mediated Communication</i>	42
2.1.2.6 Tinjauan Tentang Citra	45
2.1.2.6.1 Pengertian Citra	45
2.1.2.6.2 Jenis Citra	48
2.1.2.7 Tinjauan Tentang Dinas Pemuda, Olahraga, Pariwisata, dan Kebudayaan (DISPORAPARBUD) Kabupaten Purwakarta	49
2.2 Kerangka Pemikiran	50
2.2.1 Kerangka Pemikiran Teoritis	50
2.2.2 Kerangka Pemikiran Konseptual	53
2.3 Hipotesis	56

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian	61
3.2 Populasi dan Sampel	64
3.2.1 Populasi Penelitian.....	64
3.2.2 Sampel Penelitian	65
3.3 Teknik Pengumpulan Data	66
3.3.1 Studi Pustaka	66
3.3.2 Studi Lapangan	67
3.4 Operasional Variabel.....	69
3.5 Teknik Analisa Data	70
3.5.1 Uji Validitas	72
3.5.2 Uji Reliabilitas	73
3.5.3 Uji Statistik Penelitian	74
3.5.4 Uji Hipotesis	76
3.6 Lokasi dan Waktu Penelitian.....	76
3.6.1 Lokasi Penelitian	76
3.6.2 Waktu Penelitian.....	76

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian	78
4.1.1 Gambaran Objek Penelitian.....	79
4.1.2 Analisa Hasil Uji Validitas dan Uji Reliabilitas	87
4.1.2.1 Analisa Hasil Uji Validitas	87
4.1.2.2 Analisa Hasil Uji Reliabilitas	89
4.1.3 Analisa Hasil Penelitian.....	89
4.1.3.1 Analisa Data Responden.....	90

4.1.3.2 Analisa Skor Pernyataan Kuesioner	92
4.1.3.2.1 Kurangnya Pengetahuan Informasi yang Disampaikan Melalui Aplikasi Sampurasun	93
4.1.3.2.2 Pengguna Selalu Menyebarkan Kembali Informasi Dari Aplikasi Sampurasun	94
4.1.3.2.3 Kejelasan Teks Pada Konten Aplikasi Sampurasun	95
4.1.3.2.4 Konten Foto Pada Aplikasi Sampurasun Tidak Berkualitas ...	96
4.1.3.2.5 Aplikasi Sampurasun Tidak Ada Maknanya	97
4.1.3.2.6 Perasaan Senang Adanya Aplikasi Sampurasun	98
4.1.3.2.7 Informasi Pada Aplikasi Sampurasun Sesuai Prosedur	99
4.1.3.2.8 Ketidak Inginan Mengunjungi Wisata Pada Aplikasi Sampurasun	100
4.1.3.2.9 Kebutuhan Menggunakan Aplikasi Sampurasun	101
4.1.3.2.10 Ketidak Tertarikan Pengguna Menggunakan Aplikasi Sampurasun	102
4.1.3.2.11 Tindakan Untuk Mengenalkan Pariwisata Purwakarta Sudah Tepat	103
4.1.4 Uji Statistik Penelitian	104
4.1.4.1 Analisa Persamaan Regresi Linier Sederhana Pertukaran Informasi (X_1) – Citra (Y)	104
4.1.4.2 Analisa Persamaan Regresi Linier Sederhana Konten Informasi (X_2) – Citra (Y)	108
4.1.4.3 Analisa Persamaan Regresi Linier Sederhana Penggunaan Aplikasi (X) – Persepsi (Y_1)	111
4.1.4.4 Analisa Persamaan Regresi Linier Sederhana Penggunaan Aplikasi (X) – Kognisi (Y_2)	115

4.1.4.5 Analisa Persamaan Regresi Linier Sederhana Penggunaan Aplikasi (X) – Motivasi (Y ₃)	118
4.1.4.6 Analisa Persamaan Regresi Linier Sederhana Penggunaan Aplikasi (X) – Sikap (Y ₄)	122
4.1.4.7 Analisa Persamaan Regresi Linier Sederhana Penggunaan Aplikasi (X) – Citra (Y).....	125
4.2 Pembahasan.....	129
4.2.1 Pengaruh Pertukaran Informasi di Kalangan Anggota Mojang Jajaka Kabupaten Purwakarta 2018 Terhadap Citra Dinas Pemuda, Olahraga, Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Purwakarta	130
4.2.2 Pengaruh Konten Informasi di Kalangan Anggota Mojang Jajaka Kabupaten Purwakarta 2018 Terhadap Citra Dinas Pemuda, Olahraga, Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Purwakarta	131
4.2.3 Pengaruh Penggunaan Aplikasi Sampurasun di Kalangan Anggota Mojang Jajaka Kabupaten Purwakarta 2018 Terhadap Persepsi Dinas Pemuda, Olahraga, Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Purwakarta	132
4.2.4 Pengaruh Penggunaan Aplikasi Sampurasun di Kalangan Anggota Mojang Jajaka Kabupaten Purwakarta 2018 Terhadap Kognisi Dinas Pemuda, Olahraga, Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Purwakarta	134
4.2.5 Pengaruh Penggunaan Aplikasi Sampurasun di Kalangan Anggota Mojang Jajaka Kabupaten Purwakarta 2018 Terhadap Motivasi Dinas Pemuda, Olahraga, Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Purwakarta	136
4.2.6 Pengaruh Penggunaan Aplikasi Sampurasun di Kalangan Anggota Mojang Jajaka Kabupaten Purwakarta 2018 Terhadap Sikap Dinas Pemuda, Olahraga, Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Purwakarta	138

4.2.7 Pengaruh Penggunaan Aplikasi Sampurasun di Kalangan Anggota Mojang Jajaka Kabupaten Purwakarta 2018 Terhadap Citra Dinas Pemuda, Olahraga, Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Purwakarta	139
--	-----

BAB V KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan.....	142
5.2 Saran.....	143
5.2.1 Saran Bagi Dinas Pemuda, Olahraga, Pariwisata, dan Kebudayaan Kabupaten Purwakarta	144
5.2.2 Saran Bagi Peneliti Selanjutnya.....	145

DAFTAR PUSTAKA	146
-----------------------------	------------

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	15
Tabel 3.2 Populasi Penelitian.....	64
Tabel 3.3 Sampel Penelitian.....	66
Tabel 3.4 Operasionalisasi Variabel	70
Tabel 3.5 Pengukuran Skor	72
Tabel 3.6 Pedoman Koefisien Korelasi.....	75
Tabel 3.7 Waktu Penelitian	77
Tabel 4.8 Hasil Rekapitulasi Uji Validitas.....	88
Tabel 4.9 Hasil Uji Reliabilitas Kuesioner	89
Tabel 4.10 Jenis Kelamin Responden.....	90
Tabel 4.11 Usia Responden.....	91
Tabel 4.12 Pendidikan Responden.....	91
Tabel 4.13 Kurangnya Pengetahuan Informasi yang Disampaikan Melalui Aplikasi Sampurasun	93
Tabel 4.14 Pengguna Selalu Menyebarkan Kembali Informasi Dari Aplikasi Sampurasun.....	94
Tabel 4.15 Kejelasan Teks Pada Konten Aplikasi Sampurasun	95
Tabel 4.16 Konten Foto Pada Aplikasi Sampurasun Tidak Berkualitas	96
Tabel 4.17 Aplikasi Sampurasun Tidak Ada Maknanya	97
Tabel 4.18 Perasaan Senang Adanya Aplikasi Sampurasun.....	98

Tabel 4.19	Informasi Pada Aplikasi Sampurasun Sesuai Prosedur	99
Tabel 4.20	Ketidak Inginan Mengunjungi Wisata Pada Aplikasi Sampurasun	100
Tabel 4.21	Kebutuhan Menggunakan Aplikasi Sampurasun	101
Tabel 4.22	Ketidak Tertarikan Pengguna Menggunakan Aplikasi Sampurasun.....	102
Tabel 4.23	Tindakan Untuk Mengenalkan Pariwisata Purwakarta Sudah Tepat.....	103
Tabel 4.24	Persamaan Regresi $X_1 - Y$	104
Tabel 4.25	Persamaan Regresi $X_2 - Y$	108
Tabel 4.26	Persamaan Regresi $X - Y_1$	112
Tabel 4.27	Persamaan Regresi $X - Y_2$	115
Tabel 4.28	Persamaan Regresi $X - Y_3$	119
Tabel 4.29	Persamaan Regresi $X - Y_4$	122
Tabel 4.30	Persamaan Regresi $X - Y$	128
Tabel 4.31	Rekapitulasi Hasil Analisa	129

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Tampilan Aplikasi Sampurasun	32
Gambar 2.2 Logo Aplikasi Sampurasun	32
Gambar 2.3 Fitur-fitur Aplikasi Sampurasun	35
Gambar 2.4 Fitur Wisata Purwakarta	36
Gambar 2.5 Fitur Kuliner Purwakarta	37
Gambar 2.6 Fitur Hotel Purwakarta	37
Gambar 2.7 Fitur Info Menarik Purwakarta	38
Gambar 2.8 Fitur Kategori Komunitas Purwakarta	39
Gambar 2.9 Fitur Tempat Ibadah Purwakarta	39
Gambar 2.10 Fitur Rute Angkot	40
Gambar 2.11 Fitur Tukang Ojek Pariwisata	41
Gambar 2.12 Fitur Panggilan Darurat	41
Gambar 2.13 Fitur Laporan Pariwisata	42
Gambar 2.16 Pembentukan Citra	46
Gambar 2.17 Alur Pemikiran Penelitian	56
Gambar 4.18 Logo Dinas Pemuda, Olahraga, Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Purwakarta	84
Gambar 4.19 Struktur Dinas Pemuda, Olahraga, Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Purwakarta	86
Gambar 4.20 Kurva Uji T Pertukaran Informasi (X_1) – Citra (Y)	107

Gambar 4.21 Kurva Uji T Konten Informasi (X ₂) – Citra (Y)	111
Gambar 4.22 Kurva Uji T Penggunaan Aplikasi (X) – Persepsi (Y ₁)	114
Gambar 4.23 Kurva Uji T Penggunaan Aplikasi (X) – Kognisi (Y ₂).....	118
Gambar 4.24 Kurva Uji T Penggunaan Aplikasi (X) – Motivasi (Y ₃)	121
Gambar 4.25 Kurva Uji T Penggunaan Aplikasi (X) – Sikap (Y ₄)	125
Gambar 4.26 Kurva Uji T Penggunaan Aplikasi (X) – Citra (Y)	120

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Berita Acara Bimbingan Skripsi
- Lampiran 2 Surat Rekomendasi Untuk Seminar Usulan Penelitian
- Lampiran 3 Surat Pengajuan Pendaftaran Seminar Usulan Penelitian
- Lampiran 4 Lembar Revisi Seminar Usulan Penelitian
- Lampiran 5 Surat Rekomendasi Sidang Skripsi
- Lampiran 6 Surat Pengajuan Pendaftaran Sidang Skripsi
- Lampiran 7 *Coding Sheet*
- Lampiran 8 *Coding Book*
- Lampiran 9 Angket Penelitian
- Lampiran 10 Transkrip Wawancara
- Lampiran 11 Dokumentasi
- Lampiran 12 Surat Keterangan Persetujuan Publikasi