




Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta 25

HASIL CEK_MAKNA PEMANFAATAN GADGET PADA MAHASISWA PEREMPUAN DI ERA INDUSTRI 4.0

-  CEK TURNITIN 3
-  INSTRUCTOR NANING
-  Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta

Document Details

Submission ID

trn:oid::1:2992751242

Submission Date

Aug 29, 2024, 10:11 AM GMT+7

Download Date

Aug 29, 2024, 11:56 AM GMT+7

File Name

MAKNA PEMANFAATAN GADGET PADA MAHASISWA PEREMPUAN DI ERA INDUSTRI 4.0.pdf

File Size

131.6 KB

11 Pages

3,584 Words

23,406 Characters

20% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.




Filtered from the Report

- ▶ Bibliography
- ▶ Quoted Text

Exclusions

- ▶ 43 Excluded Sources

Top Sources

- 19%  Internet sources
- 9%  Publications
- 10%  Submitted works (Student Papers)

Integrity Flags

0 Integrity Flags for Review

No suspicious text manipulations found.

Our system's algorithms look deeply at a document for any inconsistencies that would set it apart from a normal submission. If we notice something strange, we flag it for you to review.

A Flag is not necessarily an indicator of a problem. However, we'd recommend you focus your attention there for further review.

Top Sources

- 19% Internet sources
- 9% Publications
- 10% Submitted works (Student Papers)

Top Sources

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

| | | | |
|----|----------------|---|----|
| 1 | Internet | repository.usd.ac.id | 2% |
| 2 | Internet | lib.unnes.ac.id | 2% |
| 3 | Publication | Cici Paramida, Rika Harini, Ponirah Ponirah. "Hubungan Penggunaan Gadget den... | 1% |
| 4 | Internet | text-id.123dok.com | 1% |
| 5 | Student papers | Universitas Jambi | 1% |
| 6 | Internet | repository.uph.edu | 1% |
| 7 | Internet | ardafahan2.blogspot.com | 1% |
| 8 | Internet | zombiedoc.com | 1% |
| 9 | Internet | siti-ngudyati.blogspot.com | 1% |
| 10 | Internet | www.coursehero.com | 1% |
| 11 | Internet | repository.uta45jakarta.ac.id | 1% |

| | | | |
|----|----------------|--|----|
| 12 | Internet | pascasarjanafe.untan.ac.id | 1% |
| 13 | Internet | ojs.uniska-bjm.ac.id | 1% |
| 14 | Publication | Nur Dwi Wulandari. "Pengaruh Penerapan Metode Akuntansi Keuangan Daerah, ... | 0% |
| 15 | Internet | eprints.undip.ac.id | 0% |
| 16 | Student papers | IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung | 0% |
| 17 | Internet | www.seminar.uad.ac.id | 0% |
| 18 | Internet | riset.unisma.ac.id | 0% |
| 19 | Internet | 123dok.com | 0% |
| 20 | Internet | repository.stiesia.ac.id | 0% |
| 21 | Internet | jurnal.stie.asia.ac.id | 0% |
| 22 | Internet | www.uii.ac.id | 0% |
| 23 | Internet | ejournal.radenintan.ac.id | 0% |
| 24 | Internet | jakapiratesymailcom.blogspot.com | 0% |
| 25 | Internet | jurnal.unmuhjember.ac.id | 0% |

| | | | |
|----|-------------|--|----|
| 26 | Internet | library.um.ac.id | 0% |
| 27 | Internet | ojs.umrah.ac.id | 0% |
| 28 | Internet | ejournal.unikama.ac.id | 0% |
| 29 | Publication | novita respiana wati, Muhammad Ali Sodik. "Dampak Kecanduan Gadget di Kalan... | 0% |
| 30 | Internet | repository.unib.ac.id | 0% |



MAKNA PEMANFAATAN GADGET PADA MAHASISWA PEREMPUAN DI ERA INDUSTRI 4.0

Okting Genisa¹, Nina Zulida Situmorang², Mahmud Junianto³ Fadhilah Auliyah
Basman⁴

Program Pascasarjana Psikologi, Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta, Indonesia
oktinggenisa1110@gmail.com, nina.situmorang@psy.uad.ac.id

ABSTRACT

The purpose of this research is to learn how to use gadgets for students in the industrial era 4.0. The research method used is qualitative using indigenous psychology. The research subjects were students in the Yogyakarta Special Region who examined 70 female students. The results in this study were female students who used the highest category of communication by 25%, followed by 17% knowledge, 17% practical, 15% entertainment, 14% information, 5% archives, 4% business and 3% sharing.

Keywords: *gadgets; industry 4.0*

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menggambarkan bagaimana pemanfaatan gadget pada mahasiswa di era industri 4.0. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan Psikologi indigenus. Subyek penelitian adalah mahasiswa di Daerah Istimewa Yogyakarta yang berjumlah 70 mahasiswa perempuan. Hasil pada penelitian ini adalah mahasiswa perempuan memanfaatkan komunikasi berada pada kategori tertinggi dengan jumlah 25% kemudian diikuti pengetahuan 17%, praktis 17%, hiburan 15%, informasi 14%, arsip 5%, bisnis 4% dan sharing 3%.

Kata kunci: *gedget; industri 4.0*

PENDAHULUAN

Di teknologi industri 4.0 saat sangat berkembang cepat dalam bidang teknologi, sehingga mempengaruhi semua aspek perkembangan manusia. Seiring dengan arus era globalisasi, manusia memang tidak bisa terlepas dari teknologi gadget. Gadget adalah perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus pada kehidupan manusia. Terutama dilihat pada kalangan mahasiswa, dimana mahasiswa tidak dapat lepas dari teknologi gadget yang sangat mempengaruhi masyarakat di karenakan teknologi gadget ini sangat praktis dalam penggunaannya yang telah menjadi kebutuhan.

Gadget menurut pandangan Harfiyanto (2015) ialah bahwasanya gadget dapat merubah makna dari “kesendirian”. Dengan adanya sebuah gadget, kesendirian itu dapat menjadi suatu suasana yang lebih ramai dan hidup. Hal-hal yang dapat dilakukan dengan menggunakan gadget ialah mendengarkan musik, bermain games, internet, foto-foto, menonton video, dan lain-lain. Hal semacam ini seolah membuat gadget memiliki makna tersendiri bagi penggunanya sehingga pengguna gadget menggantungkan hampir semua aktifitasnya pada gadget. Makna gadget adalah suatu variable yang sangat jarang atau bahkan belum pernah ada penelitian yang membahas secara khusus,

tetapi terdapat satu teori yang memiliki kedekatan dengan makna gadget, yaitu meaning of life atau kebermaknaan hidup yang digagas oleh Victor Frankl.

Frankl (2004) dalam teorinya mengenai makna hidup mendefinisikan bahwa makna hidup merupakan proses penemuan hakekat yang sangat berarti bagi seseorang. Makna hidup adalah sesuatu yang dianggap penting dan memberikan nilai khusus pada seseorang. Menurut Frankl sumber kebermaknaan hidup itu diperoleh salah satunya dengan creative value. Nilai ini dapat diraih dengan cara seseorang melakukan suatu kegiatan semisal bekerja, berkarya, menjalankan tugas dengan penuh tanggung jawab, dan berbuat kebaikan. Nilai semacam itu dapat diperoleh mahasiswa melalui alat bernama gadget.

Individu dalam memilih sebuah gadget memiliki alasan untuk memenuhi kebutuhannya. Maulana dan Gumelar (2013) mengemukakan beberapa alasan individu dalam menggunakan gadget diantaranya ialah: 1) cognition (pemikiran) yaitu gadget difungsikan sebagai alat untuk pemenuhan kebutuhan individu terhadap wawasan dan pengetahuan; 2) diversion yaitu gadget difungsikan sebagai sarana untuk bersantai dan kebutuhan secara emosional; 3) social utility yaitu gadget digunakan sebagai alat untuk mempererat tali silaturahmi dengan keluarga, teman, dan

masyarakat; 4) withdraw yaitu gadget digunakan sebagai alasan untuk tidak melakukan aktifitas lain dan menjaga privacy; 5) Linkage yaitu gadget digunakan untuk menyatukan beberapa individu sehingga membentuk suatu pertalian yang memiliki tujuan dan kepentingan yang sama.

Penggunaan gadget yang baik dan tepat akan memberikan manfaat sehingga mahasiswa mampu menggunakan gadget sesuai dengan kebutuhan. Akan tetapi jika gadget tidak digunakan dengan baik, justru akan membawa manfaat yang buruk bagi penggunaannya pada kalangan masyarakat khususnya pada mahasiswa, tanda-tanda bahwa Indonesia Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan peneliti dengan menyebarkan kuesioner ternyata banyak mahasiswa memkanai gadget sebagai manfaat dalam penggunaannya. Makna manfaat gadget yang ditemukan pada mahasiswa perempuan yaitu ia menggunakan gadget untuk komunikasi atau daat terhubung dengan jarak jauh, sehingga dapat mengetahui kabar dari jauh, dan memudahkan berkomunikasi mengetahui keberadaan bahkan mudah dibawa kemana-kemana serta memudahkan segala urusan. Hal ini sejalan dengan penelitian (Anggraen, A & Hendrizal. 2018) dimana gadget sangat berperan penting bagi kehidupan manusia

guna berkomunikasi, memperbanyak relasi, menambah wawasan dan pengetahuan, pendidikan, dan bisnis.

Berdasarkan contoh di atas, peneliti meyakini bahwa masih banyak hal yang membuat gadget memiliki makna tersendiri bagi penggunaannya. Maka, berdasarkan pemaparan diatas, maka peneliti tertarik untuk mengkaji terkait makna gadget pada kalangan mahasiswa di era industri 4.0 ini. Peneliti ingin mengetahui bagaimana pemanfaatan gadget pada mahasiswa di era industri 4.0 sekarang.

Di era industri 4.0 ini, penggunaan teknologi gadget bukan hanya untuk komunikasi saja tetapi banyak kegunaan yang dapat di ambil pada smartphome. Bagi anak milineal sekarang yang menyenangi teknologi, smartphome sudah menjadi perwujudan dari gaya hidup masyarakat di era globalisasi terbukti dari sebuah hasil survey yang mengatakan segmen anak muda masih menjadi basis kuat perangkat pintar ini. Sebanyak 39%, alias terbesar dalam survei, penggunaannya adalah anak muda di kisaran usia 16 sampai 21 tahun. Hal itu wajar mengingat anak milineal zaman sekarang adalah segmen yang amat adaptif terhadap teknologi baru. Pasar smartphome ini di indonesia dikuasai oleh mereka yang berusia belum mencapai 30 tahun (Perdana, 2014).

Berdasarkan pemaparan diatas, maka

peneliti tertarik untuk mengkaji terkait fenomena gadget pada kalangan mahasiswa di era industri 4.0 ini. Peneliti ingin menggambarkan bagaimana pandangan mahasiswa di era industri 4.0 sekarang memandang makna gadget dan pemanfaatan teknologi tersebut.

METODE

Responden dalam penelitian ini adalah mahasiswa perempuan di Yogyakarta yang berasal dari berbagai daerah di Indonesia. Berjumlah 70 responden perempuan dengan rentang usia 19-27 tahun. Pemilihan responden dalam penelitian ini menggunakan teknik convenience sampling. Teknik tersebut adalah pengambilan sampel non-probabilitas di mana responden dipilih karena memudahkan akses dan kedekatannya dengan peneliti. Responden dipilih karena mereka paling mudah direkrut untuk penelitian ini dan peneliti tidak mempertimbangkan untuk memilih responden yang mewakili seluruh populasi (Malhotra, Hall, Shaw & Oppenheim, 2008). Pengumpulan data menggunakan kuesioner terbuka mengenai makna gadget dengan jawaban esai yang terdiri dari lima pernyataan alasan penggunaan gadget. Penelitian ini menggunakan pendekatan metode kualitatif. Analisis data menggunakan pendekatan psikologis

indigenous. Pengodean awal, kategorisasi, pengodean aksial.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan angket yang telah dibagikan, maka diperoleh 70 responden penelitian pada mahasiswa perempuan. Peneliti menyediakan lima kolom alasan yang harus diisi oleh responden terkait dengan pemanfaatan gadget.

Jumlah jawaban responden bervariasi dengan ada yang menjawab dua alasan, tiga alasan, empat alasan, dan lima alasan. Sebanyak 70 responden penelitian pada mahasiswa perempuan, diperoleh total 408 alasan berdasarkan semua kategorisasi penggunaan gadget mahasiswa perempuan. Adapun kategorisasi makna pemanfaatan gadget berupa Bisnis, arsip, praktis, sharing, komunikasi, pengetahuan, informasi, dan hiburan. Kategori yang didapatkan pada mahasiswa perempuan pemanfaatan komunikasi berada pada kategori tertinggi dengan jumlah 25% kemudian diikuti pengetahuan 17%, praktis 17%, hiburan 15%, informasi 14%, arsip 5%, bisnis 4% dan sharing 3%. Lebih jelasnya dapat dilihat pada diagram dibawah ini :

Tabel 1. Hasil Kategorisasi Pemanfaatan Gadget pada Subjek Perempuan

| Kategori | Wanita | % |
|-------------|--------|-----|
| Komunikasi | 101 | 25% |
| Pengetahuan | 70 | 17% |
| Praktis | 69 | 17% |

| | | |
|-----------|-----|------|
| Hiburan | 64 | 15% |
| Informasi | 56 | 14% |
| Arsip | 20 | 5% |
| Bisnis | 16 | 4% |
| Sharing | 12 | 3% |
| Total | 408 | 100% |

Pembahasan

Berdasarkan hasil kategorisasi terdapat delapan makna yang menunjukkan bahwa mahasiswa perempuan memkanai gadget, Adapun hasil kategorisasi makna pemanfaatan gadget berupa Bisnis, arsip, praktis, sharing, komunikasi, pengetahuan, informasi, dan hiburan dapat dijelaskan bahwa:

Komunikasi

Kategori komunikasi menempati urutan tertinggi dalam pemanfaatan gadget pada mahasiswa perempuan. Mahasiswa perempuan memanfaatkan gadget untuk berkomunikasi dengan teman, keluarga, orang terkasih, serta rekan yang lainnya. Menurut Alasan pemanfaatan untuk komunikasi digambarkan sebagai berikut:

“Komunikasi digunakan sebagai alat untuk memudahkan dalam berkomunikasi dengan seseorang yang jaraknya jauh ataupun dekat,dengan komunikasi juga dapat mempermudah urusan yang rumit, serta sebagai sarana untuk berinteraksi sosial atau menyambungkan tali silaturahmi.”

Berdasarkan hasil tersebut, maka

diketahui bahwa mahasiswa perempuan di era industri 4.0 memiliki pemanfaatan gadget sebagai alat komunikasi. Kategori komunikasi ini memiliki peringkat tertinggi sebagai pemanfaatan gadget pada mahasiswa perempuan di era industri 4.0 dengan persentase sebanyak 25% atau sebanyak 101 alasan dari 408 alasan pemanfaatan penggunaan gadget.

Menurut Jogiyanto HM., (1999), informasi adalah hasil dari pengolahan data dalam suatu bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi penerimanya yang menggambarkan suatu kejadian – kejadian (event) yang nyata (fact) yang digunakan untuk pengambilan keputusan.

Pengetahuan

Kategori pengetahuan menempati urutan tertinggi kedua setelah komunikasi dalam pemanfaatan gadget. Mahasiswa memanfaatkan gadget untuk memperoleh pengetahuan seperti menambah wawasan, menambah sebanyak banyaknya ilmu, dll. Penelitian yang dilakukan oleh Putri (2016) gadget juga menjadi suatu kebutuhan utama mahasiswa dalam kehidupan sehari-hari dimana gadget dapat memberikan kepuasan bagi mahasiswa dalam memperoleh pengetahuan. Menurut (Mahmudi, K. Dkk. 2018) gadget merupakan suatu teknologi yang merubah suatu pola pikir sehingga dapat menambah wawan yang lebih luas dan dapat terjangkau ke seluruh mancanegara.

11 “Pengetahuan, pemahaman dari dalam diri yang telah dikombinasikan dengan berbagai rasa ingin tahu yang timbul dari dalam diri yang ditanamkan dalam pikiran atau otak. Pengetahuan juga menambah ide atau gagasan untuk dapat menambah wawasan yang lebih banyak lagi terhadap sesuatu yang sebelumnya belum diketahui menjadi tahu dan mencari sebanyak-banyaknya ilmu yang kita dapat.”

Berdasarkan hasil tersebut, maka diketahui bahwa mahasiswa perempuan di era industri 4.0 memiliki pemanfaatan gadget sebagai menambah pengetahuan cukup tinggi. Kategori pengetahuan ini memiliki peringkat tertinggi kedua sebagai pemanfaatan gadget pada mahasiswa perempuan di era industri 4.0 dengan persentase sebanyak 17% atau sebanyak 70 alasan dari 408 alasan pemanfaatan penggunaan gadget.

5 Pengertian pengetahuan Pengetahuan menurut Notoatmodjo (2007) adalah hasil tahu dari manusia dan ini terjadi setelah orang melakukan pengindraan terhadap objek tertentu. Pengindraan terjadi melalui panca indra manusia yakni penglihatan, pendengaran, penciuman, rasa dan raba. Sebagian besar pengetahuan manusia diperoleh melalui mata dan telinga. Pengetahuan itu sendiri banyak dipengaruhi

oleh beberapa faktor yang dapat di peroleh dari pendidikan formal dan non formal, Jadi pengetahuan sangat erat hubungannya dengan pendidikan seseorang maka orang tersebut semangkin luas pengetahuannya.

Praktis

Kategori praktis menempati urutan ketiga setelah pengetahuan dalam pemanfaatan gadget. Mahasiswa perempuan memanfaatkan gadget untuk cara yang praktis adalah dengan memudahkan transportasi seperti ojek online, pemesanan makanan, berbelanja online, mudah dibawa kemana-mana, membaca dan menyimpan banyak e-book. Alasan pemanfaatan karena praktis digambarkan sebagai berikut:

“Gadget merupakan suatu barang yang praktis, karena gadget membantu pekerjaan mereka, memudahkan untuk mendapatkan informasi dengan mudah dan cepat, dan juga sekarang mereka lebih terasa praktisnya dengan adanya layanan ojek online yang memudahkan mereka untuk mengakses ojek secara online, dan memesan makanan secara online. Kaitanya dengan perkuliahan, mahasiswa menyatakan lebih praktis untuk mengerjakan tugas, termasuk untuk mengolah data, mencari literatur bacaan, mencatat keterangan dari dosen dan untuk menyimpan banyaak e-book. Selain itu gadget juga bisa digunakan

untuk menentukan arah kiblat, mengetahui waktu imsak dan shalat, dan mempermudah untuk membaca alquran. Gadget adalah benda yang kecil sehingga mudah dibawa kemana-mana tetapi memiliki banyak manfaat seperti untuk memudahkan memotret, praktis untuk mencari tempat nongkrong dan berwisata, lebih mudah mendapatkan ilmu pengetahuan, untuk berbelanja online, pesan makanan, tiket nonton, dan memudahkan untuk terhubung kebanyakan orang. Gadget lebih mudah digunakan untuk bertransaksi karena bisa menyimpan e-money untuk proses pembayaran tanpa ribet membawa uang cash. Disamping itu, gadget juga bisa digunakan untuk editing photo dan video, dapat digunakan untuk pengembangan skill, mencari info lowongan pekerjaan, kondisi Negara dan teman—teman dengan lebih praktis.”

Berdasarkan hasil tersebut, maka diketahui bahwa mahasiswa perempuan di era industri 4.0 memiliki pemanfaatan gadget karena praktis berada pada urutan ketiga. Kategori praktis ini memiliki peringkat ketiga sebagai pemanfaatan gadget pada mahasiswa di era industri 4.0 dengan persentase sebanyak 17% atau sebanyak 69 alasan dari 408 alasan pemanfaatan penggunaan gadget.

Hiburan

Kategori hiburan menempati urutan keempat setelah praktis dalam pemanfaatan gadget diantaranya mahasiswa perempuan memanfaatkan gadget untuk menghibur dengan memanfaatkan gadget untuk menghilangkan kejenuhan dengan tugas, menghilangkan bosan dengan bermain game, nonton video, dengar musik, teman menghilangkan galau. Alasan pemanfaatan untuk hiburan digambarkan sebagai berikut:

“Hiburan adalah untuk mengantisipasi aktivitas yang membosankan, dimana dengan menggunakan gadget membuat lebih kreatif dalam penggunaannya serta menghibur atau menemani kebosanan seperti bermain game, mendengarkan musik atau aplikasi sosmed lainnya dan juga membuat pikiran terasa lebih fresh saat telah melakukan kegiatan yang padat.”

Berdasarkan hasil tersebut, maka diketahui bahwa mahasiswa perempuan di era industri 4.0 memiliki pemanfaatan gadget sebagai alat hiburan. Kategori hiburan ini memiliki peringkat keempat sebagai pemanfaatan gadget pada mahasiswa perempuan di era industri 4.0 dengan persentase sebanyak 15% atau sebanyak 64 alasan dari 408 alasan pemanfaatan penggunaan gadget.

Informasi

Kategori informasi menempati urutan kelima setelah hiburan dalam pemanfaatan gadget. Mahasiswa perempuan memanfaatkan gadget untuk memperoleh informasi yang dipatkan dari luar berupa berita, bacaan, kajian dll, dengan memanfaatkan gadget. Alasan pemanfaatan untuk informasi digambarkan sebagai berikut:

“Informasi, suatu hal yang didapatkan serta disampaikan dari luar yang memberikan informasi kepada kita dari orang lain. Informasi juga merupakan sumber wawasan yang didapatkan dari berita, bacaan, kajian, dan pembelajaran yang dapat membentuk pribadi menjadi lebih baik dan dapat membedakan kebenaran berita yang tersebar benar atau Hoax.”

Berdasarkan hasil tersebut, maka diketahui bahwa mahasiswa perempuan di era industri 4.0 memiliki pemanfaatan gadget sebagai mendapatkan informasi. Kategori informasi ini memiliki peringkat kelima sebagai pemanfaatan gadget pada mahasiswa perempuan di era industri 4.0 dengan persentase sebanyak 14% atau sebanyak 56 alasan dari 408 alasan pemanfaatan penggunaan gadget.

Arsip

Kategori arsip menempati urutan keenam atau urutan terendah ketiga dalam

pemanfaatan gadget. Mahasiswa perempuan memanfaatkan gadget untuk menyimpan hal yang privasi arsip berupa photo, video, kenangan, tugas kerjaan dll. Pengertian arsip menurut Dr. Basir Barhos (2009) adalah setiap catatan tertulis baik dalam bentuk gambar ataupun bagan yang memuat keterangan keterangan mengenai sesuatu obyek (pokok, persoalan) ataupun peristiwa. Alasan pemanfaatan untuk arsip digambarkan sebagai berikut:

“Arsip, mahasiswa memanfaatkan gadget untuk arsip. Mereka biasanya menyimpan dokumentasi berupa file, photo, video dan film pribadi dan video bersama teman-temannya. Selain data-data pribadi mereka juga menyimpan data penting terkait dengan tugas kuliah, menyimpan kenangan dengan seseorang dan mengabadikan moment tertentu.”

Berdasarkan hasil tersebut, maka diketahui bahwa mahasiswa perempuan di era industri 4.0 memiliki pemanfaatan gadget sebagai alat menyimpan hal privasi berupa arsip. Kategori informasi ini memiliki peringkat terendah ketiga sebagai pemanfaatan gadget pada mahasiswa perempuan di era industri 4.0 dengan persentase sebanyak 5% atau sebanyak 20 alasan dari 408 alasan pemanfaatan penggunaan gadget.

Bisnis

Kategori bisnis menempati urutan ketujuh atau urutan terendah kedua dalam pemanfaatan gadget. Mahasiswa perempuan memanfaatkan gadget untuk berbisnis seperti berjualan online, mempromosikan produk, membuka peluang bisnis dll. Menurut Affuah (2004) bisnis adalah suatu kegiatan usaha individu yang terorganisasi untuk menghasilkan dan menjual barang dan jasa guna mendapatkan keuntungan dalam memenuhi kebutuhan masyarakat dan ada dalam industri. Orang yang mengusahakan uang dan waktunya dengan menanggung resiko dalam menjalankan kegiatan bisnis disebut Entrepreneur. Alasan pemanfaatan untuk bisnis digambarkan sebagai berikut:

“Bisnis, mahasiswa memanfaatkan gadget salah satunya untuk berbisnis. Mereka biasanya menggunakan gadget untuk berjualan online, untuk menghubungi rekan kerja, serta dapat membuka peluang bisnis seperti membuka bisnis online, gojek, dll, dan biasanya mereka menggunakan gadget sebagai media untuk mempromosikan produknya serta melakukan transaksi online.”

Berdasarkan hasil tersebut, maka diketahui bahwa mahasiswa perempuan di era industri 4.0 memiliki pemanfaatan gadget sebagai alat untuk berjualan online dengan bisnis. Kategori bisnis ini memiliki peringkat

terendah kedua sebagai pemanfaatan gadget pada mahasiswa perempuan di era industri 4.0 dengan persentase sebanyak 4% atau sebanyak 16 alasan dari 408 alasan pemanfaatan penggunaan gadget.

Dalam penelitian Izzati (2015) mengatakan bahwa menggunakan gadget karena dianggap lebih nyaman dalam melakukan promosi tanpa harus menetap di satu tempat atau datang dari rumah ke rumah, kemudian dengan gadget dapat juga mempermudah dalam mempromosikan berbagai macam produk untuk dijual sehingga sangat memudahkan dalam proses penjualan seperti jilbab, produk kesehatan dan kecantikan dengan berjualan online shop.

Sharing

Kategori sharing menempati urutan paling rendah dalam pemanfaatan gadget. Mahasiswa perempuan memanfaatkan gadget untuk berbagi atau sharing berupa berdakwah, menyebarkan quotes motivasi, membagikan moment seperti photo, videp yang di upload melalui media sosial. Sharing didefinisikan sebagai sebuah pertukaran pengetahuan antar dua individu satu orang yang mengkomunikasikan pengetahuan, sedangkan seorang lainnya mengasimilasi (menyesuaikan kemauannya dengan kemauan kelompok) pengetahuan (Jacobson, 2006) pemanfaatan untuk sharing digambarkan sebagai berikut:

“Sharing, Mahasiswa biasanya memanfaatkan gadget untuk media sharing atau berbagi dengan memposting tentang hal-hal yang bermanfaat. Mereka berbagi ilmu, berbagi informasi berupa berita, berdakwah untuk menyebarkan kebaikan dan mengingatkan sesama manusia. Gadget juga biasa mereka gunakan untuk menyalurkan hobi mereka ke media sosial seperti mengupload video, gambar, quotes motivasi. Selain itu mereka menggunakan gadget untuk membagikan aktivitas mereka kepada teman-teman melalui sosial media.”

Berdasarkan hasil tersebut, maka diketahui bahwa mahasiswa perempuan di era industri 4.0 memiliki pemanfaatan gadget sebagai alat untuk berbagi atau sharing. Kategori sharing ini memiliki peringkat paling rendah sebagai pemanfaatan gadget pada mahasiswa perempuan di era industri 4.0 dengan persentase sebanyak 3% atau sebanyak 12 alasan dari 408 alasan pemanfaatan penggunaan gadget.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari penelitian dapat disimpulkan bahwa mahasiswa khususnya perempuan terdapat hasil bahwa mahasiswa perempuan lebih memaknai gadget dengan pemanfaatan komunikasi berada pada kategori tertinggi dengan jumlah 25% karena

lebih memudahkan dalam segala hal komunikasi baik dengan keluarga atau dengan teman sangat mempermudah, kemudian diikuti pengetahuan 17% dikarenakan dengan gadget pengetahuan lebih mudah didapatkan, praktis 17% sehingga dengan praktis dalam jangkauan apapun baik soal transportasi atau hal lainnya yang memudahkan, hiburan 15% selain dengan itu gadget juga sebagai hal untuk mencari hiburan dengan bermain game, informasi 14% karena memudahkan untuk mendapatkan informasi-informasi yang terupdate terkini, arsip 5% karena untuk bisa menyimpan berkas-berkas bahan kuliah serta media lainnya, bisnis 4% karena dengan gadget untuk bisa menghasilkan uang dengan berbisnis online dan yang terakhir sharing 3% karena dengan gadget mudah untuk berbagi dan berdakwah kebaikan dengan memposting tentang hal yang berguna.

DAFTAR PUSTAKA

- Afuah, A. (2004). *Business Model: A strategic Management Approach*. McGrawHill: New York.
- Anggraen, A & Hendrizal. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kehidupan Sosial Para Siswa Sma. *Jurnal Ppkn Dan Hukum*.
- Arifin, A. (1984). *Strategi Komunikasi Sebuah pengantar Ringkas*, Bandung: ARMICO (komunikasi).
- Basir, B. (2009). *Manajemen Kearsipan*. PT Bumi Aksara. Cetakan Ketujuh. Jakarta. (Arsip).

Federal Ministry of Labour and Social Affairs of Germany (2015). Re-Imagining Work: White Paper Work 4.0.

Harfiyanto, D., Utomo, C. B., & Budi, T. (2015). Pola Interaksi Sosial Siswa Pengguna Gadget di SMA N 1 Semarang. *Journal of Educational Social Studies*, 4 (1).

Izzati, N. (2015). Motif Penggunaan Gadget Sebagai Sarana Promosi Bisnis Online Di Kalangan Mahasiswa Uin Sunan Kalijaga. *Jurnal Komunikasi ASPIKOM*, Volume 2 Nomor 5. hal. 374-380.

Jacobson, (2006). An Evaluation of Knowledge and Gaps Related to Impacts of Freshwater and Marine Aquaculture on the Aquatic Environment. *EVS Environment Consultants*. Canada. (Sharing)

Jogiyanto, H.M. (1999). Analisis dan Desain sistem Informasi. Andi. Yogyakarta.

Mahmudi, K. Dkk. (2018). Pemanfaatan Gadget Sebagai Penunjang Belajar Dalam Persiapan Ujian Nasional (Un) Di Sd. *Jurnal Prosiding FKIP*, Hal. 160-164.

Malhotra, N., Hall, J., Shaw, M., & Oppenheim, P. (2008). *Essentials of marketing research: An applied orientation*. French Forest: Pearson Education.

Maulana, H., & Gumelar, G. (2013). *Psikologi Komunikasi dan Persuasi*. Jakarta Barat: Akademia Permata.

Nassir, M. (2018). *The Educational World Forum 2018: Global Summit For Education Minister*. London. Tanggal 22 Januari 2018.

Notoatmodjo, S. (2007). *Kesehatan masyarakat ilmu & seni*. Jakarta :

Onibala, dkk. 2015. Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Tingkat Prestasi Siswa Di Sma Negeri 9 Manado. *ejournal Keperawatan (e-Kep) Volume 3. Nomor 2. Perdana*. (2014). pengguna smartphone di Indonesia www.ejournal.subversion.assembla.com

Putri, K, A, W, K. (2016). Pemanfaatan Gadget Pada Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Surakarta. Tidak di publikasikan.

Saputri, M. E. & Pranata, T. R. (2014). Pengaruh Brand Image terhadap kesetiaan pengguna smartphone Iphone. *Jurnal Socioteknologi*, 13 (3).

Suwono. (1978). Definisi Mahasiswa menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia. Tersedia dalam:
<http://www.pengertianku.net/2014/11/kenali-pengertian-mahasiswa-dan-menurut-para-ahli.html>.