

Pemanfaatan Internet Diera Digital (Studi Kasus Pemanfaatan Internet di Warung Kopi Kota Langsa pada Kalangan Siswa Sekolah Menengah Atas)

Suffi Raihan Asfara, Wahyu Gunawan, Nurdi

Mahasiswa Program Studi Pendidikan Fisika FKIP Universitas Samudra
Jln. Kampus Meurandeh No. 1, Kecamatan Langsa Lama, Kota Langsa, Aceh
Email korespondensi : rayasfara@gmail.com

Abstract

This study entitled "survey on the use of wi-fi among high school students in café at langsa city", a qualitative study with a constructivist approach to the use of wi-fi cafe for high school students / ma in all langsa at warung kopi pos kopi langsa , hanif kopi, z coffe, kupa mikro 2, kupa mikro, kupa station, kopi ibam, wisma coffe, amico, stroom, taufik kopi, rh. The purpose of this study is to use wi-fi facilities for high school students / ma in the city of langsa. This research method uses qualitative methods, using proportional random sampling method.

Keyword: *Cafe, Students, Wi-Fi.*

A. PENDAHULUAN

Kopi Aceh berasal dari negara Belanda, tanaman kopi awalnya dibawa oleh Belanda pada abad XVII melalui Batavia (Jakarta). Kopi pertama yang dikenalkan adalah kopi jenis Arabica yang kemudian berkembang menjadi jenis yang beraneka ragam. Di dunia, kopi bisa di bedakan menjadi dua jenis yaitu kopi jenis Arabica dan kopi jenis Robusta. Di Aceh kedua kopi ini dibudidayakan oleh masyarakat Aceh untuk Kopi jenis Arabica umumnya dibudidayakan di dataran tinggi tanah Gayo, termasuk Takengon, Bener Meriah, Aceh Tenggara, dan Gayo lues, sedangkan untuk kopi jenis Robusta umumnya dibudidayakan di Kabupaten Pidie, Acet Barat (<https://www.kopiaceh.com/asal-usul-kopi-aceh/>)

Masyarakat Aceh tidak dapat di pisahkan dari kopi, karena itulah, banyaknya warung kopi yang dengan mudahnya kita temui di berbagai pelosok negeri yang berjuduk serambih mekkah ini. Karena banyaknya warung kopi di Aceh, Aceh dikenal dengan sebutan “negeri seribu warung kopi”.

Nongkrong di warung kopi sudah menjadi tradisi masyarakat Aceh, warung kopi tidak saja berfungsi sebagai tempat menikmati kopi, tetapi juga sebagai pusat mendapatkan informasi, tempat rapat, tempat bimbingan dengan guru atau dosen, tempat forum diskusi, tempat ngobrol bersama teman-teman. Dulu, yang datang ke warung kopi adalah kalangan dari bapak bapaknya saja, tetapi sekarang sudah dari semua kalangan yaitu orang tua, orang dewasa, remaja, anak anak, laki-laki maupun perempuan (Maryoto & Muhammad, 2011).

Warung kopi kini semakin modern, di warung kopi tidak hanya menjual kopi tetapi menjual makanan-makanan dan minum-minuman lain. Begitulah pula dengan tempatnya, yang di mana warung kopi banyak menggunakan hias-hiasan cantik dan menarik untuk membuat pelanggan tertarik untuk datang ke warung kopi. Ditambah lagi fasilitas yang di berikan yaitu wi-fi dan tv kabel, membuat warung kopi semakin eksklusif.

Internet telah memberi solusi sangat praktis bagi semua orang untuk mengakses informasi, data, komunikasi dan kebutuhan. Saat ini banyak orang yang mencari informasi melalui internet, jarang orang

sekarang mencari informasi ke toko-toko buku dan perpustakaan, karena cukup mengakses di internet semua sudah tersedia, mengakses internet di mana saja dan kapan saja tergantung mood pribadi. Salah satu tempat yang digemari orang-orang untuk mengakses internet di warung kopi karena adanya fasilitas wi-fi (Siti & Aliffatullah 2017).

Wi-fi berfungsi untuk koneksi ke jaringan internet, sharing file, menghubungkan handphone ke pc, kecepatan internet lebih pesat. Di Kota Langsa mudah untuk mencari tempat yang menyediakan wi-fi, warung kopi di Kota langsa banyak yang menyediakan fasilitas wi-fi, cara menggunakan wi-fi di warung kopi dengan cara membeli secangkir kopi atau minuman yang lainnya sudah di kasih tau kode untuk masuk ke dalam jaringan wi-finya, tinggal masukan kodenya ke jaringan wi-fi di warung kopi tersebut, jika sudah di masukan kodenya kita sudah bisa mengakses internet menggunakan wi-fi di warung kopi tersebut (Prastise, Rakhmadhany & Sabriansyah, 2018).

Faktor yang membuat para remaja pecinta kopi di kota Langsa rela berjam-jam ngopi adalah suasana warung kopi yang di setting oleh pemilik warung kopi menjadi semenarik mungkin dengan ornamen-ornamen yang indah dan fasilitas internet yang kencang. Selain itu, varian dari kopi yang di sediakan oleh pemilik warung kopi beraneka ragam dan dapat di pesan sesuai selera remaja pecinta kopi di kota Langsa. Bahkan , saat ini juga memasukan selera internasional ke dalam cita rasa kopi yang di racik untuk menambahkan rasa yang di tawarkan. Warung kopi di kota Langsa juga menyediakan minuman selain kopi, juga menyediakan makanan seperti mie Aceh, martabak telur, nasi goreng, martabak durian,dll, selain makanan ada juga jenis cemilan yang di jual di warung kopi seperti kacang kulit, beberapa jenis kue, dan roti.

Banyaknya warung kopi yang menyediakan fasilitas WI-FI membuat para remaja anak SMA menggunakan dengan leluasa untuk mengakses data, dan mencari informasi pembelajaran, media sosial, dan game online. Banyaknya aplikasi media

sosial, aplikash pembelajaran, aplikasi jualan, dan aplikasi game online.

Berdasarkan latar belakang tersebut di atas,maka akan di kaji mengenai cara pemanfaatan WI-FI warung kopi, sejauh mana siswa siswi SMA,MA sederajat memanfaatkan wi-fi warung kopi untuk pembelajaran, bisnis atau bermain game online.

B. METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan metode kualitatif, dengan menggunakan metode pengambilan sampel secara *propotional purposive random sampling*. Karakteristik subjek ialah Pelajar SMA, Pelajar yang memiliki smartphone atau PC yang tersambung oleh konektivitas internet melalui WI-FI warung kopi di kota Langsa, Pelajar yang mengakses internet melalui WI-FI warung kopi. Penelitian yang akan diteliti adalah penggunaan WI-FI warung kopi bagi pelajar SMA,MA sederajat. Instrumen yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah guide wawancara dan observasi. Dalam penelitian data dianalisis dengan menggunakan data model interaktif yang dikemukakan oleh Miles & Huberman (Herdiansyah, 2015).

Penelitian ini akan dilaksanakan di seputaran Kota Langsa khususnya siswa SMA,MA sederajat pengunjung warung kopi yang menggunakan Wi Fi di beberapa warung kopi yang ada di Kota Langsa. Di antaranya : pos kupa Langsa, Hanif Kopi,Z coffe, Mikro kupa 2, mikro kupa, stasiun kupa, ibams coffe, wisma coffe, Amico, stroom, taufik kopi, RH.

Instrumen penelitian merupakan sebuah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data atau informasi yang bermanfaat untuk menjawab permasalahan penelitian. Data tersebut dikumpulkan dengan cara primer dan sekunder. Data primer adalah data yang diperoleh atau dikumpulkan langsung di lapangan oleh peneliti sendiri. Data primer ini disebut juga data asli atau data baru, yang diperoleh oleh peneliti dari hasil wawancara.Data sekunder adalah data yang diperoleh atau dikumpulkan oleh orang lain yang melakukan penelitian dari sumber-sumber

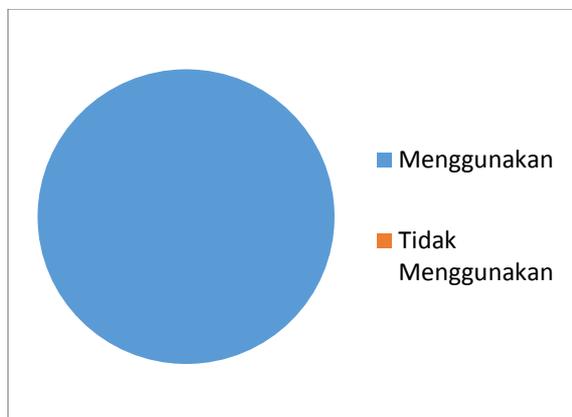
yang telah ada. Seperti laporan penelitian, buku, jurnal.

Untuk membuatnya kedalam grafik di lakukan dengan menggunakan persentase. Dimana menggunakan rumus :

$$\begin{aligned} \text{Persentase (\%)} &= (\text{bagian/seluruh}) \times 100 \\ \text{Hasil} &= (\text{jumlah pemilih/seluruh pemilih}) \times 100 \end{aligned}$$

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

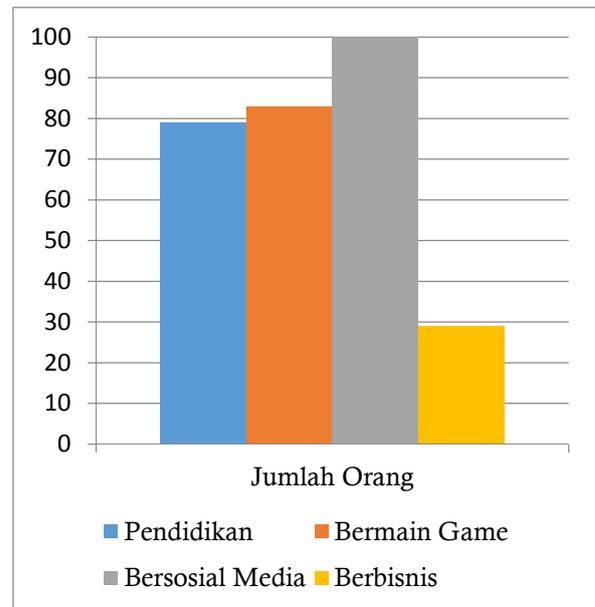
Responden dalam penelitian ini berjumlah 100 orang yang terdiri dari siswa – siswi SMA/MA sederajat sekota Langsa. Data yang terkumpul dari hasil penyebaran kuesioner akan diproses sesuai dengan keperluan penyajian data, diantaranya berdasarkan karakteristik responden dan juga variabel pertanyaan yang diajukan. Beberapa variabel pertanyaan yang diajukan yaitu: Menggunakan wi-fi warung kopi untuk pendidikan, Menggunakan wi-fi warung kopi untuk bermain game, Menggunakan wi-fi warung kopi untuk bermain media sosial, dan menggunakan wi-fi untuk berbisnis.



Gambar 1. Perbandingan Jumlah orang menggunakan Wi-Fi Warung kopi.

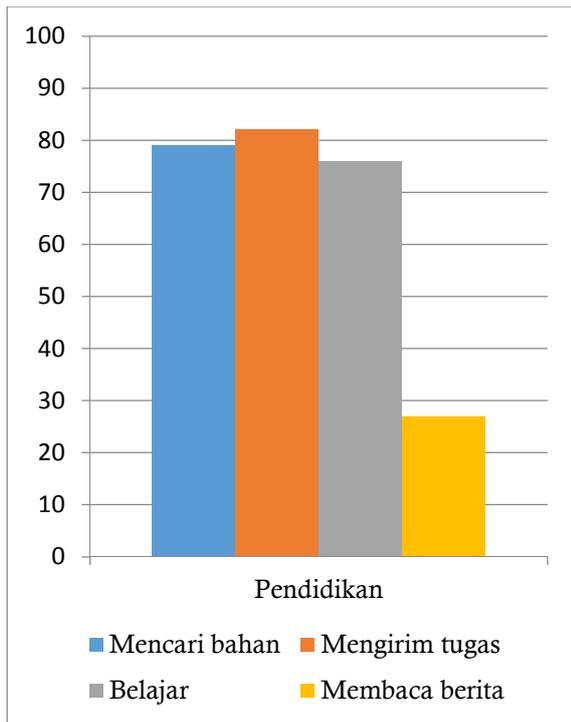
Dari data di atas dapat dipastikan bahwa siswa – siswi SMA/MA sederajat sekota Langsa yang pergi ke warung kopi sudah pasti menggunakan Wi-Fi warung kopi. Ditinjau dari hasil grafik di atas dapat dilihat bahwa siswa – siswi yang datang ke warung kopi melakukan lebih dari 1 tujuan kegiatan. Dengan Bermain game yang menjadi teratas dengan 100% setiap siswa yang datang ke warung kopi bersosial

media. Sedangkan untuk bermain game 83%, Pendidikan 79%, dan untuk Berbisnis 29%. Dari data ini dapat dilihat bahwa siswa yang berkunjung ke warung kopi yang menggunakan Wi-Fi tidak hanya melakukan 1 aktifitas saja bisa saja melakukan ke empat aktifitas di atas sekaligus.

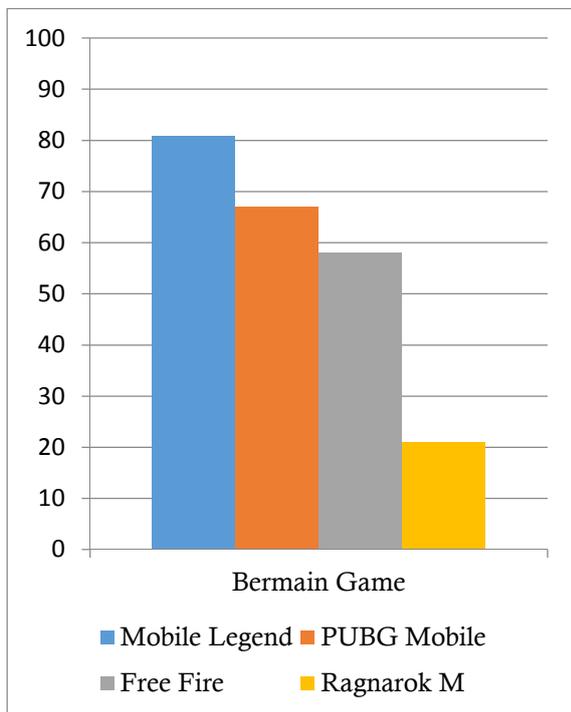


Gambar 2. Grafik Jumlah orang menggunakan Wi-Fi Warung kopi.

Dari 79% setiap siswa yang datang ke warung kopi dengan mengakses kegiatan pendidikan (Gambar 2), siswa – siswi yang datang ke warung kopi melakukan kegiatan yang berhubungan dengan pendidikan yang dapat dilihat pada (Gambar 3). Dengan mengirim tugas yang menjadi teratas dengan 82%, Sedangkan untuk mencari bahan 79%, Untuk belajar 76%, dan untuk membaca berita online 27%. Dari data ini dapat dilihat bahwa siswa yang berkunjung ke warung kopi yang menggunakan Wi-Fi tidak hanya melakukan 1 aktifitas saja, bisa saja melakukan aktifitas lainnya di saat yang bersamaan. Dari 83% setiap siswa yang datang ke warung kopi dengan mengakses kegiatan bermain game (Gambar 2), siswa – siswi yang datang ke warung kopi melakukan kegiatan yang berhubungan dengan bermain game yang dapat dilihat pada (Gambar 4).



Gambar 3. Grafik Jumlah orang untuk Pendidikan menggunakan Wi-Fi Warung kopi.

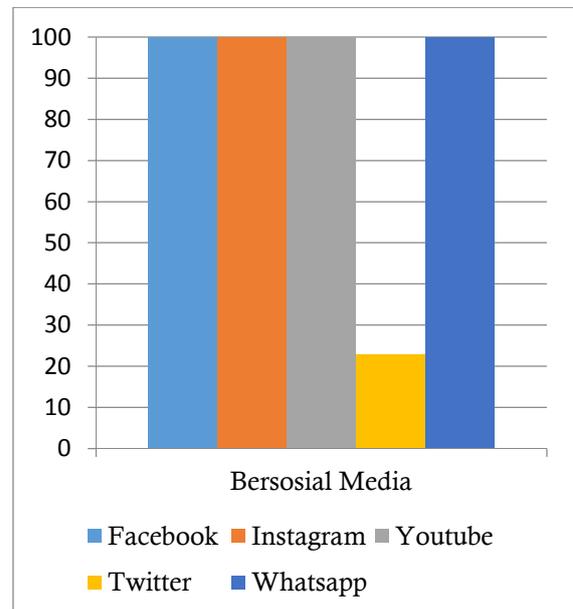


Gambar 4. Grafik Jumlah orang bermain game menggunakan Wi-Fi Warung kopi.

Dengan bermain game Mobile Legend yang menjadi teratas dengan 81%, Sedangkan untuk PUBG Mobile 67%, Untuk Free Fire 58%, dan untuk Ragnarok M 21%.

Dari data ini dapat di lihat bahwa bermain game menjadi hal yang paling sering di lihat. Siswa yang berkunjung ke warung kopi yang menggunakan Wi-Fi tidak hanya melakukan 1 aktifitas saja, bisa saja melakukan aktifitas lainnya di saat yang bersamaan.

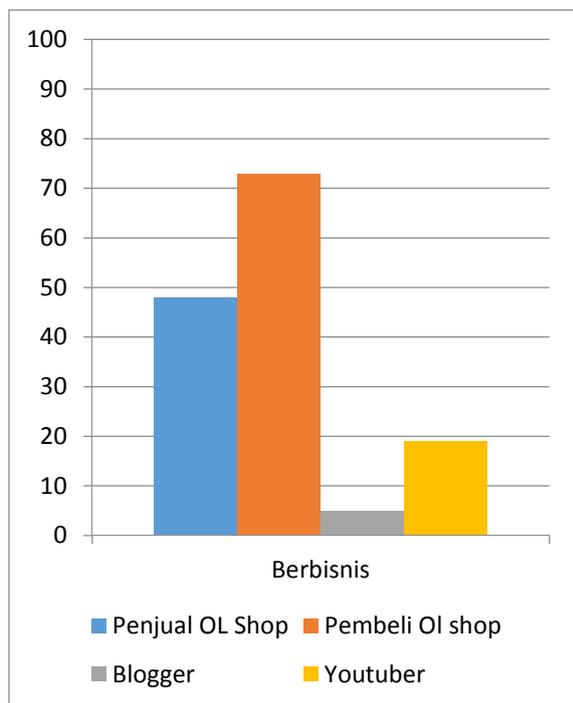
Dari 100% setiap siswa yang datang ke warung kopi dengan mengakses kegiatan bersosial media (Gambar 2), siswa – siswa yang datang ke warung kopi melakukan kegiatan yang berhubungan dengan sosial media yang dapat dilihat pada (Gambar 5). Dengan Facebook, Instagram, Youtube, Whatsapp yang menjadi teratas dengan 100%, Sedangkan untuk twitter 23%. Dari sini dapat di lihat bahwa semua yang menggunakan Wi-Fi pasti membuka sosial media. Dikarenakan bagi anak jaman sekarang sosial media merupakan suatu kewajiban. Dan setiap siswa yang menggunakan wi-fi tidak hanya menggunakan 1 aktifitas, bisa saja melakukan aktifitas lainnya di saat yang bersamaan.



Gambar 5. Grafik Jumlah orang bersosial media menggunakan Wi-Fi Warung kopi.

Dari data diatas bahwa 29% setiap siswa yang datang ke warung kopi dengan mengakses kegiatan bisnis (Gambar 2), siswa- siswa yang datang ke warung kopi melakukan kegiatan yang berhubungan dengan berbisnis yang dapat dilihat pada

(Gambar 6). Dengan membeli barang dagangan lewat online yang menjadi teratas dengan 73%, Sedangkan yang berjualan online 48%, Untuk yang berprofesi sebagai Youtuber 19%, dan untuk sebagai Blogger 5%. Dari data ini dapat di lihat bahwa siswa jaman sekarang sudah mengenal bisnis di umur yang masih muda, dengan ini dapat menandakan bahwa pengusaha muda sudah mulai semakin banyak. Dan setiap siswa yang menggunakan wi-fi tidak hanya menggunakan 1 aktifitas, bisa saja melakukan aktifitas lainnya di saat yang bersamaan.



Gambar 6. Grafik Jumlah orang berbisnis menggunakan Wi-Fi Warung kopi.

D. KESIMPULAN

Hasil dari penelitian ini menjelaskan bahwa 100% anak muda kalangan pelajar SMA / MA di kota Langsa jika mengunjungi Warung Kopi berfasilitas Wi-Fi pasti menggunakan Wi-Fi. Dengan bersosial media dan bermain game yang mendominasi kegiatan saat berada di Warung Kopi. Dan pada saat bermain Wi-Fi juga melakukan aktifitas lainnya seperti berhubungan dengan pendidikan, serta ada juga yang berbisnis.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Elytha, Fauziah. (2009). *Survey Rumah Tangga PHBS Di Kota Bukit Tinggi Tahun 2006*. Jurnal Kesehatan Masyarakat.
- Herdiansyah, H. (2015). *Metodologi penelitian kualitatif untuk ilmu psikologi*. Jakarta: Salemba Humanika.
- <https://www.kopiaceh.com/asal-usul-kopi-aceh/>
<https://www.rumusmatematika.org/2017/09/cara-menghitung-persen-dengan-cepat.html>
- Husni, Emir Mauludi., Fatulloh, Agus .(2016). *Kategorisasi Pengguna Internet di Kalangan Pelajar SD dan SMP Menggunakan Metode Twostep Cluster*. Yogyakarta: Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi (SNATi) 2016.
- Maryoto, A. & Muhammad, M. (2011). *Aceh Negeri Seribu Warung Kopi*. 30 April 2014 melalui www.kompas.com.
- Moate, Kagiso Macdonald., Chukwuere, Joshua Ebere., & Mavhungu, Mulanga Bennet . (2017). *The Impact Of Wireless Fidelity On Students' Academic Performance In A Developing Economy*. London: 31st International Academic Conference.
- Pramiyati, Titin ., Supriana, Iping ., & Purwarianti, Ayu . (2015). *Survey: Tingkat Kepercayaan Pengguna Terhadap Informasi di Sosial Media*. Jurnal Sistem Informasi (JSI), VOL. 7
- Siti Nurina Hakim.& Aliffatullah Alyu Raj. (2017). *Dampak kecanduan internet (internet addiction) pada remaja*. Semarang: Hotel Grasia.
- Yusrizal. (2016). *Survey Penggunaan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Di Wilayah Perbatasan*. Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi Vol 5.