Dosen dan Mahasiswa

PROPOSAL

PENELITIAN

PENGARUH SOSIAL MEDIA TERHADAP KARAKTER SIKAP MAHASISWA STMIK PALANGKA RAYA

Tim Pengusul

Dewanto Zulkarnain, S.H., M.Pd	**198804172015101**
Hotmian Sitohang, M.Kom	**198503282008002**
Topan Krisnata	**E1957401002**
Citra Apri Herlina	**C2055201011**

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER (STMIK) PALANGKARAYA
2023

HALAMAN PENGESAHAN
PROPOSAL

Judul Penelitia	:	Pengaruh Sosial Media Terhadap Karakter Sikap Mahasiswa STMIK Palangka Raya
Peneliti		
a. Nama Lengkap	:	Dewanto Zulkarnain, S.H., M.Pd
a. NIDN	:	1117049802
b. Jenis Kelamin	:	Laki-Laki
c. Pangkat / Gol	:	Asisten Ahli/IIIb
d. Jabatan	:	Dosen
e. Program Studi	:	Manajemen Informatika
f. Nomor HP	:	081349203720
g. Alamat Surel (e-mail)	:	dewa.congo64@gmail.com
Anggota		
a. Nama Lengkap	:	Hotmian Sitohang, M.Kom
b. NIDN	:	1128038501
c. Jenis Kelamin	:	Perempuan
d. Pangkat / Gol	:	Lektor / IIIb
e. Jabatan	:	Dosen
f. Program Studi	:	Teknik Informatika
Jangka Waktu Penelitian	:	6 Bulan
Biaya Penelitian	:	Rp. 2.100.000
Biaya Luaran Tambahan	:	-

Palangka Raya, 11 September 2023

Menyetujui,
Kepala UP3M

Rosmiati, M.Kom
NIK. 197810102005003

Ketua Pelaksana,

Dewanto Zulkarnain, S.H., M.Pd
NIK. 198804172015101

Mengetahui,
Ketua STMIK Palangkaraya

Suparno, M.Kom
NIK. 196901041995105

IDENTITAS DAN URAIAN UMUM

1. Judul Penelitian : Pengaruh Sosial Media Terhadap Karakter Sikap Mahasiswa STMIK Palangka Raya
2. Tim Peneliti :

No	Nama	Jabatan	Bidang Keahlian	Instansi Asal	Alokasi Waktu (Jam/Minggu)
1	Dewanto Zulkarnain, S.H., M.Pd	Ketua	Pendidikan Kewarganegaraan	STMIK Palangkaraya	30 Jam/Minggu
2	Hotmian Sitohang, M.Kom	Anggota	Sistem Cerdas	STMIK Palangkaraya	30 Jam/Minggu

3. Objek Penelitian : Mahasiswa STMIK Palangkaraya
4. Usulan Biaya Penelitian : Rp. 2.100.000
5. Lokasi Penelitian : STMIK Palangkaraya
6. Temuan yang ditargetkan : Dampak media sosial terhadap perubahan karakter sikap mahasiswa.
7. Kontribusi mendasar pada suatu bidang ilmu : Melihat seberapa besar pengaruh sosial media terhadap karakter sikapmahasiswa STMIK Palangkaraya.
8. Jurnal ilmiah yang menjadi sasaran: Jurnal Ilmu Komputer Multimatrix

Daftar Isi

PROPOSAL i
PENELITIAN i
HALAMAN PENGESAHAN ii
IDENTITAS DAN URAIAN UMUM iii
RINGKASAN v
DAFTAR LAMPIRAN vii
BAB 1. PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang Masalah 1
1.2 Rumusan Masalah 2
1.3 Batasan Masalah 2
1.4 Tujuan Penelitian 2
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA 3
2.1 Kajian Pustaka 3
Tabel 2.1 Penelitian yang relevan 3
2.2 Dasar Teori 5
2.2.1 Pengaruh 5
2.2.2 Sosial Media 5
2.2.3 Karakter 8
2.2.4 Sikap 9
BAB 3. METODE PENELITIAN 11
3.1 Tahapan Penelitian 11
3.2 Lokasi Penelitian 12
3.3 Variabel yang Diamati 12
3.4 Model Penelitian 12
3.5 Teknik Pengumpulan 12
3.6 Analisis 13
3.6.1 Uji Validitas dan Reabilitas 13
3.6.2 Uji Analisis Regresi Linier 13
BAB 4. BIAYA DAN JADWAL PENELITIAN 14
4.1 Anggaran Biaya 14
4.2 Jadwal Penelitian 15
DAFTAR PUSTAKA 16

RINGKASAN

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi adalah sesuatu yang bukan asing lagi dalam kehidupan ini, karena kemajuan teknologi akan terus berkembang pesat seiring berjalannya dengan perkembangan zaman. Hidup manusia sangat dipengaruhi oleh perkembangan ilmu pengetahuan (pendidikan) dan teknologi, terutama berdampak pada cara kita bekerja, belajar serta mengembangkan relasi sosial. Teknologi yang berkembang pesat saat ini dijadikan sebagai pusatnya informasi yang terus berkembang tidak bisa dihindari lagi pengaruhnya terhadap dunia pendidikan.

Di zaman modern ini, teknologi menjadi hal yang sangat penting dan dibutuhkan dalam aktivitas harian masyarakat termasuk remaja, salah satunya yaitu teknologi internet. Banyak hal yang dapat dilakukan hanya dengan mengandalkan koneksi internet, salah satunya yang menjadi trend saat ini adalah media sosial atau jejaring sosial (social networking). Di Indonesia, dari 63 juta orang pengguna internet, 95% nya menggunakan internet untuk mengakses jejaring sosial. Berdasarkan data kementerian komunikasi dan informatika (kemenkominfo), pada tahun 2013 Indonesia menempati peringkat 4 pengguna Facebook terbesar setelah USA, Brazil, dan India, dimana remaja merupakan lapisan masyarakat yang paling aktif setiap harinya dalam menggunakan facebook.

Berangkat dari permasalahan ini penulis tertarik untuk meneliti dampak sosial media terhadap karakter remaja terutama di kalangan mahasiswa STMIK Palangka Raya. Sebab hampir seluruh mahasiswa memiliki dan menggunakan sosial media, Sehingga peneliti termotivasi ingin meneliti di STMIK Palangka Raya ini untuk melihat sosial media apakah berpengaruh pada karakter sikap mahasiswa.

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Penelitian yang Relevan……. 3
Tabel 4.1. Anggaran Biaya……...…….. 14
Tabel 4.2. Jadwal Penelitian……15

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1…….18
Lampiran 2…….19

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi adalah sesuatu yang bukan asing lagi dalam kehidupan ini, karena kemajuan teknologi akan terus berkembang pesat seiring berjalannya dengan perkembangan zaman. Hidup manusia sangat dipengaruhi oleh perkembangan ilmu pengetahuan (pendidikan) dan teknologi, terutama berdampak pada cara kita bekerja, belajar serta mengembangkan relasi sosial. Teknologi yang berkembang pesat saat ini dijadikan sebagai pusatnya informasi yang terus berkembang tidak bisa dihindari lagi pengaruhnya terhadap dunia pendidikan. Ada beberapa fitur sosial media sebagai pusat informasi dalam perkembangan teknologi sekarang ini seperti aplikasi whatshapp, facebook, instagram, tiktok, twitter, dan google.

Jika berbicara mengenai remaja, salah satu hal yang menarik perhatian untuk diamati yaitu tingkah lakunya, kehidupan sosial, termasuk yang kini sering dibicarakan adalah karakter remaja. Karakter merupakan akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dengan yang lainnya. Karakter menjadi hal yang penting untuk diperhatikan karena kaitannya secara langsung dengan sikap dan perilaku seseorang termasuk remaja.

Salah satu hal yang berpengaruh yaitu lingkungan sosial termasuk teknologi. Di zaman modern ini, teknologi menjadi hal yang sangat penting dan dibutuhkan dalam aktivitas harian masyarakat termasuk remaja, salah satunya yaitu teknologi internet. Banyak hal yang dapat dilakukan hanya dengan mengandalkan koneksi internet, salah satunya yang menjadi trend saat ini adalah media sosial atau jejaring sosial (social networking). Di Indonesia, dari 63 juta orang pengguna internet, 95% nya menggunakan internet untuk mengakses jejaring sosial. Berdasarkan data kementerian komunikasi dan informatika (kemenkominfo), pada tahun 2013 Indonesia menempati peringkat 4 pengguna Facebook terbesar setelah USA, Brazil, dan India, dimana remaja merupakan lapisan masyarakat yang paling aktif setiap harinya dalam menggunakan facebook. Kini, tidak hanya facebook yang menjadi media sosial paling digandrungi tapi juga twitter, line, instagram, tiktok dan lainnya.

Media sosial tersebut bagaikan pisau bermata dua, dapat memberikan efek postif maupun negatif untuk para penggunanya.

Berangkat dari permasalahan ini penulis tertarik untuk meneliti dampak sosial media terhadap karakter remaja terutama di kalangan mahasiswa STMIK Palangka Raya. Sebab hampir seluruh mahasiswa memiliki dan menggunakan sosial media, Sehingga peneliti termotivasi ingin meneliti pada prodi ini untuk melihat sosial media apakah berpengaruh pada karakter sikap mahasiswa.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah; 1) Bagaimana pengaruh sosial media terhadap karakter mahasiswa STMIK Palangka Raya?, 2) Bagaimana tahapan yang harus dilakukan dalam menggunakan media sosial untuk keperluan pendidikan?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka penulis perlu melakukan penelitian ini pada mahasiswa yang sering menggunakan media sosial dalam kesehariannya dan pengaruhnya terhadap perubahan karakter sikap mahasiswa.

1.4 Tujuan Penelitian

Dalam proposal penelitian ini ada beberapa tujuannya, yaitu:

1. Melihat seberapa besar pengaruh sosial media terhadap karakter sikap mahasiswa STMIK Palangka Raya.
2. Untuk mengetahui tahapan yang dilakukan media sosial untuk keperluanpendidikan.

BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Pustaka

Penelitian ini mengacu pada beberapa penelitian sebelumnya, yaitu sebagai berikut:

Tabel 2.1 Penelitian yang relevan

No.	Judul Penelitian	Metode	Objek Penelitian	Kesimpulan
1.	Pengaruh pengunaan gadget terhadap IPK mahasiswa fisika uin ar-raniry (tahun 2020)	Survei	Mahasiswa fisikauin ar-raniry	Disimpulkan bahwasanya hasil nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$, dengan t_{hitung} sebesar 2,244 > t_{tabel} 2,101 dari perthitungan menggunakan rumus diatas dapat diambil sebuah kesimpulan bahwa adanya pengaruh positif maupun negatif terhadap penggunaan gadget pada IPK mahasiswa program studi pendidikan fisika di UIN.
2.	Pengaruh sosial media terhadapgaya hidup mahasiwa IAINMetro (Tahun 2019)	Deskripti fkualitatif	Mahasiswa IAINMetro	Mahasiswa IAIN metro dalam menggunakan media sosial terdapat 2 dampak positif dan negatif. Dampak Positif: -menjadikan mahasiswa sumber promosi. Dampak Negatif: -membuat mahasiswa lupa diri karena ketergantungan pada jual beli

				online. Jika dilihat dari penggunaanya mahasiswa IAIN metro tergolong kedalam pembelian implusif, dimana implusif adalah seseorang yang membeli sesuatu didasarkan hanya nafsu keinginantanpa memikirkan resiko kedepan apa yang terjadi yang bersifat emosional.
3.	Pengaruh internet terhadapakhlak siswa kelas XI SA NEGERI 1 JATISRONO (Tahun 2014)	Deskriptif Kualitatif	Siswa-siswa SMAnegeri 1 jatisrono kelas XI	-menjadikan siswa malas belajar -gaya hidup didunia maya yang tidak sesuai dengandunia nyata -berain game online,berdampak buruk (adanya tindakan criminal)bolos sekolah.
4.	Peran orang tua dalam membentuk karakter anak (Tahun 2020)	Deskriptif Kualitatif dan Kuantitatif	Karakter anak desa kedaton induk kecamatan batang hari nuban Lampung Timur	Dari hasil penelitian mengenai peran orang tua dalam membentuk karakter anak di Desa Kedaton Induk Kecamatan Batanghari Nuban Lamung Timur, maka dapat ditarik kesimpulannya dimana peran orag tua dalam membangun karakter anak dibagi menjadi

				beberapa misalnya dalam berperilaku, mengajari system pembiasaan diri kepada anak, cara berbahasa anak kepada orang tua, mnerapkan sikap berperilaku adil.
5.	Pengaruh mediasosial facebook terhadap perilaku sosial remaja (tahun 2019)	Data kuantitatif dan kualitatif	Remaja di desa pengadang lombok tengah	Berdasarkan penelitian 80% remaja didesa pengadang lombok tengah sangat berpengaruh perilaku sosianya terhadap penggunaan media sosialyang berlebihan.

2.2 Dasar Teori

2.2.1 Pengaruh

Didalam kamus Bahasa Indonesia pengaruh merupakan suatu daya yang dimiliki atau timbul dari orang maupun benda serta ikut membentuk baik itu watak, kepercayaan, dan perbuatan seseorang. Adapun pengertian pengaruh menurut Hugiono dan Poewantana, pengaruh adalah salah satu dorongan maupun bujukan yang sifatnya membentuk atau merupakan suatu efek. Menurut Louis Gottschalk, pengaruh bisa dikatakan sebagai efek yang akan membentuk pikiran dan perilaku manusia baik sendiri-sendiri ataupun kolektif.

Dari pengertian beberapa ahli diatas dapat diambil kesimpulan dimana pengaruh merupakan suatu daya atau perbuatan yang ditimbulkan baik itu watak, benda, kepercayaan serta perbuatan seseorang yang dapat mempengaruhi lingkungan sekitarnya.

2.2.2 Sosial Media

1. Pengertian Sosial Media

Sosial media merupakan sebuah media online, untuk mengumpulkan para penggunaan tujuannya agar membentuk suatu wadah dimana terdapat kemudahan untuk berpartisipasi serta berbagi. Dalam hal

menciptakan isi seperti blog, jejaring sosial, wikipedia, forum serta dunia virtual. Adapun pendapat lain mengatakan sosial media merupakan situs tempat orang berkomunikasi dengan orang lain yang mereka tidak saling mengenal baik itu di dunia nyata maupun di dunia maya. Contohnya seperti facebook, twitter, instagram, blog, dan lainnya.

Dari penjelasan penulis diatas dapat disimpulkan bahwa sosial media merupakan wadah kehidupan yang menjadi kebutuhan pokok untuk zaman sekarang. Memungkinkan semua orang dapat berkomunikasi dari jarak jauh tanpa dibatasi ruang dan waktu. Berbagai alasan mengapa seseorang memiliki akun sosial media, diantaranya untuk saling berhubungan dengan keluarga, teman, serta memperoleh informasi melalui media kabar seperti *new feed* yang disediakan oleh sosial media, hingga menunjukkan eksitensi diri.

2. Dampak Positif dan Negatif Sosial Media
   a. Adapun dampak positif sosial media adalah:
      1) Mempermudah proses kegiatan belajar, digunakan sebagai sumber mendapat informasi untuk sarana berdiskusi.
      2) Sebagai sumber informasi untuk memudahkan berkomunikasi dengan orang lain baik yang sudah kenal maupun orang yang baru bertemu di sosial media.
      3) Menjadi media hiburan, ketika sedang stress dalam belajar. Contohnya mengomentari status orang lain, bermain game dan banyak lainnya.
   b. Dampak negatif:
      1) Waktu belajar berkurang, akibat menggunakan sosial media tanpa atura batas seperti berinteraksi melalui facebook, whatshap serta mengakses instagram dan youtube secara berlebihan.
      2) Konsentrasi belajar dikampus terganggu, pada mahasiswa sudah mulai bosan dengan cara metode pembelajaran dari dosen, maka mereka tidak fokus dan mulai mengakses semua sosial media.
      3) Dapat mempengaruhi moral mahasiswa, karena sifat remaja yang labil, dan juga banyak situs porno yang dapat dipertonton secara

bebas.

4) Menguras keuangan, karena untuk mengakses situs-situs yang tersedia di internet memerlukan kuota dan keuangan yang besar.
5) Berpengaruh pada kesehatan, salah satunya pada kesehatan mata. Jikaterlalu lama bermain labtop maupun komputer atau handphone.

3. Kelebihan dan Kekurangan Sosial Media

Faktanya perilaku remaja sekarang suka meniru yang dilihat dan terjadi di sosial media hal mempengaruhi perkembangan karakter anak remaja sekarang ini.Sering kali perilaku yang diiplementasikan dari contoh sosial media diterapkan dikehidupan dunia nyata. Misalanya fenomena viral yang beredar di sosial media tentang bahasa gaul yang maknanya jika dicermati sudah melanggar akhlak berbahasa,karena sedang trendingnya di sosial media maka anak remaja jaman sekarang mengiplementasikan didunia nyata. Menganggap bahasa trend sebagai bahasa gaul yang dijadikan sebagai bahasa sehari-hari dan terkadang disampaikan dikalangan umum masyarakat, lebih parahnya lagi didepan orang yang lebih tua.

Jika dilihat dari beberapa dampak baik penggunaan sosial media yaitu : denganadanya sosial media mempermudah orang-orang untuk saling berkomunikasi baik jarak dekat mau pun jarak jauh, mencari sumber informasi, membangun bisnis, membantu sebagai pusat pendidikan, dari beberapa dampak baik sosial media kebanyakan memiliki dampak yang buruk untuk masyarakat terutama dikalangan remaja saat ini. Penggunaan sosial media dijadikan sebagai kebutuhan pokok yang diakses setiap harinya dan terus mendapatkan informasi yang terbaru. Kebanyakan informasi yang beredar hoax ini salah satu pemicu pemikiran remaja yang belum matanng, lalu percaya dan kemudian diplementasikan dikehidupan nyata, hal ini yang dapat merusak karaktermental remaja. Misalnya dengan beredar konten video negatif jika ditonton bisa membuat dapak buruk terhadap motivasi belajar bagi remaja yang tidak bisa mengaturemosional pada dirinya sendiri.

2.2.3 Karakter

1. Pengertian Karakter

Karakter merupakan keseluruhan dari sikap atau perilaku yang dimiliki oleh individu yang dapat dilihat dan dinilai oleh individu lain. Menurut Umaroh (2018) dimana sebuah karakter merupakan suatu system keyakinan dan kebiasaan yang dapat membentuk sebuah tindakan pada individu, karakter dapat dibentuk oleh sekolah, masyarakat serta keluarga, Pada hakikatnya karakter yang mudah di pengaruhi adalah pada kalangan anak remaja. Faktanya anak remaja zaman sekarang banyak yang memilki karakter tidak baik akibat pergaulan lingkungan dunia maya.

Zaman sekarang anak remaja menjadi pusat perhatian yang ini dipandang oleh masyarakat, karena tingkat pendidikan yang begitu rendah sekarang ini, dan juga hampir isi dunia sudah dikuasi oleh dunianya multimedia (internet). Dimana sasaran utama dunia maya saat ini adalah remaja, yang diketahui anak remaja tingkat pola pikir yang belum matang serta tingkat penasaran yang cukup tinggi (ingin coba-coba).

2. Jenis-Jenis Karakter

Ada banyak jenis karakter pada seseorang. Saya hanya mengambil 4 karakter pada penelitian ini dimana dilihat dari sisi positif dan negatif.

a. Dari sisi positif, ramah dan setia.

> Seseorang yang memiliki watak pintar, bersemangat dan sensitif tergolong kedalam orang yang memiliki salah satu karakter ramah, dan setia. Mereka juga orang yang tidak suka melanggar peraturan yang ada. Biasanya orang yang memilki karakter seperti ini bisa dikatakan sebagai sosok yang perfeksionis, dan juga tergolong kedalam orang yang rentan terkena stres. Ciri-ciri orang karakter seperti ini umunya, sesintif, pemalu, bertanggung jawab, mudah cemas, pendiam.

b. Dari sisi negatif, egois dan tidak peduli

Biasanya seseorang yang memilki sifat egois dan tidak peduli adalah seseorang yang memiliki sifat yang hanya mementingkan diri sendiri (kepantingan pribadi) tanpa memikirkan orang lain. Bahkan sosok orang yang seperti ini tidak menerima saran dari orang lain. Karakter egois dan tidak peduli tentu dimiliki oleh semua orang, tetapi bagaimana tergantung seseorang tersebut menyikapinya.

3. Membentuk Karakter Seseorang

Masa remaja manusia tidak dikatakan sebagai dewasa dan juga tidak bisa disebut sebagai anak- anak, remaja merupakan masa peralihan dari umur 11 tahun hingga 21 tahun.

Masa remaja merupakan masa penentu kehidupan kedepannya, dimana pada masa ini masa yang sangat menyenangkan. Namun, masa pertumbuhan menjadi dewasa bukan masa yang mudah untuk dilalui oleh anak remaja. Agar masa pertumbuhannya menjadi lebih baik ada beberapa yang harus disiapkan seorang remaja. Pastinya seorang remaja harus memiliki komitmen dan persiapan yang matang. Untuk terlaksananya maka harus adanya dorongan pendidikan atau didikan dari orang tuanya sendiri yang harus membekali anak tersebut sebagai keterampilan hidup kedepannya yang memadai.

2.2.4 Sikap

Sikap merupakan bagian dari perilaku (tindakan) manusia, meskipun sikap mempunya faktor lain. Terkadang sikap dapat menentukan tindakan seseorang, sikap dapat dibagi menjadi dua sikap positif maupun sikap negatif. Adapun faktor lain yang berpengaruh dalam tindakan seseorang adalah normal sosial.

Sikap terdiri atas 3 komponen yaitu, kognitif, afektif dan konatif. Adapun kognitif yaitu berupa perubahan sikap berdasarkan persepsi dan keyakinan, sedangkan komponen afektif menyakut aspek emosional, dan komponen konatif merupakan perubahan sikap aspek kecenderungan bertindak.

Berdasarkan dari ketiga komponen sikap diatas, dapat disimpulkan bahwa sikap memiliki karakteristik seperti arah, target, dan intensitas. Target ialah sebuah objek, atau kegiatan yang menjadi sasaran suatu sikap. Sedangkan yang dimaksud arah suatu sikap yaitu orientasi baik itu sikap positif maupun negatif.

Adapun pembentukan sikap sosial, bisa terjadi karena adanya sebuah interaksi sosial. Seseorang dapat berubah sikap bisa dipengaruhi karenan beberapa faktor diantaranya : perubahan sikap berdasarkan pengalaman pribadi, kebudayaan, orang lain yang dianggap penting, media massa, lembaga pendidikan, lembaga agama serta faktor emosi dalam diri individu

BAB 3. METODE PENELITIAN

3.1 Tahapan Penelitian

Tahapan dalam peneltian ini menerapkan langkah-langkah sebagai berikut:

1) Menentukan ide pokok permasalahan

   Sebelum memulai penelitian, peneliti terlebih dahulu menentukan ide pokok/judul yang akan diteliti.Perencanaan Secara Cepat.

2) Studi lapangan/observasi

   Peneliti melakukan observasi lapangan tujuannya untuk mengamati kembali objek dari permasalahan yang telah diambil dalam penelitian ini dan menghubungkan dengan penelitian terdahulu, sehingga hasil dari observasi penelitian ini menjadi relevan, agar orang lain juga dapat memahami isi dari penelitian.

3) Perumusan masalah dan tujuan penelitian

   Setelah ide pokok permasalahan didapatkan, kemudian peneliti membuat rumusan masalah berupa pertanyaan dari judul permasalahan. Dan peniliti juga menjelaskan apa tujuan dari masalah penelitian yang dibuat.

4) Pengambilan data

   Merupakan tahapan untuk melihat hasil kualitas dari penelitian dimana terdapat kualitas instrumen penelitian dan kualitas pengambilan data. Kualitas pengambilan data bisa dilakukan dengan teknik wawancara, kuesioner, observasi dan dokumentasi.

5) Analisis data

   Tahapan analisis data yaitu berhubungan dengan teknik pengumpulan data, setelah mengumpulkan data dengan cara wawancara, observasi dan angket, peneliti harus menyeleksi data tersebut untuk dianalisis, misalnya dengan menggunakan metode kuantitatif. Tujuannya melihat dari hasil pengambilan data, kemudian peneliti menguji keabsahan dan validitas data tersebut.

6) Kesimpulan dan saran

Dari hasil wawancara, pengisian angket kesioner kemudian tahapa uji analisis data,validitas sampai reliabilitas data. Peneliti membagi hasil tersebut sesuai indikator yang telah dibuat, kemudian peneliti membuat penyusunan laporan dan hasilnya dibuat dalam bentuk kesimpulan.

3.2 Lokasi Penelitian

Penelitian ini di lakukan di kampus STMIK Palangkaraya. Jalan. G.Obos No. 114 Kota Palangka Raya.

3.3 Variabel yang Diamati

Variabel yang diamati dalam penelitian ini adalah mahasiswa yang menempuh mata kuliah pancasila di STMIK Palangkaraya.

3.4 Model Penelitian

Model penelitian ini adalah model kuantitatif. dimana digunakan untuk membandingkan persamaan atau perbedaan hasil dari penelitian, menggunakan metode ini dikarenakan data yang akan diolah merupakan data rasio dan yang menjadi fokus dari penelitian ini adalah untuk mengetahui besarnya pengaruh antar variabel yang diteliti. Pada tahapan metode ini sudah sesuai dengan penelitian yang bersifat *explonatory* dimana menggunakan instrument angket dan observasi.

3.5 Teknik Pengumpulan

Pada tahap ini peneliti melakukan beberapa cara untuk pengumpulan data, yaitu sebagai berikut:

1. Kuesioner teknik pengumpulan data menyediakan daftar pertanyaan yang akan ditulis dan diajukan kepada responden.

2. Observasi teknik pengumpulan data dengan cara terjun langsung kelapangan untuk memperoleh data yang lebih spesifik dan akurat mengenai kajian pada penelitian.

3. Dokumentasi teknik pengumpulan data dengan cara mengumpulkan berbagaidokumen yang ada

3.6 Analisis

Analisis data adalah proses penyederhanaan data dalam bentuk yang lebih mudah dibaca dan diinterpretasikan. Analisis sebuah proses mencari serta menyusun secara sistematis data yang didapatkan dari hasil pengisian kuesioner dan dokumentasi. Nantinya dalam membuat kesimpulan mudah dipahami oleh diri sendirimaupun orang lain.

3.6.1 Uji Validitas dan Reabilitas

Uji validitas merupakan pengukuran sebuah instrument dalam pengkuruannya menggunakan analisis data untuk melihat ke validitas setiap item pertanyaan, pengukuran validitas dapat dilakukan dengan cara mengkorelaskan skor item dengan skor total. Dari hasil perhitungan korelasi akan di dapat suatu koefisien korelasi yang digunakan untuk mengukur tingkat validitas suatu item dan menentukan apakah suatu item layak digunakan atau tidak. Sedangkan uji reliabilitas merupakan alat ukur, pada penelitian ini menggunakan metode Cronbach's Alpha. Reliabilitas artinya "dipercaya" instrumen dapat memberikan hasil yang tepat. Alat ukur ini dikategorikan reliabel jika konstanta hasil pengukuran dan mempunyai ketetapan hasil pengukuran sehingga terbukti bahwa alat ukur itu benar-benar dapatdipertanggung jawabkan kebenarannya.

3.6.2 Uji Analisis Regresi Linier

Uji analisis regresi linier bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari suatu variabel terhadap variabel lain, pada teknik analisis ini variabel yang mempengaruhi disebeut variabel bebas atau independent sedangkan variabel yang dipengaruhi disebut variabel terikat atau dependent. Jika persamaan regresi hanya terdapat satu variabel bebas dan satu variabel terikat maka disebut sebagai persamaan regresi sederhana sebaliknya jika lebih dari satu variabel bebas maka disebut dengan persamaan regresi berganda, dan adapun rumusnya:

$$Y = A + BX + e$$

Keterangan :

Y= variable dependen atau responden

A = intercept atau konstanta

B= koefisien atau slope

E= residual atau error

BAB 4. BIAYA DAN JADWAL PENELITIAN

4.1 Anggaran Biaya

Pada penelitian ini ada beberapa biaya yang dibutuhkan, diantaranya honorium yang artinya honor peneliti, pembelian bahan habis pakai, publikasi, dan perjalanan atau transportasi, lebih jelas dapat dilihat pada tabel 4.1.

Tabel 4.1. Anggaran Biaya

1. Honorarium				
Honor	Honor/ Hari (Rp)	Waktu (jam/minggu)	Minggu	Honor Per Tahun (RP)
Pelaksana 1	Rp 25.000	20	Rp 500.000	Rp 500.000
Pelaksana 2	Rp 10.000	20	Rp 200.000	Rp 200.000
Pelaksana 3	Rp 10.000	20	Rp 200.000	Rp 200.000
			Subtotal (Rp)	Rp 900.000
2. Pembelian bahan habis pakai				
Material	Justifikasi Pembelian	Kuantitas	Harga Satuan (Rp)	Harga peralatan penunjang (Rp)
Kertas HVS	6 Rim	1	Rp 50.000	Rp 300.000
Penggandaan Proposal dan Laporan	4	2	Rp. 12.500	Rp. 100.000
Tinta Printer	4 warna	1	Rp 30.000	Rp 120.000
Snack	10	1 kotak	Rp. 15.000	Rp 150.000
Kouta Internet	2	10GB	Rp. 52.500	Rp 105.000
			Subtotal (Rp)	Rp 775.000
3. Publikasi dan HAKI				
Material	Justifikasi Pembelian	Kuantitas	Harga Satuan (Rp)	Harga peralatan penunjang (Rp)
Jurnal	1	1	Rp. 300.000	Rp. 300.000
				Rp. 300.000
4. Perjalanan				
Material	Justifikasi Perjalanan	Kuantitas	Harga Satuan (Rp)	Biaya per Tahun (Rp)
Transport dari G.obos XII ke STMIK Palangkaraya	Kendaraan motor	5	Rp 25.000	Rp 125.000
			Subtotal (Rp)	Rp. 125.000
Total @ Rp. 900.000 @ Rp. 775.000 @ Rp. 300.000 @ Rp. 125.000				**Rp. 2.100.000**

4.2 Jadwal Penelitian

Pada tahapan pembuatan penelitian ini direncanakan membutuhkan waktu sekitar kurang lebih 6 bulan dengan rencana urutan kerja seperti pada tabel 4.2.

Tabel 4.2. Jadwal Penelitian

No	Jenis Kegiatan	Agustus 2023				September 2023				Oktober 2023				November 2023				Desember 2023				Januari 2024			
1	Identifikasi masalah	■	■	■	■																				
2	Pengumpulan Data			■	■	■	■	■	■																
3	Observasi Lapangan									■	■	■													
4	Penyebaran Kuisioner												■	■	■										
5	Analisis dan Pengolahan Data															■	■	■	■	■	■				
6	Penulisan Laporan																				■	■	■		
7	Publikasi																							■	■

Tahapan pertama yang dilakukan adalah dengan identifikasi masalah, setelah itu pengumpulan data, selanjutnya observasi lapangan, penyebaran kuisioner, analisis dan pengolahan data. Setelah itu penulisan laporan dan publikasi.

DAFTAR PUSTAKA

Al-Mayyiah (2018). *"Pembentuk Karakter Anak Melalui Pendidikan Informal"*.J Pembentuk Karakter. Vol.11, no.1

Anang Sugeng Cahyono (2016). *"Pengaruh Media Sosial Terhadap Perubahan Sosial Masyarakat di Indonesia".* Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Tulungagung.

Azwar, Saifudin (1988). Sikap Manusia. Yogyakarta: Liberty.

Dwi Oktaviani, Anggi Susilawati (2019). *"Pengaruh Media Sosial Terhadap Perilaku Siswa".* IAIN Metro Lampung.

Hugiono dan Poewantana (2000). "Pengantar Ilmu Sejarah". Jakarta: PT Bina Aksara.

Kail, G (2015). *"Pembentukan Karakter Melalui Pendidikan Sosiologi".* J Tingkap. Hal 55-66.

Koni, S, M (2016). *"Pengaruh Jejaring Sosial Terhadap Pendidikan Karakter Peserta Didik".* [versi elektrik]. J Manajemen Pendidikan Islam.

Lickona Thomas (2013). "Mendidik Untuk Membentuk Karakter". Educating for Character. Tej Juma Abdu Wama Ungo. Jakarta: Bumi Aksara.

Louis Gottschalk (2000). *"Mengerti Sejarah".* Depok: Yayasan Penerbit Universitas Indonesia.

Mutiara Idami (2020). *"Komputer Sumber Daya Manusia di Bidang Pendidikan Untuk Smart School Model".* Universitas Islam Negrei (UIN) Ar-raniy Banda Aceh.

Nisa Khairuni (2019). "Dampak Positif dan Negatif Media Sosial terhadap Pendidikan Akhlak Anak". J Sosial Media., Vol.2, no.1

Pius Abdillah dan Danu Prasetya (2003). Kamus Lengkap Bahasa Indonesia. Surabaya: Arloka. Hal 256.

Suparno (2018). *"Analisis Faktor Pembentuk Karakter".* J Pendidikan Karakter.Vol.8, no.1

Suryadi (2013). "Strategi Pembelajaran Karakter". Bandung: Remaja Rosda Karya. Hal 6.

Tia Indrianti (2020). "Peran Orang Tua Dalam Membentuk Karakter Anak Di

Desa Kedaton Induk Kecamatan Batanghari Nuba". Skripsi. IAIN Metro Lampung Timur.

Wahyuni Junuarti Drakel, Maria Heny Pratiknjo dan Titiek Ulianti (2018). "Perilaku Mahasiswa dalam Menggunakan Media Sosial". Universitas Sam Ratulangi Manado.

Lampiran 1. Susunan Organisasi Tim Peneliti dan Pembagian Tugas

No	Nama	Bidang Keahlian	Instansi Asal	Alokasi Waktu (Jam/Minggu)	Uraian Tugas
1	Dewanto Zulkarnain, S.H., M.Pd	Pendidikan Kewarganegaraan	STMIK Palangkaraya	30 Jam/Minggu	1. Observasi dan penyebaran kuisioner. 2. Membuat proposal dan laporan penelitian
2	Hotmian Sitohang, M.Kom	Sistem Cerdas	STMIK Palangkaraya	30 Jam/Minggu	1. Analisis dan pengolahan data. 2. Membuat proposal dan laporan penelitian

Lampiran 2. Biodata Tim Pengusul

Biodata Ketua Peneliti

a. Identitas Diri

1	Nama Lengkap	Dewanto Zulkarnain, M. Pd
2	Jenis Kelamin	Laki – Laki
3	Jabatan Fungsional	Asisten Ahli
4	NIK	198804172015101
5	NIDN	1117049802
6	Tempat dan Tanggal Lahir	Palangka Raya, 17 April 1988
7	E-mail	dewa.congo64@gmail.com
8	Nomor Telepon/HP	081349203720
9	Alamat Kantor	Jl. G. Obos no. 114 Palangka Raya
10	Nomor Telepon/Faks	0536-3224593/0536-3225515
11	Lulusan yang telah dihasilkan	D3 = 10 S1 = -
12	Mata kuliah yang diampu	1. Pancasila 2. Kewarganegaraan

b. Riwayat Pendidikan

	S-1	S-2
Nama Perguruan Tinggi	Universitas Palangka Raya	Universitas Pendidikan Indonesia
Bidang Ilmu	Hukum	Kewarganegaraan
Tahun Masuk	2006	2011
Judul Skripsi/Tesis		Efektivitas Penggunaan Media Animasi Berbasis Nilai dan Implikasinya Terhadap Perubahan Karakter Siswa
Nama Pembimbing	1. Dr. H. Suriansyah Murhaini, S.H., M.H 2. Agus Mulyawan, M.H	1. Prof. Dr. H. Endang Danial. AR, M. Pd 2. Prof. Ace Suryadi, Ph. D., M. Sc

c. Pengalaman Penelitian dalam 5 Tahun Terakhir

No	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber	Jumlah (Rp)
1	2018	Peran Guru Dalam Pelaksanaan	STMIK	3.000.000

		Pendidikan Karakter Pada Siswa Kelas X Di SMA Negeri 1 Palangka Raya	Palangka Raya	
2	2023	Rancang Bangun Inovasi Media Pembelajaran Pancasila Berbasis Web Mobile	STMIK Palangka Raya	3.000.000

d. Pengalaman Pengabdian Kepada Masyarakat dalam 5 Tahun Terakhir

No	Tahun	Judul Pengabdian Kepada Masyarakat	Pendanaan	
			Sumber	Jumlah (Rp)
1	2022	Pelatihan Pembuatan Keran Air Otomatis Berbasis Arduino Uno Pada Panti Asuhan Berkah Kota Palangka Raya	STMIK Pangkaraya	3.00.000

e. Publikasi Artikel Ilmiah Dalam Jurnal dalam 5 Tahun Terakhir

No	Judul Artikel Ilmiah	Nama Jurnal	Volume/Nomor/Tahun
1	Peran Guru Dalam Pelaksanaan Pendidikan Karakter Pada Siswa Kelas X Di SMA Negeri 1 Palangka Raya	Jurnal Civic Education	Vol. 3 No. 1 Juni 2019

f. Pemakalah Seminar Ilmiah (Oral Presentation) dalam 5 Tahun Terakhir

No	Nama Temuan Ilmiah/Seminar	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan Tempat
-	-	-	-

g. Karya Buku dalam 5 Tahun Terakhir

No	Judul Buku	Tahun	Jumlah Halaman	Penerbit
-	-	-	-	-

h. Perolehan HKI dalam 10 Tahun Terakhir

No	Judul/Tema HKI	Tahun	Jenis	Nomor P/ID
-	-	-	-	-

i. Pengalaman merumuskan kebijakan Publik / Rekayasa Sosial lainnya dalam 10 Tahun Terakhir

No	Judul/Tema/Jenis Rekayasa Sosial Lainnya yang telah diterapkan	Tahun	Tempat Penerapan	Respon Masyarakat
-	-	-	-	-

j. Penghargaan dalam 10 tahun Terakhir (dari pemerintah, asosiasi atau institusi lainnya)

No	Jenis Penghargaan	Institusi Pemberi Penghargaan	Tahun
-	-	-	-

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggung jawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi. Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Penugasan penelitian

Palangka Raya, 11 September 2023

Ketua,



Dewanto Zulkarnain, M. Pd

NIK. 198804172015101

Biodata Anggota Peneliti

a. Identitas Diri

1	Nama Lengkap	Hotmian Sitohang, M.Kom
2	Jenis Kelamin	Perempuan
3	Jabatan Fungsional	Lektor
4	NIK	198503282008002
5	NIDN	1128038501
6	Tempat dan Tanggal Lahir	Tebing tinggi/28 Maret 1985
7	E-mail	hotmiansitohang@gmail.com
8	Nomor Telepon/HP	085820064319
9	Alamat Kantor	Jl. G.Obos No. 114 Palangka Raya
10	Nomor Telepon/Faks	0536-3224593/0536-3225515
11	Lulusan yang telah dihasilkan	D3 = - S1 = 15 orang
12	Mata kuliah yang diampu	1. Pengantar system cerdas 2. Arsitektur dan organisasi computer

b. Riwayat Pendidikan

	S-1	S-2
Nama Perguruan Tinggi	IST “Akprind” Yogyakarta	Universitas Dian Nuswantoro
Bidang Ilmu	Teknik Informatika	Teknik Informatika
Tahun Masuk	2003-2007	2010-2012
Judul Skripsi/Tesis	Sistem Pengolahan Data Siswa SMA Negeri 3 Yogyakarta secara Multiuser Menggunakan Visual Basic 6.0 dan SQL Server	Algoritma Naïve Bayes Berbasis AdaBoost untuk Evaluasi Kelayakan Pemberian Kredit Perumahan Rakyat
Nama Pembimbing	1. M.Sholeh, S.T., M.T 2. Drs. Naniek, M.Si	3. Dr. Abdul Syukur 4. Romi Satria Wahono, Ph.D

c. Pengalaman Penelitian dalam 5 Tahun Terakhir

No	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber	Jumlah (Rp)

1	2019	Rancang Bangun Informasi Akademik Berbasis Android Pada Program Studi Teknik Informatika STMIK Palangkaraya	STMIK Pangkaraya	3.00.000
2	2020	Implementasi Aplikasi E-Learning Berbasis Website untuk Mengatasi Pembelajaran Jarak Jauh di Era New Normal	STMIK Pangkaraya	3.00.000
3	2021	Pengembangan Aplikasi Learning Pada Pelajaran Sejarah Indonesia Berbasis Android	STMIK Pangkaraya	3.00.000
4	2021	Pengembangan Aplikasi *Try Out* Ujian Sekolah untuk Sekolah Dasar Berbasis Android (studi kasus: MI Nur Syafa'at Desa Pundu Kecamatan Cempaga Hulu Kabupaten Kotawaringin Timur)	STMIK Pangkaraya	3.00.000

d. Pengalaman Pengabdian Kepada Masyarakat dalam 5 Tahun Terakhir

No	Tahun	Judul Pengabdian Kepada Masyarakat	Pendanaan	
			Sumber	Jumlah (Rp)
1	2019	Pelatihan dan Pemanfaatan Teknologi Komputer Pada Kelurahan Marang Kota Palangkaraya	STMIK Pangkaraya	3.00.000
2	2021	Pelatihan Pembuatan dan Penggunaan Tempat Sabun Otomatis Guna Mencegah Penyebaran Covid-19 di Panti Asuhan Ayah Bunda Kota Palangka Raya	STMIK Pangkaraya	3.00.000
3	2022	Pelatihan Pembuatan Keran Air Otomatis Berbasis Arduino Uno Pada Panti Asuhan Berkah Kota Palangka Raya	STMIK Pangkaraya	3.00.000

e. Publikasi Artikel Ilmiah Dalam Jurnal dalam 5 Tahun Terakhir

No	Judul Artikel Ilmiah	Nama Jurnal	Volume/Nomor/Tahun
1	Penggunaan Rapid Application Development Pada Perancangan Informasi Akademik Program Studi Teknik Informatika STMIK Palangkaraya	Prodi Teknik Informatika UNW "Multimatrix"	Volume 2 Nomor 2 Bulan Desember/Tahun 2020/ISSN 2655-6316
2	Perancangan Game Adventure Orangutan Borneo Berbasis	JSAI (Journal Scientific and	Volume 5 Nomor 1 Bulan Januari Tahun

	Android Menggunakan Scirra Construct 2 .	Applied Informatics)	2022, P-ISSN 2614-3054, E-ISSN 2614-3062.
3	Aplikasi E-Learning Berbasis Web untuk Pembelajaran Jarak Jauh	JSAI (Journal Scientific and Applied Informatics)	Vol 4, No 1/2021/ E- ISSN: 2614-3054; P- ISSN: 2614-3062

f. Pemakalah Seminar Ilmiah (Oral Presentation) dalam 5 Tahun Terakhir

No	Nama Temuan Ilmiah/Seminar	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan Tempat
1	Seminar internasional The 4th International Conference on Computing and Applied Informatics-Embracing Industry 4.0 Through Innovation and Collaboration	K-MEANS Method for Analysis of Accident Prone Areas in Palangka Raya	Hotel Grandhika Setia Budi Medan. Hari selasa-Rabu/26-27 November 2019

g. Karya Buku dalam 5 Tahun Terakhir

No	Judul Buku	Tahun	Jumlah Halaman	Penerbit
-	-	-	-	-

h. Perolehan HKI dalam 10 Tahun Terakhir

No	Judul/Tema HKI	Tahun	Jenis	Nomor P/ID
-	-	-	-	-

i. Pengalaman merumuskan kebijakan Publik / Rekayasa Sosial lainnya dalam 10 Tahun Terakhir

No	Judul/Tema/Jenis Rekayasa Sosial Lainnya yang telah diterapkan	Tahun	Tempat Penerapan	Respon Masyarakat
-	-	-	-	-

j. Penghargaan dalam 10 tahun Terakhir (dari pemerintah, asosiasi atau institusi lainnya)

No	Jenis Penghargaan	Institusi Pemberi Penghargaan	Tahun
-	-	-	-

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggung jawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi. Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Penugasan penelitian.

Palangka Raya, 11 September 2023

Anggota,



Hotmian Sitohang, M.Kom
NIK. 198503282008002

Lampiran 3. Surat Pernyataan Ketua Peneliti

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
Jl. G. Obos No.114 Telp.0536-3224593, 3225515 Fax.0536-3225515 Palangkaraya
email : humas@stmikplk.ac.id - website : www.stmikplk.ac.id

SURAT PERNYATAAN
KETUA PENGUSUL

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Dewanto Zulkarnain, M. Pd
NIDN	: 1117049802
Pangkat / Golongan	: IIIb
Jabatan Fungsional	: Asisten Ahli

Dengan ini menyatakan bahwa proposal saya dengan judul:

"Pengaruh Sosial Media Terhadap Karakter Sikap Mahasiswa Stmik Palangka Raya"

yang diusulkan dalam skema penelitian untuk tahun anggaran 2023 **bersifat original dan belum pernah dibiayai oleh lembaga/sumber dana lain.**

Bilamana di kemudian hari ditemukan ketidak sesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku dan mengembalikan seluruh biaya penugasan yang sudah diterima ke Kas STMIK Palangkaraya

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Palangka Raya, 11 September 2023

Menyetujui:
Kepala UP3M,

Rosmiati, M.Kom
NIK. 197810102005003

Yang menyatakan,

Dewanto Zulkarnain, S.H., M.Pd
NIK. 198804172015101

Lampiran 4. Rincian Anggaran

1. Honorarium				
Honor	Honor/ Hari (Rp)	Waktu (jam/minggu)	Minggu	Honor Per Tahun (RP)
Pelaksana 1	Rp 25.000	20	Rp 500.000	Rp 500.000
Pelaksana 2	Rp 10.000	20	Rp 200.000	Rp 200.000
Pelaksana 3	Rp 10.000	20	Rp 200.000	Rp 200.000
			Subtotal (Rp)	Rp 900.000
2. Pembelian bahan habis pakai				
Material	Justifikasi Pembelian	Kuantitas	Harga Satuan (Rp)	Harga peralatan penunjang (Rp)
Kertas HVS	6 Rim	1	Rp 50.000	Rp 300.000
Penggandaan Proposal dan Laporan	4	2	Rp. 12.500	Rp. 100.000
Tinta Printer	4 warna	1	Rp 30.000	Rp 120.000
Snack	10	1 kotak	Rp. 15.000	Rp 150.000
Kouta Internet	2	10GB	Rp. 52.500	Rp 105.000
			Subtotal (Rp)	Rp 775.000
3. Publikasi dan HAKI				
Material	Justifikasi Pembelian	Kuantitas	Harga Satuan (Rp)	Harga peralatan penunjang (Rp)
Jurnal	1	1	Rp. 300.000	Rp. 300.000
				Rp. 300.000
4. Perjalanan				
Material	Justifikasi Perjalanan	Kuantitas	Harga Satuan (Rp)	Biaya per Tahun (Rp)
Transport dari G.obos XII ke STMIK Palangkaraya	Kendaraan motor	5	Rp 25.000	Rp 125.000
			Subtotal (Rp)	Rp. 125.000
Total @ Rp. 900.000 @ Rp. 775.000 @ Rp. 300.000 @ Rp. 125.000				**Rp. 2.100.000**