

# **ANALISIS FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI GAJI YOUTUBER**

## **RINGKASAN SKRIPSI**

**(Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menempuh gelar sarjana)**



**GILANG RAMADHANI**

**1116 28976**

**PROGRAM STUDI AKUNTANSI**

**SEKOLAH TINGGI ILMU EKONOMI**

**YAYASAN KELUARGA PAHLAWAN NEGARA INDONESIA**

**YOGYAKARTA**

**2020**

# LEMBAR PENGESAHAN

SKRIPSI

## ANALISIS FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI GAJI YOUTUBER

Dipersiapkan dan disusun oleh:

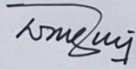
**GILANG RAMADHANI**

No Induk Mahasiswa: 111628976

telah dipresentasikan di depan Tim Penguji pada tanggal 3 September 2020 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Ekonomi (S.E.) di Bidang Akuntansi.

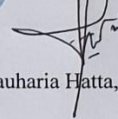
### Susunan Tim Penguji:

Pembimbing



Wing Wahyu Winarno, Dr., MAFIS., Ak., CA.

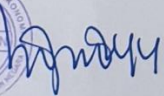
Penguji



Atika Jauharia Hatta, Dr., M.Si., Ak.

Yogyakarta, 3 September 2020  
Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi YKPN Yogyakarta  
Ketua



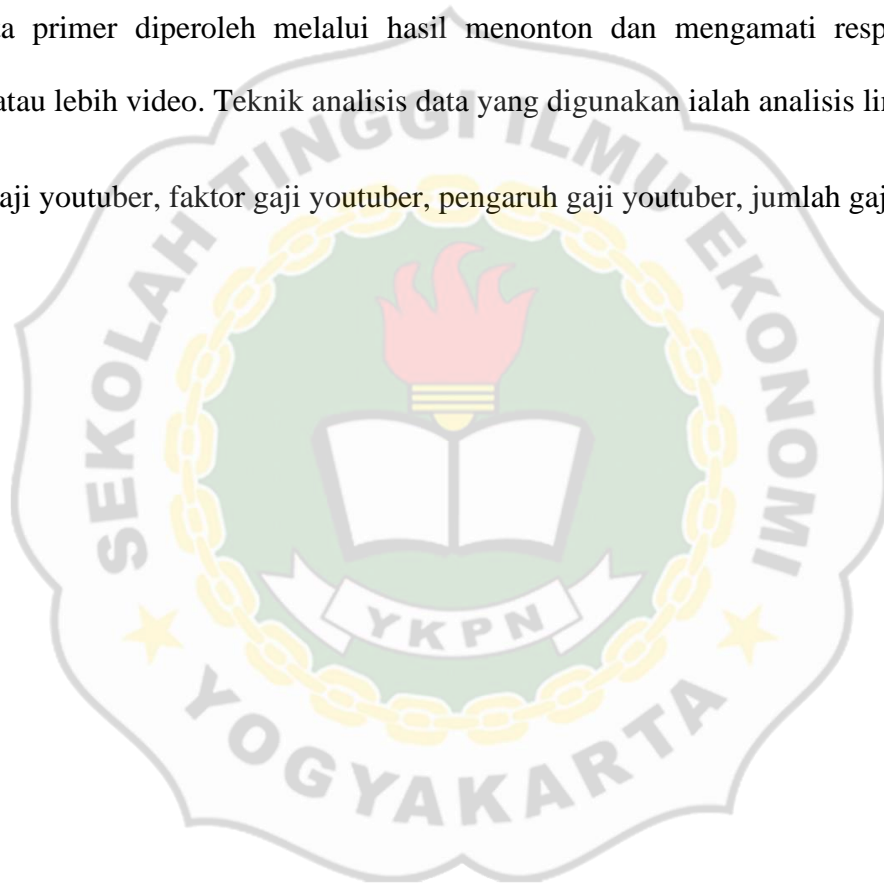
  
Haryono Subiyakto, Dr., M.Si.

# PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui analisis faktor- faktor yang mempengaruhi gaji Youtuber. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dan menggunakan data primer sebagai sumber data nya. Sampel pada penelitian ini adalah *Youtuber* tetap yang membahas jumlah gaji pemula dari youtube. Data primer diperoleh melalui hasil menonton dan mengamati responden (*Youtuber*) sebanyak 30 atau lebih video. Teknik analisis data yang digunakan ialah analisis linier berganda.

**Keywords:** gaji youtuber, faktor gaji youtuber, pengaruh gaji youtuber, jumlah gaji youtuber.



# PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

## PENDAHULUAN

Seiring berjalannya waktu dari tahun ke tahun, terlihat bahwa teknologi semakin berkembang pesat. Hampir seluruh masyarakat di Indonesia bahkan seluruh dunia sudah pasti menggunakan bermacam teknologi. Mulai dari anak-anak, remaja, orang tua, pengusaha, mahasiswa, bahkan pedagang kaki lima sekalipun. Teknologi yang dimiliki pun tidak hanya ada satu macam namun banyak macamnya, mulai dari handphone, tablet, laptop, dan computer. Dilihat dari teknologi yang paling sederhana yaitu handphone, menurut lembaga penelitian di Amerika Serikat (*Pew Research Center*) yang melakukan survey dengan responden sebanyak 30.133 orang di 27 negara termasuk Indonesia pada 14 Mei sampai 12 Agustus 2018, menunjukkan bahwa dari seluruh orang dewasa pemilik handphone di Indonesia, 42% memiliki smartphone, 28% memiliki handphone biasa, dan 29% tidak memiliki handphone. Sehingga dari survey tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan handphone sudah sangat besar dan sudah menjadi kebutuhan dari kehidupan masyarakat banyak.

Youtube merupakan perusahaan dibidang teknologi informasi yang mendirikan situs web berbagi video yang dapat diakses menggunakan berbagai macam perangkat. Dengan berkembangnya teknologi pada masyarakat luas menyebabkan perusahaan tidak hanya berada pada lingkup yang kecil tetapi juga dapat bersaing pada pasar global (menjangkau penonton kalangan anak-anak hingga dewasa). Perusahaan ini selalu melakukan pembaharuan akan sistem dan cara kerja situs web dari tahun ke tahun. Penjualan pada awal Youtube dibuat, hanya mampu menjangkau orang dewasa yang memiliki koneksi internet dirumah ataupun masyarakat yang memiliki uang untuk pergi ke *warnet*. Teknologi Komunikasi pada saat itupun belum memumpuni perusahaan Youtube untuk dapat memasuki lingkup yang lebih luas seperti Youtube pada perangkat *smartphone*. Namun seiring waktu berjalan, teknologi semakin berkembang dan masyarakat dengan mudah mendapatkan teknologi yang lebih canggih, sehingga mereka mengembangkan sistem lamanya. Oleh karena itu perusahaan

# PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Youtube memilih untuk mengikuti teknologi dan memperluas sistem kerja Youtube menjadi berbagai kategori seperti, Youtube Music, Youtube Gaming, dan Youtube live.

Dalam proses perkembangan web berbagi video ini banyak faktor yang harus diperhatikan seperti faktor *Resolusi* yang akan mempengaruhi visual dalam penampilan video tersebut apakah jelas atau tidak sehingga para penonton akan tertarik untuk menonton video Youtube tersebut. Memperhatikan faktor *UI* atau *User Interface* yang memudahkan para pembuat konten (*Youtuber*) dalam mengatur pengiriman video dan para penonton dalam memilih video apa yang sesuai dengan kebutuhan masing-masing sehingga munculnya rasa ingin menonton video Youtube.

Perkembangan teknologi di bidang informasi dan komunikasi juga menyebabkan dampak positif dan negatif. Dari sisi positif kita bisa lihat bahwa konsumen atau pengguna Youtube akan selalu meningkat. Negatifnya adalah perusahaan diharuskan untuk selalu memperbaharui sistem kerja Youtube dan penghitungan gaji untuk para pembuat konten (*Youtuber*), dikarenakan pembuat konten (*Youtuber*) juga semakin bertambah. Dari berbagai faktor yang telah dijabarkan pada latar belakang ini maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Analisis faktor-faktor yang mempengaruhi gaji *Youtuber*”.

## **Rumusan masalah**

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah disampaikan diatas, maka penulis membuat rumusan masalah sebagai berikut:

1. Apakah faktor yang mempengaruhi gaji *Youtuber*?
2. Apakah penghitungan gaji *Youtuber* akan selalu sama setiap tahun?

## **Tujuan penelitian**

Pencapaian dalam tujuan penelitian ini adalah:

# PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi gaji pekerja *Streamer* dan *Content Creator* pada platform media sosial Youtube.

## TINJAUAN PUSTAKA

Syaodih S. (1997: 67) teknologi sudah ada sejak jaman dahulu kala dan sebenarnya manusia sudah menggunakan teknologi tersebut. Kast & Rosenweig menyatakan bahwa teknologi adalah seni dalam memanfaatkan pengetahuan sains. Sedangkan Alisyahbana (1980:1) merumuskan lebih jelas dan lengkap tentang definisi teknologi yaitu penggunaan alat bantu dan akal untuk memenuhi kebutuhan seakan-akan memperkuat, mempermudah, ataupun memaksimalkan kinerja anggota tubuh dan otak manusia. Menurut Alisyahbana (1980) Sejak awal peradaban sebenarnya sudah ada teknologi yang terbentuk karena dorongan manusia untuk hidup lebih makmur, sejahtera dan mudah, meskipun istilah teknologi belum digunakan.

Lingkungan Teknologi Informasi memungkinkan perusahaan untuk memajukan kinerjanya. Teknologi Informasi dan kinerja perusahaan memiliki hubungan yang saling berkaitan. Perkembangan Teknologi Informasi yang terjadi selama ini mencakup perkembangan infrastruktur Teknologi Informasi, Yaitu *Hardware*, *Software*, *Communication* dan data (McNurlin dan Sprague, 2002: 11). Internet menggabungkan kemampuan komputasi dan komunikasi yang menambah nilai pada setiap bagian dari siklus bisnis (Cronin, 1995).

### Teknologi

Teknologi adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang pengolahan, pembuatan suatu sistem serta alat yang berfungsi sebagai pengembang data agar pekerjaan tertentu dapat dikerjakan dengan lebih efisien dan efektif. Menurut Alisyahbana (1980) istilah teknologi berasal dari dua kata yaitu *techne* yang berarti cara dan *logos* yang berarti pengetahuan. Secara harfiah teknologi dapat berarti

# PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

pengetahuan tentang cara. Menurut Jaques Ellul (1967:1967 xxv), seluruh metode yang secara rasional mengarah dan memiliki ciri efisiensi dalam mengerjakan dan memproses setiap kegiatan manusia merupakan Teknologi Informasi. Menurut Manuel Castells Pengertian teknologi merupakan suatu alat, aturan, serta prosedur penerapan pengetahuan ilmiah untuk pekerjaan tertentu di dalam kondisi yang memungkinkan terjadinya pengulangan. Martin et al (2002: 125) menjelaskan definisi Teknologi Informasi sangatlah luas dan mencakup seluruh bentuk teknologi yang dapat digunakan dalam menangkap, memanipulasi, mengkomunikasikan, menyajikan, dan menggunakan data yang akan diubah menjadi informasi. Teknologi komputer yang digunakan sebagai alat untuk memperoleh informasi, menyimpan informasi, serta teknologi komunikasi yang digunakan untuk mengirimkan informasi juga termasuk definisi Teknologi Informasi (Martin et al 2002: 1).

## **Sistem informasi**

Sistem Informasi merupakan sistem yang berisi berbagai macam informasi untuk manajemen terkait dalam menentukan dan menetapkan langkah apa yang terbaik bagi pihak pengguna. Sidharta (1995: 11) mengungkapkan sistem informasi ialah sistem yang dibuat oleh manusia yang berisi gabungan dari berbagai macam komponen manual maupun komponen yang telah terkomputerisasi dengan tujuan untuk mengumpulkan data, menggabungkan, memproses dan menghasilkan informasi untuk pengguna. Martin (1999) mengungkapkan teknologi informasi tidak hanya terbatas pada perangkat komputer yang digunakan untuk mengolah dan menyimpan informasi, melainkan juga dapat mengirimkan informasi.

## **Peningkatan jumlah *Youtuber***

Di era seperti ini Teknologi Informasi dan Komunikasi sudah bukan hal yang baru untuk masyarakatnya. Masyarakat dari kalangan anak-anak hingga dewasa berbondong-bondong

# PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

mendaftarkan akun mereka di web Youtube agar dapat menggunakan layanan video secara maksimal. Media teknologi komunikasi Youtube sekarang tidak hanya digunakan masyarakat untuk sekedar berbagi informasi, maupun berkomunikasi melalui konten video yang dibuat melainkan sudah bisa menghasilkan gaji bagi para pembuat kontennya (*Youtuber*). Tidak dapat dipungkiri banyak masyarakat kini menjadi *Youtuber*.

## **Perubahan sistem Youtube**

Perubahan sistem Youtube yang semula hanya berfokus sebagai platform berbagi video sebagai media informasi dan komunikasi menjadi peluang bisnis juga menyebabkan perubahan cara berfikir masyarakat secara luas. Dengan adanya peluang bisnis ini, masyarakat yang berbondong-bondong mendaftarkan diri di Youtube membuat pihak perusahaan Youtube harus selalu memperbaharui sistem pada platformnya, bukan fungsinya melainkan seperti sistem penggajian pada *Youtuber*. Apakah faktor-faktor yang mempengaruhi jumlah gaji *Youtuber* harus diubah, diganti, ataupun dihapus.

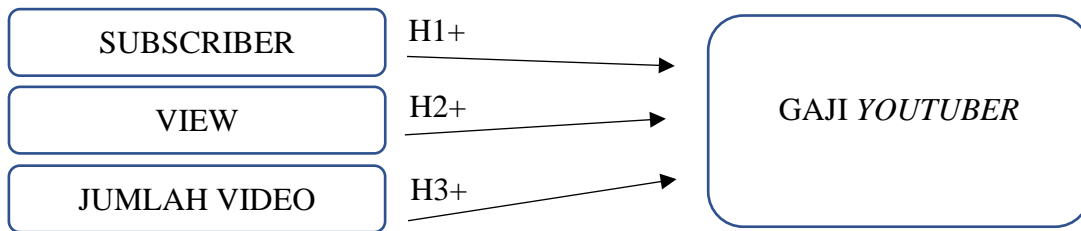
## **Penghitungan gaji *Youtuber***

Pendapatan gaji *Youtuber* tidak semata-mata didapat hanya dengan mengunggah satu video saja, melainkan ada faktor-faktor tertentu dalam perhitungan gaji *Youtuber*. *Youtuber* bisa mulai mendapatkan gaji setelah channel mereka di monetisasi ([support.google.com/youtube](https://support.google.com/youtube)). Monetisasi sendiri berfungsi sama seperti verifikasi, sebagai acuan apakah konten dari channel tersebut layak atau tidak. Penghitungan jumlah gaji *Youtuber* dapat dihitung berdasarkan banyak faktor, tetapi yang paling penting ialah jenis iklan, dan harga iklan.



# PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

## Model penelitian



## Motivasi

Menurut Locke (1968) penetapan tujuan memiliki empat macam mekanisme motivasi yaitu tujuan mengarahkan perhatian, tujuan mengatur upaya, tujuan meningkatkan persistensi, dan tujuan menunjang strategi perencanaan. Harapan merupakan hasil dari perkiraan dan keinginan seseorang untuk mencapai suatu target sehingga muncul sebuah motivasi (Vroom, 1964). Purwanto (2006) berpendapat bahwa motivasi adalah suatu usaha yang disadari untuk menggerakkan, mengarahkan dan menjaga tingkah laku seseorang agar ia terdorong untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga mencapai hasil atau tujuan tertentu.

## METODE PENELITIAN

### Sampel dan Populasi

Penelitian ini dilakukan dengan pengambilan data menggunakan metode *online* yaitu menonton dan menganalisis berbagai macam konten video pada platform Youtube. Konten yang digunakan dalam analisis ini menggunakan *keyword* yang berjudul “Gaji Pertama *Youtuber* dan Syarat mendapatkan gaji di Youtube”. Bugin (2011:111) populasi penelitian ialah keseluruhan (*universum*) dari objek penelitian yang dapat berupa manusia, hewan, tumbuhan, cuaca, peristiwa, dan sebagainya, sehingga objek-objek ini dapat menjadi sumber data penelitian. Jadi populasi adalah jumlah sekumpulan subjek yang menjadi objek untuk diteliti dalam sebuah karangan ilmiah.

# PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Metode penelitian sampel yang digunakan untuk menentukan sampel pada penelitian ini adalah *Purposive Sampling*. Teknik *Purposive Sampling* ialah teknik pengambilan sampel dengan menggunakan kriteria tertentu yang telah ditentukan oleh peneliti sesuai tujuan penelitian. Jika sampel tidak sesuai dengan kriteria peneliti, maka sampel akan dikeluarkan dari kelompok penelitian karena tidak memenuhi syarat sebagai sampel penelitian.

## **Jenis dan Sumber Data**

Dalam penelitian kali ini, jenis data yang akan digunakan adalah data Primer. Data primer diperoleh melalui hasil menonton dan mengamati responden (*Youtuber*) sebanyak 30 atau lebih video. Metode ini dilakukan dengan menjabarkan tentang faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi gaji *youtuber*. Apakah *subscriber*, banyaknya video, banyaknya penonton, dan jam tayang mempengaruhi perhitungan gaji dari youtube.

## **Metode Pengumpulan Data**

Metode yang digunakan oleh peneliti kali ini menggunakan teknik pengambilan data observasi dengan menonton berbagai video youtube mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi pendapatan yang diperoleh dari Youtube.

## **Variabel Penelitian**

Variabel dalam penelitian ini dijabarkan kedalam dua jenis variabel yaitu variabel independen dan variabel dependen dimana salah satu variabel mempengaruhi variabel lainnya.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

### **Karakteristik responden**

Berikut karakteristik responden dari data yang telah terkumpul :

# PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

**Tabel 4.1 Karakteristik Responden**

Karakteristik Responden			
Jenis Kelamin	Laki-laki	18	60%
	Perempuan	12	40%
Umur Channel	1 Tahun - 5 Tahun	23	76.7%
	6 Tahun - 10 Tahun	6	20%
	11 Tahun - 15 Tahun	1	3.33%
Jenis Channel	Travel	2	6.70%
	People	9	30%
	Entertaun	4	13.3%
	Tech	1	3.3%
	Howto	3	10%
	Animal	1	3.3%
	Informasi	10	33.3%

Berdasar tabel 4.1 diatas bisa diketahui bahwa data karakteristik responden yang diperoleh lebih banyak dari *Youtuber* laki-laki yang membuat konten di Youtube, dengan umur channel 1 sampai 5 tahun dan menggunakan tema “People”.

## **Analisis Statistika Deskriptif**

**Tabel 4.2 Hasil Analisis Statistika Deskriptif**

Variabel	<i>Minimum</i>	<i>Maximum</i>	<i>Mean</i>	<i>Standard Deviation</i>
<i>Subscriber</i>	335	299,000	64,968.50	78,809.809
<i>View</i>	428,182	33,301,036	6,300,813.83	9,017,153.541
<i>Video</i>	31	551	130.87	104.621
<i>Gaji</i>	2,244.09	6,068,383	1,766,280.775	1,907,594.907

Berdasar tabel 4.2 diatas dapat disimpulkan bahwa variabel Video memiliki jumlah minimum 31 dan maksimum 551. Nilai rata-rata bernilai 130,87 dan Standar deviasi bernilai 104,621 dapat diartikan bahwa variabel ini memiliki penyebaran data sebesar 104,621 dari 30 responden.

# PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Variabel *View* memiliki jumlah minimum 428.182 dan maksimum 33.301,036. Nilai rata-rata bernilai 6.300.813,83 dan Standar deviasi bernilai 9.017.153,541 dapat diartikan bahwa variabel ini memiliki penyebaran data sebesar 9.017.153,541 dari 30 responden.

Variabel *Subscriber* memiliki jumlah minimum 335 dan maksimum 299.000. Nilai rata-rata bernilai 64.968,50 dan Standar deviasi bernilai 78.809,809 dapat diartikan bahwa variabel ini memiliki penyebaran data sebesar 78.809,809 dari 30 responden.

Variabel Gaji Pertama memiliki jumlah minimum 2.244,09 dan maksimum 6.068.383. Nilai rata-rata bernilai 1.766.280,775 dan Standar deviasi bernilai 1.907.594,907 dapat diartikan bahwa variabel ini memiliki penyebaran data sebesar 1.907.594,907 dari 30 responden.

## Uji Normalitas

Pengujian ini menggunakan Kolmogorov-smirnov test yang menggunakan nilai signifikansi sebagai dasar pengujian. Data dikatakan memiliki distribusi yang bersifat normal apabila memiliki nilai signifikansi yang melebihi 5%. Hasil pengujian ini dapat dirangkum menjadi:

Tabel 4.3 Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		30
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	.0000000
	Std. Deviation	1662156.92973424
Most Extreme Differences	Absolute	.150
	Positive	.150
	Negative	-.079
Test Statistic		.150
Asymp. Sig. (2-tailed)		.081 <sup>c</sup>

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

# PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Dari tabel 4.3 diatas, nilai signifikansi yang dihasilkan adalah 0,081 yang dapat diartikan bahwa data yang dipakai mempunyai distribusi yang bersifat normal.

## Uji Multikolinearitas

Uji multikolinearitas dilakukan guna mengetahui hubungan dari variabel independen pada variabel dependennya. Pengujian ini didasari oleh nilai VIF (Variance Inflation Factor) dan nilai Tolerance. Berikut ini merupakan hasil pengujian multikolonieritas yang sudah dilaksanakan:

**Tabel 4.4 Uji Multikolinearitas**

Variabel	<i>Tolerance</i>	VIF	Keterangan
<i>Subscriber</i>	0.42	2.41	Tidak terjadi Gejala
<i>View</i>	0.32	3.17	Tidak terjadi Gejala
Jumlah Video	0.66	1.51	Tidak terjadi Gejala

Dari tabel 4.4 diatas, memperlihatkan bahwa seluruh nilai *tolerance* bernilai melebihi 0,1 dan seluruh nilai VIF tidak mencapai nilai angka 10. Kesimpulannya adalah tidak ditemukan adanya korelasi antara variabel independen sehingga dapat dikatakan bahwa tidak terjadi gejala multikolinearitas.

## Uji Heteroskedastisitas

Peneliti menggunakan uji glejser dalam mengukur adanya gejala heteroskedastisitas pada variabel yang digunakan. Hasil uji yang telah dilaksanakan ditunjukkan oleh tabel berikut:

**Tabel 4.5 Uji Heteroskedastisitas**

Coefficients <sup>a</sup>						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	1,695,012.402	365,551.849		4.637	.000

# PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Subsriber	.790	4.139	.054	.191	.850
View	-.004	.041	-.034	-.105	.917
Jumlah_Video	-4,186.192	2,467.592	-.378	-1.696	.102

a. Dependent Variable: Gaji

Dari tabel 4.5 dapat disimpulkan bahwa ketiga variabel yaitu *Subscriber*, *View* dan Jumlah Video memiliki nilai signifikan diatas 5% sehingga tidak memiliki gejala Heteroskedastisitas.

## Uji Regresi Linier Berganda

Guna melaksanakan pengujian pada hipotesis yang dipakai dalam penelitian ini maka metode analisis regresi linier berganda diterapkan sebagai dasar pengukuran saat mengukur tingkat korelasi pada variabel independen terhadap variabel dependennya.

**Tabel 4.6 Uji Regresi Linier Berganda**

Coefficients <sup>a</sup>						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	1,908,794.846	56,7243.345		3.365	.002
	Subscriber	13.775	6.423	.569	2.144	.042
	View	-.055	.064	-.260	-.854	.401
	Jumlah_video	-5,280.382	3,829.074	-.290	1.379	.180

a. Dependent Variable: gaji

Persamaan regresi Linier berganda yang dapat dirumuskan berdasarkan tabel yaitu :

$$Y = 1.908.794,846 + 13,755 X_1 - 0,055 X_2 - 5.280,382 X_3$$

Dari persamaan regresi diatas, ditunjukkan jika konstanta memiliki nilai 1.908.794,846. Dari nilai tersebut dapat disimpulkan mengenai rata-rata variabel gaji youtuber akan meningkat sebanyak 1.908.794,846 jika seluruh variabel independen bernilai nol.

# PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Koefisien regresi variabel jumlah *Subscriber* (X1) sebanyak 13,775, dapat diartikan apabila variabel independen lainnya bernilai sama sedangkan variabel jumlah *Subscriber* meningkat sebanyak satu dapat mengakibatkan variabel gaji *Youtuber* (Y) meningkat sebanyak 13,775.

Variabel jumlah *View* (X2) memiliki koefisien regresi sebesar -0,055, berarti apabila variabel independen lainnya bernilai tetap dan variabel jumlah *View* mengalami peningkatan sebanyak 13,775 maka variabel gaji *Youtuber* (Y) akan bernilai nol.

Variabel jumlah video (X3) memiliki koefisien regresi sebesar -5.280,382, berarti apabila variabel independen lainnya bernilai tetap dan variabel jumlah video mengalami peningkatan sebanyak 5.280,382 maka variabel kinerja individu (Y) akan bernilai nol.

## Uji Statistik t

Uji t statistik dilaksanakan agar peneliti dapat menyimpulkan dapatkah variabel independen secara pribadi mempengaruhi variabel dependen yang digunakan.

Tabel 4.7 Uji Statistik t

Coefficients <sup>a</sup>						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	1,908,794.846	567,243.345		3.365	.002
	Subscriber	13.775	6.423	.569	2.144	.042
	View	-.055	.064	-.260	-.854	.401
	Jumlah_video	-5,280.382	3,829.074	-.290	1.379	.180

a. Dependent Variable: gaji

Dari tabel 4.7 diketahui bahwa:

a. Variabel jumlah *Subscriber* bernilai signifikansi kurang dari 0,10 yang artinya H1 diterima atau jumlah *Subscriber* berpengaruh positif terhadap gaji *Youtuber*.

# PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

b. Variabel jumlah *View* bernilai signifikansi melebihi 0,10 yang artinya H2 ditolak atau jumlah *View* tidak berpengaruh positif terhadap gaji *Youtuber*.

c. Variabel jumlah video bernilai signifikansi lebih dari 0,10 yang artinya H3 ditolak atau jumlah video tidak berpengaruh positif terhadap kinerja individu.

## Uji f

Uji F dilaksanakan agar peneliti dapat menyimpulkan apakah bisa variabel independen secara bersamaan mempengaruhi variabel dependen yang digunakan.

**Tabel 4.8 Uji F**

ANOVA <sup>a</sup>						
	Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	25,408,427,488,428.3	3	8,469,475,829,476.10	2.748	.063 <sup>b</sup>
	Residual	80,120,204,112,843	26	3,081,546,312,032.42		
	Total	105,528,631,601,271	29			

a. Dependent Variable: gaji

b. Predictors: (Constant), Jumlah\_video, Subscriber, View

Dari tabel 4.8 diperoleh nilai signifikansi kurang dari 10% maka dapat disimpulkan bahwa seluruh variabel independen berpengaruh secara simultan terhadap variabel dependennya.

## Koefisien Determinasi ( $R^2$ )

Koefisien determinasi dapat dilakukan dengan menghitung nilai adjusted  $R^2$ . Suatu variabel independen bisa disebut mempunyai pengaruh besar terhadap variabel dependen ketika memiliki nilai koefisien determinasi hampir sama dengan satu. Berikut hasil dari pengujian:



# PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Tabel 4.9 Uji R<sup>2</sup>

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.491 <sup>a</sup>	.241	.153	1755433.36872

a. Predictors: (Constant), Jumlah\_video, Subscriber, View

Menurut tabel 4.9 didapatkan hasil adjusted R<sup>2</sup> bernilai 0,153 atau 15,3%. Dari nilai tersebut bisa disimpulkan menjadi 15,3% dari variabel gaji seorang *Youtuber* bisa disebabkan oleh jumlah *Subscriber*, jumlah *View* dan jumlah video. Sedangkan 84,7% lainnya bisa disebabkan oleh variabel lain yang tidak dipilih oleh peneliti saat ini.

## Pembahasan

### a. Pengaruh Jumlah *Subscriber*

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, dapat diketahui bahwa variabel jumlah *subscriber* berpengaruh positif terhadap gaji *Youtuber*. Kesimpulan ini didapatkan dari uji t yang menunjukkan nilai signifikansi  $0,042 < 0,10$ . Hal ini menunjukkan bahwa banyaknya *subscriber* mempengaruhi semangat para *Youtuber* untuk membuat konten sehingga mempengaruhi jumlah gaji para *Youtuber*.

### b. Pengaruh Jumlah *View*

Berdasarkan pengujian yang telah dilakukan oleh peneliti, dapat diketahui bahwa variabel jumlah *View* tidak berpengaruh positif terhadap gaji *Youtuber*. Kesimpulan ini diambil menggunakan uji t yang menunjukkan nilai signifikansi  $0,401 > 0,10$ . Hal ini menunjukkan bahwa sejumlah *Youtuber* tidak memperhatikan konten yang di unggah kedalam channel sehingga jumlah *View* pada masing-masing video tidak memenuhi target dan tidak mempengaruhi jumlah gaji *Youtuber* itu sendiri.

### c. Pengaruh Jumlah Video

# PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Berdasarkan pengujian yang telah dilakukan oleh peneliti dapat diketahui bahwa variabel jumlah video tidak berpengaruh positif terhadap gaji *Youtuber*. Kesimpulan ini didapat dari uji t yang menunjukkan nilai signifikansi  $0,180 > 0,10$ . Jumlah video yang tersedia pada channel Youtube tertentu tidak berpengaruh terhadap gaji *Youtuber* dikarenakan para *Youtuber* kurang mengorganisir channel sehingga tidak banyak penonton yang mengunjungi channel dan menonton video yang telah disediakan.

## Kesimpulan

Penelitian ini dilakukan guna mencari tahu faktor-faktor yang mempengaruhi pendapatan gaji seorang *Youtuber* seperti *Subscriber*, *View*, dan jumlah video. Dari beberapa penelitian yang dilaksanakan dan dijabarkan diatas, dapat disimpulkan bahwa :

1. *Subscriber* berpengaruh positif terhadap gaji *Youtuber* sehingga  $H_1$  diterima.. Kesimpulan ini didapat dari hasil penelitian yang menunjukkan nilai signifikansi pada analisis regresi linier berganda variabel jumlah *subscriber* tidak melebihi 10% yang artinya jumlah *subscriber* berpengaruh terhadap gaji *Youtuber*.
2. Jumlah *View* tidak berpengaruh positif terhadap gaji *Youtuber* sehingga  $H_2$  ditolak. Kesimpulan tersebut didapatkan dari nilai signifikansi pada analisis regresi linier berganda variabel jumlah *View* bernilai lebih dari 10% yang artinya variabel diatas tidak berpengaruh positif terhadap gaji *Youtuber*
3. Jumlah video berpengaruh positif terhadap gaji *Youtuber* sehingga  $H_3$  diterima. Kesimpulan tersebut didapatkan dari nilai signifikansi pada analisis regresi linier berganda variabel jumlah video bernilai lebih dari 10% yang artinya variabel diatas tidak berpengaruh positif terhadap gaji *Youtuber*.

# PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

## 5.1 Keterbatasan Skripsi

Keterbatasan peneliti dalam melaksanakan penelitian ialah :

1. Penelitian dilakukan hanya dengan menonton video mengenai jumlah Gaji dan jangka waktu responden dari nol hingga proses pencairan gaji pertama. Dikarenakan penelitian hanya menggunakan video, mempersulit proses dalam mengetahui data lengkap dari *Youtuber* tersebut seperti, umur, tempat tinggal, dan profesi asli responden.
2. Karena video yang disediakan ada berbagai macam, dan cara penghitungan waktu *Youtuber* dari awal pembuatan *channel*, proses *Monetisasi*, hingga penarikan gaji itu berbeda menyebabkan data yang diterima menjadi lebih sulit untuk diolah.
3. Perubahan oleh sistem Youtube mengenai jumlah gaji dan syarat *Monetasi* suatu *channel* dari tahun ke tahun menyebabkan proses penelitian mengenai faktor pengaruh gaji *Youtuber* menjadi lebih rumit dikarenakan harus menyesuaikan tahun kapan video itu dibuat.

## 5.2 Saran

Saran bagi peneliti yang akan melakukan penelitian untuk kedepannya :

1. Disarankan agar menambahkan metode penelitian menggunakan kuesioner sehingga mempermudah proses penghitungan variabel dan memperdetil data penelitian.
2. Disarankan pada penelitian berikutnya untuk menggunakan metode Observasi untuk menganalisis penelitian ini sehingga memperjelas hasil yang didapat.
3. Disarankan agar menambahkan jumlah sampel dengan metode yang lebih baik sehingga menghasilkan data yang merata.
4. Disarankan agar memilih variabel lain atau menambah jumlah variabel sehingga memperjelas faktor yang mempengaruhi gaji seorang *Youtuber*.

# PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

## DAFTAR PUSTAKA

Syah T, Alam., 2013. DAMPAK TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI (TIK) TERHADAP AKTIVITAS PENDIDIKAN SEKOLAH DASAR. Makassar.

Apjii.or.id, 2018.APJII. [Online]  
Available at: <https://apjii.or.id/survei>  
[Accessed 30 Agustus 2020].

Pewresearch.org, 2019. Pew Research Centre [Online]  
<https://www.pewresearch.org/global/2019/02/05/smartphone-ownership-is-growing-rapidly-around-the-world-but-not-always-equally/>  
[Accessed 30 Agustus 2020]

Decisionlab.co, 2018. Decision Lab [Online]  
<https://www.decisionlab.co/library/a-behavioral-analysis-of-mobile-gamers-lp1>  
[Accessed 30 Agustus 2020]

Ekhsannudin., 2015. UPAYA MADRASAH DALAM MENANGGULANGI PENGARUH NEGATIF TEKNOLOGI INFORMASI DI MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI (MTsN) PANGGUL TRENGGALEK. Tulungagung.

Mary J. Cronin. 1995. Global Advantage on the Internet: From Corporate Connectivity to International Competitiveness (1st. ed.). John Wiley & Sons, Inc., USA.

Sprague, Ralph & McNurlin, Barbara. (2002). Information Systems Management In Practice.

Ellul, Jacques. The Technological Society. New York: Knopf, 1967.

Martin, E.W. , CW Brown, D.W. DeHayes, J.A. Hoffer, dan W.C Perkins. 2002. Managing Information Technology. New Jersey : Prentice- Hall, Inc.

Williams brian, stacey sawyer (2003). Using information technology. London: united kingdom. Greener books.

Abbas, Salim., 2003. Manajemen Transportasi. PT Grafindo Persada. Jakarta.

Meisyaroh, Siti., 2013 DETERMINISME TEKNOLOGI MASYARAKAT DALAM MEDIA SOSIAL. Jakarta.

Sutarman. 2009. Pengantar teknologi Informasi. Jakarta : Bumi Aksara.

Martin, E.1999. Managing Information Technology What Managers Need to Know. 3rd ed. New Jersey:Pearson Education International.

Sugiyono. (2016). Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: CV Alfabeta.

# PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Ghozali, Imam. (2011). Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 19. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.

Bungin, Burhan. 2011. Penelitian Kualitatif. Jakarta: Kencana Predana Media Group.

Setiawan, A. dan saryono. 2010. Metodologi Penelitian kebidanan. Nuha Medika. Jakarta.

Edwin, Locke. 1968. "Toward a Theory of Tasks Motivation and Incentives". American Institutes for Research, No. 3:157-89, 1968.

Victor H. Vroom., Work and Motivation, (New York : John Wiley & Son, Inc., 1964).

Purwanto, N. M. 2006. Psikologi Pendidikan. Bandung: Remaja Rosdakarya..

