

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR GAMBAR	iv
DAFTAR BAGAN	v
DAFTAR TABEL	vi

BAB I PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang	1
I.2 Rumusan Masalah	4
I.3 Tujuan Penelitian	5
I.3.1 Tujuan Umum	5
I.3.2 Tujuan Khusus	5
I.4 Manfaat Penelitian	5
I.5 Sistematika Penulisan	6

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Komunikasi Massa	8
2.1.1 Definisi Komunikasi Massa	8
2.1.2 Fungsi Komunikasi Massa	9

2.1.3 Karakteristik Komunikasi Massa	11
2.2 Teori Uses and Gratification	12
2.3 Internet	15
2.3.1 Pengertian Internet	15
2.3.2 Sejarah Internet	16
2.4 Streaming	18
2.5 Definisi Minat	19
2.6 Kepuasan	21
2.7 Menonton	23
2.8 Indonesia Basket League	24
2.9 Knight Society Surabaya	24
2.10 Skala Likert	25
2.11 Operasional Variabel	26
2.12 Kerangka Pemikiran	27
2.12.1 Klasifikasi Interval Data	31
2.12.2 Klasifikasi Interval Data Variabel Minat	32
2.12.3 Kerangka Pemikiran	33

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian	34
3.2 Populasi dan Sampel	35
3.3.1 Populasi	35

3.3.2 Sampel.....	35
3.3 Bahan Penelitian dan Unit Analisis	38
3.4 Teknik Pengumpulan Data	38
3.4.1 Kuesioner	38
3.5 Teknik Pengumpulan Data	40
3.5.1 Data Primer	40
3.5.2 Data Sekunder	41
3.6 Validitas dan Realibilitas Alat Ukur	41
 BAB IV HASIL PENELITIAN	
4.1 Deskripsi Objek Penelitian	49
4.1.1 Sejarah Umum Indonesia Basketball League	49
4.1.2 Visi dan Misi	50
4.1.3 Logo Indonesia Basketball League	51
4.1.4 Nama Tim- tim Indonesia Basket League	51
4.2 Hasil Penelitian	52
4.2.1 Karakteristik Responden	52
4.2.2 Analisis Variabel Minat	53
4.2.3 Analisis Variabel Kepuasan	59
4.3 Pembahasan	67

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan	71
5.2 Saran	73

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Logo Indonesia Basketball League	51
---------------------------------------------------	----

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Pemikiran	33
------------------------------------	----

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Operasional Variabel Minat	27
Tabel 2.2 Tabel Operasional Variabel Kepuasan	29
Tabel 2.3 Interval Penelitian Responden	31
Tabel 2.4 Interval Penelitian Responden	32
Tabel 3.1 Populasi	37
Tabel 3.2 Sampel	37
Tabel 3.3 Skala Penilaian Untuk Pertanyaan Positif & Negatif	39
Tabel 3.4 Validitas Variabel X (Minat)	43
Tabel 3.5 Validitas Variabel Y (Kepuasan)	44
Tabel 3.6 Reliabilitas Variabel X (Minat)	46
Tabel 3.7 Reliabilitas Variabel Y (Kepuasan)	46
Tabel 4.1 Identitas Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	53

Tabel 4.2 Minat Menonton Streaming Indonesia Basketball League	54
Tabel 4.3 Saya Mencari Informasi Jadwal Pertandingan Basket	55
Tabel 4.4 Saya Menonton Pertandingan Basket Secara Streaming karena adanya Komentator Pertandingan	56
Tabel 4.5 Biaya Tiket Mempengaruhi Minat Saya Untuk Menonton Indonesia Basketball League Secara Streaming	57
Tabel 4.6 Saya Menonton Setiap Pertandingan Indonesia Basket League secara Streaming	57
Tabel 4.7 Saya Memiliki tim Favorite Saya di Indonesia Basket League	58
Tabel 4.8 Saya Selalu Menonton Tim Favorite Saya Bermain	59
Tabel 4.9 Minat Secara Keseluruhan	60
Tabel 4.10 Saya Menonton Pertandingan Indonesia Basketball League secara Streaming Untuk Mengisi Waktu Luang	61
Tabel 4.11 Saya Merasa Terhibur Setiap Menonton Indonesia Basket League Secara Streaming.....	62
Tabel 4.12 Saya Dapat Melupakan Beban Rutinitas Sehari-hari Setelah Menonton Indonesia Basket League Secara Streaming	63
Tabel 4.13 Saya Mendapat Wawasan Teknik Permainan Basket Setelah Menonton Indonesia Basket League Via Streaming	64
Tabel 4.14 Saya Menonton Basket Via Streaming Untuk Melihat Pemain Favorite Saya	64

Tabel 4.15 Saya Mendapatkan Informasi Ketika Mendengarkan Komentator Berbicara	65
Tabel 4.16 Saya Mengajak Orang Lain Untuk Menonton Indonesia Basketball League Via Streaming	66
Tabel 4.17 Saya Menonton Pertandingan Indonesia Basketball League Via Streaming Bersama Teman-teman Saya	67
Tabel 4.18 Saya Bertemu Orang-orang Baru Pada Saat Menonton Streaming Indonesia Basketball League	68
Tabel 4.19 Kepuasan Secara Keseluruhan	68

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

LAMPIRAN

- Lampiran – I : Daftar Nama Sampel Penelitian**
- Lampiran – II : Kuesioner**
- Lampiran – III : Tabel Induk**
- Lampiran - IV : Tabel Korelasi "R" Product Moment**