

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1.Latar Belakang

Era globalisasi dan modernisasi saat ini sudah banyak kegiatan perekonomian, seperti kegiatan jual beli tidak lagi dengan cara tradisional tapi sudah moderen dengan memanfaatkan perkembangan teknologi *smartphone* yang sangat pesat saat ini. Penjual dan pembeli tidak lagi harus bertatap muka untuk melakukan jual belinya, saat ini dengan teknologi sudah tidak perlu lagi jauh-jauh untuk membeli barang yang diinginkan. Pembeli cukup memainkan *handphone*, memesan kemudian barang akan di antar ke alamat yang diberikan oleh si pemesan.

Sebuah teknologi diciptakan untuk membuat pekerjaan manusia lebih mudah, cepat dan efisien. Teknologi yang semakin berkembang ini membuat semua aspek kehidupan tidak dapat terlepas dari penggunaan teknologi, baik secara langsung maupun tidak langsung. Seiring dengan perkembangan era globalisasi tuntutan kebutuhan pertukaran informasi dalam berkomunikasi menjadi sangat mutlak untuk dilakukan (suryanto, 2015)

*Smartphone* yaitu telepon pintar yang mempunyai kemampuan seperti komputer/laptop, memiliki layar besar dan sistem operasinya mampu menjalankan tujuan aplikasi-aplikasi yang umum. Kemunculan *smartphone* sebagai perangkat komunikasi yang dapat dijalankan dalam kondisi bergerak (*mobile*) memungkinkan pengguna untuk tetap terhubung melalui fasilitas

telepon dan data internet secara bersamaan, inilah yang membedakan telepon biasa dengan *smartphone*. Perangkat ini sudah tersebar di seluruh kota-kota besar maupun kecil bahkan sudah menjangkau sebagian masyarakat pedesaan. juga diminati hampir semua kalangan mulai anak kecil, remaja, bahkan orang tua (Rahayu:2018)

*Smartphone* memberi banyak perubahan dan pengaruh baik positif maupun negatif dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk kegiatan ekonomi. Masyarakat cenderung lebih menyukai aktivitas-aktivitas yang bersifat efisien, praktis, mudah dan cepat. Penggunaan teknologi *smartphone* di masyarakat dapat digunakan untuk berbisnis *online* atau biasa disebut *e-commerce*. *E-commerce* adalah kegiatan transmisi dana/data atau jual beli barang/jasa melalui jaringan elektronik atau *smartphone*.

Pertumbuhan industri *e-commerce* tidak terlepas dari perilaku konsumen Indonesia yang menginginkan kecepatan dalam berbelanja dan sebagian besar konsumen sudah mengerti cara menggunakan internet dan *smartphone*. Masyarakat yang mulai berbelanja *online* rupanya membawa keuntungan bagi beberapa pihak produsen di masyarakat antara lain menjual produk atau jasa secara *online* tanpa harus mendirikan toko sebagai tempat usaha sehingga mereka bias memasarkan produk atau jasa kepada konsumen kapanpun dan dimanapun.

Pengguna *smartphone* saat ini sudah sampai pada seluruh lapisan masyarakat termasuk ibu-ibu rumah tangga yang berada di Kecamatan Wara Kota Palopo yang kesehariannya banyak berada di rumah, namun pemanfaatan fitur

dilihat masih kurang berkaitan dengan upaya dari berbagai aspek misalnya aspek ilmu pengetahuan, sosial, kesehatan dan lain-lain. Apalagi upaya dalam memanfaatkan untuk menambah *income* pendapatan rumah tangga. Saat ini kebanyakan masyarakat Wara Kota Palopo yang hanya menggunakan fitur lebih kepada membuka media sosial seperti *Facebook*, *instagram*, termasuk *whatsapp*, dan *line*. Hal ini tentunya dapat di indikasikan belum maksimalnya pemanfaatan fitur pada keuntungan yang lebih baik atau positif, masih lebih banyak untuk pemanfaatan yang tidak baik atau negatif. Terlebih khusus ibu-ibu rumah tangga yang seharusnya lebih memanfaatkan fitur pada *smartphone* untuk meningkatkan pendapatan keluarga : contoh dengan memposting kue hasil buatan ibu rumah tangga untuk di promosikan lebih luas, ataupun mencari informasi tentang menu makanan.

Menggunakan fitur *smartphone* kita dapat berbisnis *online*. Bisnis *online* saat ini dapat dijadikan sebagai referensi agar perekonomian masyarakat mengalami peningkatan. Apalagi dengan seiring berjalanya waktu, bisnis *online* saat ini memiliki pengaruh besar terhadap perekonomian masyarakat.

Menurut (Rosinta Romauli Situmeang: 2018) tentang “Dampak Bisnis *Online* Dan Lapangan Pekerjaan Terhadap Peningkatan Pendapatan Masyarakat” pergerakan ilmu pengetahuan sangat menentukan berubah atau tidaknya peradaban manusia, dimana manusia itu sendiri secara kehidupan terus bergerak dan berkembang. Bisnis *online* istilah ini mungkin sering kita dengar akhir-akhir ini, bisnis online juga merupakan salah satu industri dengan potensi bisnis yang

dapat membantu ekonomi. Hal ini terjadi seiring dengan perkembangan zaman, yang mana pada saat ini trend dengan belanja *online* menggunakan *smartphone* yang sedang marak diterapkan oleh masyarakat seluruh dunia, termasuk Indonesia.

Penggunaan teknologi *smartphone* dikatan efektif apabila memberi nilai tambah pada penggunanya. Nilai tambah tersebut tidak hanya sekedar memberi hiburan, tetapi bisa berupa pengetahuan atau untuk kepentingan peningkatan ekonomi. Dengan perkembangan teknologi *smartphone*, masyarakat Kecamatan Wara Kota Palopo yang dulu hanya menjadi subjek atau penyedia informasi. Permasalahan pokok dalam penelitian ini adalah Masyarakat Kecamatan Wara Kota Palopo.

## **1.2.Rumusan Masalah**

Berdasarkan penjelasan yang ada pada latar belakang di atas, maka yang menjadi rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Apakah teknologi *smartphone* berpengaruh positif terhadap tingkat ekonomi keluarga di Kecamatan Wara Kota Palopo?
2. Apakah pemanfaatan teknologi *smartphone* berpengaruh negatif terhadap tingkat ekonomi keluarga di kecamatan wara kota palopo?

### **1.3.Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh positif pemanfaatan teknologi *Smartphone* terhadap Tingkat Ekonomi Keluarga di Kecamatan Wara Kota Palopo?
2. Untuk mengetahui pengaruh negatif pemanfaatan teknologi *Smartphone* terhadap Tingkat Ekonomi Keluarga di Kecamatan Wara Kota Palopo?

### **1.4.Manfaat Penelitian**

#### 1.4.1. Manfaat teoritis

Sebagai wacana tambahan dan biasa dijadikan sebagai bahan pembelajaran ataupun sebagai dasar untuk melakukan penelitian lain yang serupa. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat bermanfaat bagi para pengguna *Smartphone* agar lebih bijaksana menggunakannya.

#### 1.4.2. Manfaat praktis

Dapat mengetahui dampak penggunaan *Smartphone* terhadap tingkat ekonomi keluarga.

#### 1.4.3. Manfaat kebijakan

Bagi pemerintah daerah dijadikan sebagai bahan pertimbangan pengambilan kebijakan pada masyarakat dapat menjadikan Teknologi *Smartphone* sebagai penghasil penambah ekonomi keuangan mereka.

### **1.5.Ruang Lingkup**

Ruang lingkup penelitian ini adalah:

1. Penelitian ini dibatasi pada masyarakat Kecamatan Wara Kota Palopo
2. Sampel yang diambil dilakukan dengan teknik random sampling (*probability sampling*)

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1. Teknologi Smartphone**

Ponsel cerdas (bahasa *inggris* : *smartphone*) yang terdiri dari dua kata, yaitu *smart* dan *phone*. *Smart* berarti pintar sedangkan *phone* berarti telpon. *Smartphone* adalah telpon genggam yang mempunyai kemampuan dengan penggunaan dan fungsi yang menyerupai komputer.

Menurut beberapa para ahli, pengertian *smartphone* adalah (Anjarwati: 2020)

a. Davit Wood

Sebagai seorang Wakil Presiden dari Eksekutif PT.Syimbian mengungkapkan jika *smartphone* adalah suatu jenis dengan ponsel atau Hp cerdas yang dapat dibedakan jenis alat telekomunikasi.

b. Williams dan Sawyer

Definisi *smartphone* adalah telepon seluler dengan menggunakan berbagai layanan seperti, memori, layar, mikroprosesor, dan modem bawaan. Sehingga fitur yang ada di *samartphone* ini terasa lebih lengkap di bandingkan dengan fitur *handphone* lainnya.

c. Ridi Ferdiana

Menurut Ridi Ferdiana pengertian *smartphone* adalah perangkat telpon seluler yang dilengkapi dengan berbagai fitur. Dengan begitu, selain sebagai alat telekomunikasi, *smartphone* juga dapat digunakan untuk keperluan bisnis oleh pengusaha dan masyarakat umum. Kesimpulannya *smartphone* mempunyai fungsi-fungsi seperti

komputer pribadi dan mampu melakukan fungsi seperti pada komputer pribadi berukuran sedikit lebih besar dari ponsel biasa dan mempunyai layar yang lebih besar dari pada ponsel biasa. Ponsel tersebut mempunyai kemampuan tambahan seperti mengakses internet, mengirim *email*, dan lain-lain..

*Smartphone* merupakan hasil inovasi dari teknologi *hanphone* sebelumnya yaitu telepon seluler. Abdulah (2018) mengartikan inovasi sebagai sebuah ide/gagasan ataupun produk yang dianggap baru oleh seseorang. Pada awalnya *hanphone* hanya digunakan untuk menerima dan mengirim pesan atau melakukan panggilan dan menerima panggilan saja. Setelah ada inovasi *hanphone* dapat bekerja seperti komputer serta dilengkapi dengan fitur dan dinamakan *smartphone* Timbowono (2016). *Smartphone* memiliki beberapa keunggulan jika dibandingkan dengan teknologi sebelumnya, seperti ukuran *smartphone* yang jauh lebih kecil sehingga mudah untuk dibawa kemana saja. Selain itu *smartphone* juga mampu menunjang interaksi sosial manusia melalui media *networking* atau jejaring sosial seperti *whatsapp*, *facebook* dan *twitter* karena *Smartphone* didukung dengan akses yang cepat. (Ardi & Subchan, 2015)

Penggunaan telepon selular menjadi kebutuhan yang sangat penting bagi kehidupan saat ini yang memerlukan kebutuhan informasi yang tinggi. Fasilitas-fasilitas yang terdapat didalamnya, tidak hanya terbatas pada fungsi telepon dan *SMS* (*short messages service*) saja. Namun lebih kepada aplikasi digital, *music*, *games*, mengolah data, *searching*, *video call* dan lainnya, yang sering kita sebut dengan ponsel pintar atau *Smartphone* (Ridjalaludin et al 2017).



Sementara *smartphone* awalnya digunakan terutama oleh pengguna bisnis, mereka telah menjadi pilihan umum untuk konsumen juga. Berkat kemajuan teknologi, *smartphone* modern lebih kecil dan lebih murah daripada perangkat sebelumnya. Pengguna juga memiliki rentang yang lebih luas dari *smartphone* untuk memilih dari sebelumnya. Sementara *RIM Blackberry* mendominasi pasar *smartphone* selama bertahun-tahun, produsen lain seperti *Apple*, *HTC*, dan *Samsung* sekarang menawarkan berbagai macam pilihan *smartphone* juga. Peningkatan ketersediaan *smartphone* telah menyebabkan penurunan yang sesuai dalam penggunaan PDA standar, yang tidak menyediakan kemampuan telepon. (Djunu:2016)

### **2.1.1. Sistem Operasi *Smartphone***

*Smartphone* dibagi ke dalam 6 jenis berdasarkan sistem operasinya, yaitu *smartphone IOS Apple*, *smartphone Android*, *smartphone Blackberry OS*, *smartphone Windows Phone*, *smartphone Bada* dan *smartphone Symbian OS*.

- a. *IOS Apple* hanya dimiliki dan dikembangkan oleh *Apple Inc.* *Ios* adalah sistem operasi seluler yang dibuat dan dikembangkan oleh *Apple*. Selain brand *Apple*, tidak ada lagi *smartphone* lain yang bisa menggunakan sistem operasi ini. Pertama kali *ios Apple* dikenalkan dengan nama *iPhone OS* yang diluncurkan bersama dengan *Apple iPhone* pada bulan Juli 2007. Pada pertengahan 2010, barulah sistem operasi diganti dengan nama *ios Apple*.
- b. Sistem operasi *Android* paling banyak dipakai oleh berbagai merk *smartphone*, antara lain *Samsung*, *Asus*, *Xiaomi*, *Lenovo*, dll. Di Indonesia

sendiri, *Android* lebih populer dibandingkan dengan sistem operasi lain. *Android* merupakan sistem operasi berbasis *Linux* yang dikembangkan oleh *Android Inc.* dan kemudian dibeli oleh *Google Inc.* pada tahun 2005.

- c. *Blackberry OS* dikembangkan oleh *Research in Motion (RIM)* untuk mendukung perangkat *Blackberry* yang juga merupakan produk dari *RIM*. *Blackberry OS* menggunakan bahasa pemrograman berbasis Java dan merupakan sistem operasi yang pertama kali meluncurkan *push email*. Versi *Blackberry OS* dari yang pertama sampai sekarang.
- d. *Windows phone* merupakan sistem operasi pengganti *Windows Mobile* yang dikembangkan oleh perusahaan *Microsoft*. Tampilan antar mukanya menggunakan bahasa design *Modern Style UI*. Pada tahun 2011, pihak *Microsoft* dan *Nokia* mengumumkan kerjasama antar keduanya. Kerjasama tersebut menghasilkan peluncuran *Nokia Lumia* dengan sistem operasi *Windows phone*. Selain *Nokia*, perangkat yang menggunakan *Windows phone* diantaranya *Samsung SCH-i600*, *Samsung Jack*, *HTC S710*, *Sony Xperia XI*, *Asus P30* dan *LG*.
- e. *Samsung Electronics* yang berpusat di Korea, pada November 2009 meluncurkan sistem operasi bada yang hanya bisa digunakan pada ponsel *Samsung* seri *Wave*. Bada merupakan bahasa Korea yang mempunyai arti samudera dalam. Pemberian nama tersebut bertujuan untuk menunjukkan kepada pesaing sistem operasi yang sudah besar, bahwa *Samsung bada* akan membawa perubahan besar pada pangsa pasar di kemudian hari nanti.

f. *Symbian OS* adalah sistem operasi yang awalnya dikembangkan oleh *Symbian Ltd.* dan kemudian dibeli sahamnya oleh Nokia. Sebelum maraknya *smartphone*, *Symbian* merupakan sistem operasi yang paling laris dan merajdi sistem di berbagai perangkat. Selain nokia, perangkat lain yang menggunakannya antara lain *Ericsson*, *Panasonic*, *Samsung*, *Siemens* dan *Sony Ericsson*.

Dari seluruh jenis *smartphone* yang ada, jenis *smartphone Android* dan *IOS Apple* merupakan jenis *smartphone* yang paling banyak digunakan oleh pengguna saat ini khususnya mahasiswa. (Rahayu:2018)

### **2.1.2. Jenis-jenis Smartphone**

Beberapa jenis *smartphone* dapat dibedakan berdasarkan bentuknya (Amin:2018)

#### **a. Hanphone**

Semua orang tentu sudah tahu bentuk *hanphone*, yaitu muat digenggaman tangan dan *fleksibel* dibawa kemana saja. Ada yang memiliki tombol *keypad* langsung dan ada juga yang *touch screen*.

#### **b. Iphone**

Merupakan sebutan untuk *smartphone* keluaran *Apple*. Bentuknya sama dengan *hanphone* pada umumnya, namun hanya memiliki model *touch screen* dengan 1 tombol *home* di bagian tangan bawah.

c. *Tablet*

Berbentuk lebar seperti buku. Layarnya yang lebar membuat tampilan tulisan, gambar maupun video terlihat lebih jelas. Bisa dilengkapi dengan mini *keyboard*, apabila digunakan untuk mengoperasikan *Microsoft Office*.

d. *iPad*

Merupakan sebutan untuk produk *Apple* yang bentuknya sama dengan *tablet*.

e. *Smartwatch*

Berbentuk jam tangan yang dikoneksikan dengan *smartphone*. *Smartwatch* merupakan alat komunikasi terbaru yang sudah mulai dilirik pengguna *smartphone*. Selain menunjukkan waktu, Anda bisa mengakses *GPS*, cuaca, *email*, sms dan telepon.

f. *iWatch*

Merupakan sebutan untuk produk *Apple* yang bentuk dan fungsinya sama dengan *smartwatch*. Hanya bisa dikoneksikan dengan *iPhone*.

### 2.1.3. Indikator Pemanfaatan Smartphone

Untuk dapat mengukur variable tersebut dapat diturunkan dengan indikator dibawah ini (Djunu, 2016):

1. Pengetahuan tentang *smartphone* adalah telpon genggam yang mempunyai kemampuan dengan penggunaan dan fungsi yang menyerupai computer. *Smartphone* juga mampu menunjang interaksi sosial manusia melalui manusia *networking* atau jejaring sosial seperti *whatsapp*, *facebook* dan *twitter*.

2. Fitur internet pada *smartphone* adalah sebagai salah satu tempat untuk mengakses informasi, berbagi sumber daya atau data, dan dapat menyiarkan dan mengakses secara langsung baik itu berita dan bertukar data dengan internet online ke seluruh dunia.
3. Memanfaatkan fitur internet pada *smartphone* untuk berbisnis yaitu penggunaan fitur *smartphone* juga dapat di manfaatkan untuk berbisnis baik bisnis utama maupun bisnis tambahan agar dapat menambah incom keluarga. Contoh fitur yang digunakan seperti, *Google, Facebook, Shopee, Tokopedia* dan lain-lain.
4. Intensitas penggunaan internet adalah lama tidaknya menggunakan fitur internet dalam keseharian.
5. *Smartphone* sebagai pertumbuhan ekonomi adalah *Smartphone* tak sekedar untuk konsumsi semata, melainkan sebagai alat produksi dan *enabler* pertumbuhan ekonomi di berbagai sektor.

## **2.2. Pemanfaatan Teknologi Dalam Menunjang Ekonomi Keluarga**

Ekonomi adalah kegiatan manusia yang berhubungan dengan produksi, distribusi, dan konsumsi. Atau sebagai ilmu yang berhubungan tentang sumber daya material seseorang, masyarakat, dan negara untuk meningkatkan kesejahteraan.

Industri 4.0, suatu istila yang setahun belakangan ini meenjadi buah bibir dikalangan masyarakat maupun pemerintah. Industri 4.0 memiliki arti bagaimana teknologi seperti *Artificisl Inteligent (AL)*, internet, peralatan dapat mempengaruhi

kehidupan manusia. Salah satu adalah berpengaruh pada dunia bisnis yang mengarah kepada ekonomi digital. Revolusi industri 4.0 tersebut membuat setiap negara berlomba-lomba untuk melakukan persaingan ekonomi termasuk Indonesia. Dimana ada peluang pasti ada resiko di dalamnya. Oleh karena perlu adanya peran masyarakat dan pemerintah dalam mendukung produk local (ekonomi kreatif) sehingga dapat bersaing di kanca dunia.

Seperti yang kita ketahui bersama untuk meningkatkan ekonomi digital selain regulasi, diperlukan juga peran pemerintah turut serta memberikan wadah bagi prodak lokal nasional maupun *global* melalui *website* atau akun *official* dan *marketplace*, berkerjasama dengan sekolah atau kampus untuk mewakili siswanya dengan materi terkait ekonomi kreatif guna membangkitkan jiwa wirausaha sejak dini dan percepatan pembangunan infrastuktur jaringan internet yang dapat menjangkau ke seluruh pelosok negeri melalui program Palapa Ring (jaringan serat *optic* nasional) dapat memanfaatkan untuk mengembangkan bisnis usaha melalui promosi dan media sosial baik ke konsumen dalam maupun luar negeri, mendapatkan inspirasi baru dalam pengembangan prodak , menjalin relasi dengan konsumen. Begitu juga dari sisi konsumen yang harus mendukung prodak-prodak local dalam luar negeri dengan membeli dan menggunakannya, memberikan *support* dana untuk menunjang kegiatan oprasional investasi, memberikan kritik dan saran yang membangun bukan menjatuhkan, *share* pengalaman (testimoni) dalam menggunakan prodak tersebut. Mungkin kalau dulu dikenal dengan istilah *mouth to mouth* maka sekarang lebih dikenal dengan *post to post* atau *story to story*. (Maulana: 2019)

Meningkatnya ekonomi digital maka bertambah pula *unicorn-unicorn start-up* di Indonesia. Kalimat *star-up* memiliki peran dalam ekonomi Indonesia, Tokopedia dan Bukalapak dengan *marketplace*-nya, *Gojek* dengan fitur dari *geride* hingga *gofood*, *Traveloka* dengan layanan *booking* hotel maupun pesawat, dan *Ovo* dengan kemudahan transaksi yang diberikan.

### **2.2.1. Manfaat Teknologi *Smartphone* Di Bidang Bisnis (Ekonomi)**

Saat ini teknologi informasi bukan hanya berkembang dengan pesat, tetapi juga sering mengalami perubahan yang sangat cepat. Hampir setiap detik selalu di temukan penemuan baru dengan tujuan untuk memperbaiki atau menyempurnakan hasil teknologi sebelumnya. Manfaat teknologi *smartphone* pada saat ini tidak hanya dipergunakan untuk kepentingan organisasi saja, tetapi juga untuk kebutuhan individu. Bagi organisasi teknologi informasi dapat digunakan untuk mencapai keunggulan kompetitif, sedangkan untuk kebutuhan individu, teknologi dipergunakan untuk kepentingan pribadi, seperti mencari pekerjaan. (Julaikah 2016)

Kemajuan teknologi *smartphone* bisa masuk ke segala bidang, salah satunya adalah bidang bisni. Bisnis tanpa memanfaatkan teknologi tidak akan bisa maju dan terancam bangkrut. Banyak pelaku bisnis yang memanfaatkan teknologi *smartphone* untuk mengkung kamajuan bisnis dan mendapatkan keuntungan yang diinginkan.

Teknologi *smartphone* dapat berdampak positif dan negatif terhadap bidang ekonomi

Positif:

1. Produktifitas dunia industri meningkat
2. Dengan fasilitas pemasangan iklan di internet pada situs-situs tertentu akan mempermudah kegiatan promosi dan pemasaran suatu prodak
3. Pertumbuhan ekonomi akan semakin tinggi
4. Sistem pembelajaran dapat dilakukan secara *online* tanpa harus melakukan tatap muka
5. Bisnis yang berbasis TIK atau yang bias disebut *e-commerce* dapat mempermudah transaksi-transaksi bisnis suatu perusahaan atau program
6. Perusahaan tidak perlu membuka cabang cabang distribusi

Negatif:

1. Adanya aksi tipu menipu dalam proses jual beli *online* yang dapat merugikan beberapa pihak
2. Dengan jaringan yang tersedia seperti yang terdapat pada beberapa situs yang menyediakan perjudian secara *online*, para penjudi tidak perlu pergi ke tempat khusus untuk memenuhi keinginannya
3. Resistensi membeli secara *online* bagi orang awan yang belum perna bertransaksi tanpa bertatap muka atau melihat penjualnya, belum lagi ketakutan bila pembayaran tak terkirim atau tak diterima dan barang tak dikirim.



### **2.2.2. Pemanfaatan Fitur Internet Pada *Smartphone* Oleh Masyarakat**

Ketergantungan masyarakat pada *smartphone*, dapat di katakana sangat tinggi, dimana sering kita temui dalam kehidupan sosial, masyarakat era teknologi informasi saat ini selalu membawa *smartphone* untuk menunjang kehidupannya. Penggunaan teknologi informasi tersebut, tentunya dapat memberikan efek positif bagi perkembangan masyarakat itu sendiri, tetapi juga dapat memberikan dampak negatif bagi perkembangan masyarakat itu sendiri. mengetahui tentang tersebut, adalah hanya sebatas sebagai alat komunikasi saja, padahal di dalam tersebut banyak fitur dan aplikasi yang bisa digunakan untuk mendapatkan informasi, dan juga dapat membantu proses pemasaran barang ataupun jasa. Pemahaman pengetahuan tentang *fitur* internet oleh masyarakat sudah mulai memahami kemudian berkegiatan dengan intensitas penggunaan internet di masyarakat.

Pemanfaatan internet untuk keperluan berbisnis, sangat kurang dimanfaatkan oleh masyarakat. Internet ini belum di maksimalkan pemanfaatannya untuk mendukung usaha mereka, dan untuk menambah pendapatan keluarga. Misalnya untuk menjual kue, baju dll, melalui internet masih sangat jarang dilakukan dengan memanfaatkan media tersebut. Penggunaan aplikasi *google*, dapat disimpulkan bahwa , belum atau jarang sekali menggunakan aplikasi *google* pada yang mereka miliki. Penggunaan aplikasi *Youtube*, dapat disimpulkan bahwa masyarakat, masih jarang sekali menggunakan aplikasi *google* pada yang mereka miliki. Masyarakat selalu menggunakan aplikasi *facebook* yang ada di mereka. Penggunaan jejaring

sosial dengan aplikasi *path*, *twitter* dan *instagram* belum pernah digunakan oleh kebanyakan Masyarakat.

### **2.2.3. Peran Teknologi Informasi Dalam Pertumbuhan Ekonomi Keluarga**

Teknologi mengalami perkembangan yang sangat pesat. Jika pada dekade sebelumnya, masyarakat masih akrab dengan jasa pos, pesawat telepon, mesin ketik, atau telegram, maka pada saat ini semuanya sudah mulai ditinggalkan. Seiring dengan pesatnya inovasi dan perkembangan teknologi, masyarakat kini telah beralih menggunakan *Smartphone*, *tablet*, dan berbagai perangkat canggih lainnya. Sulit membayangkan bagaimana masyarakat moderen ini dapat hidup tanpa gadget atau koneksi . Teknologi informasi kini tidak ubahnya seperti asisten yang handal, yang dapat melakukan banyak hal di seluruh aktivitas manusia termasuk kegiatan ekonomi. Banyak unit usaha yang memanfaatkan teknologi informasi ini untuk mengembangkan bisnisnya. Sistem informasi yang sebelumnya hanya digunakan untuk kepentingan berkomunikasi, menunjukkan manfaat yang besar dalam dunia bisnis. Adapun manfaat teknologi informasi dalam dunia bisnis adalah untuk membantu proses dan operasi, pengambilan keputusan, dan membentuk strategi untuk mendapatkan keuntungan yang kompetitif. (Warni: 2016)

### **2.2.4. Teknologi Bisa Pengaruhi Pola Ekonomi**

Perkembangan teknologi belakangan ini cukup berdampak terhadap pola ekonomi yang berkembang di masyarakat. Para pelaku ekonomi khususnya pengusaha harus bisa mengikuti perubahan zaman agar bisa bertahan di tengah situasi yang ada. Hal

itu disampaikan Menteri Keuangan Sri Mulyani saat menjadi pembicara dalam Rapat Kerja Nasional Majelis Ekonomi dan Silaturahmi Kerja Nasional Jaringan Saudagar Muhammadiyah, di Hotel Savoy Homan, Kota Bandung,

Menurut (Mulyani:2017), saat ini sektor usaha di bidang jasa tumbuh cukup tinggi dibanding sektor usaha lainnya. Hal ini, kata dia, dipicu adanya generasi milenial yang memiliki daya beli sehingga berdampak terhadap pola konsumsi di masyarakat. Sri Mulyani mencontohkan hadirnya berbagai usaha di bidang jasa ojek *online* dan toko jual beli *online*. Sejumlah usaha tersebut menjadi bukti pergeseran ekonomi yang berkembang di masyarakat sekarang ini. Para pelaku usaha saling bahu membahu memberikan layanan yang bisa memenuhi kebutuhan masyarakat. "Teknologi bisa mempengaruhi pola konsumsi. Ekonomi kita beberapa tahun ini sektor jasa tumbuh cukup tinggi. Ini ada hubungannya dengan generasi milenial yang memiliki daya beli dan mengubah pola pikir," kata Sri Mulyani.

Persepsi mengenai keberhasilan kini juga sudah berubah. Dulu menurut seseorang dinyatakan berhasil ketika telah memiliki rumah dan mobil. "Tapi sekarang konsep mengenai mobilitas itu luar biasa. Bukan tentu harus memiliki tapi bisa *sharing*. Kita bicara masalah telekomunikasi, zaman sudah meminta," ucapnya. Bahkan, Sri Mulyani menggambarkan, saat ini orang terkaya di dunia tidak lagi dikuasai oleh pebisnis yang mengolah sumber daya alam. Tapi kini dikuasai oleh orang yang mampu memanfaatkan teknologi. Seperti *Bill Gates* dengan *Microsoft*, *Mark Zuckerberg* dengan *Facebook*, *Jack Ma* dengan *Alibaba*. Semua itu menjadi bukti bila saat ini sedang terjadi pergeseran ekonomi. Atau dia sebut dengan revolusi

industri tahap keempat. Di mana teknologi memiliki peran terhadap tatanan perekonomian ke depan.

### **2.2.5. Indikator Ekonomi Keluarga**

1. Strata ekonomi, terdiri dari tiga tingkat yaitu,
  - a. Ekonomi keluarga mampu, mempunyai kemudahan-kemudahan dari dukungan perekonomian yang mapan di dalam mencukupi kebutuhannya dan juga di dalam mendidik anak-anaknya. Ukuran atau kriteria yang bisa dipakai untuk menggolongkan anggota masyarakat ke dalam suatu lapisan adalah ukuran kekayaan, ukuran kekuasaan, ukuran kehormatan dan ukuran ilmu pengetahuan.
  - b. Ekonomi keluarga sedang, status golongan ini dapat hidup di tengah-tengah masyarakat yang macam-macam, di dalam golongan ini seseorang tidak berlebihan dalam membelanjakan hartanya juga tidak kekurangan dalam mencukupi kebutuhan keluarganya
  - c. Ekonomi yang tidak mampu, yaitu status ekonomi yang lemah biasanya status ini kebanyakan berasal dari pedesaan dan juga daerah pemukiman masyarakat yang tertinggal.

#### 2. pengeluaran dan pemenuhan kebutuhan keluarga

Kriteria yang baik yaitu apabila pengeluaran tidak lebih besar dari pemenuhan kebutuhan.

### 3. Penghasilan keluarga

Jumlah pendapatan yang diterima oleh para anggota keluarga yang berasal dari usaha itu sendiri; misalnya berdagang, bertani, membuka usaha sebagai wiraswastawan.

### 2.3. Penelitian Terdahulu

**Tabel 2.1** Penelitian terdahulu

No	Judul Penelitian dan Tahun	Variabel	Metode Penelitian	Kesimpulan
1	Pengaruh penggunaan <i>smartphone</i> terhadap nilai akademik mahasiswa (Naova Maria: 2013)	X : Pengguna <i>Smartphone</i> Y : Indeks Perestasi	Populasi yang digunakan pada penelitian ini adalah mahasiswa/i Universitas Bina Nusantara yang saat ini masih menjalani perkuliahan. Dari populasi tersebut, sampel yang diambil adalah mahasiswa/i yang saat ini sedang menjalani perkuliahan di semester 4. Jumlah sampel yang diambil sebanyak 60 responden.  Alat yang digunakan untuk pengumpulan data	(1) mahasiswa/i yang dijadikan sample terbatas pada mahasiswa/i yang berada di semester 4 Universitas Bina Nusantara; (2) penggunaan <i>Smartphone</i> yang dimaksud adalah penggunaan <i>smartphone</i> dalam menunjang proses pembelajaran, tidak termasuk faktor-faktor lainnya; (3) dikarenakan keterbatasan waktu yang dimiliki peneliti, jumlah data yang diperoleh

Tabel Lanjutan...

No	Judul Penelitian dan Tahun	Variabel	Metode Penelitian	Kesimpulan
			<p>adalah kuesioner. Kuesioner yang dibagikan terdiri dari empat pertanyaan. Pengumpulan data menggunakan skala ordinal, skala interval, dan skala Likert.</p>	<p>hanya dari 60 responden dan jumlah ini masih relatif kecil jika dibandingkan dengan yang seharusnya.</p>
2	<p>Dampak Bisnis Online Dan Lapangan Pekerjaan Terhadap Peningkatan Pendapatan Masyarakat (Rosinta Romauli Situmeang: 2018)</p>	<p>X1: bisnis online X2: lapangan kerja Y: peningkatan pendapatan masyarakat</p>	<p>Penelitian ini merupakan Penelitian jenis deskriptik kuantitatif dengan sifat penelitian eksplanatory. Sifat penelitian eksplatory yaitu bertujuan menjelaskan kedudukan variabel yang diteliti serta hubungan antara variabel dengan variabel yang lain. Kuesioner yang digunakan skala pengukuran dengan metode skala likert</p>	<p>Bisnis online dan lapangan pekerjaan secara simultan berpengaruh positif dengan signifikan terhadap peningkatan pendapatan masyarakat pada jasa Bisnis Online Transportasi Grab Di Kota Medan, dimana bisnis online merupakan faktor yang paling dominan dalam mempengaruhi peningkatan pendapatan. variabel peningkatan pendapatan dapat</p>

Tabel Lanjutan...

No	Judul Penelitian dan Tahun	Variabel	Metode Penelitian	Kesimpulan
				dijelaskan oleh variabel bisnis online dan lapangan pekerjaan dengan 61,1% sisanya 38,9% dijelaskan oleh variabel independen lain yang tidak diteliti
3	Penggunaan <i>Smartphone</i> dalam interaksi sosial dikalangan remaja awal (Faruq Makawi. Af) 2016	X : Penggunaan <i>Smartphone</i> Y : Interaksi Sosial	Data yang digunakan dalam penelitian adalah data kuantitatif yang didukung oleh data kualitatif. Data kuantitatif dilakukan dengan metode survey, yaitu melalui kuesioner sebagai instrumen utama penelitian. Sedangkan data kualitatif sebagai pendukung penelitian melalui wawancara untuk mendapatkan keterangan tambahan dari responden	Penggunaan <i>Smartphone</i> dalam proses belajar menunjukkan bahwa sebagian besar siswa menggunakan <i>Smartphone</i> untuk belajar. Siswa memanfaatkan <i>Smartphone</i> untuk melakukan kegiatan belajar kelompok. Pada komponen penggunaan <i>Smartphone</i> dalam intraksi sosial menunjukkan bahwa sebagian besar siswa menggunakan grub di media sosial (facebook,

Tabel Lanjutan...

No	Judul Penelitian dan Tahun	Variabel	Metode Penelitian	Kesimpulan
				twitter, dll.) untuk berbagai pengetahuan dan informasi, menggunakan <i>fitur</i> messenger untuk memberi informasi pada teman. Sebagian besar siswa juga lebih sering berkomunikasi lewat <i>Smartphone</i> melalui jejaring sosial daripada berkomunikasi secara langsung, karena siswa beranggapan bahwa menggunakan <i>Smartphone</i> siswa lebih banyak teman.
4	Pengaruh Status Sosial Ekonomi Orang Tua Terhadap Sikap Kewirausahaan (Dina Ramadhanti,	X1: Status sosial ekonomi Orang Tua Y1: Sikap Kewirausahaan	Metode penelitian yang dilakukan adalah metode explanatory survey. Jenis penelitian ini adalah penelitian yang berupa deskriptif dan verifikatif. Pengertian deskriptif ini	Status social ekonomi orang tua SMKN 11 Bandung di nilai baik. Tingkat pendidikan orang tua merupakan indikator yang memiliki nilai tertinggi. Sedangkan indicator



Tabel Lanjuta.

No	Judul Penelitian dan Tahun	Variabel	Metode Penelitian	Kesimpulan
	Hari Mulyadi Dan Girang Razati) (2016)		mempunyai maksud untuk mengetahui gambaran secara keseluruhan mengenai pengaruh status social ekonomi orang tua terhadap sikap kewirausahaan siswa kelas X Jurusan Pemasaran SMKN 11 Bandung. Sedangkan penelitian verifikatif menguji kebenaran dari suatu hipotesis yang dilakukan melalui pengumpulan data di lapangan.	tingkat pekerjaan memiliki nilai terendah pada siswa kelas X SMKN 11 Bandung.  Status sosial ekonomi orang tua mempunyai pengaruh positif terhadap sikap kewirausahaan dengan pengaruh yang kuat. Hal ini menunjukkan bahwa semakin baik status social ekonomi orang tua, maka semakin baik pula menerapkan sikap kewirausahaan pada diri siswa.
5	Pengaruh E-Commerce Terhadap Peningkatan Pendapatan Usaha Mikro Kecil Dan Menengah Di	X: Electronic commerce (E-commerce)  Y: Peningkatan pendapatan	Data yang digunakan adalah dengan menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dengan penelitian studi kasus yang dipergunakan untuk mengumpulkan ,	Pariabel e-commerce (X) berpengaruh signifikan terhadap variabel pendapatan (Y) UMkM binaan RKB BNI kota padang. Dengan dibuktikan nilai signifikan e-commerce

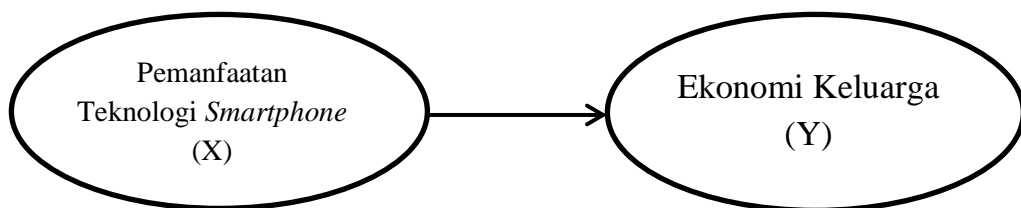
Tabel Lanjuta.

No	Judul Penelitian dan Tahun	Variabel	Metode Penelitian	Kesimpulan
	Kota Padang (Helmalia dan Afrinawati 2018)		mwngholah, dan kemudian menyajikan data observasi agar pihak lain dapat dengan mudah memahami objek dari penelitian tersebut. Setelah data terkumpul, selanjutnya data akan dianalisis dengan aplikasi yaitu spss.	secara parsial dari uji signifikan parametrik individu

Sumber Data : Jurnal dan Skripsi

#### 2.4. Kerangka Kopsseptual

Berdasarkan landasan teori yang di jelaskan di atas, maka kerangka konseptual dapat digambarkan sebagai berikut:



**Gambar 2.1** : Kerangka Konseptual

## 2.5. Hipotesis

Hipotesis adalah dugaan sementara yang kebenarannya perlu di uji. Untuk menguji kebenarannya, diperlukan data yang kemudian diolah dan dihitung menggunakan statistik, dengan tujuan memperoleh kesimpulan bahwa apakah hipotesis yang digunakan diterima atau ditolak.

### 1. Hipotesis Alternatif ( $H_a$ )

Ada pengaruh positif antara pemanfaatan teknologi *Smartphone* terhadap tingkat ekonomi keluarga di Kecamatan Wara Kota Palopo

### 2. Hipotesis Nol ( $H_0$ )

Tidak ada pengaruh negatif antara pemanfaatan teknologi *Smartphone* terhadap tingkat ekonomi keluarga di Kecamatan Wara Kota Palopo

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1. Desain Penelitian**

Pada dasarnya penelitian adalah suatu kegiatan untuk mendapatkan informasi/data yang sangat berguna untuk mengetahui sesuatu hal, memecahkan suatu masalah atau untuk kepentingan pengembangan ilmu pengetahuan. Penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif, yaitu penelitian yang mendapatkan data dalam berbentuk angka.

Penelitian ini dilakukan di Kecamatan Wara dengan responden warga Wara dengan cara menggunakan kuesioner dan wawancara untuk mengetahui jawaban responden terkait hubungan antara variabel independen atau bebas (X) terhadap variabel dependen atau terikat (Y). Dalam keputusan ini, variabel independen adalah pengaruh *smartphone* sedangkan variabel dependen tingkat ekonomi masyarakat.

#### **3.2. Lokasi dan Waktu Penelitian**

Lokasi dalam penelitian ini adalah di Kecamatan Wara, Kota Palopo. Sedangkan waktu penelitian diperkirakan kurang lebih 2 (dua) bulan.

#### **3.3. Populasi dan Sampel**

Populasi dalam Penelitian ini yaitu masyarakat (keluarga) Kecamatan Wara Kota Palopo, Sedangkan sampel penelitian adalah sejumlah keluarga yang merupakan representasi/perwakilan dari populasi yang akan diteliti. Adapun jumlah yang

dimaksud adalah 6.183 keluarga dengan sampel sebanyak 98 keluarga, untuk mendapatkan sampel dan representatif atau mewakili populasi, maka dalam penentuan sampel penelitian ini digunakan rumus Slovin dalam Amos (2014) sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{1 + (N \times e^2)}$$

$$n = \frac{6183}{1 + (6183 \times 0,1^2)} = 98$$

Dimana :            n = Ukuran sampel

                      N = Ukuran populasi

                      e = Ketidakteelitian karena kesalahan pengambilan sampel yang ditolelir (peneliti memilih 10% atau 0,1)

### **3.4. Jenis dan Sumber Data**

#### **1. Jenis Data**

Jenis data yang akan digunakan dalam Penelitian ini adalah data kuantitatif. Yaitu jenis data yang berbentuk angka-angka sehingga dapat dihitung, yang diperoleh dari hasil pembagian angket yang sesuai dengan masalah yang diteliti

#### **2. Sumber Data**

Sumber data yang digunakan adalah sumber data primer, yaitu data yang diperoleh langsung dari objek penelitian, yaitu dari kuesioner (angket penelitian) dan

wawancara Masyarakat Di Kecamatan Wara Palopo. Dan sumber data sekunder, yaitu data-data yang diperoleh dari Kecamatan Wara Palopo.

### **3.5. Teknik Pengumpulan Data**

#### **1. Wawancara**

Wawancara yaitu teknik ini dilakukan dengan bertatap muka dan tanya jawab kepada responden, dalam hal keluarga yang berada di Kecamatan Wara Kota Palopo. Wawancara memiliki tingkat kemudahan sendiri dibandingkan dengan koesioner karena jika wawancara tidak melakukan perhitungan secara statistika. Meskipun begitu kelemahan yang ada dalam wawancara membutuhkan waktu penelitian yang relatif lama.

#### **2. Kuesioner (Angket)**

Menurut Sugiyono (2016) dalam Muzakkir (2017) koesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan yang ditulis kepada responden untuk dijawab. Kuesioner merupakan metode pengumpulan data yang lebih efisien bila peneliti telah mengetahui dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang diharapkan dari responden. Selain itu kuesioner juga cocok cukup besar dan tersebar di wilayah yang luas.

Berdasarkan untuk pertanyaannya, kuesioner dapat dikategorikan dalam dua jenis, yakni kuesioner terbuka dan kuesioner tertutup. Kuesioner terbuka adalah kuesioner yang memberikan kebebasan kepada objek peneliti untuk menjawab. Sementara itu,

kuesioner tertutup adalah kuesioner yang telah menyediakan pilihan jawaban untuk dipilih oleh objek penelitian (Samuel : 2016)

### **3.6. Variabel Penelitian dan Defenisi Operasional**

#### **1. Klasifikasi variabel**

Variabel atau konstruk dalam penelitian ini, diklasifikasikan berdasarkan fungsi atau kedudukannya, yaitu variabel Eksogen (*exogenous*) memiliki pengaruh terhadap variabel lain adalah Pemanfaatan Teknologi *Smartphone* (X), variabel endogen (*endogenous*) dipengaruhi oleh variabel lain adalah Ekonomi Keluarga (Y).

#### **2. Definisi Oprasional Variabel**

Untuk menentukan operasionalisasi variabel dalam penelitian ini dapat diukur dan memiliki arti yang jelas, sebagai berikut:

- a. Pemanfaatan Teknologi *Smartphone* (X); *Smartphone* adalah perbaruan teknologi komunikasih dari *handphone*. *Smartphone* dibuat agar memudahkan manusia dalam mengelola serta mengembangkan pemikirannya melalui berbagai fitur yang di sediakan. Biasanya seperti akses informasi, estimasi, akses lokasi, layanan, pendaftaran dan lapak untuk menjual dan lain sebagainya.

1)  $X_1$ , Pengetahuan tentang *smartphone* adalah telpon gengam yang mempunyai kemampuan dengan penggunaan dan fungsi yang menyerupai computer. *Smartphone* juga mampu menunjang interaksi sosial manusia

melalui manusia *networking* atau jejaring sosial seperti *whatsapp*, *facebook* dan *twitter*.

- 2)  $X_2$ , fitur internet pada *smartphone* adalah sebagai salah satu tempat untuk mengakses informasi, berbagi sumber daya atau data, dan dapat menyiarkan dan mengakses secara langsung baik itu berita dan bertukar data dengan internet online ke seluruh dunia.
  - 3)  $X_3$ , memanfaatkan fitur internet pada *smartphone* untuk berbisnis yaitu penggunaan fitur *smartphone* juga dapat di manfaatkan untuk berbisnis baik bisnis utama maupun bisnis tambahan agar dapat menambah incom keluarga. Contoh fitur yang digunakan seperti, *Google*, *Facebook*, *Shopee*, *Tokopedia* dan lain-lain.
  - 4)  $X_4$ , Intensitas penggunaan internet adalah lama tidaknya menggunakan fitur internet dalam keseharian.
  - 5)  $X_5$ , *Smartphone* sebagai pertumbuhan ekonomi adalah *Smartphone* tak sekedar untuk konsumsi semata, melainkan sebagai alat produksi dan enabler pertumbuhan ekonomi di berbagai sektor.
- b. Ekonomi Keluarga (Y); adalah Ekonomi adalah kegiatan manusia yang berhubungan dengan produksi, distribusi, dan konsumsi. Atau sebagai ilmu yang berhubungan tentang sumber daya material seseorang, masyarakat, dan Negara untuk meningkatkan kesejahteraan.



- 1) Y<sub>1</sub>, Strata ekonomi; yaitu Ekonomi keluarga mampu, mempunyai kemudahan-kemudahan dari dukungan perekonomian yang mapan di dalam mencukupi kebutuhannya dan juga di dalam mendidik anak-anaknya. Ekonomi keluarga sedang, status golongan ini dapat hidup di tengah-tengah masyarakat yang macam-macam, di dalam golongan ini seseorang tidak berlebihan di dalam membelanjakan hartanya juga tidak kekurangan di dalam mencukupi kebutuhan keluarganya. Ekonomi yang tidak mampu, status ini kebanyakan berasal dari pedesaan dan juga daerah pemukiman masyarakat yang tertinggal.
- 2) Y<sub>2</sub>, Pengeluaran dan pemenuhan kebutuhan keluarga; Kriteria yang baik yaitu apabila pengeluaran tidak lebih besar dari pemenuhan kebutuhan.
- 3) Y<sub>3</sub>, Penghasilan keluarga; adalah jumlah pendapatan yang diterima oleh para anggota keluarga yang berasal dari usaha itu sendiri; misalnya berdagang, bertani, membuka usaha sebagai wiraswastawan.

Variabel-variabel penelitian tersebut di atas, diukur dengan skala *Likert* atau skala *Sumatif* (Sugiyono, 2011), model pengukuran ini digunakan karena unit analisis penelitian ini adalah masyarakat (keluarga) yang menyangkut pendapat dan persepsi responden terhadap suatu permasalahan yang dinilai dan mempunyai hubungan dengan penelitian ini.

Kuesioner yang digunakan didesain berdasarkan skala model *likert* yang berisi sejumlah pernyataan yang menyatakan objek yang akan di ungkap/diteliti. Kuesioner skala model *likert* yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada lima alternatif

jawaban. Jawaban pertanyaan hanya merupakan peringkat dan angka-angka tersebut hanya merupakan simbol peringkat, tidak mengekspresikan jumlah (Noor, 2011).

### 3.7. Instrumen Penelitian

#### 1. Uji validitas

Uji validitas adalah pengujian yang dilakukan guna mengetahui seberapa cermat suatu instrumen dalam mengukur apa yang ingin diukur (Duwi, 2010). Dalam penelitian ini uji validitas kuesioner dengan menggunakan metode *pearson correlation*, yaitu mengkorelasikan antara skor item dengan skor total instrumen dan dengan metode *corrected item-total correlation* yaitu dengan mengkorelasikan tiap item dengan skor total kemudian hasil dikoreksi agar tidak *over* estimasi (Duwi, 2010). Selanjutnya, untuk mengetahui apakah suatu item valid atau gugur maka dilakukan perbandingan antara koefisien  $r_{hitung}$  dengan koefisien  $r_{tabel}$  untuk *degree of freedom* ( $df$ ) =  $n-2$  dan  $\alpha = 5\%$ , dimana  $n$  adalah jumlah sampel. Setelah itu, membuat kesimpulan dengan cara membandingkan nilai  $r_{hitung}$  dengan  $r_{tabel}$ . Kriterianya jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$ , item instrumen dinyatakan valid (Rahmat, 2013). Untuk menguji valid tidaknya pernyataan dapat dilakukan melalui program computer *Excel Statistic Analysis & SPSS*.

#### 2. Uji reliabilitas

Reliabilitas adalah indeks yang menunjukkan sejauh mana suatu alat ukur dapat dipercaya atau diandalkan (Noor, 2011). Keandalan pengukuran menggunakan *Alfa Cronbach* adalah koefisien keandalan yang menunjukkan seberapa baik item/butir

dalam suatu kumpulan secara positif berkorelasi satu sama lain. Suatu konstruk atau variabel dikatakan reliabel jika memberikan nilai *alpha* lebih besar dari 0,60 (Noor, 2011). Pengujian reliabilitas dalam penelitian ini dilakukan dengan melihat nilai *Alpha Cronbach* yang dilakukan sekaligus untuk semua item pernyataan.

### 3.8. Analisis Data

#### 1. Regresi Linier Sederhana

Regesi linier sederhana (Rahayu:2018) merupakan suatu prosedur untuk mendapatkan hubungan matematis dalam bentuk persamaan antara variabel bebas (pemanfaatan teknologi *smartphone*) dengan variabel terikat (ekonomi keluarga).

Rumus untuk menghitung linier sederhana adalah:  $Y=a + bX$

Keterangan:

$Y$ = Variabel dependen (ekonomi keluarga)

$a$ = Konstanta (nilai  $Y$  apabila  $X=0$ )

$b$ = Koefisien regresi (nilai peningkatan atau penurunan)

$X$ = Variabel independen (penggunaan *smartphone*)

#### 2. Uji Parsial (Uji T)

Uji T pada dasarnya menunjukkan seberapa jauh pengaruh satu variabel penjelasan/independen secara individual dalam menerangkan variasi dependen (Ghozali, 2013). Uji statistic T digunakan untuk menguji signifikansi hubungan antara variabel  $X$  (Pemanfaatan Teknologi *Smartphone*) benar-benar berpengaruh terhadap  $Y$ , (Ekonomi Keluarga) secara terpisah atau parsial.

Dasar pengambilan keputusan adalah dengan menggunakan angka probabilitas signifikansi, yaitu :

- 1) Apabila angka probabilitas signifikansi  $> 0,05$  , maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak.
- 2) Apabila angka probabilitas signifikansi  $< 0,05$  , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

## BAB IV

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 4.1. Hasil Penelitian

##### 4.1.1. Deskripsi Data

Deskripsi data pada penelitian ini akan mendeskripsikan data yang diperoleh dalam penelitian yang berguna untuk memberikan informasi dari sekelompok data. Data hasil penelitian diperoleh dari kuesioner yang disebarkan kepada responden di Masyarakat Kecamatan Wara Kota Palopo.

##### 4.1.1.1. Deskripsi Karakteristik Responden

Karakteristik Responden yang diamati dalam penelitian ini adalah: Jenis kelamin, Usia, Pendidikan, Pekerjaan. Deskripsi karakteristik sebagai berikut.

#### 1. Deskripsi Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Dari hasil koesioner yang disebarkan dapat diketahui jumlah responden berdasarkan jenis kelamin yang ada pada tabel 4.1 berikut ini.

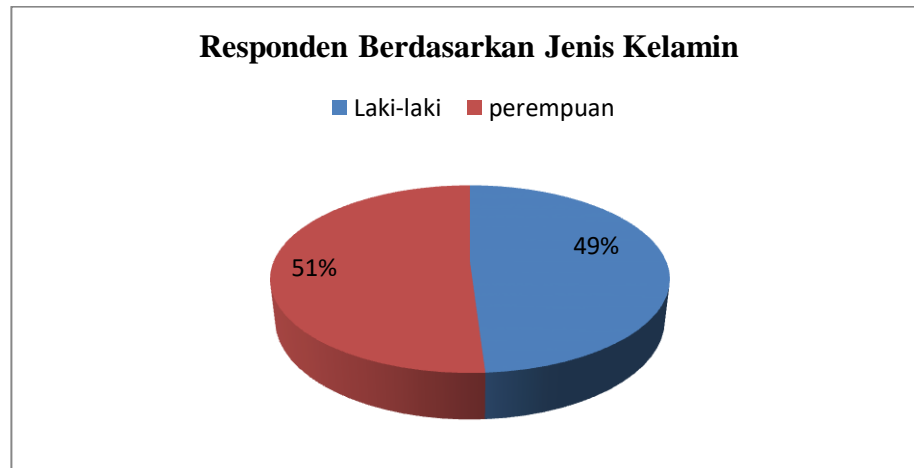
**Tabel 4.1** Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelaminm

<b>Jenis Kelamin</b>	<b>jumlah</b>	<b>Persentase %</b>
Laki-laki	48	49%
perempuan	50	51%
<b>total</b>	<b>49</b>	<b>100%</b>

Sumber: Data Primer Diolah 2020

Berdasarkan tabel di atas maka dapat dilihat bahwa mayoritas responden masyarakat di Kecamatan Wara Kota Palopo. Menunjukkan bahwa responden

perempuan jauh lebih banyak dibandingkan responden laki-laki. Responden laki-laki hanya sebesar 49%, sedangkan responden perempuan sebesar 51%.



**Gambar 4.1** Presentasi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

## 2. Karakteristik Responden Berdasarkan Usia

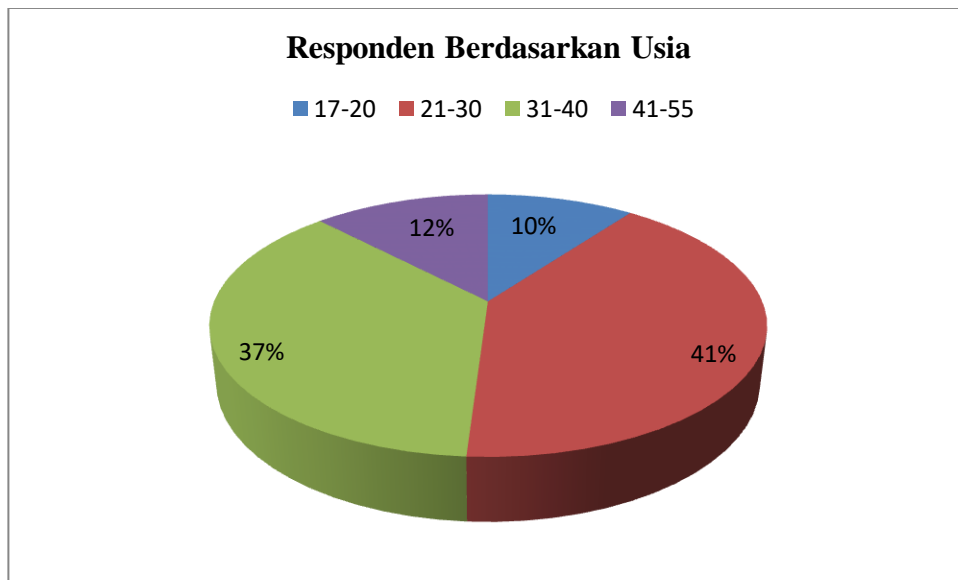
Dari hasil kuesioner yang disebarakan dapat diketahui jumlah responden berdasarkan usia yang dapat dilihat pada tabel 4.2 berikut ini:

**Tabel 4.2** Karakteristik Responden Berdasarkan Usia

Umur	Jumlah	Persentase (%)
17-20	10	10%
21-30	40	41%
31-40	36	37%
41-55	12	12%
<b>Total</b>	<b>98</b>	<b>100%</b>

Sumber: Data Primer Diolah 2020

Tabel di atas menjelaskan bahwa responden terbanyak berada pada kisaran usia 21-30 tahun sebanyak 41%, kemudian kisaran usia 31-40 tahun sebanyak 37%, lalu kisaran usia 41-55 tahun sebanyak 12%, dan yang terakhir kisaran usia 17-20 tahun yang hanya sebanyak 10%. Hal ini menunjukkan bahwa masyarakat Kecamatan Wara Kota Palopo memiliki usia yang cukup beragam namun masih berada pada usia yang produktif.



**Gambar 4.2** Karakteristik Responden Berdasarkan Usia

### 3. Karakteristik Responden Berdasarkan Pendidikan

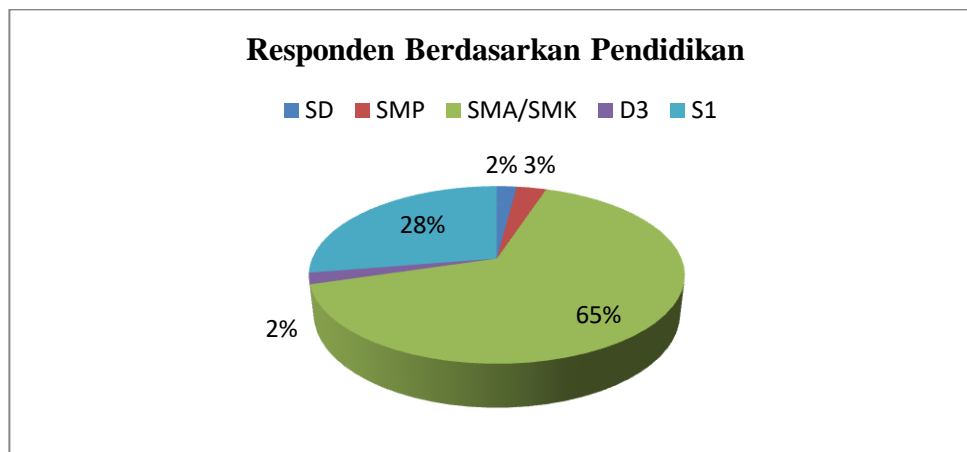
Dari hasil kuesioner yang disebarkan dapat diketahui jumlah responden berdasarkan Pendidikan yang dapat dilihat pada tabel 4.3 berikut ini:

**Tabel 4.3** Karakteristik Responden Berdasarkan Pendidikan

<b>Pendidikan</b>	<b>Jumlah</b>	<b>Persentase (%)</b>
SD	2	2%
SMP	3	3%
SMA/SMK	64	65%
D3	2	2%
S1	27	28%
<b>Total</b>	<b>98</b>	<b>100%</b>

Sumber: Data Primer Diolah 2020

Tabel di atas menunjukkan bahwa jumlah responden dengan tingkat pendidikan Sd sebanyak 2%, SMP sebanyak 3%, Kemudian lulusan SMA/SMK sebanyak 65%, Diploma sebanyak 2% dan S1 sebanyak 28%.

**Gambar 4.3** Karakteristik Responden Berdasarkan Pendidikan

#### 4. Karakteristik Responden Berdasarkan Pekerjaan

Dari hasil kuesioner yang disebarkan dapat diketahui jumlah responden berdasarkan Pendidikan yang dapat dilihat pada tabel 4.3 berikut ini:

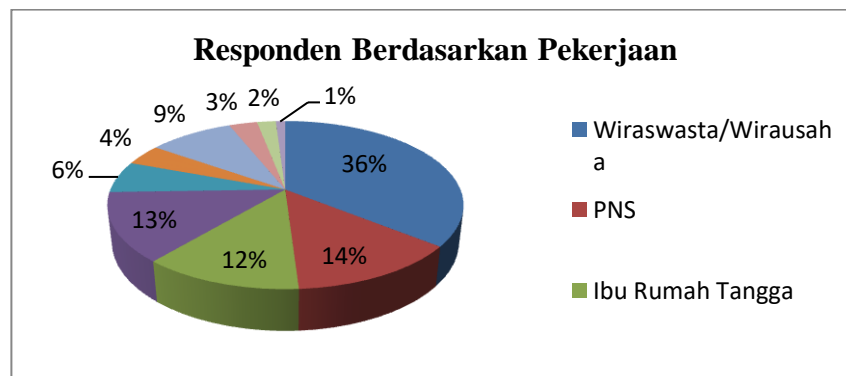


**Tabel 4.4** Karakteristik Responden Berdasarkan Pekerjaan

<b>Pekerjaan</b>	<b>Jumlah</b>	<b>Presentasi (%)</b>
Wiraswasta/Wirausaha	35	36%
PNS	13	14%
Ibu Rumah Tangga	12	12%
Karyawan Swasta	13	13%
Honoror	6	6%
Jualan online	4	4%
Pelajar	9	9%
Aparatur Sipil Negara	3	3%
Menjahit	2	2%
Guru	1	1%
<b>Total</b>	<b>98</b>	<b>100%</b>

Sumber: Data Primer Diolah 2020

Berdasarkan tabel di 4.4 dapat diketahui bahwa jumlah responden dengan pekerjaan Wiraswasta/Wirausaha adalah sebesar 36%, PNS sebesar 14%, Ibu rumah tangga 12%, Karyawan Swasta 13%, Honoror sebesar 6%, Jualan online 4%, pelajar 9%, aparatur sipil negara 3%, menjahit 2% dan guru 1%.

**Gambar 4.4** Karakteristik Responden Berdasarkan Pekerjaan

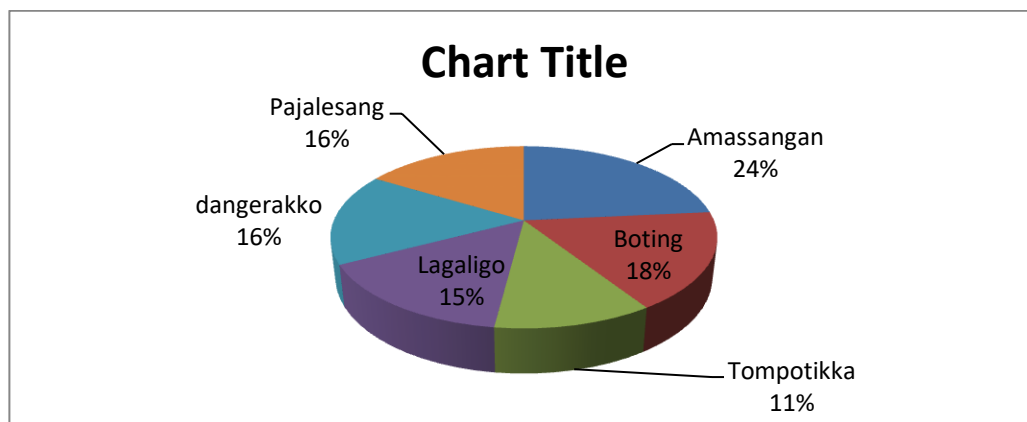
#### 4. Karakteristik Responden Berdasarkan Kelurahan

Dari hasil kuesioner yang disebarkan dapat diketahui jumlah responden berdasarkan Pendidikan yang dapat dilihat pada tabel 4.5 berikut ini:

**Tabel 4.5** Karakteristik Responden Berdasarkan Pekerjaan

No	Nama Kelurahan	Jumlah KK	Jumlah Responden
1	Amassangan	1016	24
2	Boting	1537	18
3	Tompotikka	848	11
4	Lagaligo	858	15
5	dangerakko	834	16
6	Pajalesang	1090	16
<b>Jumlah</b>		<b>6183</b>	<b>98</b>

Sumber: Data Primer Diolah 2020



**Gambar 4.5** Karakteristik Responden Berdasarkan Kelurahan

#### 4.1.1.2. Deskripsi Variabel

Dekripsi data variabel merupakan gambaran tanggapan karyawan terhadap variabel penelitian. Setelah melakukan penelitian terhadap 98 responden. Responden dapat memberi jawaban pada rentang angka 1-5, dengan ketentuan sebagai berikut:

**Tabel 4.6.** Penentu Jawaban Koesioner

Alternatif Jawaban	Bobot Nilai
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Ragu-Ragu /Netral ( R )	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Sumber: Data Primer Diolah 2020

#### 1. Deskripsi Variabel Pemanfaatan Teknologi Smartphone (X)

**Tabel 4.7** Deskripsi Variabel Pemanfaatan Teknologi Smartphone (X)

No	Pernyataan	Skor					Nilai Indeks
		STS	TS	N	S	SS	
		1	2	3	4	5	
1	Pengetahuan tentang smartphone sangat dibutuhkan dan membantu kelancaran usaha ekonomi keluarga.	1	11	19	44	23	371
2	Aplikasi internet pada smartphone memudahkan saya dalam mengelola serta mengembangkan pemikiran saya dalam mengakses informasi.			11	50	37	418
3	Saya sangat sering menggunakan aplikasi smartphone untuk berbisnis dan dapat		1	20	53	24	394

	memberikan nilai ekonomi						
4	Intensitas penggunaan smartphone untuk mengakses informasi disesuaikan dengan kebutuhan bisnis saya.		6	15	28	49	414
5	Ekonomi keluarga saya di era moderen sekarang ini sangat dipengaruhi oleh teknologi smartphone	1	9	11	44	33	393
<b>Jumlah</b>							1.990
<b>Rata-Rata (Mean)</b>							398

Sumber: Data Primer (Kuesioner), Diolah 2020

Berdasarkan tabel 4.7 dapat diketahui bahwa tanggapan responden terhadap variabel pemanfaatan teknologi smartphone lebih dominan

## 2. Deskripsi Variabel Ekonomi Keluarga (Y)

**Tabel 4.8** Deskripsi Variabel Ekonomi Keluarga (Y)

No	Pernyataan	Skor					Nilai Indeks
		STS	TS	N	S	SS	
		1	2	3	4	5	
1	Dalam ekonomi keluarga saya, teknologi smartphone hanya dapat membantu kelancaran usaha bagi ekonomi keluarga mampu saja.	3	26	39	27	3	295
2	Banyaknya pengeluaran saya dalam ekonomi keluarga dikarenakan banyaknya kebutuhan yang harus dipenuhi termasuk teknologi smartphone.		10	26	42	20	366
3	Hadirnya teknologi smartphone dalam		6	20	49	23	383

	ekonomi keluarga dapat memperlancar kegiatan usaha saya						
<b>Jumlah</b>							<b>1.044</b>
<b>Rata-Rata (Mea)</b>							<b>348</b>

Sumber: Data Primer (Kuesioner), Diolah 2020

#### 4.1.2. Pengujian Hipotesis

##### 4.1.2.1. Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk mengetahui valid/sah atau tidaknya suatu kuesioner. Item kuesioner dikatakan valid jika  $r_{hitung} >$  dari  $r_{tabel} (n-2)$ . Sampel yang digunakan untuk uji validitas sebanyak 98 sampel. Hasil pengujian dapat dilihat pada tabel berikut ini.

**Tabel 4.9** Hasil uji validitas

No.	Item kuesioner	$R_{hitung}$	$R_{tabel} (\alpha 5\%)$	Keterangan
<b>Pemanfaatan Teknologi Smartphone</b>				
1	X <sub>1</sub> .P <sub>1</sub>	0,357	0,1986	Valid
2	X <sub>1</sub> .P <sub>2</sub>	0,282	0,1986	Valid
3	X <sub>1</sub> .P <sub>3</sub>	0,515	0,1986	Valid
4	X <sub>1</sub> .P <sub>4</sub>	0,450	0,1986	Valid
5	X <sub>1</sub> .P <sub>5</sub>	0,562	0,1986	Valid
<b>Ekonomi Keluarga</b>				
1	X <sub>2</sub> .P <sub>1</sub>	0,717	0,1986	Valid
2	X <sub>2</sub> .P <sub>2</sub>	0,811	0,1986	Valid
3	X <sub>2</sub> .P <sub>3</sub>	0,756	0,1986	Valid

Sumber: Data Primer (*Output SPSS*) yang diolah, 2020

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa seluruh item pernyataan di atas memiliki  $r_{hitung}$  yang lebih besar ( $>$ ) dari  $r_{tabel}$ . Dengan jumlah responden 98 keluarga, maka *degree of freedom* ( $df$ ) =  $n-2 = 98-2 = 96$ . Angka ini disesuaikan dengan dengan  $r_{tabel}$  96 pada taraf signifikansi 5%, maka ditemukan nilai sebesar 0,1986 yang berarti semua pernyataan tersebut di atas dinyatakan valid untuk digunakan sebagai instrument dalam penelitian ini atau dapat digunakan untuk mengukur variabel yang akan diteliti.

#### 4.1.2.2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas adalah indeks yang menunjukkan sejauh mana suatu alat ukur dapat dipercaya atau diandalkan (Noor, 2011). Suatu konstruk atau variabel dikatakan reliabel jika memberikan nilai *alpha* lebih besar dari 0,60 (Noor, 2011). Hasil pengujian dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 4.10** Reliabilitas  
**Pemanfaatan Teknologi Smartphone**

Cronbach's Alpha	N of Items
.603	5

Sumber: Data primer (*Output SPSS*) yang diolah, 2020

#### **Ekonomi Keluarga**

Cronbach's Alpha	N of Items
.685	3

Sumber: Data primer (*Output SPSS*) yang diolah, 2020

Berdasarkan tabel 4.10 dapat dilihat nilai *Cronbach's Alpha* dari semua item instrumen tersebut lebih besar dari 0,60. Sehingga dapat disimpulkan bahwa semua indikator pengukur variabel dari kuesioner atau angket yang digunakan sudah reliabel dan layak digunakan untuk mengumpulkan data.

#### 4.1.2.3. Analisis Regresi Linear Sederhana

Hasil uji regresi linear sederhana dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.11** Hasil Linear Sederhana

Coefficients <sup>a</sup>						
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	
	B	Std. Error	Beta			
1	(Constant)	6.348	1.507		4.212	.000
	Pemanfaatan Teknologi Smartphone	.214	.075	.280	2.856	.005

a. Dependent Variable: Ekonomi Keluarga

Sumber: Data primer (*Output SPSS*) yang diolah, 2020

Setelah memperoleh hasil data tabel 4.8, maka persamaan regresi linear sederhana dapat dirumuskan sebagai berikut:

$$Y=6,348+0,214X$$

Keterangan

Y= Variabel dependen (ekonomi keluarga)

a= Konstanta

b= Koefisien regresi (nilai peningkatan atau penurunan)

X= Variabel independen (penggunaan smartphone)

Berdasarkan persamaan tersebut, maka dapat digunakan untuk memprediksi besarnya tingkat ekonomi keluarga (Y) di Kecamatan Wara Kota Palopo apabila memanfaatkan teknologi *smartphone* (X). Berdasarkan tabel 4.11 diketahui nilai  $t_{hitung}$  pemanfaatan teknologi *smartphone* (X) adalah 2,856, sementara nilai  $t_{tabel}$  dengan derajat bebas  $98-2=96$  adalah 0,1986. Dapat disimpulkan bahwa hubungan antara variabel pemanfaatan teknologi *smartphone* terhadap ekonomi keluarga adalah linear. Artinya pengujian regresi hipotesis selanjutnya, dapat dilakukan dengan regresi sederhana.

#### 4.1.2.4. Uji T

Pengambilan keputusan uji t parsial dalam analisis regresi adalah jika signifikan (sig) < probabilitas 0,05 atau  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , maka ada pengaruh variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y) atau hipotesis diterima. Sebaliknya jika nilai signifikan (sig) > probabilitas 0,05 atau  $t_{hitung} < t_{tabel}$ , maka tidak ada pengaruh variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y) atau hipotesis ditolak.

**Tabel 4.12** Hasil Linear Sederhana

Coefficients <sup>a</sup>						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	6.348	1.507		4.212	.000
	Pemanfaatan Teknologi Smartphone	.214	.075	.280	2.856	.005

a. Dependent Variable: Ekonomi Keluarga

Sumber: Data primer (*Output SPSS*) yang diolah, 2020



Pada variable tipe pemanfaatan teknologi *smartphone* nilai  $t_{hitung}$  sebesar 2,856, dengan  $df = n-k-1$ , ( $98-2-1=95$ ), dimana  $k$  adalah jumlah variabel, sehingga dapat diketahui nilai  $t_{tabel}$  1,985 dimana  $2,856 > 1,985$  maka nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , yang berarti variabel pemanfaatan teknologi *smartphone* berpengaruh positif terhadap ekonomi keluarga. Kemudian angka probabilitas signifikansi untuk variabel tipe kepribadian sebesar 0,005 dimana  $0,005 < 0,05$ , maka pemanfaatan teknologi *smartphone* berpengaruh signifikan terhadap ekonomi keluarga.

#### **4.2. Pembahasan hasil Penelitian**

Berdasarkan hasil penelitian di atas diketahui bahwa pengaruh pemanfaatan teknologi *smartphone* terhadap tingkat ekonomi keluarga di Kecamatan Wara Kota Palopo disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang positif antara pemanfaatan teknologi *smartphone* dan ekonomi keluarga di Kecamatan Wara Kota Palopo. Hal ini juga terbukti dari hasil analisis data dengan melakukan uji hipotesis (t) dihasilkan pengaruh pemanfaatan teknologi *smartphone* terhadap tingkat ekonomi keluarga maka hipotesis ( $H_0$ ) ditolak, dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima. Hal ini juga diperkuat dengan hasil kuesioner (angket) yang dilakukan bahwa pemanfaatan teknologi *smartphone* berpengaruh kuat terhadap ekonomi keluarga.

Saat ini masyarakat cenderung menggunakan *smartphone* dibandingkan bertatap muka langsung dalam mempromosikan jualan mereka. Banyak orang menganggap bahwa berjualan lewat *smartphone* lebih efisien dari pada bertatap muka langsung. Masyarakat lebih memilih untuk memanfaatkan kemudahan mengakses

internet untuk mencari informasi, berita, dan jual beli barang di bandingkan berinteraksi secara langsung. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada hubungan positif antara pemanfaatan teknologi *smarphone* dalam tingkat pendapatan ekonomi keluarga.

Hasil penelitian ini relevan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Rosinta Romauli Situmeang (2018) dengan judul “Dampak Bisnis Online Dan Lapangan Pekerjaan Terhadap Peningkatan Pendapatan Masyarakat”. Penelitian ini menunjukkan bahwa bisnis *online* dan lapangan pekerjaan secara simultan berpengaruh positif dengan signifikan terhadap peningkatan masyarakat pada jasa bisnis *online*.

## BAB V

### PENUTUP

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang telah dibuktikan baik secara kuantitatif maupun kualitatif mengenai pengaruh pemanfaatan teknologi *smartphone* terhadap tingkat ekonomi keluarga di Kecamatan Wara Kota Palopo. Maka dapat disimpulkan dan disarankan sebagai berikut:

#### 5.1. Simpulan

1. Pemanfaatan teknologi *smartphone* berpengaruh positif terhadap ekonomi keluarga di Kecamatan Wara Kota Palopo. Dapat dilihat dari hasil analisis data dengan melakukan uji hipotesis (t) dihasilkan pengaruh pemanfaatan teknologi *smartphone* terhadap tingkat ekonomi keluarga dengan nilai  $t_{hitung} = 2,856 > t_{tabel} = 1,985$ , maka hipotesis ( $H_0$ ) ditolak, dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima.
2. Pemanfaatan teknologi *smartphone* tidak berpengaruh negatif terhadap ekonomi keluarga di Kecamatan Wara Kota Palopo. nilai  $t_{hitung} = 2,856 > t_{tabel} = 1,985$ , maka hipotesis ( $H_0$ ) ditolak, dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima.

Hal ini menandakan bahwa pemanfaatan *smartphone* memudahkan masyarakat dalam mengelolah serta mengembangkan pemikirannya dalam mengakses informasi, dan menggunakan aplikasi *smartphone* untuk berbisnis. Dan intensitas penggunaan *smartphone* cukup tinggi, untuk mengakses informasi yang disesuaikan dengan kebutuhan bisnis masyarakat.

## 5.2. Saran

Berdasarkan pada hasil pembahasan dan simpulan dari studi penelitian ini, maka berikut ini di sampaikan saran sebagai berikut:

1. Masyarakat di Kecamatan Wara Kota Palopo perlu meningkatkan pemahaman, pengetahuan dan kegunaan akan cara menggunakan pemanfaatan teknologi *smartphone* untuk lebih meningkatkan ekonomi keluarga mereka. Pemanfaatan akan teknologi *smartphone* oleh masyarakat Kecamatan Wara Kota Palopo perlu diarahkan lagi untuk membantu meningkatkan ekonomi keluarga.
2. Bagi pemerintah daerah dijadikan sebagai pertimbangan pengambilan kebijakan pada masyarakat agar menjadikan teknologi *smartphone* sebagai penghasilan penambah ekonomi keluarga mereka.
3. Untuk penelitian kedepannya diharapkan lebih memahami lagi makna, dan menambah kuesionernya mengenai pemanfaatan teknologi *smartphone* terhadap tingkat ekonomi keluarga.

## DAFTAR RUJUKAN

- Abdulah, A. T. B., S. Setyawan, dan M. I. Kom. 2018. Adopsi Teknologi Digital Audio Workstation dengan Pendekatan Difusi Inovasi (Studi Deskriptif Kualitatif tentang Adopsi Teknologi Rekaman Digital pada Studio Rekaman di Kota Solo). *Doctoral dissertation*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Anjarwati, J. 2020. Smartphone (Ponsel Cerdas): Pengertian, Jenis, Merek, Dan Dampak <https://Tekno.foresteract.com/samrtphone>
- Ardi, B. K., dan Subchan. 2015. Peranan Perkembangan Aplikasi *Smartphone* terhadap Pelayanan Perbankan Indonesia. *Jurnal Ekonomi Manajemen Akuntansi*, 21(37).
- Af, F. M. 2016. Penggunaan *Smartphone* dalam interaksi sosial di kalangan remaja awal. *Skripsi*. Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Amin, M. F. 2018. Pengaruh *Smartphone* terhadap prestasi belajar siswa kelas 8 MTs. Walisongo Sugihwaras Bojonegoro. *Doctoral dissertation*, UIN Sunan Ampel Surabaya.
- Djunu, A. (2016). Pemanfaatan Fitur Internet Pada *Smartphone* Oleh Masyarakat (Studi Pada Ibu-Ibu Rumah Tangga Kelurahan Tidore Kecamatan Tahuna Timur). *Acta Diurna Komunikasi*, e-journal “Acta Diurna” Volume V. No. 5.
- Duwi, P. 2010. *Teknik Mudah dan Cepat Melakukan Analisis Data Penelitian dengan SPSS dan Tanya Jawab Ujian Pendarasan*. Gaya Media. Yogyakarta.
- Helmalia dan Afrinawati. (2018). Pengaruh E-Commerce Terhadap Peningkatan Pendapatan Usaha Mikro Kecil Dan Menengah Di Kota Padang. *JEBI (Jurnal Ekono dan Bisnis Islam)*
- Julaikah, E. 2016. Manfaat Teknologi Informasi Di Bidang Bisnis. <https://www.google.com/amp/s/www.kompasiana.com/amp/emijulaikah/manfaat-teknologi-informasi-di-bidang-bisnis>.
- Maria, N. 2013. Pengaruh Penggunaan *Smartphone* terhadap Nilai Akademik Mahasiswa. *ComTech: Computer, Mathematics and Engineering Applications*, 4(2), 652-658.

- Maulana, O. 2019. Pemanfaatan Teknologi Dalam Menunjang Perekonomian. <https://writing-contest.bisnis.com/red/20191201/557/1176620/pemanfaatan-teknologi-dalam-menunjang-perekonomian>
- Mulyani, S. 2017. Teknologi Bisa Pengaruhi Pola Ekonomi. <https://finance.detik.com/berita-ekonomi-bisnis/d-3641642/sri-mulyani-teknologi-bisa-pengaruhi-pola-ekonomi>
- Muzakkir, A. 2017. Pengaruh Pelatihan, Kompensasi dan Motivasi terhadap Prestasi Kerja Karyawan Pada PT. PLN (Persero) Rayon Sinjai. *Skripsi*. Program Studi Manajemen pada Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Universitas Islam Negeri Alauddin. Makassar
- Noor, J. 2011. *Metodologi Penelitian*. Kencana. Jakarta.
- Pawito. 2008. Penelitian Komunikasi kualitatif. PT LKIS Pelangi Aksara. Yogyakarta
- Rahayu. S. 2018. Pengaruh Penggunaan *Smartphone* Terhadap Pemenuhan Informasi Mahasiswa Prodi S1 Ilmu Perpustakaan Fakultas Adab dan Humaniora UIN Ar-Raniry Angkatan 2015. *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.
- Rahmat. 2013. *Statistika Penelitian*. Pusaka Setia. Bandung.
- Ramadhanti, D., Mulyadi, H., & Razati, G. (2016). Pengaruh Status Sosial Ekonomi Orang Tua Terhadap Sikap Kewirausahaan. *Stratigic: Jurnal Pendidikan Manajemen Bisnis*, 16(2), 32-37.
- Ridjalaludin, R., I. A. Ratnamulyani, dan A. A. Kusumadinata. 2017. Pengaruh Penggunaan Layanan Aplikasi Digital *Google Play* Dalam *Smartphone* Terhadap Pemenuhan Kebutuhan Informasi Mahasiswa. *Jurnal Komunikatio*, 2(2).
- Samuel, 2016. Metode Pengumpulan Data Dalam Penelitian <http://ciputrauceo.net/blog/2016/2/18/metode-pengumpulan--data-dalam-penelitian>. 10 juli 2020 (15:41)
- Situmeang, R. R. (2018). Dampak Bisnis Online Dan Lapangan Pekerjaan Terhadap Peningkatan Pendapatan Masyarakat (Studi Kasus Jasa Bisnis Online Transportasi Grab Di Kota Medan). *Asian Journal of Innovation and Entrepreneurship*, 3(03), 319-335.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Manajemen*. Alfabeta. Bandung.

Suryanto. 2015. Pengantar Ilmu Komunikasi. Bandung; CV Pustaka Setia

Taimbowono, D. 2016. Manfaat Penggunaan *Smartphone* Sebagai Media Komunikasi (Studi pada Mahasiswa Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Sam Ratulangi). *E-jurnal Acta Diurna* Vol. V No. 2.

Warni, S. 2016. Peran Teknologi Informasi Dalam Pertumbuhan Ekonomi <https://zahiraccounting.com/id/blog/peran-teknologi-informasi-dalam-pertumbuhan-ekonomi>. 5 April 2016.