

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini tengah mengalami kemajuan yang sangat pesat. Hal ini dapat dilihat dari begitu mudahnya suatu informasi dapat diperoleh. Teknologi informasi dan komunikasi saat ini yang tengah populer karena dapat memberikan informasi secara mudah, cepat, tidak terbatas jarak dan waktu yaitu media internet. Internet memberikan kemudahan kepada penggunanya dalam berinteraksi dan berkomunikasi, selain itu internet juga memberikan kemudahan bagi penggunanya untuk memperoleh informasi.

Informasi merupakan suatu kebutuhan pokok yang senantiasa selalu dibutuhkan oleh manusia untuk keberlangsungan hidupnya. Dan untuk mendapatkan suatu informasi yang dibutuhkan, manusia harus berinteraksi dengan manusia lain baik berinteraksi secara langsung maupun tidak langsung. Manusia dapat mengakses informasi dari berbagai sumber informasi yaitu media cetak, televisi, radio, film, internet dll.

Internet pada saat ini banyak digunakan pada seluruh belahan dunia tidak terkecuali Indonesia. Hal tersebut dapat dibuktikan melalui data statistik yang dikemukakan oleh data reportal yang merupakan sebuah perusahaan riset. Menurut laporan data reportal jumlah pengguna internet di Indonesia pada tahun 2022, tepatnya pada januari 2022, pengguna internet mencapai 191,4 juta jiwa. Angka ini meningkat sebanyak 21 juta jiwa atau 12,6 % dari tahun 2021. Dalam laporannya datareportal mengatakan bahwa angka ini setara dengan 68,9% dari jumlah total populasi Indonesia dengan perbandingan jumlah penduduk Indonesia kita mencapai 277,7 juta jiwa pada januari 2022.

Berdasarkan data diatas dapat disimpulkan bahwa internet memiliki peranan penting pada tatanan hidup di masyarakat. Internet menyediakan informasi yang cepat dan tidak terbatas, menjadikan internet menjadi salah satu sumber utama masyarakat dalam mencari dan menemukan informasi.

Internet memberi kesempatan kepada penggunanya di seluruh dunia untuk berkomunikasi satu sama lain dan membagikan informasi sehingga penggunanya bisa mendapatkan banyak informasi yang terbaru dan dapat diakses oleh orang-orang di seluruh dunia. Melalui web pengguna internet dapat berkomunikasi dengan orang-orang dari berbagai negara dan bekerja sama dalam menggunakan sumber informasi. Sumber informasi tercipta karena beberapa orang dalam suatu kelompok bersedia menyediakan waktu, tenaga, usaha, serta karya mereka dan membuatnya bisa dinikmati oleh seluruh pengguna internet di seluruh dunia. Internet merupakan suatu forum dan perpustakaan global yang pertama dan semua pengguna dapat bergabung kapan saja.

Perkembangan internet terbilang melesat dengan sangat cepat, hal ini dapat dilihat dengan banyaknya fasilitas internet yang bisa digunakan oleh pengguna internet diantaranya world wide web , electronic mail, internet relay chat, dan transfer file. Fasilitas tersebut berguna bagi pengguna internet baik bagi pengguna umum maupun pengguna akademis. Bagi mahasiswa fasilitas ini sangatlah membantu mahasiswa dalam menunjang proses belajar mengajar dan penelitian.

Menurut penelitian Zainuddin (2006) dalam (Setiawan, 2009) mengatakan bahwa internet bukanlah hal yang asing bagi mahasiswa, mahasiswa dapat dikategorikan sebagai pengguna yang sangat membutuhkan informasi, terutama kebutuhan akan jurnal- jurnal dan buku elektronik. Penyebaran informasi di internet berputar dengan sangat cepat. Internet juga dapat digambarkan sebagai perpustakaan informasi yang lengkap dan alat informasi tak terbatas yang selalu dapat diakses. Internet

adalah media yang sempurna untuk menghubungkan jutaan orang secara elektronik.

Mahasiswa yang mempunyai kemampuan menelusur informasi melalui internet dan memahami cara kerja internet pasti akan sangat terbantu dengan kehadiran internet. Permasalahan yang sering terjadi di dunia Pendidikan adalah kurangnya referensi dan informasi yang dibutuhkan mahasiswa yang berakibat dari terbatasnya sarana informasi. Hal ini menjadikan internet sebagai alternatif maupun tujuan utama dalam mencari informasi.

Internet memiliki beberapa ciri khas khusus yang menjadikan media ini dapat digunakan sebagai media utama dalam mencari informasi.

- a. Sebagai media interpersonal dan juga sebagai media massa yang memungkinkan terjadinya komunikasi antar individu maupun antar kelompok.
- b. Memiliki sifat interaktif.
- c. Memungkinkan terjadinya informasi secara sinkron (synchronous) maupun tertunda (asynchronous).

Tersedianya konten informasi yang tidak terbatas di internet dan dapat diakses dengan mudah dan cepat dengan jumlah pengguna internet yang semakin bertambah setiap tahunnya, maka tidak dapat dipungkiri bahwa pengguna internet dengan kebutuhan informasi yang terus menerus diperbaharui setiap waktu dapat merasa kelebihan beban, dimana pengguna internet harus dapat menyaring berbagai konten informasi tersebut. Informasi yang ditemui dengan jumlah yang banyak dan cepat dapat menjadikan pengguna internet mengalami stress, cemas, dan terbebani Ketika diharuskan mengikuti arus informasi di internet. Fenomen tersebut dikenal sebagai *Information Overload*.

Information Overload bukanlah suatu hal yang baru, potensi kelebihan muatan informasi sudah ada sejak informasi menjadi hal yang

penting bagi aktivitas mahasiswa (Allen & Wilson, 2003a) Informasi yang berlebihan menggambarkan situasi dimana kecepatan informasi berputar dengan sangat cepat sehingga sulit untuk mengimbangi lajunya informasi tersebut. Media sosial menjadi salah satu wadah pencarian informasi yang mengalami aliran informasi yang sangat cepat. Hal ini dijelaskan oleh Matthes dkk.(2020) dalam Nurbait (2021) banyaknya jumlah informasi yang dihadapi oleh pengguna media sosial dapat menyebabkan *Information Overload* dimana intensitas pengguna media sosial dan jumlah akun media sosial yang diikutinya menghadirkan tuntutan untuk memeroses semua informasi yang ada dan memberikan tanggapan kepada pesan yang masuk dalam media sosial tersebut, sedangkan pengguna media sosial tidak memiliki cukup waktu untuk memproses semua informasi yang ditennukan.

sebagaimana yang sudah dijelaskan bahwa *Information Overload* terjadi Ketika jumlah ketersediaan informasi melebihi kapasitas waktu yang tersedia dan kapasitas kognitif yang terbatas, oleh karena itu jika *Information Overload* terjadi terhadap individu yang hendak melakukan pengambilan keputusan maka akan mengakibatkan penurunan kualitas keputusan(S. Anwar & Skaik, 2014). Hal ini diterjadi karena otak tidak mmampu memproses informasi dalam jumlah banyak sehingga mengakibatkan banyak pilihan keputusan dan otak mengalami penurunan daya kerjanya dan menjadi pasif. Selain *Information Overload* juga menyebabkan individu mnegalami kecemasan yang mengakibatkan keputusan yang diambil memiliki kualitas yang buruk karena diambil secara tergesa-gesa. Informasi yang hadir dalam jumlah yang berlebihan dapat menghambat individu dalam menemukan informasi yang dibutuhkan dan menyebabkan kesulitan dalam pengambilan keputusan(Renjith R, 2018). Menurut Prajudi Atmosudirjo (2004) keputusan adalah suatu akhir dari sebuah proses pemikiran tentang suatu masalah untuk menjawab pertanyaan apa yang harus diperbuat untuk mengatasi masalah yang terjadi. Dengan memutuskan pilihan dari beberapa alternatif yang ada.

Dari pengertian keputusan tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa keputusan merupakan suatu Tindakan yang diambil untuk memecahkan suatu masalah yang dilakukan dengan cara memilih satu alternatif dari beberapa alternatif yang ada.

Pengambilan keputusan adalah sebuah proses pemecahan masalah dengan cara menetapkan pilihan dari beberapa alternatif untuk menentukan Tindakan yang akan dilakukan pada masa depan. Pengambilan keputusan harus dilakukan secara hati-hati untuk menentukan pilihan melalui beberapa alternatif tersebut.

Keputusan yang baik dan tepat sangat dipengaruhi oleh informasi yang kita dapatkan, informasi yang menjadi alternatif sebagai pilihan dalam pengambilan keputusan tersebut haruslah informasi yang baik, tepat dan relevan. Informasi yang baik, tepat dan relevan sangat dibutuhkan untuk mengantisipasi tindakan yang akan dilakukan melalui pengambilan keputusan tersebut.

Cepatnya arus informasi di media sosial yang tersedia dalam berbagai format, mulai dari teks, gambar, video, dan suara. Mengakibatkan penggunaan media sosial dari berbagai kalangan termasuk mahasiswa mengalami kesulitan dalam menemukan informasi yang dibutuhkan untuk melakukan pengambilan keputusan.

Informasi memiliki peran yang sangat penting dalam proses pengambilan keputusan. Adapun komponen dari pengambilan keputusan adalah (1) tujuan. Setiap pengambilan keputusan selalu memiliki tujuan atau target atau hasil yang diharapkan dari keputusan yang diambil (2) proses, setiap pengambilan keputusan merupakan proses mulai dari dari identifikasi masalah sampai pemantauan dan evaluasi keputusan. (3) metode. Setiap keputusan senantiasa melibatkan penggunaan metode atau cara terbaik untuk metode pengumpulan data dan informasi, (4) factor

lingkunganyang tdak dapat dikendalikan. Setiap kaeputusan tidak pernah berada pada kondisi vakum, namun ada dalam kontes lingkungan.

Berdasarkan pernyataan tersebut, dapat disimpulkan bahwa suatu keputusan jika diambil berdasarkan fakta, data atau informasi yang relevan akan menghasilkan keputusan yang baik. Akan tetapi dengan cepatnya arus aliran informasi yang terus berputar di Internet sangat memungkinkan penggunaanya mengalami fenomena *Information Overload*. Hal ini dijelaskan oleh Mattes dkk (dalam Nurbaitt,2021) banyaknya jumlah informasi yang dihadapi oleh pengguna intenet dalam menyebabkakan *Information Overload*, dimana intensitas pengguna intenet dan jumlah akun yang diikutinya di media sosial menghadirkan tuntutan untuk memproses setiap informasi serta menanggapi pesan yang masuk melalui media sosial sedangkan waktu yang dimilikinya mungkin tidak cukup untuk memproses semua informasi yang tersedia. Jackson dan Farzaneh (2012) mengatakan bahwa terdapat 7 komponen yang menyebabkan terjadinya *Information Overload* yaitu kuantitas informasi, karakteristik informasi, kualitas informasi, kapasistas memproses informasi, ketersediaan waktu, tugas dan parameter proses, serta factor personal.

Sebagaimana disebutkan bahwa *Information Overload* umumnya terjadi ketika jumlah ketersediaan informasi melebihi kapasitas waktu yang tersedia, oleh karena itu ketika *Information Overload* terjadi pada individu yang hendak melakukan pengambilan keputusan dan juga memiliki kapasitas pemrosesan kognitif yang cukup terbatas akan mengakibatkan penurunan kualitas keputusan (S. Anwar & Skaik, 2014)Hal tersebut terjadi karena otak tidak mampu memproses informasi dalam jumlah yang berlebihan sehingga menimbulkan banyak pilihan keputusan dan daya kerja otak menurun serta menjadi pasif. Selain itu fenomena *Information Overload* juga dapat menyebabkan seorang individu melakukan pengambilan keputusan yang buruk dan tergesa-gesa, karena fakta-fakta dari informasi yang penting membaaur dengan informasi yang

tidak penting, sehingga individu cenderung sulit membedakan sumber informasi yang kredibel dan tidak kredibel. Penelitian terkait fenomena *Information Overload* pada media sosial telah banyak dilakukan seiring hadirnya berbagai macam jenis platform media sosial. Seperti hasil penelitian (Gomez-Rodriguez dkk., 2014) yang menyebutkan bahwa indikasi *Information Overload* pada suatu media sosial ditunjukkan berdasarkan tingkat desiminasi informasi itu sendiri dan dapat diukur melalui seberapa banyak pengguna menggunakan sumber informasi tertentu dan seberapa cepat pengguna media sosial membagikan atau meneruskan informasi tersebut kepada orang lain. Dalam penelitiannya Gomez dkk. menggunakan dataset Twitter pada periode Juli – September 2009 terkait aliran informasi yang diunggah pengguna dan cara pengguna membaca serta meneruskan atau retweet dari beranda miliknya, di mana hal tersebut menunjukkan bahwa semakin banyak informasi atau tweet yang diterima oleh pengguna maka semakin banyak pula waktu yang mereka butuhkan untuk memproses dan meneruskan atau retweet informasi tersebut ke pengguna lain. Selanjutnya penelitian (Maharani dkk., 2016) menemukan bahwa *Information Overload* yang terjadi pada pengguna media sosial disebabkan setidaknya oleh empat unsur yaitu individu, teknologi, informasi, dan kemampuan media literasi. Pada penelitiannya juga dijelaskan bahwa informasi dalam jumlah besar, tidak bernilai, serta sulit untuk dipahami pada keadaan tertentu dapat menjadi penyebab terjadinya *Information Overload*, dan dapat menimbulkan kebingungan serta kejenuhan pada pengguna media sosial. Kemudian penelitian

(Yu dkk., t.t.) terkait pengaruh penggunaan media sosial pada mahasiswa terhadap kemampuan akademik, di mana dalam penelitiannya tersebut menemukan bahwa *Information Overload* di media sosial berpengaruh signifikan terhadap kelelahan pada mahasiswa yang dapat mengganggu kemampuan akademik.

Berdasarkan hasil dari beberapa penelitian diatas menunjukkan bahwa *Information Overload* dapat terjadi pada pengguna internet dan dapat memberikan berbagai dampak pada pengguna internet mulai dari menimbulkan kebingungan, kejenuhan hingga menyebabkan kelelahan dimana berujung mengganggu kemampuan akademik mahasiswa. Namun penelitian-penelitian tersebut tidak membahas terkait pengaruh dari *Information Overload* terhadap pengambilan keputusan mahasiswa.

Fenomena *Information Overload* dapat dijumpai pada masifnya penyebaran informasi. Hampir setiap hari bahkan setiap saat masyarakat disugahi oleh berbagai informasi terbaru. Hal tersebut dapat menyebabkan pengguna internet merasa kebingungan dalam memilah informasi yang dibutuhkan dan kwalahan untuk mengikuti terkait informasi yang dibutuhkan. Dimana hal tersebut dapat mengakibatkan terjadinya fenomena *Information Overload* pada individu sehingga merasa sulit untuk memahami dan memanfaatkan informasi yang akurat dari berbagai media pada waktu yang bersamaan. Oleh sebab itu, mahasiswa cenderung berisiko tinggi mengalami fenomena *Information Overload* dimasa sekarang ini, dimana fenomena tersebut dapat mempengaruhi pengambilan keputusan seorang individu.

Indonesia merupakan salah satu negara dengan pengguna internet terbanyak di dunia. Menurut laporan we are social, terdapat 204,7 juta pengguna intenet di Indonesia per januari 2022. Berdasarkan survey Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2019-2020, penetrasi pengguna intenet di Indonesia Didominasi oleh kelompok usia 15-19 tahun (91%) disusul oleh kelompok usia 20-24 tahun (88,5%). Artinya, selain didominasi jumlah populasi di Indonesia, kaum muda juga mendominasi penggunaan intenet, dimana mahasiswa merupakan bagian dari kaum muda, sebab itu, pengguna intenet dari kalangan mahasiswa tentunya berpeluang besar mengalami *Information Overload*, terlebih pada masa sekarang ini yang mengedepankan intenet sebagai sarana utama dalam mencari informasi, informasi dapat dengan mudah didapatkan dan

terus diperbaharui setiap saat., sehingga menyebabkan kesusahan dan kesulitan oleh pengguna internet yang hendak mengambil keputusan dikarekakan banyaknya alternatif yang disediakan oleh internet.

Berdasarkan pemaparan diatas, maka diperlukan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh *Information Overload* terhadap pengambilan keputusan mahasiswa pada mahasiswa jurusan ilmu perpustakaan universitas islam negeri sumatera utara. Subjek yang akan diteliti adalah mahasiswa jurusan ilmu perpustakaan, dimana mahasiswa jurusan ilmu perpustakaan merupakan mahasiswa yang akrab dan dekat dengan informasi, dan mahasiswa ilmu perpustakaan merupakan penghubung antara masyarakat dengan informasi, hal ini dapat menjadikan mahasiswa ilmu perpustakaan menjadi individu yang rentan terkena dampak *Information Overload*. Oleh sebab itu, mengacu pada pemaparan latar belakang dan kajian diatas, peneliti mengangkat judul penelitian “ Pengaruh *Information Overload* Terhadap Pengambilan Keputusan Mahasiswa Pada Mahasiswa Jurusan Ilmu Perpustakaan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, maka rumusan masalah yang hendak dikaji dirumuskan dalam dua bentuk rumusan masalah, yaitu sebagai berikut :

1. Rumusan Masalah Umum

Apakah terdapat pengaruh *Information Overload* terhadap pengambilan keputusan Mahasiswa pada mahasiswa jurusan ilmu perpustakaan universitas islam negeri sumatera utara?

2. Rumusan Masalah Khusus

a. Apakah terdapat pengaruh karakteristik informasi dalam *Information Overload* terhadap pengambilan keputusan

Mahasiswa pada mahasiswa jurusan ilmu perpustakaan universitas islam negeri sumatera utara ?

- b. Apakah terdapat pengaruh kualitas informasi dalam *Information Overload* terhadap pengambilan keputusan Mahasiswa pada mahasiswa jurusan ilmu perpustakaan universitas islam negeri sumatera utara?
- c. Apakah terdapat pengaruh faktor personal dalam *Information Overload* terhadap pengambilan keputusan Mahasiswa pada mahasiswa jurusan ilmu perpustakaan universitas islam negeri sumatera utara?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka penelitian ini terbagi payuda dua tujuan, yaitu:

1. Tujuan Secara Umum

Tujuan penelitian ini secara umum yaitu untuk mengetahui pengaruh dari *Information Overload* terhadap pengambilan keputusan Mahasiswa pada mahasiswa jurusan ilmu perpustakaan universitas islam negeri sumatera utara

2. Tujuan Secara Khusus

Adapun tujuan khusus penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Mengetahui pengaruh karakteristik informasi dalam *Information Overload* terhadap pengambilan keputusan Mahasiswa pada mahasiswa jurusan ilmu perpustakaan universitas islam negeri sumatera utara.
- 2) Mengetahui pengaruh kualitas informasi dalam *Information Overload* terhadap pengambilan keputusan Mahasiswa pada mahasiswa jurusan ilmu perpustakaan universitas islam negeri sumatera utara.

- 3) Mengetahui pengaruh faktor personal dalam *Information Overload* terhadap pengambilan keputusan Mahasiswa pada mahasiswa jurusan ilmu perpustakaan universitas islam negeri sumatera utara.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap ilmu pengetahuan mengenai *Information Overload* dan bermanfaat bagi bidang akademik untuk memberikan kemajuan pada disiplin ilmu perpustakaan.

2. Manfaat Praktis

Selain manfaat teoritis, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan manfaat secara praktis, di antaranya sebagai berikut:

1. Bagi pengguna internet, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan terkait fenomena *Information Overload* yang terjadi di internet dan menjadi masukan dalam melakukan pengambilan keputusan terhadap informasi yang diperoleh melalui internet.
2. Bagi praktisi, diharapkan penelitian ini dapat menawarkan solusi untuk pemecahan masalah terkait fenomena *Information Overload* terutama yang terjadi di internet.
3. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat serta menjadi referensi atau rekomendasi terkait perkembangan fenomena *Information Overload*.

E. Sistematika Penulisan

BAB I merupakan bagian yang akan menjelaskan mengenai latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan, manfaat penelitian, telaah Pustaka, metode penelitian serta sistematika pembahasan.

BAB II merupakan bab yang terdiri dari kajian teori data penelitian

BAB III merupakan gambaran Deskripsi umum objek penelitian dan dekripsi hasil penelitian

BAB IV merupakan bab yang berisi pemaparan hasil penelitian analisis data berupa uji validitas, uji realibilitas serta uji korelasi.

BAB V merupakan bab terakhir yang berisi tentang kesimpulan dari hasil penelitian yang dilakukan serta saran dan kritik unguj berbagai pihak.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Teori Pustaka

1. Information Overload

a. informasi

Seiring dengan berkembangnya teknologi, tidak dapat dipungkiri bahwa informasi menjadi suatu kebutuhan yang tidak dapat terlepas dari kehidupan manusia. Ada banyak teori informasi yang diungkapkan oleh para ahli yang menjelaskan makna “informasi”. Pengertian informasi menurut Lawrence Kincaid dan Wilbur Scaramm) dalam (Maharani dkk., 2016) adalah setiap hal yang membantu kita dalam hal pengetahuan dan mengubah pandangan kita tentang alam kehidupan atau dengan kata lain informasi mampu mengurangi rasa keraguan individu dalam suatu situasi tertentu. Selain itu informasi juga didefinisikan sebagai data yang sudah diproses atau diorganisasi ulang menjadi bentuk yang berarti dan bermanfaat bagi penggunanya. Sebagaimana yang dinyatakan oleh David (Nurbait, 2021) bahwa informasi merupakan data yang telah diolah ke dalam sebuah bentuk yang berarti bagi penerima informasi tersebut serta berguna bagi pengambilan keputusan pada saat ini maupun di waktu yang

akan datang. Sedangkan menurut sudut pandang dunia perpustakaan, informasi adalah suatu rekaman fenomena yang diamati, atau bisa juga berupa keputusan yang dibuat seseorang.

Berdasarkan pendapat-pendapat yang di atas dapat disimpulkan bahwa informasi merupakan data yang berasal dari fakta dan kemudian diolah menjadi bentuk yang berguna serta berasal dari fakta dan kemudian diolah menjadi bentuk yang berguna serta bermanfaat bagi penggunanya. Informasi tersebut pada akhirnya dapat memberikan pengaruh pada kehidupan penggunanya. Setiap pengguna informasi memiliki kebutuhan informasi yang berbeda-beda, sebagaimana yang dijelaskan oleh Jalaluddin Rakhmat (Maharani dkk., 2016) menyebutkan bahwa ada empat faktor yang melatarbelakangi kebutuhan informasi seseorang diantaranya yaitu latar belakang individu, kebutuhan, pengalaman, dan tingkat Pendidikan. Oleh karena itu, setiap individu akan berusaha mencari informasi yang sesuai dengan yang mereka butuhkan.

b. Konsep Information Overload

Perkembangan teknologi, informasi, komunikasi, dan komunikasi pada saat ini tidak dapat dipungkiri memberikan dampak kemudahan bagi individu dalam mengakses dan memperoleh informasi yang dibutuhkan. Hal ini tentu akan menyebabkan terjadinya kecepatan arus dan volume informasi menjadi berlebihan atau disebut juga dengan *INFORMATION OVERLOAD* yaitu suatu fenomena dimana kondisi pemrosesan informasi individu menjadi sulit dalam memahami suatu informasi karena disebabkan oleh besarnya jumlah informasi yang tersedia. Secara Bahasa *overload* terdiri dari awalan kata (*over-*) dan objek (*-load*) dimana yang memiliki arti beban yang terlalu berat atau besar. Secara sederhana *Information Overload* dapat diartikan sebagai fenomena yang terjadi ketika seseorang individu menerima terlalu banyak informasi.

Schick, dkk. (dalam Jackson & Farzaneh, 2012) mengemukakan bahwa *Information Overload* terjadi Ketika waktu pemrosesan informasi yang dibutuhkan individu melebihi ketersediaan waktu yang ada. selain itu *Information Overload* juga didefinisikan sebagai keadaan individu tau system yang dimana tidak memiliki kemampuan dalam memproses serta memanfaatkan semua input komunikasi atau informasi dakan kemudian mengarahkan pada hasil pemahaman yang buruk (Jones dkk., 2004)Sedangkan menurut (Eppler & Mengis, 2010)menyebutkan bahwa *Information Overload* terjadi Ketika kebutuhan informasi melebihi kapasitas pengolahan informasi individu. Namun, setiap individu memiliki kemampuan pengolahan informasi yang berbeda, sehingga mustahil untuk memperkirakan tingkat ambang universal beban informasi. Secara garis besar, *Information Overload* terjadi Ketika jumlah konten yang tersedai menjadi sulit bagi seorang individu untuk memprosesnya, dan sering menyebabkan perasaan negative pada akhirnya. Akibat dari informayion overlaod seperti kebingungan, ketidakmampuan untuk menetapkan pilihan, dan mengingat informasi sebelumnya, serta efek sebagai disfungsi dalam bentuk stress dan kecemasan. Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa *Information Overload* merupakan suatu kondisi dimana pemrosesan informasi individu sulit dalam memahami suatu isu informasi disebabkan besarnya jumlah informasi yang tersedia sehingga dapat berakibat pada pengambilan keputusan individu yang kurang akurat berdasarkan hasil pemrosesan informasi berlebihan.

Butcher (dalam Eppler & Mengis, 2010)menjelaskan bahwa terdapat 3 kategori *Information Overload* yaitu :

a. *Personal Information Overload*

Personal information overloas merupakan kategori dalam *Information Overload* yang berkaitan dengan kemampuan individu dalam membuat keputusan dan memecahkan masalah saat dihadapkan dengan informs

dalam jumlah besar. Pada tingkat personal, *Information Overload* dapat didefinisikan sebagai persepsi dari individu yang menunjukkan bahwa aliran informasi terkait beban tugas kerja lebih besar daripada yang dapat dikelola secara efektif dan dapat menimbulkan stress pada individu (Allen & Wilson, 2003b)

b. *Organisational Information Overload*

Pada *organisational Information Overload* biasanya berkaitan dengan dokumen-dokumen tercetak milik organisasi yang tersedia dalam jumlah banyak, system informasi beserta email dan manajemen dokumen digital yang tidak terkendali. Sebuah organisasi harus dapat merancang aliran dan diseminasi informasi dengan baik, karena jika *Information Overload* terjadi maka menunjukkan bahwa sumber daya informasi pada organisasi tersebut gagal digunakan secara efektif dan efisien dalam menyaring informasi yang masuk serta mempertahankan informasi yang berguna (S. Anwar & Skaik, 2014)

c. *Customer Information Overload*

Dalam *customer Information Overload* berkaitan dengan bagaimana *Information Overload* mempengaruhi strategi pengeluaran belanja seorang pelanggan. Informasi yang diterima seseorang mengenai konteks spesifik tentunya akan mempengaruhi dalam menentukan strategi yang digunakan, adapun strategi tersebut juga dapat mempengaruhi oleh tingkat pengalaman sebelumnya.

Dalam jurnal *the role of news media use and demographic characteristics in the prediction of Information Overload* bahwa secara garis besar, *Information Overload* dibedakan menjadi dua jenis yaitu objektif dan subjektif. *Information Overload* secara objektif mengacu pada karakteristik atau atribut kualitas informasi (termasuk kualitas informasi, waktu pemrosesan, tingkat kompleksitas informasi, dan intensitas) yang berkaitan dengan overload. Sebaliknya *Information Overload* secara subjektif mengacu pada perasaan pribadi masing-masing

individu Ketika dihadapkan dengan informasi, seperti kebingungan, ketegangan kognitif, dan konsekuensi disfungsional serupa lainnya.

Fenomena *Information Overload* ini tidak tidak dikatakan sebagai kegagalan dalam penyebaran suatu informasi, tetapi merupakan kondisi yang menunjukkan bahwa tidak setiap informasi yang tersedia dalam jumlah banyak dapat memberikan manfaat atau berguna bagi mampu memproses informasi, tetapi merupakan kondisi yang menunjukkan bahwa tidak setiap informasi yang tersedia dalam jumlah banyak dapat memberikan manfaat atau berguna bagi pemakainya (Anwar & Skaik, 2014). Hal tersebut dikarenakan otak manusia tidak mampu memproses informasi dalam jumlah yang berlebihan pada satu waktu bersamaan, sehingga menimbulkan banyak pilihan keputusan dan daya kerja otak menurun. Selain itu fenomena *Information Overload* juga dapat menyebabkan seorang individu melakukan pengambilan keputusan yang buruk dan tegesa-tega, karena fakta-fakta dari informasi yang penting membaur dengan informasi yang tidak penting, sehingga individu cenderung sulit membedakan sumber informasi hadir dalam jumlah yang melebihi kemampuan kapasitas pemroses informasi seorang individu, maka dapat menyebabkan kesulitan dalam mengambil keputusan (Renjith R, 2018)

c.. karakteristik *Information Overload*

Terdapat beberapa karakteristik dari *Information Overload* yang dikemukakan oleh Zhuang dkk. (dalam Anwar & Skaik, 2014) yaitu sebagai berikut:

- a. Volume dan kecepatan informasi yang diterima melebihi kemampuan kapasitas pemrosesan informasi
- b. Terdapat penurunan kinerja pengguna informasi
- c. Tidak adanya keseimbangan antara tugas yang harus diselesaikan dengan kemampuan kapasitas pemrosesan informasi.
- d. Individu mengalami penurunan kinerja dalam memuhi suatu tugas, namun jumlah informasi yang tersedia meningkat.

- e. Waktu yang dibutuhkan untuk memproses informasi melebihi waktu yang tersedia
- f. Jumlah informasi yang diterima melebihi jumlah yang dibutuhkan atau diinginkan agar dapat berfungsi secara efektif.
- g. Kemampuan pemrosesan informasi yang dibutuhkan melebihi kemampuan Teknik memproses informasi yang ada.

4. ciri-ciri *Information Overload*

Pada umumnya, seorang individu akan mengalami akan mengalami *Information Overload* ketika berhadapan dengan kondisi dimana jumlah informasi yang tersedia melebihi kapasitas kemampuan informasi overload, diantaranya yaitu :

- a. Individu yang mengalami kelebihan beban informasi cenderung lebih mudah kebingungan dan tidak dapat berkonsentrasi dengan baik.
- b. Cenderung menjadi sedikit sulit bekerja sama dengan rekan kerja.
- c. Ketersediaan informasi dalam jumlah yang banyak dapat menyebabkan kelalaian dalam pekerjaan.
- d. *Information Overload* dapat memicu frustrasi dan tekanan pada individu yang mengalaminya.
- e. Ketidakmampuan untuk menggunakan informasi secara efektif.
- f. Menyebabkan toleransi kesalahan yang lebih besar.
- g. Secara umum mengalami penurunan dalam mengambil suatu perspektif, penurunan kemampuan kognitif, dan menimbulkan stress.
- h. Kepuasan kerja menjadi rendah dan bahkan dapat memicu penyakit fisik.

Selain ciri-ciri *Information Overload* yang telah disebutkan di atas, (Eppler & Mengis, 2010) menyebutkan bahwa Ketika individu mengalami *Information Overload*, maka individu tersebut membutuhkan waktu yang

lebih banyak untuk mencapai sebuah keputusan, dimana akan berujung pada tidak tercapainya keputusan yang akurat. hal serupa juga dikemukakan oleh (Paul & Nazareth, 2010) yang menjelaskan bahwa meningkatnya kompleksitas informasi dapat mengubah cara pemrosesan informasi diaman nantinya akan berdampak pada pengambilan keputusan, proses dan hasil kerja suatu kelompok. Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa *Information Overload* dapat menyebabkan penurunan kinerja kognitif dalam menggunakan dalam memproses suatu informasi, sehingga mengakibatkan penurunan performa kerja dan berpengaruh pada kualitas pengambilan keputusan individu.

5. penyebab *Information Overload*

Penyebab *Information Overload* adalah campuran dari lima konstruksi yaitu individu, teknologi, organisasi, tugas dan proses dan informasi. Selain itu menurut (Jackson & Farzaneh, 2012) mengemukakan bahwa terdapat 7 komponen yang menyebabkan terjadinya *Information Overload* yaitu:

a) Kualitas Informasi (quantity of information)

Kualitas informasi merupakan jumlah total informasi yang tersedia dan dapat diakses oleh individu. Ketersediaan jumlah informasi dalam jumlah banyak melebihi yang dibutuhkan adalah factor utama yang menyebabkan *information overlaod* terjadi, volume jumlah informasi memberikan pengaruh besar pada fenomena *Information Overload*, dimana semakin banyak jumlah informasi yang tersedia maka akan semakin besar pula kemungkinan terjadi *Information Overload*.

b) Karakteristik Informasi (Characteristic of Information)

Scheinder (Nurbait, 2021) mengemukakan bahwa karakteristik informasi terdiri atas kompleksitas informasi, ambiguitas informasi, ketidak pastina informasi, dan kemutakhiran informs. Kompleksitas dalam informasi dapat diartikan sebagai jumlah informasi yang dapat diproses, sedangkan ambiguitas informasi dapat dimaknai bahwa suatu informasi yang sama

dapat diinterpretasikan dengan cara yang berbeda oleh masing-masing individu. Adapun ketidakpastian informasi atau uncertainty merupakan informasi yang dibutuhkan dengan jumlah informasi yang tersedia, dimana ketersediaan informasi sangat berkaitan dengan jumlah sumber informasi yang dapat diakses. Sedangkan kebaruan informasi berkaitan dengan fakta bahwa informasi selalu diperbaharui agar tetap relevan dengan permasalahan yang sedang terjadi. Adapun yang dimaksud dengan intensitas informasi adalah peningkatan laju atau arus datangnya informasi.

Karakteristik informasi sendiri memiliki keterkaitan yang sangat erat dengan kapasitas pemrosesan informasi, di mana terdapat kemungkinan bahwa informasi tersebut dapat menjadi suatu informasi yang kompleks maupun tidak bagi seseorang tergantung dengan kapasitas kognitif individu tersebut.

c) Kualitas informasi (quality of information)

(Jackson & Farzaneh, 2012) mengatakan kualitas informasi berkaitan dengan sejauh mana sebuah informasi dapat memenuhi kebutuhan penggunanya. Kualitas informasi memberikan pengaruh pada kapasitas pemrosesan informasi seseorang, sebab ia akan lebih mudah dan cepat dalam menggunakan serta memproses informasi yang berkualitas daripada informasi yang tidak terstruktur atau tidak jelas. Selain itu kualitas informasi juga memiliki keterkaitan dengan kualitas informasi yang tersedia, sebab informasi yang kurang relevan dalam jumlah yang banyak tentunya akan memerlukan kapasitas pemrosesan informasi dan waktu yang lebih banyak untuk menyaring semua informasi tersebut. Berdasarkan beberapa pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa kualitas informasi adalah suatu pengukuran yang berfokus pada keluaran yang diproduksi oleh sistem, serta nilai dari keluaran bagi pengguna. PPP (Jogianto, 2005) menjelaskan bahwa kualitas informasi terdiri dari tiga hal, yaitu :

- A. Akurat, informasi harus bebas dari kesalahan-kesalahan dan tidak bias atau menyesatkan. Informasi harus memiliki keakuratan tertentu agar tidak diragukan kebenarannya.
- B. Tepat pada waktunya, informasi yang datang pada penerima tidak boleh data terlambat, karena informasi yang datang tidak tepat waktu, tidak bernilai tinggi, sebab informasi digunakan dalam proses pembuatan keputusan.
- C. Relevan, informasi yang ada memiliki nilai kemanfaatan sesuai dengan yang dibutuhkan oleh pemakainya. Informasi memiliki tingkat relevansi yang berbeda, tergantung pada tingkat pemakainya.

d.) Kapasitas memproses informasi (information processing capacity)

Kapasitas memproses informasi adalah kapasitas kemampuan seorang individu dalam memproses sebuah informasi yang dibatasi oleh kapasitas penyimpanan dan keterbatasan pemrosesan otak manusia. Cooper (dalam Nurbait, 2021) menjelaskan bahwa memori manusia terbagi pada 3 bagian yaitu :

1. Memori sensori dimana stimulus yang diterima berasal dari indera penglihatan dan suara.
2. Working memory yakni memori yang paling aktif dalam memecahkan masalah, membuat keputusan mengorganisir, menghitung dan menciptakan ide-ide baru.
3. Memori jangka Panjang yaitu memori yang menyimpan pengetahuan dan keterampilan yang permanen dan massif.

Setiap individu memiliki kapasitas yang berbeda dalam memproses suatu informasi. Miller (dalam Nurbait, 2021) mengemukakan bahwa seorang individu hanya dapat menyimpan beberapa informasi saja di waktu yang bersamaan pada working memory. Oleh karena itu, (Eppler & Mengis, 2010) mendefinisikan kapasitas proses informasi dalam *Information Overload* sebagai jumlah informasi yang dapat diintegrasikan ke dalam

proses pengambilan keputusan oleh seorang individu pada jumlah waktu tertentu.

e) Ketersediaan waktu (Available time)

Ketersediaan waktu merupakan salah satu faktor dalam terjadi *Information Overload* yang. Ketersediaan waktu merupakan kapasitas waktu yang tersedia bagi individu untuk menyelesaikan suatu masalah yang berkaitan dengan informasi tersebut. Oleh karena itu, memberikan lebih banyak waktu untuk menyelesaikan suatu masalah dapat mengurangi kemungkinan terjadinya *Information Overload*.

a. Tugas dan parameter proses (Task and the process Parameters)

Tugas dan parameter proses dapat diartikan sebagai beberapa faktor yang menggabungkan kebaruan dan kompleksitas tugas yang harus diselesaikan oleh seorang individu. Sebuah tugas baru dan kompleks yang harus diselesaikan oleh individu tentunya membuat peningkatan kebutuhan terhadap kapasitas pemrosesan informasi dan waktu yang lebih banyak yang dapat menyebabkan terjadinya informasi overload (Nurbait, 2021)

b. Faktor Personal (Personal Factors)

Faktor personal terdiri atas pengalaman individu, personal skills, cognitive style, motivasi dan kondisi personal (Jackson & Farzaneh, 2012). Faktor personal secara langsung dapat mempengaruhi kapasitas pemrosesan informasi, sebab faktor suatu pengetahuan pada dasarnya diperoleh dari waktu ke waktu dan berkontribusi pada tingkat kapasitas pemrosesan informasi. Selain pengetahuan individu, situasi individu saat ini akan mempengaruhi kapasitas pemrosesan mereka dalam kaitannya dengan motivasi mereka untuk menyelesaikan masalah.

f. *Information Overload* di Media Sosial

Pada masa kini media sosial merupakan salah satu situs yang paling populer dan banyak digunakan sebagai media pencarian informasi. Michael Dewing .

Berdasarkan definisi di atas dapat disimpulkan bahwa media sosial merupakan alat komunikasi yang digunakan oleh pengguna dalam proses sosial sekaligus pembuatan dan pertukaran konten atau informasi. Jumlah informasi yang tersedia saat ini di media sosial

2. Pengambilan Keputusan

a. Konsep Pengambilan Keputusan

Keputusan (decision) secara harfiah berarti pilihan (choice). Pilihan yang dimaksud disini adalah pilihan dua atau lebih kemungkinan, atau dapat dikatakan pula sebagai keputusan dicapai setelah dilakukan pertimbangan dengan memilih satu kemungkinan pilihan, seperti yang diungkapkan oleh (Sudarmo,2000) bahwa keputusan terkait dengan ketetapan atau penentuan suatu pilihan yang diinginkan..

Dari definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa pengertian dari keputusan adalah : 1. Ada pilihan atas dasar logika atau pertimbangan; 2. Ada beberapa alternatif yang harus dipilih salah satu yang terbaik; dan 3. Ada tujuan yang ingin dicapai dan keputusan itu makin mendekati pada tujuan tersebut(H. Anwar dkk., 2014).

Setelah memahami pengertian dari keputusan, selanjutnya dikutip pendapat para ahli mengenai Pengambilan keputusan merupakan bentuk perbuatan berpikir terhadap pemecahan suatu masalah, dimana hasil dari perbuatan itu disebut sebagai keputusan. Kemudian (Mahdi dkk., 2020) mendefinisikan pengambilan keputusan sebagai suatu tindakan tertentu yang melibatkan proses kesadaran manusia dan tindakan tersebut didasarkan pada seperangkat alternatif yang tersedia. Jal yang sama juga

dikemukakan oleh Steers (H. Anwar dkk., 2014) yang menyebutkan bahwa pengambilan keputusan selalu melibatkan berbagai pilihan alternatif yang tersedia, oleh karena itu setiap pengambilan keputusan tentunya akan menghasilkan satu pilihan yang final.

Menurut (Nurbait, 2021) pengambilan keputusan adalah sebuah pendekatan yang sistematis terhadap suatu permasalahan, dimana pendekatan yang sistematis tersebut meliputi pengumpulan fakta dan data yang relevan dengan permasalahan yang sedang dihadapi, terhadap berbagai alternatif yang tersedia beserta tindakannya. Adapun Suharman (Nurbait, 2021) mengatakan bahwa pengambilan keputusan adalah suatu proses menentukan berbagai macam kemungkinan yang tersedia diantara beberapa situasi yang tidak pasti, yaitu situasi yang meminta individu membuat prediksi dimasa mendatang dan membuat pilihan atas dua atau lebih alternatif yang tersedia.

Pengambilan keputusan merupakan suatu tindakan yang harus dilibatkan dalam suatu proses perencanaan, sebab dalam pembuatan perencanaan memerlukan keseluruhan proses dari pengambilan keputusan, seperti yang dijelaskan oleh (S. Anwar & Skaik, 2014) bahwa pengambilan keputusan adalah inti dari suatu perencanaan, kebijakan, dan tujuan yang dituangkan kedalam tindakan tertentu. Berdasarkan beberapa definisi diatas, maka dapat dipahami bahwa pengambilan keputusan adalah suatu proses pemilihan yang melibatkan berbagai alternatif yang tersedia untuk memecahkan suatu permasalahan.

Dalam pengambilan keputusan, terdapat beberapa komponen dasar yang menentukan hasil dari sebuah keputusan. George R. Terry (dalam Nurbait, 2021) memaparkan dasar-dasar dalam pengambilan keputusan, diantaranya sebagai berikut:

- a. Intuisi

Sebuah keputusan yang diambil berdasarkan dengan intuisi atau perasaan seorang individu akan bersifat subjektif karena mudah terpengaruhi oleh sugesti, pengaruh eksternal, dan factor emosional lainnya. Adapun keuntungan dari pengambilan keputusan yang bersifat subjektif dalam keputusan intuitif ini yaitu pengambilan keputusan biasanya dilakukan oleh suatu pihak sehingga lebih mudah untuk mengambil keputusan dan keputusan intuitif ini lebih tepat untuk permasalahan yang berkaitan dengan sifat kemanusiaan.

b. Pengalaman

Dalam pengambilan keputusan, pengalaman individu dapat dijadikan sebagai pilihan dalam menyelesaikan permasalahan yang sedang dihadapi individu tersebut. Keputusan yang diambil berdasarkan pengalaman memberikan manfaat besar bagi pengetahuan praktis. Pengalaman serta kemampuan individu dalam memperkirakan apa yang menjadi latar belakang dari permasalahan tersebut dan bagaimana cara menyelesaikannya. Yang tentunya akan sangat membantu dalam memudahkan dalam memecahkan suatu permasalahan.

c. Fakta

Suatu keputusan hendaknya selalu didukung oleh sejumlah fakta. Dimana fakta ini berkaitan dengan data dan informasi. Sekumpulan fakta yang telah diklasifikasikan secara sistematis disebut dengan data, data kemudian diolah atau diproses menjadi informasi yang berguna serta bermanfaat bagi penggunanya. Oleh sebab itu, data perlu diolah terlebih dahulu untuk kemudian menjadi sebuah informasi yang dapat dijadikan sebagai dasar pengambilan keputusan.

d. Rasional

Pengambilan keputusan yang dilakukan berdasarkan rasional pada umumnya berkaitan dengan daya guna. Adapun

permasalahan yang dihadapi biasanya merupakan permasalahan yang membutuhkan pemecahan rasional. Keputusan yang diambil berdasarkan rasional akan menghasilkan keputusan yang bersifat objektif, transparan dan logis sebab memperhatikan kejelasan masalah, orientasi tujuan, pengetahuan alternatif, referensi yang jelas dan hasil yang maksimal di dalamnya.

e. Wewenang

Pada umumnya keputusan yang diambil berdasarkan wewenang semata akan menimbulkan sifat rutinitas yang diasosiasikan dengan pratis diktratorial. Selain itu pengambilan keputusan berdasarkan wewenang biasanya melewati suatu masalah yang seharusnya dipecahkan menjadi bias atau kurang jelas.

Dengan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa seorang individu dapat melakukan pengambilan keputusan berdasarkan intuisi, pengalaman, faktam wewenang, dan rasional.

b. Faktor-faktor yang mempengaruhi pengambilan keputusan

Terdapat beberapa factor yang mempengaruhi seseorang dalam melakukan pengambilan keputusan yang disebutkan oleh George R Terry (Nurbait, 2021) adalah sebagai berikut:

- a. Pengambilan keputusan dapat dipengaruhi oleh hal-hal berwujud maupun tidak berwujud, baik yang berkaitan dengan emosional maupun rasional
- b. Tujuan, setiap keputusan yang diambil harus dapat dijadikan dasar untuk mencapai tujuan, namun sebisa mungkin agar keputusan tersebut tidak hanya berorientasi pada kepentingan semata dan tetap mempertimbangkan orang lain.

- c. Alternatif pilihan, diperlakukannya berbagai alternatif pada suatu pilihan keputusan sebba sulit untuk menentukan satu pilihan yang memuaskan
- d. Tindakan, kegiatan pengambilan keputusan merupakan bagian tindakan mental dan hasil berfikir, dengan demikian tindakan tersebut harus dapat diubah menjadi tindakan fisik atau nyata.
- e. Waktu, dalam pengambilan keputusan yang efektif maka dibutuhkan waktu yang cukup lama dan untuk mnedapatkan hasil keputusan yang babik diperlukan pengambilam yang praktis.
- f. Pelembagaan, setiap keputusan hendaknya dilembagakan agar dapat diketahui kebenaran atas keputusan tersebut
- g. Kegiatan berikutnya, setiap keputusan yang diambil merupakan tindakan permulaan dari serangkaian kegiatan selajutnya.

Sedangkan menurut Kotler (Ja'far, 2014) mengatakan bahwa terdapat empat factor yang mempengaruhi pengambilan keputusan seseornag yaitu sebagai berikut:

- a. Factor budaya, faktor ini memberikan pengaruh yang paling besar terhadap pengambilan keputusan individu. Adapun factor budaya ini meliputi peran budaya, sub budaya, dan kelas sosial.
- b. Factor sosial, dalam pengambilan keputusan seseorang factor sosial meliputi kelompok acuan, keluarga, peran dan status sosial individu serta lingkungan sosial yang secara nyata mempengaruhi sikap, pendapat maupun norma atau perilaku orang tersebut.
- c. Factor pribadi, Adapun factor pribadi dalam pengambilan keputusan seseorang meliputi konsep diri yang berkaitan dengan self image atau citra diri maupun self esteem atau penghargaan diri dan berkaitan juga dengan gaya hidupnya.
- d. Fakto psikologis, keputusan yang diambil oleh sesornag juga dapat dipengaruhi oleh fakto psikologi yang meliputi motivasi, persepsi, pengerahuan, dan kepercayaan dan sikap.

c. Proses Pengambilan Keputusan

Proses pengambilan keputusan adalah suatu usaha yang rasional dari individu untuk mencapai tujuan-tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya. Pada proses pengambilan keputusan melibatkan berbagai sumber informasi di dalamnya, sebab proses ini mengharuskan individu memahami situasi dan permasalahan yang sedang dihadapinya agar memperoleh keputusan yang akurat untuk memecahkan masalah tersebut. Menurut (Al-Tarawneh, 2012) menjelaskan bahwa pada umumnya terdapat delapan tahapan proses pengambilan keputusan, yaitu sebagai berikut:

a) menentukan permasalahan (define the problem)

Pada proses ini berkaitan dengan kegiatan identifikasi permasalahan yang dihadapi sehingga menghasilkan keputusan dapat memahami dengan benar situasi dan kondisi permasalahannya.

b) Menentukan persyaratan (Determine Requirements)

Persyaratan yang dimaksud dalam proses ini adalah berkaitan dengan kondisi atau syarat yang harus dipenuhi oleh pilihan alternatif atas solusi yang dapat diterima untuk masalah tersebut.

c) Menetapkan Tujuan (Establish Goals)

Pada proses pengambilan keputusan menetapkan tujuan adalah hal yang sangat penting, sebab dengan adanya tujuan yang ingin dicapai maka pengambilan keputusan akan menjadi lebih terarah.

d) Identifikasi Alternatif (Identify Alternative)

Setelah mengidentifikasi permasalahan yang ada, menentukan persyaratan, dan menetapkan tujuan maka proses selanjutnya adalah mengidentifikasi alternatif pilihan, dimana alternatif tersebut menawarkan pendekatan yang berbeda untuk

pemecahan masalah dan jika jumlah alternatif yang memungkinkan terbatas, maka pengambilan keputusan harus dapat memeriksa setiap alternatif pilihan apakah sudah memenuhi persyaratan yang diinginkan.

e) Menetapkan Kriteria (Define Criteria)

Kriteria keputusan yang dipilih harus dapat membedakan anatar satu alternatif dengan alternatif lainnya dan harus berorientasi pada tujuan. Sangatlah penting bagi individu yang ingin mengambil keputusan untuk dapat mendefinisikan kriteria pembeda sebagai ukuran objektif dari tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya, hal tersebut bertujuan untuk mengukur seberapa baik setiap alternatif dapat mencapai tujuan.

f) Menentukan Alat Pengambilan Keputusan (select a decision making tool)

Melibatkan alat dalam membantu pengambilan keputusan juga dapat membantu individu menjadi lebih mudah dalam menentukan keputusan. Adapun alat pengambilan keputusan tersebut yaitu misalnya system informasi maupun media lain yang dapat membantu dan mempermudah individu dalam mengambil keputusan.

g) Evaluasi alternatif terhadap kriteria (evaluate alternatives against criteria)

Stelah menentukan alat pengambilan keputusan, tahap selanjutnya yaitu mengevaluasi berbagai alternatif yang tersedia untuk menentukan pilihan alternatif yang paling menguntungkan.

h) Validasi Solusi terhadap pernyataan masalah (validate solutions against problem statement)

Keputusan pilihan terhadap alternatif yang telah dipilih, harus selalu divalidasi terhadap persyaratan dan tujuan dari pemecahan

masalah untuk memastikan bahwa keputusan tersebut mampu memecahkan masalah yang dihadapi dengan baik.

Adapun proses pengambilan keputusan yang dipaparkan oleh Oteng (dalam Nurbait, 2021) meliputi 5 tahapan, yaitu:

- a. Penentuan masalah, dilakukan dengan mengidentifikasi dan menguraikan masalah yang sedang dihadapi.
- b. Analisis situasi yang ada, yaitu melibatkan usaha yang sistematis untuk menyajikan fakta, opini, dan ide tentang situasi yang ada.
- c. Pengembangan alternatif, merumuskan alternatif yang mungkin untuk memecahkan permasalahan.
- d. Analisis alternatif, setelah alternatif dirumuskan selanjutnya alternatif tersebut dinilai dengan kritis berdasarkan efektivitasnya dalam memecahkan masalah.
- e. Memilih alternatif yang baik.

d. Jenis Pengambilan Keputusan

(Shnain dkk., 2021) menjelaskan bahwa jenis-jenis pengambilan keputusan jika

dilihat dari personal yang melakukan pengambilan keputusan dapat dibagi menjadi dua, yaitu: keputusan individual dan keputusan kelompok. Keputusan individual merupakan pengambilan keputusan yang dilakukan oleh pemimpin secara individual atau sendiri, sedangkan keputusan kelompok adalah keputusan yang dibuat oleh sekelompok orang berdasarkan hasil musyawarah mufakat.

Pengambilan keputusan secara kelompok dapat dibedakan menjadi beberapa bentuk, yaitu: 1. Sekelompok pimpinan

2. sekelompok orang-orang Bersama pemimpinnya
3. sekelompok orang yang mempunyai kedudukan sama dan keputusan kelompok.

Adapun beberapa kelebihan dari pengambilan keputusan secara berkelompok adalah:

1. Keputusan dapat lebih cepat ditentukan atau diambil karena tidak perlu menunggu persetujuan dari rekan lainnya.
2. Memperkecil kemungkinan terjadinya pertentangan pendapat
3. Jika pimpinan yang mengambil keputusan itu memiliki kemampuan yang tinggi dan berpengalaman luas dalam bidang yang akan diputuskan, maka berkemungkinan menghasilkan keputusan yang tepat.

Akan tetapi, disamping beberapa kelebihan di atas terdapat pula beberapa kelemahan dalam pengambilan keputusan secara berkelompok, yaitu:

1. Adanya keterbatasan kependaiannya yang dimiliki oleh pemimpin.
2. Keputusan yang terlalu cepat diambil dan tidak meminta pendapat orang lain seringkali kurang tepat.
3. Jika terjadi kesalahan dalam pengambilan keputusan dapat menjadi beban yang berat bagi pimpinan itu sendiri.

Sedangkan menurut Isnaini (2013) menjelaskan bahwa terdapat dua jenis pengambilan keputusan, diantaranya adalah sebagai berikut :

- a. Pengambilan keputusan terprogram (programmed Decision)

Pengambilan keputusan terprogram ini didefinisikan sebagai keputusan yang dapat ditentukan sebelumnya oleh seperangkat kebijakan atau prosedur keputusan menurut Ismail (dalam Nurbait, 2021) Dimana aturan keputusan tersebut akan memberi tahu individu terkait alternatif mana yang akan dipilih setelah ia memiliki sejumlah informasi terkait situasi yang dihadapinya, sebab pada jenis pengambilan keputusan ini permasalahan yang dihadapi biasanya bersifat pengulangan dan rutin. Muindi (Nurbait, 2021) menjelaskan bahwa keputusan terprogram pada umumnya sangat berstruktur, dimana memiliki tujuan yang jelas dan

prosedur pengambilan keputusan serta sumber informasinya sudah ditetapkan dengan baik. Adapun salah satu contoh dari keputusan terprogram di lingkungan perusahaan atau organisasi yaitu keputusan berulang terkait pemesanan barang.

- b. Pengambilan keputusan tidak terprogram (non- programmed decisions)

Jenis pengambilan keputusan ini menunjukkan proses yang berkaitan dengan permasalahan yang kurang jelas atau situasi luar biasa. Muindi (dalam Nurbait, 2021) menjelaskan bahwa jenis pengambilan keputusan ini diambil Ketika individu menghadapi suatu masalah atau situasi unik yang belum pernah ditemui sebelumnya. Sederhananya, pengambilan keputusan untuk menjawab dan menyelesaikan permasalahan yang berkurang dapat didefinisikan dengan baik, sebab permasalahan tersebut biasanya bersifat kompleks dan pada umumnya parameter yang diketahui juga bersifat probabilitik. Adapun contoh dari pengambilan keputusan tidak terprogram adalah pengembangan produk baru, perluasan fasilitas kerja atau Ketika organisasi atau perusahaan menangani permasalahan industri yang seperti pangsa pasar menurun.

B. Analisis Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu yang telah dilakukan dan memiliki pembahasan yang relevansi serta menjadi acuan mengenai penelitian tentang *Information Overload* dan Pengambilan Keputusan, yaitu :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Maharani dan Surwati (2016) dengan judul '*Information Overload* pada Pengguna Media Sosial' penelitian ini mengkaji tentang *Information Overload* yang terjadi pada pengguna media sosial dikalangan mahasiswa program studi Ilmu Komunikasi Universitas Sebelas Maret. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dan pengumpulan data

menggunakan Teknik wawancara mendalam (in-depth interview). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *Information Overload* pada pengguna media sosial disebabkan setidaknya oleh empat unsur yaitu individu, teknologi, informasi, dan kemampuan media literasi. Dalam penelitian tersebut juga dijelaskan bahwa informasi dalam jumlah yang banyak, tidak bernilai, dan pada keadaan tertentu sulit untuk dipahami dapat menjadi penyebab lain terjadinya *Information Overload*. Selain itu hal tersebut juga dapat menimbulkan kebingungan dan kejenuhan pada pengguna. Adapun dampak yang muncul dari penelitian tersebut adalah membuktikan bahwa terjadinya *Information Overload* dapat disebabkan oleh faktor individu, teknologi, informasi dan kemampuan media literasi.

2. Penelitian oleh Renjith (2017) yang berjudul 'The Effect Of *Information Overload* in Digital Media News Content' yang meneliti tentang fenomena *Information Overload* pada media digital. Adapun pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah intensif literatur survey, observasi dan interview terhadap mahasiswa untuk mengetahui pengaruh dan menunjukkan bahwa jumlah informasi yang melebihi kapasitas kognitif akan memberikan tekanan atau stress pada individu, sehingga dapat mempengaruhi pola pikir serta menghambat individu, sehingga dapat mempengaruhi pola pikir serta menghambat individu dalam mengambil keputusan yang tepat serta akan berakhir dengan membuat keputusan yang salah maupun tertunda. Dampak yang muncul dari penelitian ini adalah solusi yang dihadirkan untuk mengatasi fenomena *Information Overload* yakni dengan meningkatkan AI pada platform digital media maupun sosial media, sehingga pengguna dapat melakukan filterisasi dengan baik terhadap informasi yang dibutuhkannya.
3. Gomez dkk. (2014) yang berjudul 'quantifying *Information Overload* in social media and its impact on social contagions' penelitian ini menggunakan twitter pada tahun 2009 untuk mengobservasi data terkait waktu Ketika pengguna menerima berbagai informasi dan waktu Ketika pengguna meneruskan informasi kepada pengguna lain. Hasil penelitian ini menunjukkan bahkan indikasi *Information Overload* yang terjadi di media

sosial dapat disebabkan oleh kecenderungan pengguna dalam mengikuti berbagai akun secara berlebihan dan akhirnya menerima pembaruan informasi dari akun-akun tersebut melebihi jumlah informasi yang dapat mereka proses.

4. Bao dkk. (2020) yang berjudul *exploring information avoidance intention of social media users: a cognition affects conation perspective*. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang mengkaji pengaruh penerimaan informasi yang berlebihan pada pengguna media sosial. Hasil penelitian ini memaparkan bahwa fenomena *Information Overload* yang dirasakan secara langsung akan mempengaruhi kelelahan, frustrasi dan ketidakpuasan diantara pengguna media sosial, sehingga mempengaruhi informasi. Selain itu, frustrasi secara signifikan mempengaruhi keinginan mereka untuk melakukan *information avoidance* atau penghindaran informasi. Selain itu, frustrasi secara signifikan mempengaruhi kelelahan dan ketidakpuasan media sosial. Akibatnya, kelelahan media sosial berpengaruh ketidakpuasan diantara pengguna. Dampak dari adanya penelitian ini adalah mengetahui bahwa informasi yang dianggap berlebihan diantara pengguna media sosial dapat mengakibatkan banyak konsekuensi negatif.
5. Benselin dan Ragsdell (2016) yang berjudul "*Information Overload : The Differences That Age Makes*". Penelitian ini merupakan penelitian yang menggabungkan metode kuantitatif dan kualitatif dan mengumpulkan data menggunakan kuesioner dan wawancara yang mengkaji perbedaan persepsi antara generasi muda dan generasi tua terhadap terjadinya fenomena *Information Overload*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terlepas dari kelompok tertua, semua usia mempunyai kemungkinan yang sama besar untuk mengalami kelebihan teknologi atau kaitan dengan peran pekerjaan. Dampak yang muncul dari penelitian ini adalah meskipun usia tidak menjadi faktor dalam definisi konsep *Information Overload*, namun ada korelasi antara usia dan pengguna teknologi yang rendah di kalangan usia lanjut dimana mengakibatkan tingkat terjadinya *Information Overload* yang lebih rendah juga.

Secara spesifik peneliti ingin meneliti pengaruh *Information Overload* terhadap pengambilan keputusan mahasiswa pada mahasiswa jurusan ilmu perpustakaan universitas islam negeri sumatera, menggunakan teori *Information Overload* yang dikemukakan oleh (Jackson & Farzaneh, 2012)terkait penyebab terjadinya *Information Overload*.

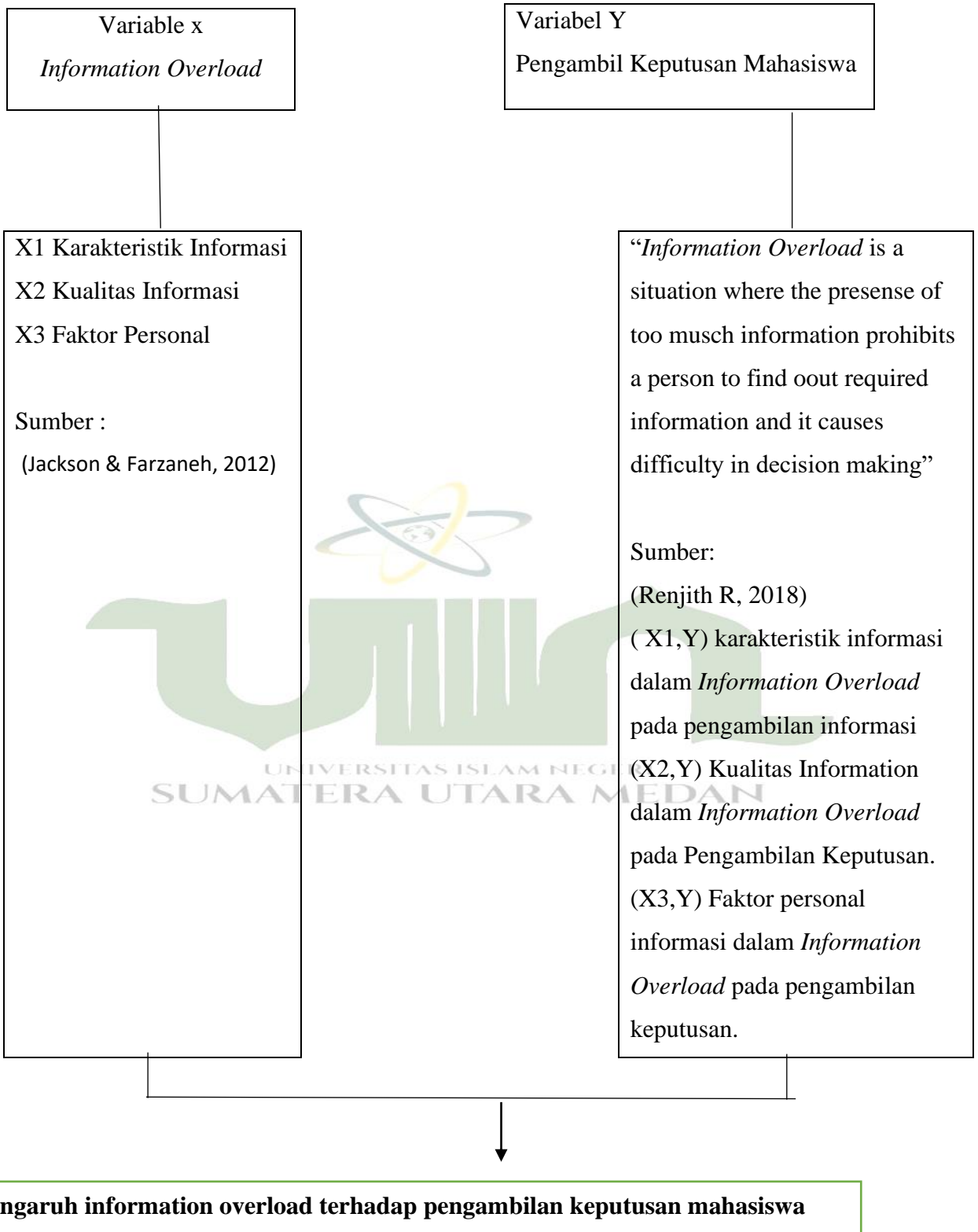
Adapun subjek yang diteliti adalah mahasiswa jurusan ilmu perpustakaan universitas islam negeri sumatera utara yang aktif menggunakan internet sebagai sarana pencarian informasi. Dengan demikian, berdasarkan latar belakang yang peneliti kemukakan pada bab 1, peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian dengan judul “ Pengaruh *Information Overload* Terhadap Pengambilan Keputusan Mahasiswa Pada Mahasiswa Jurusan Ilmu Perpustakaan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.



C. Kerangka Berfikir

Gambar 1.1

Kerangka Berfikir



D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan pada definisi yang dikemukakan oleh sugiyono (sugiyono, 2019) hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang telah dikemukakan. Adapaun hipotesis penelitian ini adalah sebagai berikut:

1) Hipotesis umum

Rumusan masalah yaitu “ apakah terdapat pengaruh *Information Overload* terhadap pengambilan keputusan mahasiswa pada mahasiswa jurusan ilmu perpustakaan universitas islam negeri sumatera utara?”

H_0 : Tidak ada pengaruh yang signifikan dari *Information Overload* terhadap pengambilan keputusan mahasiswa pada mahasiswa jurusan ilmu perpustakaan universitas islam negeri sumatera utara.

H_1 : Terdapat pengaruh yang signifikan dari *Information Overload* terhadap pengambilan keputusan mahasiswa pada mahasiswa jurusan ilmu perpustakaan universitas islam negeri sumatera utara.

2) Hipotesis khusus

Rumusan masalah yaitu “ apakah terdapat pengaruh karakteristik informasi dalam *Information Overload* terhadap pengambilan keputusan mahasiswa pada mahasiswa jurusan ilmu perpustakaan universitas islam negeri sumatera utara?”

H_0 : Tidak ada pengaruh yang signifikan dari karateristik informasi dalam *Information Overload* terhadap pengambilan keputusan mahasiswa pada mahasiswa jurusan ilmu perpustakaan universitas islam negeri sumatera utara.

H_1 : Terdapat pengaruh yang signifikan dari karateristik informasi dalam *Information Overload* terhadap pengambilan keputusan mahasiswa pada mahasiswa jurusan ilmu perpustakaan universitas islam negeri sumatera utara.

Rumusan masalah yaitu “ apakah terdapat pengaruh kualitas informasi dalam *Information Overload* terhadap pengambilan keputusan mahasiswa pada mahasiswa jurusan ilmu perpustakaan universitas islam negeri sumatera utara?”

H_0 : Tidak ada pengaruh yang signifikan dari kualitas informasi dalam *Information Overload* terhadap pengambilan keputusan mahasiswa pada mahasiswa jurusan ilmu perpustakaan universitas islam negeri sumatera utara.

H_1 : Terdapat pengaruh yang signifikan dari kualitas informasi dalam *Information Overload* terhadap pengambilan keputusan mahasiswa pada mahasiswa jurusan ilmu perpustakaan universitas islam negeri sumatera utara.



Rumusan masalah yaitu “ apakah terdapat pengaruh kualitas informasi dalam *Information Overload* terhadap pengambilan keputusan mahasiswa pada mahasiswa jurusan ilmu perpustakaan universitas islam negeri sumatera utara?”

H_0 : Tidak ada pengaruh yang signifikan dari kualitas informasi dalam *Information Overload* terhadap pengambilan keputusan mahasiswa pada mahasiswa jurusan ilmu perpustakaan universitas islam negeri sumatera utara.

H_1 : Terdapat pengaruh yang signifikan dari kualitas informasi dalam *Information Overload* terhadap pengambilan keputusan mahasiswa pada mahasiswa jurusan ilmu perpustakaan universitas islam negeri sumatera utara.



A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini dilakukan menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode deskriptif. Secara umum metode penelitian didefinisikan sebagai cara ilmiah untuk memecahkan suatu masalah dalam sebuah penelitian. Penelitian ilmiah merupakan Langkah-langkah yang harus dilakukan oleh peneliti. Menurut (Sugiyono, 2015) penelitian kuantitatif adalah penelitian yang memiliki landasan pada filsafat positivisme dengan tujuan untuk meneliti suatu populasi atau sampel secara random dan instrument penelitian digunakan sebagai alat pengumpulan data, adapun analisis data bersifat statistic atau kuantitatif yang bertujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditentukan. penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang dilakukan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang muncul dengan

menggunakan rancangan yang terstruktur, sesuai dengan sistematika penelitian ilmiah. Rancangan penelitian kuantitatif antara lain adalah fenomena penelitian, masalah penelitian, perumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, studi kepustakaan, review penelitian terdahulu, instrument penelitian, populasi dan sampel, sumber dan jenis data, serta Teknik analisis yang digunakan. Semua dijelaskan dengan jelas dan terstruktur sesuai dengan ketentuan.

Penelitian deskriptif merupakan penelitian yang bertujuan untuk memaparkan atau menggambarkan suatu gejala, fenomena atau peristiwa yang terjadi sekarang (Sudarma, 2018)) ciri utama dari penelitian deskriptif adalah penelitian ini memusatkan pada pemecahan masalah yang adalah dalam penelitian dilakukan atau berupa masalah yang actual dan berarti. Penelitian ini untuk mendeskripsikan situasi secara tepat dan akurat, bukan untuk mencari hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat atau untuk membandingkan dua variabel atau lebih untuk menemukan sebab akibat.

Penelitian deskriptif kuantitatif merupakan penelitian yang dilakukan untuk memberikan jawaban terhadap suatu masalah dan mendapatkan informasi lebih luas tentang suatu fenomena dengan menggunakan tahap-tahap pendekatan Metode tersebut digunakan oleh peneliti untuk membuktikan pengaruh *Information Overload* terhadap pengambilan keputusan mahasiswa pada mahasiswa ilmu perpustakaan islam negeri sumatera utara.

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan penelitian tentang pengaruh *Information Overload* terhadap pengambilan keputusan mahasiswa pada mahasiswa ilmu perpustakaan UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA, dimana mahasiswa ilmu perpustakaan UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA merupakan mahasiswa yang akrab dengan informasi dan perpustakaan merupakan salah satu pemasok informasi langsung kepada masyarakat.

Pada penelitian terdapat satu variabel terikat bebas (X) atau independent yaitu *Information Overload* dan satu variabel terikat (Y) atau dependen yaitu

pengambilan keputusan mahasiswa. Desain penelitian variable x dan variable y yang digambarkan merumuskan mengenai kemungkinan adanya pengaruh yang signifikan antara *Information Overload* terhadap pengambilan keputusan mahasiswa pada mahasiswa ilmu perpustakaan universitas islam negeri sumatera utara.

Metode tersebut digunakan oleh peneliti untuk membuktikan pengaruh *Information Overload* terhadap pengambilan keputusan mahasiswa pada mahasiswa ilmu perpustakaan universitas islam negeri sumatera utara dengan kuesioner sebagai alat pengumpulan data.

Dalam penelitian ini, peneliti melukan penelitian tentang pengaruh *Information Overload* terhadap pengambilan keputusan mahasiswa, dimana mahasiswa ilmu perpustakaan UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA merupakan mahasiswa yang dekat informasi, dan mengharuskan mahasiswanya melek akan informasi, hal tersebut tidak jarang malah menjadikan mahasiswa ilmu perpustakaan UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA erat dengan terjadinya overload information.

Pada penelitian ini terdapat satu variable bebas (x) atau independent yaitu *Information Overload* dan satu variable terikat (y) atau dependen yaitu pengambilan keputusan mahasiswa. variabel X dan variabel Y merumuskan mengenai kemungkinan adanya pengaruh yang signifikan antara *Information Overload* terhadap pengambilan keputusan mahasiswa pada mahasiswa jurusan ilmu perpustakaan UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA.

B. Partisipan

Penelitian ini melibatkan sebanyak 85 responden yang berasal dari mahasiswa ilmu perpustakaan UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA , dengan kriteria sebagai berikut:

1. Responden merupakan mahasiswa aktif jurusan ilmu perpustakaan UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA
2. Bersedia untuk berpartisipasi sebagai responden sama penelitian
3. Responden merupakan mahasiswa yang aktif menggunakan internet dalam proses pencarian informasi.

Diketahui bahwa mahasiswa jurusan ilmu perpustakaan sebagai subjek dalam penelitian ini adalah termasuk kedalam mahasiswa yang terlibat langsung dengan perputaran informasi, sehingga sangat besar ke mungkinan dapat mengalami *Information Overload* Ketika mencari informasi menggunakan internet. Sebagaimana yang sudah dibahas pada awal bahwa teknologi memiliki peran yang penting dalam menyebabkan terjadinya *Information Overload*. Teknologi tidak hanya membantu dalam memproduksi informasi tetapi juga memberi kita akses untuk menuju pada informasi yang sangat banyak jumlahnya. Teknologi informasi dan komunikasi yang sangat populer adalah internet. Internet merupakan salah satu sumber utama dalam terjadinya *Information Overload*.

Untuk memenuhi kebutuhan akan informasi, internet dirancang secara khusus untuk dapat diakses dimanapun dan kapanpun melalui smartphone, laptop, dan tablet. *Information Overload* terjadi pada internet Ketika pengguna internet mengalami kesulitan untuk mengikuti arus informasi yang tengah berkembang pada saat itu. Oleh sebab itu peneliti ini mengetahui pengaruh *Information Overload* terhadap pengambilan keputusan mahasiswa pada mahasiswa jurusan ilmu perpustakaan UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi pada penelitian ini merupakan kumpulan objek yang menjadi tujuan utama peneliti dalam pengambilan data. Menurut (arfaptin nurrahman, 2021) populasi adalah keseluruhan data yang menjadi pusat perhatian seorang peneliti dalam ruang lingkup dan waktu yang telah ditentukan. Populasi berkaitan dengan data. Populasi yang dipilih dalam penelitian ini adalah mahasiswa jurusan ilmu perpustakaan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara. Adapun jumlah keseluruhan mahasiswa aktif jurusan ilmu perpustakaan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara adalah sebanyak 549 mahasiswa.

2. Sampel

Sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh suatu populasi. Menurut (Arikunto, 2006) jika subjek kurang dari 100, maka seluruh populasi sebaiknya diteliti sehingga penelitian tersebut merupakan penelitian populasi. Jika subjek penelitian besar dapat diambil sampel antara 10-15% atau 20-25% atau lebih dari jumlah seluruh populasi.

Teknik penentuan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah probability sampling. Probability sampling adalah Teknik yang memberikan peluang yang sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel pada penelitian tersebut. Teknik probability sampling digunakan karena Teknik ini yang paling sederhana, pengambilan sampel secara acak atau random dari populasi yang ada tanpa memperhatikan tingkatan yang ada dalam populasi.

Cara menentukan jumlah elemen/anggota sampel dari populasi yang peneliti lakukan sebagai berikut:

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

Dimana :

n = jumlah elemen/anggota sampel

N = Jumlah elemen/ anggota populasi

e = Error level (tingkat kesalahan) (catatan umumnya digunakan 1% atau 0,01, 5% atau 0,05% dan 10% atau 0,1 (catatan dapat dipilih oleh peneliti.

3. Teknik Sampling

3. Teknik Sampling

Teknik Random Sampling adalah cara pengambilan sampel yang memberikan kesempatan yang sama untuk diambil pada setiap elemen populasi. Teknik random sampling/probability sampling memiliki 5 pemilihan sampel, diantaranya:

a. Simple random sampling atau sampel acak sederhana

Simple random sampling atau sampel acak sederhana merupakan teknik pengambilan sampel yang memberikan kesempatan yang sama kepada populasi untuk dijadikan sampel. Syarat untuk dapat melakukan teknik random sampling adalah:

1. Anggota populasi tidak memiliki strata sehingga relatif homogen.
2. Adanya kerangka sampel, yaitu merupakan daftar elemen- elemen populasi yang dijadikan dasar untuk pengambilan sampel.

Penelitian ini menggunakan rumus dari Slovin untuk menghitung ukuran sampel (Suryadi, 2019)), sebagai berikut:

$$n = 1 + N (e)^2$$

n : ukuran sampel

N : ukuran populasi

e : margin error.

Pada penelitian ini, margin error yang digunakan sebesar 10%. $n = 549/1 + 549. (0,01)$

$$n = 549/5,49 + 1$$

$$n = 549/6,49$$

$$n = 84,59$$

Maka sampel yang digunakan pada penelitian ini sebanyak 85.

D. Teknik Pengumpulan Data

1. Kuesioner

Kuesioner berasal dari Bahasa latin yaitu Questionnaire, yaitu suatu rangkaian pertanyaan yang berhubungan dengan topik tertentu yang diberikan kepada sekelompok individu yang bertujuan untuk memperoleh data. Dalam Menyusun kuesioner haruslah berawal dari tujuan dan hipotesis yang telah disusun sebelumnya atau dari pertanyaan penelitian yang terjabar secara tuntas dalam kisi-kisi penyusunan instrument, sehingga apa yang dicari terungkap dengan jelas (Yusuf, 2017)

kuesioner adalah sebuah daftar pertanyaan atau pertanyaan mengenai topik tertentu yang diberikan pada subjek, baik secara individual atau secara kelompok guna mendapatkan suatu informasi tertentu, seperti preferensi, keyakinan, minat dan perilaku. (Hasnunidah, 2017) Berikut ini adalah prosedur penyusunan kuesioner:

1. Merumuskan tujuan yang akan dicapai dengan kuesioner
2. Mengidentifikasi variabel yang akan dijadikan sasaran kuesioner
3. Menjabarkan setiap variabel menjadi sub variabel yang lebih spesifik dan tunggal
4. Menentukan jenis data yang dikumpulkan, sekaligus untuk menentukan Teknik analisis.

Angket dalam penelitian ini adalah angket tertutup. Sehingga responden hanya memberikan tanda centang pada kolom yang tersedia. Penelitian ini menggunakan skala linkert sebagai skala pengukuran data. Skala linkert merupakan salah satu tehnik pengukuran sikap yang sering digunakan dalam penelitian. Dalam pembuatan skala likert, peneliti

membuat beberapa pertanyaan yang berhubungan dengan suatu isu atau objek, lalu respondem diminta untuk mengidentifikasi tingkat kesetujuan atau ketidak setujuan mereka terhadap pernyataan yang tersedia.

Adapun format jawaban skala likert yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas respon sangat setuju, setuju, ragu-ragu, tidak setuju, sangat tidak setuju. Setiap jawaban pada butir kuesioner memiliki bobot nilai sebagaimana yang tertera pada table.

kategori	Bobot nilai
	Positif
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Ragu-ragu (R)	3
Tidak setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Tabel 1.2
UNIVERSITAS ISLAM SUMATERA UTARA MEDAN

E. Definisi Operasional Penelitian

Definisi operasional penelitian bertujuan untuk menghindari kesalahpahaman dalam penafsiran makna terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam variable penelitian.

Adapun judul dari penelitian ini adalah “ pengaruh *Information Overload* terhadap pengambilan keputusan mahasiswa pada mahasiswa jurusan ilmu perpustakaan universitas islam negeri sumatera utara. Maka dari itu defisini operasional yang perlu dijelaskan adalah sebagai berikut:

- 1.information overlaod

Information overload merupakan suatu kondisi dimana pemrosesan informasi individu menjadi sulit dalam memahami suatu isu informasi disebabkan oleh besarnya jumlah informasi yang tersedia sehingga dapat berakibat pada pengambilan keputusan individu yang kurang akurat. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan tiga komponen dari factor information overload yaitu kuantitas informasi, kualitas informs dan factor personal.

2. pengambilan keputusan

Pengambilan keputusan adalah suatu proses pemilihan yang melibatkan berbagai alternatif yang tersedia guna memecahkan suatu permasalahan, memberikan prediksi masa mendatang dan menghasilkan tindakan yang nyata. Penelitian ini peneliti hendak meneliti pengambilan keputusan oleh mahasiswa. Adapun teori pengambilan keputusan yang digunakan peneliti adalah teori yang dikemukakan oleh (Oteng Sutisna, 1993) yaitu penentuan masalah, analisis situasi, pengembangan laternatif, analisis alternatif dan memilih alternatif.

F. Uji Validitas Dan Reabilitas

1. Uji Validitas

Uji validitas adalah uji tentang kemampuan suatu kuesioner benar-benar bisa mengukur apa yang ingin diukur. Menurut (Sugiyono, 2019) dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$r = \frac{n\sum xy - (\sum y)(\sum x)}{\sqrt{\{n \sum x^2 - (\sum x)^2\}} \cdot \sqrt{\{n \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} : korelasi validitas item yang dicari

- x : skor yang diperoleh subjek bermula seluruh item
- y : skor total yang diperoleh subjek bermula seluruh item
- n : banyaknya responden penelitian

Uji validitas dilakukan dengan membandingkan nilai r hitung dengan r tabel untuk tingkat signifikansi 5 persen bermula *degree of freedom* (df) = n-2, dalam hal ini n adalah jumlah sampel. Jika r hitung > r tabel maka pertanyaan atau indikator tersebut dinyatakan valid, demikian sebaliknya bila r hitung < r tabel maka pertanyaan atau indikator tersebut dinyatakan tidak valid (Ghozali, 2005)



2. Uji reliabilitas

Uji reliabilitas adalah uji untuk mengukur suatu kuesioner yang merupakan indikator bermula variabel. Menurut (Sugiyono, 2015). Diuji dengan menggunakan teknik Alpha Cronbach dengan rumus sebagai berikut:

$$\alpha = \frac{k}{k-1} \left(1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_x^2} \right)$$

Keterangan:

α = Koefisien alfa

k = Jumlah item

σ_i^2 = Varian dari item i

$\sum \sigma_i^2$ = Varian total

Menurut Nunally (Suryadi, 2019) suatu instrument dinyatakan reliable jika nilai koefisien alfa $> 0,70$. Dalam uji reliabilitas, peneliti menggunakan program komputer SPSS 26 untuk melihat seberapa konsisten serta stabilnya sebuah instrument penelitian.

G. Teknik Analisis Data

Pada penelitian ini terdapat dua variabel yakni literasi digital media sosial sebagai variabel independen dan penyebaran informasi pengguna Facebook sebagai variabel dependen. Pengolahan data pada penelitian ini *Reliability Statistics Cronbach's Alpha N* menggunakan program komputer SPSS.

Teknik analisis data yang digunakan peneliti sebagai berikut:

- 1) Hubungan linear digunakan pada penelitian ini karena hanya ada dua variabel. Dua variabel dikatakan berhubungan linear jika pemetaan nilai pengamatan kedua variabel dalam diagram pencar (scatter diagram) cenderung membentuk suatu garis lurus (Benu, 2019) Pada penelitian ini akan menggunakan rumus

Pearson Product Moment namun hasilnya akan dilihat kedalam tiga bentuk hubungannya



- 2) hubungan Positif adalah hubungan antara dua variabel di mana kedua variabel bergerak bersama-sama (Benu, 2019). Hubungan positif ada ketika variabel independen meningkat maka variabel dependen juga ikut meningkat dan begitu pula sebaliknya. Dalam statistik, hubungan negatif sempurna diwakili oleh nilai +1.
- 3) Hubungan Negatif adalah hubungan antara dua variabel di mana satu variabel meningkat ketika yang lain menurun dan sebaliknya (Benu, 2019). Dalam statistik, hubungan negatif sempurna diwakili oleh nilai -1.
- 4) Hubungan Nol Dua buah variabel dikatakan tidak berhubungan atau
- 5) berhubungan nol, jika nilai keduanya bergerak naik atau turun secara acak atau tidak beraturan (Benu, 2019), Seperti dengan namanya, apabila nilai hubungan mendekati 0 (nol) berarti kedua variabel memiliki hubungan yang sangat lemah atau kemungkinan tidak berhubungan.

Daftar Pustaka

- Allen, D., & Wilson, T. D. (2003a). *Information overload: context and causes. The New Review of Information Behaviour Research*, 4(1), 31–44.
<https://doi.org/10.1080/14716310310001631426>
- Allen, D., & Wilson, T. D. (2003b). Information overload: context and causes. *The New Review of Information Behaviour Research*, 4(1), 31–44.
<https://doi.org/10.1080/14716310310001631426>
- Al-Tarawneh, H. A. (2012). The Main Factors beyond Decision Making. *Journal of Management Research*, 4(1), 18. <https://doi.org/10.5296/JMR.V4I1.1184>
- Anwar, H., Sultan, I., & Gorontalo, A. (2014). Proses Pengambilan Keputusan untuk Mengembangkan Mutu Madrasah. *Jurnal Pendidikan Islam*, 8(1).
<http://journal.walisongo.ac.id/index.php/>
- Anwar, S., & Skaik, S. (2014). *The Relationship between Information Overload and Managers" Decision Making Process at International NGOs in Gaza Strip* □□
□□□□□□ □□□□□□□□ □□ □□□□□□□□□□ □□□□□□□□ □□□ □□□□□□□□□□
.□□□□□ □□□ □□□□□□ □□□□□□ □□□□□□□□□□□□ □□□□□□□□□□□□
- Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. PT. Rineka Cipta.
- Benu, F. L., & Benu, A. L. (2019). *Metodologi penelitian kuantitatif: Ekonomi, sosiologi, komunikasi, administrasi, pertanian, dan lainnya* . Prenadamedia Group.
<https://inlislite.uin-suska.ac.id/opac/detail-opac?id=26628>
- Eppler, M. J., & Mengis, J. (2010). The Concept of Information Overload: A Review of Literature from Organization Science, Accounting, Marketing, MIS, and Related Disciplines. *Http://Dx.Doi.Org/10.1080/01972240490507974*, 20(5), 325–344.
<https://doi.org/10.1080/01972240490507974>
- Gomez-Rodriguez, M., Gummadi, K. P., & Schölkopf, B. (2014). *Quantifying Information Overload in Social Media and Its Impact on Social Contagions*. www.aaai.org
- Hasnunidah, N. (2017). *Metodologi penelitian pendidikan* . Media Akademi.
<https://inlislite.uin-suska.ac.id/opac/detail-opac?id=23028>

- Jackson, T. W., & Farzaneh, P. (2012). Theory-based model of factors affecting information overload. *International Journal of Information Management*, 32(6), 523–532.
<https://doi.org/10.1016/J.IJINFOMGT.2012.04.006>
- Ja'far, M. (2014). *FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI PENGAMBILAN KEPUTUSAN REMAJA PUTUSA SEKOLAH (STUDY KASUS DI DESA BANYUBANG SOLOKURO LAMONGAN.*
- Jones, Q., Ravid, G., & Rafaeli, S. (2004). Information Overload and the Message Dynamics of Online Interaction Spaces: A Theoretical Model and Empirical Exploration. *Https://Doi.Org/10.1287/Isre.1040.0023*, 15(2), 194–211.
<https://doi.org/10.1287/ISRE.1040.0023>
- Maharani, N. A., Heny, C., & Surwati, D. (2016). *INFORMATION OVERLOAD PADA PENGGUNA MEDIA SOSIAL (Studi Kualitatif Tentang Information Overload pada Pengguna Media Sosial di Kalangan Mahasiswa S1 Reguler Program Studi Ilmu Komunikasi.* <http://wearesocial.sg/blog/2015/01/digital-social-mobile-2015/>
- Mahdi, M. N., Ahmad, A. R., Ismail, R., Natiq, H., & Mohammed, M. A. (2020). Solution for Information Overload Using Faceted Search-A Review. *IEEE Access*, 8, 119554–119585. <https://doi.org/10.1109/ACCESS.2020.3005536>
- Nurbait, H. (2021). *pengaruh information overload terhadap pengambilan keputusan vaksinasi.* Universitas Pendidikan Indonesia.
- Paul, S., & Nazareth, D. L. (2010). Input information complexity, perceived time pressure, and information processing in GSS-based work groups: An experimental investigation using a decision schema to alleviate information overload conditions. *Decision Support Systems*, 49(1), 31–40. <https://doi.org/10.1016/J.DSS.2009.12.007>
- Prof. Dr. Yusuf, A. M. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan. *Kencana*, 480.
- Renjith R. (2018). *The Effect of Information Overload in Digital Media News Content.* www.thehindu.com
- Setiawan, R. (2009). *PENGGUNAAN INTERNET SEBAGAI TEKNOLOGI INFORMASI DI KALANGAN MAHASISWA EKONOMI AKUNTANSI UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA.*

Shnain, A. H., Hussain, A., Mohammed, W. A., Ghanimi, H. M. A., Shaheed, S. H., & Sabri, M. I. (2021). Real Time Web Server Aggregator to Collect Fresh Information Based on Multi-Services. *4th International Iraqi Conference on Engineering Technology and Their Applications, IICETA 2021*, 175–178.

<https://doi.org/10.1109/IICETA51758.2021.9717614>

Sudarma, M. (2018). *Metodologi Penelitian Geografi: Ragam Perspektif dan Prosedur Penelitian*. mobius.

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, dan R&D)*. Alfabeta.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Alfabeta.

Suryadi, E. (2019). *Metode Penelitian Komunikasi (dengan Pendekatan Kuantitatif)*. PT. Remaja Rosdakarya.

Yu, L., Shi, C., & Cao, X. (t.t.). *Understanding the Effect of Social Media Overload on Academic Performance: A Stressor-Strain-Outcome Perspective*.

<https://hdl.handle.net/10125/59703>

