

**USULAN PERBAIKAN UNTUK MENINGKATKAN  
INTENSI BERBAGI PENGETAHUAN PADA FORUM  
KOMUNITAS *ONLINE FOODIERATE***

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat guna mencapai gelar  
Sarjana dalam bidang ilmu Teknik Industri

Disusun oleh:

**Nama : Vania Eka Putri**

**NPM : 6131801041**



**PROGRAM STUDI SARJANA TEKNIK INDUSTRI  
JURUSAN TEKNIK INDUSTRI  
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI  
UNIVERSITAS KATOLIK PARAHYANGAN  
2022**



***PROPOSED IMPROVEMENTS TO INCREASE  
KNOWLEDGE SHARING INTENTION ON FORUM  
ONLINE COMMUNITY FOODIERATE***

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat guna mencapai gelar  
Sarjana dalam bidang ilmu Teknik Industri

Disusun oleh:

**Nama : Vania Eka Putri**

**NPM : 6131801041**



**PROGRAM STUDI SARJANA TEKNIK INDUSTRI  
JURUSAN TEKNIK INDUSTRI  
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI  
UNIVERSITAS KATOLIK PARAHYANGAN  
2022**

**FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI  
UNIVERSITAS KATOLIK PARAHYANGAN  
BANDUNG**



Nama : Vania Eka Putri  
NPM : 6131801041  
Program Studi : Sarjana Teknik Industri  
Judul Skripsi : USULAN PERBAIKAN UNTUK MENINGKATKAN  
INTENSI BERBAGI PENGETAHUAN PADA FORUM  
KOMUNITAS ONLINE FOODIERATE

**TANDA PERSETUJUAN SKRIPSI**

Bandung, Agustus 2022  
**Ketua Program Studi Sarjana  
Teknik Industri**

(Dr. Ceicalia Tesavrita, S.T., M.T.)

**Pembimbing Tunggal**

(Dr. Ceicalia Tesavrita, S.T., M.T.)

## **PERNYATAAN TIDAK MENCONTEK ATAU MELAKUKAN PLAGIAT**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Vania Eka Putri

NPM : 6131801041

dengan ini menyatakan bahwa Skripsi dengan Judul:

**USULAN PERBAIKAN UNTUK MENINGKATKAN INTENSI BERBAGI  
PENGETAHUAN PADA FORUM KOMUNITAS ONLINE FOODIERATE**

adalah hasil pekerjaan saya dan seluruh ide, pendapat atau materi dari sumber lain telah dikutip dengan cara penulisan referensi yang sesuai.

Pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan jika pernyataan ini tidak sesuai dengan kenyataan, maka saya bersedia menanggung sanksi yang akan dikenakan kepada saya.

Bandung, 1 Agustus 2022



Vania Eka Putri

NPM : 6131801041

## ABSTRAK

Laju perkembangan teknologi saat ini sudah tidak dapat dihindari lagi. Penggunaan internet kemudian menjadi pelopor yang paling mendukung penggunaan teknologi saat ini. Salah satu industri yang didukung oleh penggunaan teknologi internet yaitu industri makanan. Contoh industri makanan dengan penggunaan teknologi internet yaitu forum komunitas *online Foodierate*. *Foodierate* belum dapat dikategorikan sebagai forum komunitas yang aktif dan menjadi sebuah media untuk dilakukannya kegiatan berbagi pengetahuan. Jumlah pengguna *Foodierate* masih terbilang rendah dan didukung oleh hasil wawancara. Hasil wawancara menunjukkan bahwa seseorang akan terus mengakses forum komunitas *online* jika didalamnya terdapat banyak informasi yang dibutuhkan. Maka dari itu, perlu dilakukan penelitian terkait faktor apa saja yang mendukung seseorang untuk berbagi pengetahuan pada forum komunitas *online*. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode PLS-SEM dengan bantuan *software SmartPLS* (v. 3.2.9). Terdapat 5 variabel konstruk, yaitu *reciprocity*, *reward*, *perceive ease of use*, *perceive usefulness*, dan *usage behaviour*. Penelitian dilakukan dari evaluasi model pengukuran dan dilanjutkan evaluasi model struktural. Hasil yang didapatkan yaitu menunjukkan variabel yang mempengaruhi langsung secara signifikan yaitu *perceive ease of use* dan variabel yang mempengaruhi tidak langsung secara signifikan yaitu *reciprocity* dan *perceive ease of use*. Usulan perbaikan yang dapat diberikan yaitu terkait variabel *reciprocity*. Usulan ini dapat terkait dengan kegiatan timbal balik. Dari wawancara didapatkan terdapat usulan terkait penambahan fitur saling berbalas pada ulasan dan juga tambahan fitur *suggest* pada menu saat memberikan ulasan. Selain usulan terkait *reciprocity*, terdapat juga usulan terkait desain tampilan dari *Foodierate*.

## ABSTRACT

*The current rate of technological development is unavoidable. The use of the internet then became the pioneer that most supports the use of technology today. One of the industries supported by the use of internet technology is the food industry. An example of the food industry using internet technology is the online community forum Foodierate. Foodierate cannot yet be categorized as an active community forum and a medium for knowledge sharing activities. The number of Foodierate users is still relatively low and is supported by the results of interviews. The results of the interview show that someone will continue to access online community forums if there is a lot of information needed. Therefore, it is necessary to do research related to what factors support someone to share knowledge on online community forums. This research was conducted using the PLS-SEM method with the help of SmartPLS software (v. 3.2.9). There are 5 construct variables, namely reciprocity, reward, perceived ease of use, perceived usefulness, and usage behavior. The research was conducted from the evaluation of the measurement model and continued with the evaluation of the structural model. The results obtained show that the variables that directly affect significantly are perceived ease of use and variables that influence indirectly significantly are reciprocity and perceived ease of use. Suggestions for improvement that can be given are related to the reciprocity variable. This proposal can be related to reciprocal activities. From the interview, it was found that there were suggestions regarding the addition of the reciprocal feature in the review and also the addition of the suggest feature on the menu when giving a review. In addition to proposals related to reciprocity, there are also proposals related to the display design from Foodierate.*

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur peneliti panjatkan kepada Tuhan yang Maha Esa, karena atas izin dan karunia-Nya, peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Usulan Perbaikan Untuk Meningkatkan Intensi Berbagi Pengetahuan Pada Forum Komunitas Online Foodierate” tepat pada waktunya. Skripsi ini disusun untuk memenuhi syarat kelulusan pada Program Studi Sarjana Teknik Industri, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Katolik Parahyangan Bandung. Tidak lupa, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah berkontribusi dalam penyelesaian skripsi ini. Oleh karena itu atas terselesaikannya skripsi ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Dr. Ceicalia Tesavritas, S.T., M.T. selaku dosen pembimbing saya yang sudah sangat membantu hampir selama 5 bulan dalam menyelesaikan skripsi peneliti. Atas waktu yang disediakan untuk bimbingan dan berbagai masukan,, peneliti sangat bersyukur akan hal tersebut.
2. Ibu Cherish Rikardo, S.T., M.T. selaku dosen wali peneliti selama peneliti menjadi mahasiswa aktif di Program Studi Teknik Industri, Universitas Katolik Parahyangan. Rasa terima kasih ini peneliti ucapkan atas berbagai bantuan yang ibu berikan ketika peneliti bertanya berbagai banyak hal terkait perkuliahan hingga mengenai skripsi.
3. Seluruh tenaga kependidikan di Program Studi Teknik Industri UNPAR yang telah membantu peneliti dalam mendapatkan berbagai ilmu hingga akhir masa studi saya.
4. Orang tua saya yang sudah memberikan dukungan dan doa serta berbagai fasilitas yang mendukung peneliti hingga dapat menyelesaikan skripsi ini hingga akhir.
5. Gina Bella Patricia dan Angelia Christiani yang sudah memberikan banyak bantuan selama perkuliahan hingga penelitian skripsi dan saling memberikan semangat hingga akhir masa studi peneliti.
6. Salsa Dewanti dan Navila Hidayat yang telah menemani proses pembuatan penelitian skripsi dan membantu dalam penulisan hingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian skripsi ini.



7. Kireina Fahira dan Ratu Nadira yang memberikan hiburan terkait berbagai hal sehingga peneliti merasa tenang dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Seluruh rekan seperjuangan skripsi yang telah berbagi suka duka, semangat, dan saran terkait proses pembuatan skripsi.
9. Seluruh responden yang telah ikut berpartisipasi dalam mengisi kuesioner peneliti hingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian skripsi ini dan memberikan hasil yang maksimal.
10. Seluruh mahasiswa Teknik Industri UNPAR yang sudah berinteraksi dengan peneliti hingga peneliti merasa nyaman berada di lingkungan Teknik Industri UNPAR.

Proses penelitian dan penulisan skripsi ini tidak dapat tersusun dengan lancar tanpa adanya bimbingan, bantuan, dan dukungan dari berbagai pihak. Peneliti juga dengan senang hati menerima berbagai komentar dan saran agar penelitian ini dapat menjadi lebih baik di kemudian hari. Terima kasih atas seluruh bantuannya kepada pihak terkait.

Bandung, Agustus 2022

Penulis

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK</b> .....	<b>i</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>ii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>iii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>v</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>I-1</b>
I.1. Latar Belakang .....	I-1
I.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah.....	I-4
I.3. Batasan Masalah dan Asumsi Penelitian.....	I-13
I.4. Tujuan Penelitian .....	I-14
I.5. Manfaat Penelitian .....	I-14
I.6. Metodologi Penelitian.....	I-15
I.7. Sistematika Penulisan .....	I-17
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>II-1</b>
II.1. Manajemen Pengetahuan .....	II-1
II.2. Berbagi Pengetahuan.....	II-3
II.3. Komunitas Daring.....	II-4
II.4. <i>Technology Acceptance Model (TAM)</i> .....	II-5
II.5. Metode Sampling .....	II-6
II.6. <i>Structural Equation Model (SEM)</i> .....	II-7
II.7. <i>Partial Least Square -SEM (PLS-SEM)</i> .....	II-9
<b>BAB III PENGUMPULAN DAN PENGOLAHAN DATA</b> .....	<b>III-1</b>
III.1. Model Penelitian.....	III-1
III.2. Perancangan Alat Ukur .....	III-7
III.3. <i>Pre-test</i> Kuesioner Penelitian .....	III-16
III.4. Pengumpulan Data .....	III-16
III.5. Pengolahan Data .....	III-18
III.5.1. Evaluasi Model Pengukuran .....	III-18

III.5.2.	Evaluasi Model Struktural .....	III-22
III.6.	Evaluasi Perubahan Indikator .....	III-27
<b>BAB IV</b>	<b>ANALISIS DAN USULAN PERBAIKAN .....</b>	<b>IV-1</b>
IV.1.	Analisis Metode PLS-SEM.....	IV-1
IV.2.	Analisis Hasil Penelitian .....	IV-3
IV.3.	Analisis Prioritas Perbaikan .....	IV-5
IV.4.	Analisis Usulan <i>Reciprocity</i> .....	IV-6
IV.5.	Analisis Usulan Lainnya .....	IV-7
<b>BAB V</b>	<b>.....</b>	<b>V-1</b>
V.1.	Kesimpulan .....	V-1
V.2.	Saran .....	V-2

**DAFTAR PUSTAKA**

**LAMPIRAN**

**RIWAYAT HIDUP**

## DAFTAR TABEL

Tabel I.1 Perbandingan <i>Traffic Website</i> .....	I-8
Tabel III.1 Definisi Operasional.....	III-8
Tabel III.2 Atribut Pengukuran .....	III-9
Tabel III.3 Daftar Pertanyaan <i>Screening</i> .....	III-14
Tabel III.4 Daftar Pertanyaan Pengukuran.....	III-14
Tabel III.5 Hasil <i>Internal Consistency</i> .....	III-18
Tabel III.6 Hasil <i>Outer Loading</i> .....	III-19
Tabel III.7 Hasil <i>Internal Consistency</i> (RC3 Hilang) .....	III-20
Tabel III.8 Hasil <i>Cross Loading</i> .....	III-21
Tabel III.9 Hasil <i>Collinearity Assessment</i> .....	III-23
Tabel III.10 Hasil <i>Bootstrapping</i> .....	III-23
Tabel III.11 Hasil Hipotesis .....	III-25
Tabel III.12 Hasil Koefisien Determinasi .....	III-26
Tabel III.13 Hasil <i>Bootstrapping</i> (RC3 Hilang) .....	III-27
Tabel III.14 Hasil Koefisien Determinasi (RC3 Hilang) .....	III-28



## DAFTAR GAMBAR

Gambar I.1 Laman Utama Forum Komunitas <i>Online Foodierate</i> .....	I-5
Gambar I.2 Laman Memberikan Ulasan .....	I-6
Gambar I.3 Laman Menambah Restoran.....	I-7
Gambar I.4 Metodologi Penelitian.....	I-15
Gambar II.1 Pengetahuan Tacit dan Explicit (Dalkir, 2005).....	II-1
Gambar II.2 <i>Rule of Thumb</i> CB-SEM dan PLS-SEM (Hair, 2017).....	II-10
Gambar III.1 Model Penelitian Nguyen dan Malik (2021) .....	III-1
Gambar III.2 <i>Technology Acceptance Model</i> (TAM) oleh Davis (1996).....	III-2
Gambar III.3 Model Penelitian .....	III-6
Gambar III.4 Model Hasil Pengujian .....	III-26



## DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A.....	A-1
-----------------	-----





# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

Pada bab ini berisi penjelasan mengenai pendahuluan penelitian. Bagian ini berisi mengenai latar belakang, identifikasi dan rumusan masalah, batasan masalah dan asumsi penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan. Berikut merupakan penjelasan dari masing-masing bagian.

### **I.1. Latar Belakang**

Laju perkembangan teknologi saat ini sudah tidak dapat dihindari lagi. Setiap kegiatan atau aktivitas manusia tidak jauh dengan yang namanya teknologi. Mengutip dari artikel Liputan6.com, secara umum, pengertian dari teknologi itu sendiri adalah penerapan pengetahuan ilmiah untuk tujuan praktis dalam kehidupan manusia atau pada perubahan dan manipulasi lingkungan manusia (Liputan6, 2022). Teknologi sendiri memiliki banyak jenisnya yang dapat digunakan dalam berbagai bidang. Dilansir dari Liputan6.com, jenis dari teknologi diantaranya yaitu, teknologi informasi, teknologi komunikasi, teknologi transportasi, teknologi pendidikan, teknologi medis, dan teknologi konstruksi (Liputan6, 2022).

Hadirnya teknologi di kehidupan manusia juga sudah banyak membantu dalam berbagai aktivitas pada berbagai bidang. Sebagai contoh, dalam bidang pendidikan, saat ini berbagai referensi buku tidak hanya bisa didapatkan melalui buku fisik yang ada di perpustakaan, namun saat ini berbagai referensi bisa dapat ditemukan pada internet dan juga berbagai buku elektronik yang dapat ditemukan pada dunia internet. Hal yang paling melekat pada manusia selanjutnya pada saat terjadinya perkembangan teknologi yaitu dalam bidang komunikasi, dimana dengan hambatan jarak dan waktu, setiap individu manusia dapat selalu bertukar pesan dan berkomunikasi dengan media seperti surat elektronik, gadget, dan teknologi lainnya. Maka dari itu, teknologi sudah banyak membantu berbagai aktivitas sehari-hari manusia untuk menunjang kebutuhannya.

Kebutuhan akan teknologi kemudian makin meningkat pesat seiring terjadinya pandemi COVID-19 yang hampir menjangkiti seluruh negara di dunia.

Pembatasan sosial antar individu memaksa setiap manusia untuk beraktivitas hanya dengan dari rumah dan tidak dianjurkan untuk saling bertemu. Dikutip dari CNBC Indonesia, Santitarn Sathirathai yang merupakan *Group Chief Economist* di perusahaan Sea, menjelaskan bahwa 87% dari 70.000 orang muda yang mengikuti survei mengatakan bahwa mereka meningkatkan penggunaan setidaknya 1 alat digital selama ada pandemi COVID-19 dan dijelaskan juga terdapat 42% yang setidaknya menggunakan 1 aplikasi digital baru yang sebelumnya 2 belum pernah mereka gunakan sebelum adanya pandemi COVID-19 (CNBC Indonesia, 2020).

Penggunaan internet kemudian menjadi pelopor yang paling mendukung penggunaan teknologi saat ini. Saat pandemi COVID-19, penggunaan internet kemudian makin berkembang pesat. Dilansir dari databoks, hasil survei yang dilakukan oleh JakPat pada 5 Oktober hingga 11 Desember 2020 terhadap 2.368 responden, menunjukkan bahwa 70,3% responden menyatakan konsumsi internet saat pandemi COVID-19 menjadi lebih banyak dari biasanya (databoks, 2021). Dengan meningkatnya penggunaan internet selama masa pandemi, kemudian hal tersebut dapat dijadikan sebuah peluang dalam berbagai bidang bisnis. Salah satu yang menjadi contoh adanya pemanfaatan internet dalam meningkatkan peluang bisnis yaitu pada industri makanan.

Industri makanan yang dapat didukung dengan adanya pemanfaatan teknologi internet ini dapat meliputi pemesanan makanan, jasa mengantar makanan, dan juga dapat meliputi pemasaran suatu bisnis makanan. Pemasaran bisnis makanan dapat dilakukan melalui berbagai forum seperti *online advertising* yang muncul pada sebuah *website* atau bisa juga melalui forum khusus dimana merupakan sebuah wadah yang diperuntukan untuk memberikan informasi mengenai makanan. Informasi yang dapat dicakup dapat meliputi bagaimana suasana sebuah tempat makan, bagaimana rasa makanan, dan juga pelayanan sebuah tempat makan secara menyeluruh. Berbagai informasi tersebut kemudian dapat dijadikan bahan pertimbangan ketika seseorang akan memilih atau mendatangi suatu tempat makan.

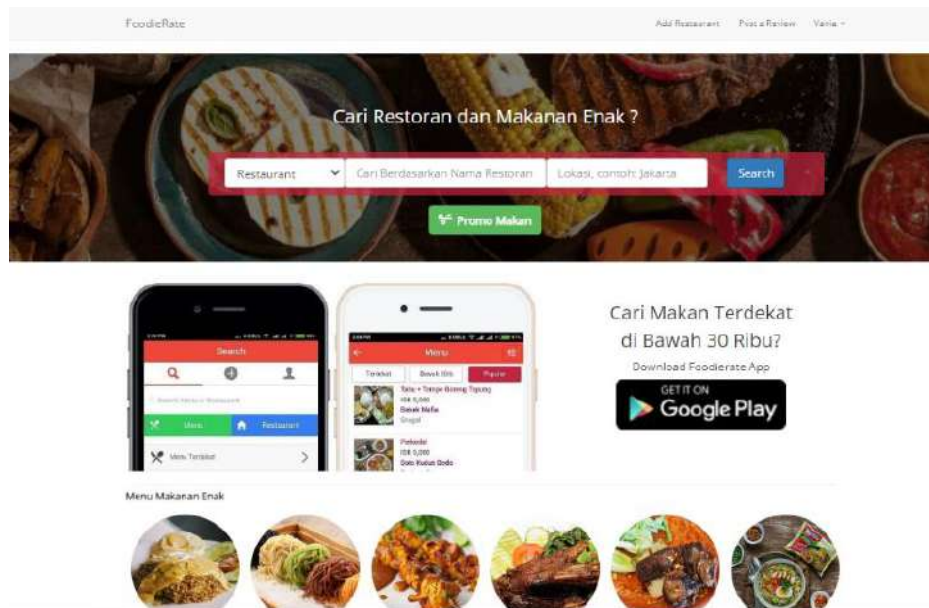
Salah satu contoh forum yang dapat digunakan sebagai wadah dalam membagikan informasi dalam bidang industri makanan yaitu forum komunitas *online* bernama *Foodierate*. Forum tersebut merupakan salah satu forum komunitas *online* yang memiliki fungsi sebagai tempat dimana para penggunanya

dapat memberikan masukan dan juga nilai terhadap suatu makanan dan juga tempat makan. Tentu dengan banyaknya informasi pada sebuah forum akan sangat membantu dalam memberikan informasi kepada sesama penggunanya. Salah satu contoh informasi yang dapat menguntungkan bagi sesama pengguna yaitu dengan adanya *online customer review* dan *online customer rating*. *Review* atau ulasan merupakan bagian dari *electronic word of mouth* (e-wom) yang merupakan pendapat langsung dari seseorang dan bukan sebuah iklan, sedangkan *rating* merupakan bagian dari ulasan yang diberi bentuk simbol bintang daripada bentuk teks dalam mengekspresikan pendapat dari pelanggan (Farki, Baihaqi, dan Wibawa, 2016). Banyaknya interaksi antara pengguna dengan sebuah forum untuk membagikan informasinya, akan meningkatkan juga *traffic website* forum tersebut. *Traffic* adalah jumlah orang yang mengunjungi sebuah *website*, halaman yang mereka lihat, dan durasi saat pengunjung melihat atau membaca halaman-halaman tersebut (vocasia, 2021). Semakin tinggi tingkat kedatangan pengunjung pada sebuah *website*, maka dapat berdampak baik juga bagi *website* tersebut. Tingginya tingkat kedatangan pengunjung atau *traffic* pada sebuah *website* menandakan bahwa banyaknya pengunjung pada sebuah *website* dan dapat dijadikan sebagai wadah pemasaran dan juga akses keuntungan bagi perusahaan *website*. Bagi perusahaan *website* sendiri, mereka akan mendapatkan keuntungan yang berasal dari pemasangan iklan yang dilakukan oleh pihak pebisnis lainnya untuk memasang iklan pada *website* tersebut. Semakin tinggi tingkat kedatangan pengunjung pada sebuah *website* memberikan peluang bahwa akan semakin banyak orang yang melihat iklan yang terpasang pada *website* tersebut. Salah satu hal yang dapat dilakukan untuk dapat meningkatkan jumlah kedatangan pengunjung pada sebuah *website* yaitu dengan cara memberikan konten yang menarik dan juga bermanfaat bagi pengguna. Konten yang hanya berisikan kalimat saja tidak cukup menarik bagi pengguna untuk mengunjungi sebuah *website* dan juga jika sebuah konten tidak dirasa bermanfaat bagi pengguna, mereka tidak akan berminat untuk mengunjungi sebuah *website*. Namun, kontribusi dari pengguna sendiri akan dapat membantu sebuah *website* memiliki tingkat *traffic* yang tinggi. Meningkatnya *traffic* pada sebuah *website* dapat disebabkan berbagai macam hal. Salah satu contohnya yaitu dengan memperbanyak informasi pada sebuah *website*. Semakin informatif sebuah *website*, akan semakin banyak juga pengguna yang mengakses *website* tersebut.

Pada komunitas *online Foodierate*, kontribusi dari pengguna untuk saling memberikan ulasan pada *website* tersebut akan memberikan dampak positif untuk dapat meningkatkan jumlah kedatangan pengunjung pada *website Foodierate*. Aktivitas tersebut kemudian akan memberikan keuntungan pada pengguna *website Foodierate* lainnya untuk mendapatkan informasi yang baru serta memberikan keuntungan pada pihak perusahaan untuk dapat meningkatkan jumlah kedatangan pengunjung pada *website Foodierate*. Maka dari itu, penelitian ini merujuk pada bagaimana cara untuk meningkatkan aktivitas pengguna pada forum komunitas *online Foodierate* dengan mempertimbangkan berbagai faktor yang dapat mempengaruhi kegiatan berbagi pengetahuan pada forum komunitas *online*.

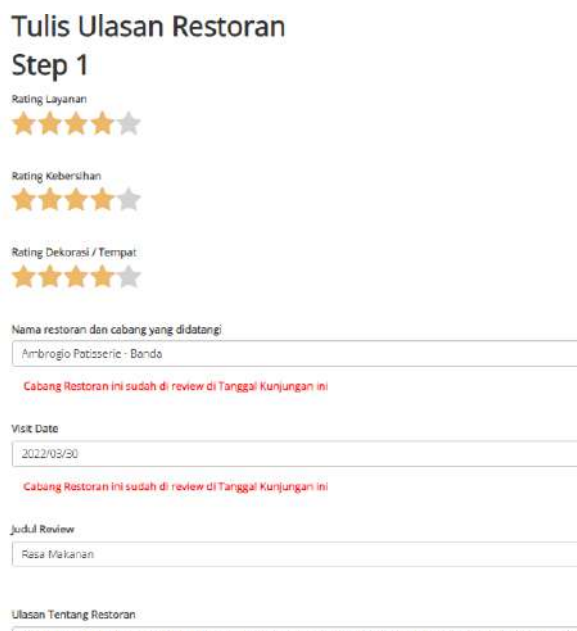
## **I.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah**

Forum komunitas *online Foodierate* merupakan sebuah tempat direktori dan berita seputar makanan, restoran, menu, promo, restoran, ulasan makanan dan informasi di dunia kuliner area Indonesia dan mancanegara yang sedang trending, menu makanan atau masakan yang sedang digandrungi, tips-tips seputar jalan-jalan dan makanan, dan serba-serbi aneka berita yang sedang trending atau fenomena viral kekinian (*Foodierate.com*). Seperti dilansir pada artikel *harapanrakyat.com*, *Foodierate* merupakan salah satu aplikasi ulasan makanan yang dirilis pada tahun 2018 (*harapanrakyat.com*, 2021). *Foodierate* sendiri dapat digunakan baik melalui *website* maupun secara aplikasi. Tampilan dari kedua bentuk forum ini memiliki perbedaan. Namun untuk kemudahan dalam penggunaannya pada setiap perangkat, maka penelitian ini berfokus kepada forum *Foodierate* dalam bentuk *website*. Pada halaman utama *Foodierate*, pengguna dapat langsung melihat berbagai menu layanan yang disediakan *Foodierate*. Layanan yang diberikan berupa artikel mengenai dunia kuliner, informasi tempat makanan yang terkenal pada suatu kota serta berbagai pilihan tempat makan yang direkomendasikan. Selain itu, dalam tampilan menu yang disediakan juga terdapat kilasan ulasan yang diberikan pengguna lainnya. Tampilan utama dari laman utama dari *Foodierate* dapat dilihat pada Gambar I.1.



Gambar I.1 Laman Utama Forum Komunitas *Online Foodierate*  
(Sumber : <https://www.foodierate.com/>)

*Website Foodierate* menyediakan beberapa kegunaan dimana pada halaman utamanya, pengguna dapat langsung melihat fitur seperti pilihan menu makanan enak, promo diskon restoran, *review* restoran terbaru, menu makanan kekinian, artikel kuliner dan fitur lainnya dalam dunia kuliner. Selain mendapatkan informasi yang sudah tersedia pada laman utama *Foodierate*, pengguna juga dapat mencari sendiri informasi mengenai restoran atau menu berdasarkan nama restoran dan juga lokasi yang diinginkan. Kegiatan lainnya yang dapat dilakukan oleh pengguna *Foodierate* yaitu memberikan ulasan untuk sebuah restoran. Namun langkah pertama yang perlu dilakukan oleh pengguna untuk dapat memberikan sebuah ulasan yaitu diharuskan memiliki akun *Foodierate* terlebih dahulu dan kemudian *log-in* dengan akun tersebut. Cara untuk memiliki akun *Foodierate* yaitu dengan memilih menu “*Register*” pada bagian atas kanan laman utama *Foodierate*. Setelah memiliki akun, langkah yang dapat dilakukan untuk dapat memberikan ulasan yaitu memilih menu “*Post a Review*” pada bagian atas laman utama *Foodierate* dan selanjutnya akan muncul tampilan seperti pada Gambar I.2. Terdapat dua tahap yang perlu dilalui untuk dapat memberikan ulasan pada *Foodierate*, yaitu dengan memberikan ulasan secara keseluruhan untuk restoran dan juga memberikan ulasan secara khusus mengenai makanan atau minuman yang disajikan oleh restoran yang akan dinilai.



**Tulis Ulasan Restoran**  
**Step 1**

Rating Layanan  
★★★★★

Rating Kebersihan  
★★★★★

Rating Dekorasi / Tempat  
★★★★★

Nama restoran dan cabang yang didatangi  
Ambrogio Patisserie - Banda  
Cabang Restoran ini sudah di review di Tanggal Kunjungan ini

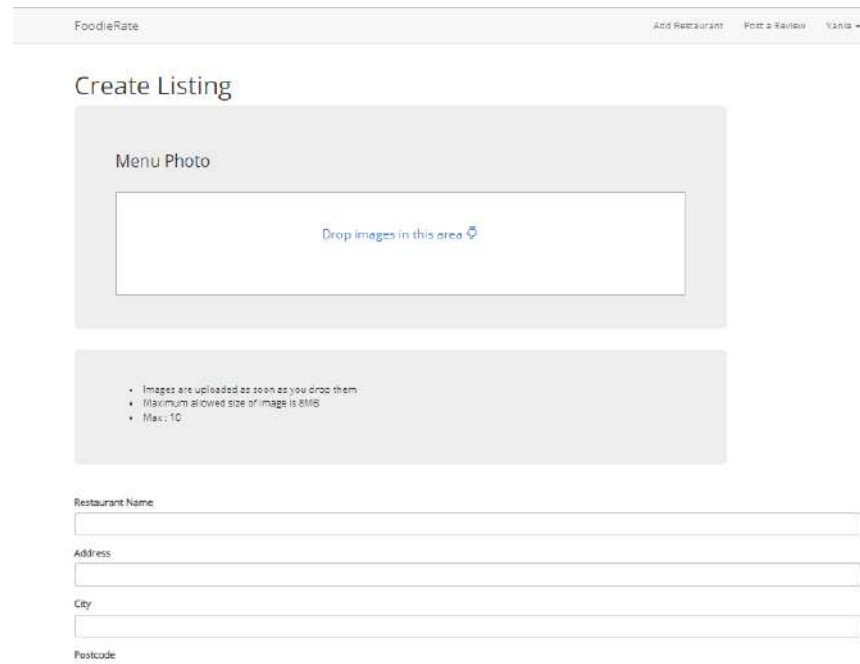
Visit Date  
2022/03/30  
Cabang Restoran ini sudah di review di Tanggal Kunjungan ini

Judul Review  
Rasa Makanan

Ulasan Tentang Restoran  
Diambil dengan nama pengguna di akun (dan email anonim) di: @broadwaycityindonesia dan nama pengguna anonim lainnya

Gambar I.2 Laman Memberikan Ulasan  
(Sumber : <https://www.foodierate.com/> )

Para pengguna *Foodierate* juga dapat melakukan aktivitas lain selain memberikan ulasan mengenai dunia kuliner. Aktivitas lainnya yaitu pengguna juga dapat menambahkan daftar restoran yang sebelumnya belum ada pada daftar restoran *Foodierate* seperti pada Gambar I.3. Hal tersebut dapat dilakukan oleh pengguna dengan memilih menu “*Add Restaurant*” pada bagian kanan atas laman utama *Foodierate*. Pada menu tersebut, pengguna akan diminta beberapa informasi mengenai restoran yang akan didaftarkan, seperti nama restoran, alamat, nomor telepon, fasilitas umum yang tersedia sehingga pengguna dapat memberikan gambar yang sesuai dengan restoran. Fitur layanan untuk menambah daftar restoran ini tidak diharuskan penggunanya memiliki akun terlebih dahulu. Hal itu akan memudahkan pengguna baru atau pemilik sebuah restoran untuk mendaftarkan restorannya di *Foodierate*. Tahapan dalam menambah daftar restoran ini juga cukup rumit karena dibutuhkan banyak informasi yang perlu dimasukkan kedalam dalam *Foodierate*. Banyaknya data yang dimasukkan kemudian akan membantu siapapun yang melihat informasi suatu restoran. Hal ini karena semakin banyak informasi yang ada, maka akan semakin informatif suatu forum dan akan meningkatkan pengguna dari *Foodierate*.



FoodieRate Add Restaurant Post a Review Vanina

### Create Listing

Menu Photo

Drop images in this area

- Images are uploaded as soon as you drop them.
- Maximum allowed size of image is 2MB
- Max: 10

Restaurant Name

Address

City

Postcode

Gambar 1.3 Laman Menambah Restoran  
(Sumber : <https://www.foodierate.com/> )

*Foodierate* juga dapat dikategorikan sebagai salah satu komunitas, dimana secara umum definisi dari komunitas yaitu adalah suatu perkumpulan dari beberapa orang untuk membentuk satu organisasi yang memiliki kepentingan bersama (Sany & Baiturahman, 2016). Selain itu, menurut Vanina Delobelle dalam Sany dan Baiturahman (2016) mengatakan bahwa komunitas merupakan sarana berkumpulnya orang-orang yang memiliki kesamaan minat dengan dibentuk berdasarkan 4 faktor, yaitu keinginan untuk berbagi dan berkomunikasi antar anggota sesuai dengan kesamaan minat, *basecamp* atau wilayah tempat dimana mereka biasa berkumpul, berdasarkan kebiasaan dari antar anggota yang selalu hadir, dan adanya orang yang mengambil keputusan atau menentukan segala sesuatunya (Sany & Baiturahman, 2016). Dengan melihat media yang digunakan pengguna *Foodierate* yaitu berupa dunia *online*, maka *Foodierate* dapat dikategorikan sebagai sebuah forum *online* yang dapat digunakan sebuah komunitas yang memiliki ketertarikan yang sama terhadap informasi mengenai kuliner. Konsep sebuah komunitas pada sebuah forum *online* yaitu merujuk pada penggunaan jaringan sosial, internet dan forum lainnya untuk meningkatkan berbagi pengetahuan melalui komunikasi dan kolaborasi (Nguyen & Malik, 2021).

Namun sebagai sebuah forum komunitas *online*, *Foodierate* belum dapat dikategorikan sebuah forum komunitas yang aktif dan menjadi sebuah media untuk



dilakukannya kegiatan berbagi pengetahuan. Dari hasil perbandingan menggunakan Similarweb, *Foodierate* masih berada dibawah daripada kompetitornya yang serupa berada pada bidang kuliner. Hasil perbandingan selama bulan Maret 2022 untuk setiap komunitas *online* yang bergerak di bidang kuliner kemudian dapat dilihat pada bagian Tabel I.1.

Tabel I.1 Perbandingan *Traffic Website*

Online Forum	Total Visit	Average Visit Duration
Zomato	204.000.000	00:03:52
Pergikuliner	27.000.000	00:02:09
Qraved	2.254.000	00:02:42
hargamenu	1.711.000	00:01:29
Foodierate	1.209.000	00:00:10

(Sumber : [www.similarweb.com](http://www.similarweb.com))

Menurut hasil pada Tabel I.1, *Foodierate* merupakan forum komunitas *online* yang memiliki nilai terendah dalam hal total kunjungan dan rata-rata durasi yang digunakan oleh pengguna jika dibandingkan dengan kompetitornya. Dengan begitu, terbukti bahwa masih banyak yang belum mengetahui tentang forum komunitas *online Foodierate*.

Selain melihat data sekunder yang didapatkan dari Similarweb, dilakukan juga wawancara pendahulu untuk dapat mendukung permasalahan yang terjadi pada forum komunitas *online Foodierate*. Terdapat 8 pertanyaan yang digunakan dalam wawancara dan berikut daftar pertanyaan yang digunakan.

1. Umur
2. Pekerjaan
3. Forum komunitas *online* yang sering anda gunakan
4. Pada saat anda mengakses suatu komunitas *online*, apa saja yang anda lakukan
5. Hal apa yang membuat anda suka dan/tidak suka untuk ikut bergabung dalam sebuah komunitas *online*
6. Apakah anda pernah memberikan sebuah *review* untuk suatu produk/asa pada sebuah komunitas *online*
7. Alasan yang membuat anda memberikan *review* produk/jasa pada sebuah platform komunitas *online*

8. Apakah banyaknya *review* pada suatu *platform* menjadi penyebab anda mengakses suatu *platform* komunitas *online* secara terus menerus

Wawancara pendahulu kemudian dilakukan kepada 10 orang yang memiliki karakteristik yaitu tergabung dalam sebuah forum komunitas *online*. Hal ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana kebiasaan yang dilakukan oleh anggota suatu forum komunitas *online*. Pertanyaan diawali dengan mempertanyakan profil dari responden berupa usia serta pekerjaan responden. Pertanyaan selanjutnya yaitu mengenai forum komunitas *online* yang biasa responden gunakan. Terdapat berbagai jawaban forum komunitas *online* yang biasa digunakan oleh responden, diantaranya yaitu *Google Review*, *Tiket.com*, *Traveloka*, *Shopee Food*, *Tokopedia*, *Pergikuliner.com*, dan *Reddit*. Tujuan dari diadakannya pertanyaan tersebut yaitu untuk mengetahui apakah benar para responden tersebut memang tergabung di dalam forum komunitas *online* dan terbukti bahwa seluruh responden menyebutkan beberapa forum komunitas *online* yang mereka gunakan. Setelah mengetahui bahwa para responden memang tergabung di dalam suatu forum komunitas *online*, pertanyaan selanjutnya yaitu mengenai kegiatan apa saja yang dilakukan oleh para responden ketika mengakses suatu forum komunitas *online*.

Dengan mempertanyakan kegiatan apa saja yang dilakukan, terjawab bahwa seluruh responden menyatakan kegiatan yang mereka lakukan saat mengakses suatu forum komunitas *online* yaitu untuk melihat dan mencari penilaian dan ulasan yang diberikan orang lain terhadap suatu produk/jasa yang digunakan. Selain itu, para responden juga turut memberikan penilaian terhadap suatu produk jasa ketika mereka menggunakannya. Dari hasil wawancara juga didapatkan bahwa terdapat responden yang menyatakan bahwa mereka biasanya melihat *rating* suatu barang terlebih dahulu dibanding melihat harganya karena dapat menggambarkan kualitas suatu produk. Dari hasil tersebut, ditunjukkan bahwa kegiatan yang mendominasi suatu forum komunitas *online* yaitu untuk saling membagikan sebuah informasi yang diketahui oleh para anggota komunitas untuk dapat dijadikan masukan bagi anggota lainnya sehingga dapat dijadikan bahan pertimbangan untuk mengambil keputusan.

Pertanyaan selanjutnya yaitu dengan mempertanyakan apa yang responden suka dan/tidak suka untuk bergabung di sebuah forum komunitas *online*. Jawaban dari responden didominasi oleh perasaan suka karena mereka bisa mendapatkan informasi berupa ulasan atau penilaian yang dituliskan oleh anggota lainnya

sehingga dapat membantu para responden untuk menentukan suatu pilihan yang berupa produk/jasa. Namun juga, terdapat responden yang dengan jelas mengatakan bahwa mereka tidak suka ikut bergabung pada sebuah forum komunitas *online* dengan alasan etika seseorang mengenai kata-kata dan konteks ulasan yang dirasa tidak pantas untuk dicantumkan dalam forum komunitas *online*. Komentar dengan kata kasar atau kurang pantas, adanya ulasan yang tidak sesuai dengan yang diminta, serta anggota komunitas *toxic* yang tidak sopan merupakan contoh ketidak sukaan responden untuk ikut bergabung dalam suatu forum komunitas *online*. Terdapat responden juga yang berpendapat bahwa dengan hanya memberikan *rating* saja tanpa adanya alasan dibalik besarnya nilai *rating* juga menjadi hal yang tidak disukai oleh responden saat bergabung pada suatu forum komunitas *online*. Pendapat lainnya mengenai ketidaksukaan responden saat tergabung pada forum komunitas *online* yaitu adanya penilaian yang tidak jujur dikarenakan tidak adanya fitur "*anonym*" sehingga pengguna lain merasa takut untuk memberikan penilaian secara lebih jujur. Berbagai jawaban mengenai suka dan tidak suka responden untuk ikut bergabung dalam forum komunitas *online* dapat dijadikan pertimbangan jika akan memberikan usulan perbaikan bagi suatu forum komunitas *online* untuk selanjutnya dapat meningkatkan kegiatan berbagi pengetahuan.

Pertanyaan selanjutnya yaitu untuk memastikan apakah para responden pernah memberikan suatu ulasan pada sebuah forum komunitas *online*. Dari 10 responden, seluruh responden menyatakan bahwa mereka memang pernah memberikan ulasan untuk suatu produk/jasa pada forum komunitas *online*, dimana respon tersebut sejalan dengan kegiatan yang biasa mereka lakukan pada forum komunitas *online*. Setelah mengetahui bahwa para responden pernah memberikan ulasan pada forum komunitas *online*, maka ditanyakan juga alasan dibalik para responden bersedia untuk memberikan sebuah ulasan. Alasan para responden bersedia memberikan ulasan pada forum komunitas *online* yaitu karena rasa ingin saling membantu terhadap anggota lain untuk dapat memberikan referensi atau rekomendasi agar anggota lain tidak mendapatkan kesalahan yang pernah terjadi pada responden. Responden juga menyatakan bahwa terdapat rasa tanggung jawab dan keharusan untuk memberikan suatu ulasan untuk kebaikan mitra dan anggota lainnya. Maka, alasan responden memberikan suatu ulasan pada forum komunitas *online* yaitu agar roda perputaran *feedback* terus berputar.

Pertanyaan terakhir pada wawancara ini yaitu dengan mempertanyakan apakah dengan banyaknya ulasan atau informasi pada suatu forum komunitas *online* akan membuat para responden untuk mengakses forum tersebut secara terus menerus. Dari 10 responden, 7 diantaranya mengatakan akan terus mengakses suatu forum komunitas *online* jika didalamnya terdapat informasi yang banyak dan 3 lainnya mengatakan tidak. Dari 3 responden yang menjawab tidak, mereka menjelaskan bahwa jika mereka mencari suatu produk yang sudah jelas dan secara spesifik, maka jawaban untuk pertanyaan tersebut yaitu mereka akan mengakses suatu forum komunitas *online* tersebut secara terus menerus karena yang mereka utamakan yaitu banyaknya ulasan pada forum komunitas *online*. Namun jika kegiatan yang mereka lakukan pada forum komunitas *online* tersebut hanya untuk melihat-lihat, maka jawabannya tidak.

Dari wawancara yang telah dilakukan, kemudian didapatkan beberapa kesimpulan. Diketahui bahwa anggota sebuah komunitas *online* mengunjungi sebuah komunitas *online* yaitu dengan tujuan untuk mencari informasi yang dapat mereka gunakan untuk mengambil sebuah keputusan. Selain mencari informasi, para anggota juga memberikan informasi kepada anggota lainnya dengan alasan untuk saling membantu antar anggotanya dan juga karena timbulnya rasa tanggung jawab untuk saling berbagi informasi. Informasi yang diberikan oleh para anggota dibagikan dalam bentuk ulasan dan *rating*. Dengan banyaknya informasi pada sebuah *website* kemudian dapat menjadi alasan para anggota untuk mengakses suatu komunitas *online* secara terus menerus. Hal ini akan berdampak pada peningkatan aktivitas atau *traffic* yang terjadi pada platform komunitas *online*.

Dari data dan informasi yang sudah dipaparkan, diketahui bahwa terdapat beberapa masalah yang terjadi pada forum komunitas *online Foodierate*. Dari data *similarweb*, diketahui bahwa rata-rata waktu yang digunakan pengguna ketika mengakses *Foodierate* memiliki waktu paling rendah, sedangkan diketahui bahwa anggota suatu forum komunitas *online* ketika mengakses suatu forum yaitu untuk melihat informasi yang tersedia di dalamnya. Maka dari itu, informasi yang tersedia pada forum komunitas *online Foodierate* masih terbilang rendah maka perlu adanya cara untuk meningkatkan kegiatan berbagi pengetahuan pada forum komunitas *online Foodierate* dengan mengetahui faktor apa saja yang mempengaruhi niat seseorang untuk melakukan kegiatan berbagi pengetahuan.

Menurut Ardichvili dalam Sloan, Bodey, dan Gyrd-Jones (2015), Kegiatan berbagi pengetahuan merupakan kegiatan yang menawarkan peluang bagi orang untuk membagikan dan menginternalisasi pengetahuan mereka melalui pengalaman dan untuk bertukar pengetahuan mereka untuk membantu dalam mengatasi masalah tertentu (Sloan, Bodey, dan Gyrd-Jones, 2015). Kegiatan berbagi pengetahuan dapat membantu setiap anggota yang berada pada sebuah komunitas untuk dapat saling bertukar pengetahuannya yang terdiri dari pengalaman setiap anggota atau juga pengetahuan yang memang sudah dipastikan kebenarannya, sehingga setiap orang dapat menghindari kemungkinan kesalahan yang sudah dilakukan oleh orang lain dalam sebuah komunitas. Berbagi pengetahuan dianggap sebagai kunci kesuksesan sebuah komunitas dan kemungkinan faktor yang mempengaruhi persepsi pelanggan terhadap nilai suatu *brand* dan kemungkinan untuk merekomendasikan *brand* tersebut (Sloan et al. 2015). Maka dari itu, berbagi pengetahuan dalam suatu forum komunitas *online* dapat memberikan keuntungan bagi kedua pihak, yaitu pada pihak anggota komunitas *online* dan juga bagi perusahaan yang menjadi wadah bagi komunitas *online* tersebut. Kegiatan berbagi pengetahuan tidak terjadi begitu saja, namun terdapat banyak faktor dari berbagai sudut pandang yang menjelaskan apa saja yang mendorong seseorang untuk melakukan kegiatan berbagi pengetahuan pada sebuah forum komunitas *online*.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Nguyen dan Malik terhadap sebuah industri perbankan karena memenuhi dua karakteristik, yaitu manajemen pengetahuan merupakan hal yang krusial dalam sebuah industri dan industri ini secara umum menggunakan *platform online* untuk berbagi pengetahuan. Terdapat 2 faktor utama dalam penelitian ini karena menggunakan model dasar TAM atau *technology acceptance model* dengan faktor *perceived ease of use* dan *perceived usefulness* yang dipengaruhi lagi oleh motivasi yang terbagi menjadi 2 jenis, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik sendiri terdiri dari *self-efficacy* dan *self-enjoyment* dan untuk motivasi ekstrinsik terdiri dari *reciprocity* dan *reward*. Dalam penelitian tersebut, ditemukan bahwa motivasi intrinsik, motivasi ekstrinsik, *perceived ease of use*, dan *perceived usefulness* menjadi faktor yang memang benar mempengaruhi kegiatan penggunaan *platform online* untuk berbagi pengetahuan.

Terdapat penelitian serupa yang mengidentifikasi faktor apa saja yang dapat mempengaruhi seseorang untuk melakukan kegiatan berbagi pengetahuan dalam komunitas virtual. Penelitian yang dilakukan oleh Liu dan Zhao dengan objek penelitian sebuah komunitas virtual akademik memaparkan bahwa terdapat 3 faktor utama yang dapat mempengaruhi kegiatan berbagi pengetahuan, yaitu motivasi internal, motivasi eksternal, dan kebutuhan sosial. Pada motivasi internal, terdapat *self-worth* dan *enjoy-help*, lalu pada motivasi eksternal terdapat *reputation*, *reciprocity*, dan *perceived benefit*, dan pada kebutuhan sosial terdapat *trust* dan hubungan sosial.

Dalam penelitian ini, kegiatan berbagi pengetahuan menjadi sebuah hal yang krusial dalam perusahaan *platform online Foodierate*. Hal ini dikarenakan *Foodierate* merupakan sebuah wadah yang digunakan sebagai tempat “penyimpanan” informasi mengenai dunia kuliner dimana platform ini berbasis *user-generated* sehingga dibutuhkan partisipasi yang lebih tinggi dari pengguna.

Maka dari itu, terdapat beberapa rumusan masalah yang digunakan untuk meluruskan tujuan dari adanya permasalahan yang terjadi. Rumusan masalah ini akan menjadi tujuan utama dari penelitian agar masalah yang terjadi mendapatkan solusi yang sesuai. Berikut merupakan rumusan masalah yang terbentuk pada penelitian ini.

1. Apa saja faktor yang mempengaruhi intensi seseorang untuk berbagi pengetahuan pada forum komunitas *online Foodierate* dengan menggunakan model penelitian yang telah ada?
2. Bagaimana usulan yang dapat diberikan kepada pihak *Foodierate* untuk dapat meningkatkan intensi berbagi pengetahuan pada forum komunitas *online Foodierate* berdasarkan model penelitian yang telah ada?

### **I.3. Batasan Masalah dan Asumsi Penelitian**

Dalam melakukan penelitian ini, akan terdapat beberapa batasan masalah dan asumsi penelitian yang akan digunakan. Pembatasan masalah memiliki tujuan sebagai batas lingkup penelitian yang akan dilakukan pada proses penelitian berlangsung sehingga penelitian ini akan lebih fokus pada satu titik. Batasan masalah yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Responden merupakan pengguna forum komunitas *online*.
2. Penelitian hanya sampai pada tahap usulan.

Selanjutnya merupakan asumsi penelitian. Asumsi penelitian ini akan dibutuhkan untuk berbagai faktor yang tidak dapat dikendalikan selama penelitian berlangsung. Asumsi penelitian yang akan digunakan pada penelitian kali ini yaitu tidak terdapat perubahan kebijakan atau sistem yang terjadi pada forum komunitas *online Foodierate* selama penelitian berlangsung.

#### **I.4. Tujuan Penelitian**

Langkah selanjutnya setelah mengetahui masalah pada penelitian ini dan juga penetapan batasan dan asumsi, akan terdapat tujuan dari penelitian. Tujuan penelitian akan menjadi jawaban dari rumusan masalah yang kemudian akan ditemukan pada akhir dari penelitian ini. Berikut merupakan tujuan penelitian ini.

1. Mengetahui faktor yang mempengaruhi intensi seseorang untuk melakukan kegiatan berbagi pengetahuan pada forum komunitas *online Foodierate* berdasarkan model yang telah ada.
2. Mengetahui usulan yang dapat diberikan kepada pihak *Foodierate* untuk dapat meningkatkan intensi berbagi pengetahuan pada forum komunitas *online Foodierate*.berdasarkan model yang telah ada.

#### **I.5. Manfaat Penelitian**

Terdapat beberapa manfaat yang akan didapatkan setelah penelitian ini berakhir. Diharapkan penelitian ini akan memiliki manfaat bagi para pemangku kepentingan dari pihak *Foodierate* maupun dari pengguna juga komunitas *online Foodierate*. Berikut manfaat yang diharapkan berguna pada penelitian kali ini.

##### **1. Bagi Pengambil Keputusan**

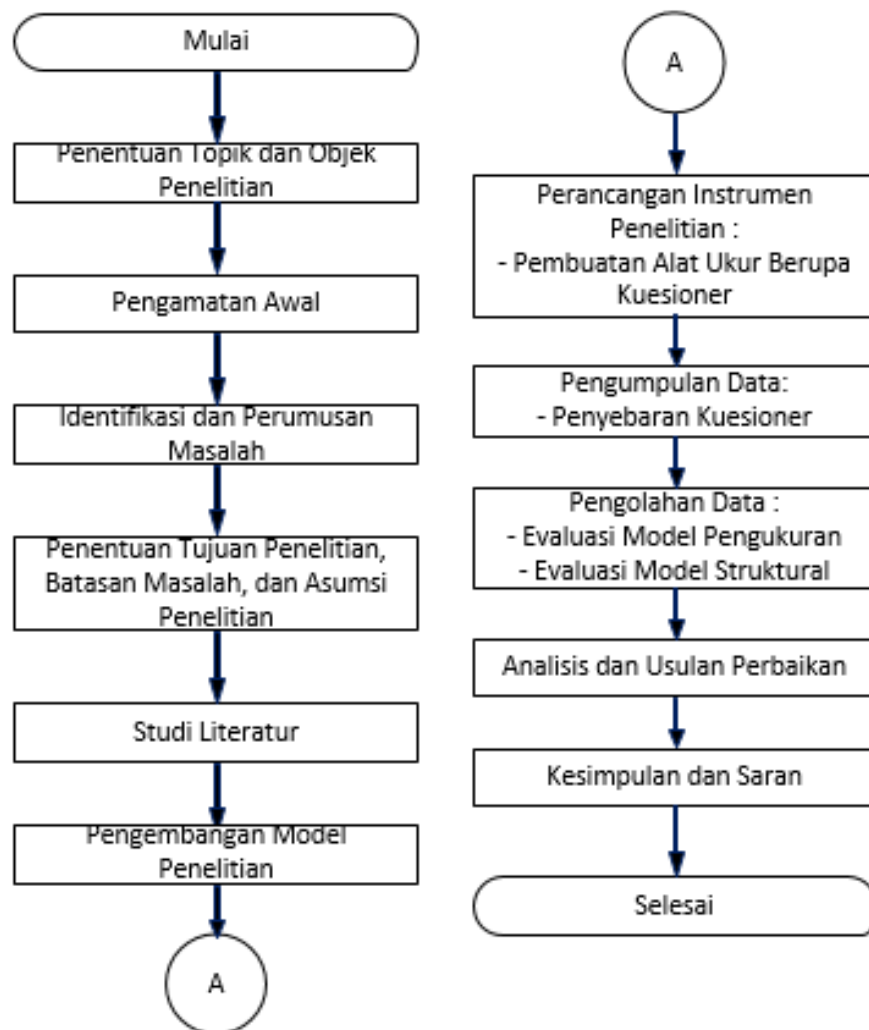
Bagi pihak perusahaan, penelitian ini akan membantu dalam meningkatkan jumlah kunjungan pengguna internet untuk dapat mengakses serta beraktivitas di dalam forum komunitas *online Foodierate*. Penelitian ini akan membantu dalam mengidentifikasi berbagai faktor yang akan mempengaruhi tingginya aktivitas pengguna pada forum komunitas *online Foodierate*.

##### **2. Bagi Pembaca**

Bagi pembaca, penelitian ini akan dapat dijadikan sebagai referensi untuk kedepannya jika dilakukan penelitian serupa mengenai kegiatan berbagi pengetahuan pada forum komunitas *online*

## I.6. Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian merupakan urutan dari pengerjaan dalam penelitian yang akan dilakukan. Tahapan ini akan menunjukkan seluruh rencana penelitian yang akan dilakukan hingga pada akhir penelitian selesai. Gambaran umum metodologi penelitian kali ini dapat dilihat pada Gambar I.4.



Gambar I.4 Metodologi Penelitian

### 1. Penentuan Topik dan Objek Penelitian

Pada tahap awal, akan ditentukan terlebih dahulu topik yang akan menjadi dasar dari dilakukannya penelitian ini. Setelah topik ditentukan, perlu ditentukan juga objek yang akan digunakan selama penelitian ini. Objek ini akan menjadi fokus utama dalam penelitian ini dan akan dicari permasalahan yang terjadi pada objek tersebut yang berhubungan dengan topik yang sudah ditentukan.



2. Pengamatan Awal

Tahapan pengamatan awal dilakukan untuk mendapatkan gambaran awal dari keadaan objek yang akan digunakan dalam penelitian ini. Pengamatan awal akan digunakan untuk dapat mendukung permasalahan yang terjadi pada objek penelitian yang sudah ditentukan. Pengamatan awal dilakukan dengan cara mendapatkan data wawancara dari 10 responden mengenai aktivitas yang dilakukan pada forum komunitas *online*.

3. Identifikasi dan Perumusan Masalah

Tahapan ini akan membahas mengenai berbagai temuan yang menunjukkan bahwa objek penelitian memiliki permasalahan yang terjadi. Pada tahap ini, akan digunakan data pengamatan awal yang berupa data primer dan juga data sekunder yang diakses dari Similarweb, dimana menunjukkan *traffic website* dari forum komunitas *online Foodierate*.

4. Penentuan Tujuan Penelitian, Batasan Masalah, dan Asumsi Penelitian

Tahapan ini akan membahas mengenai tujuan dari dilakukannya penelitian ini agar pada akhir dari penelitian ini selesai, terdapat hasil yang memang dibutuhkan seperti saat perumusan masalah. Selanjutnya perlu adanya batasan masalah agar penelitian ini tidak hilang arah dalam prosesnya dan terakhir perlu adanya asumsi penelitian untuk dapat mengendalikan berbagai faktor yang tidak dapat dikendalikan selama penelitian berlangsung.

5. Studi Literatur

Tahapan ini akan berisi mengenai berbagai sumber literatur yang serupa dengan topik dan objek penelitian. Sumber literatur yang ditemukan kemudian akan dijadikan sebagai referensi selama proses penelitian yang akan dilakukan.

6. Pengembangan Model Penelitian

Tahap pengembangan model penelitian merupakan tahap awal dalam pengolahan data. Pengembangan model penelitian akan merujuk pada pembuatan *path model*. *Path model* ini merupakan gambar hubungan setiap variabel yang terkait dengan topik penelitian. *Path model* ini kemudian akan menghasilkan hipotesis sebab-akibat dari setiap variabel yang ada.

7. Perancangan Instrumen Penelitian

Tahapan perancangan instrumen penelitian akan diisi dengan proses pembuatan alat ukur berupa kuesioner. Alat ukur ini akan disesuaikan kembali dengan model dan berbagai hipotesis yang dibangun pada model penelitian.

8. Pengumpulan Data

Tahapan pengumpulan data akan diisi oleh proses penyebaran kuesioner atau alat ukur yang dimediasi dengan menggunakan *google form*. Penyebaran kuesioner ini akan dilakukan kepada responden yang merupakan pengguna atau anggota suatu forum komunitas *online*.

9. Pengolahan Data

Pada tahap ini, akan dilakukan proses pengolahan data dari hasil kuesioner yang telah disebarkan kepada responden. Metode yang akan digunakan dalam proses pengolahan data yaitu dengan menggunakan metode PLS-SEM, dimana terdapat 2 tahap dalam menggunakan metode ini, yaitu *structural model* dan *measurement model*. *Structural model* menunjukkan hubungan antara konstruk dan sebagai uji hipotesis setiap hubungan pada konstruk dan *measurement model* yang menunjukkan hubungan antara konstruk dengan variabel indikatornya, dimana terjadi uji reliabilitas dan uji validitas.

10. Analisis dan Usulan Perbaikan

Tahapan analisis akan berisi mengenai penjelasan mengenai hasil dari pengolahan data, dimana tahapan analisis ini kemudian akan dapat memunculkan berbagai penjelasan mengenai apa yang harus dilakukan pada penelitian yang akan dilakukan. Mengenai apa yang perlu dilakukan kemudian akan tercantum pada bagian usulan perbaikan berupa usulan yang dapat diberikan bagi forum komunitas *online Foodierate*.

11. Kesimpulan dan Saran

Bagian terakhir dari penelitian akan berisi mengenai kesimpulan dan saran. Kesimpulan ini akan menjawab seluruh tujuan dari dilakukannya penelitian ini dan saran akan berisi mengenai berbagai masukan yang dapat dilakukan jika pada nantinya akan dilakukan kembali penelitian yang serupa.

**I.7. Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan merupakan bagian yang berisi mengenai apa saja tahapan yang dilalui pada laporan dari awal penelitian hingga akhir penelitian. Penelitian ini akan terbagi kedalam 5 bagian yang diawali dari pendahuluan hingga kesimpulan dan saran. Seluruh bagian ini kemudian tergabung dalam satu buah laporan penelitian.

## **BAB I PENDAHULUAN**

Bab pertama merupakan bagian yang menjelaskan pendahuluan dari dilakukannya penelitian. Bagian ini akan berisi latar belakang, identifikasi dan rumusan masalah, Batasan masalah dan asumsi penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan. Secara garis besar, bagian ini akan menjelaskan alasan dan tujuan dibalik dilakukannya penelitian ini.

## **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Pada bagian ini berisi penjelasan mengenai dasar teori yang relevan dan terkait dengan topik dan objek dari penelitian ini. Semua teori yang berkaitan dengan penelitian ini, akan berada pada bagian tinjauan pustaka. Bagian ini akan berisi mengenai teori tentang berbagi pengetahuan, komunitas *online*, *technology acceptance model* (TAM), dan metode PLS-SEM.

## **BAB III PENGUMPULAN DAN PENGOLAHAN DATA**

Pada bagian ini, terdapat proses bagaimana data dikumpulkan dan juga diolah. Bagian ini akan dimulai dari bagaimana proses pembentukan model penelitian, kemudian dilanjutkan dengan proses pembuatan kuesioner untuk pengumpulan data dan bagian terakhir yaitu pengolahan data dari proses pengumpulan data dengan menggunakan metode PLS-SEM.

## **BAB IV ANALISIS DAN USULAN PERBAIKAN**

Pada bagian ini berisi penjelasan mengenai analisis dan usulan perbaikan yang dapat membantu dalam meningkatkan intensi berbagi pengetahuan pada forum komunitas *online Foodierate*. Bagian analisis berisi mengenai penjelasan terkait model pengukuran yang digunakan dalam pengumpulan data dan juga penjelasan mengenai model struktural yang menjelaskan hasil dari uji hipotesis. Selanjutnya yaitu bagian usulan yang berisi masukan perbaikan yang dapat diberikan kepada pihak *Foodierate* untuk dapat meningkatkan intensi berbagi pengetahuan pada forumnya berdasarkan hasil pengolahan data.

## **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Pada bagian akhir ini, terdapat dua bagian yang dipaparkan, yaitu kesimpulan dan saran. Kesimpulan ini berisi mengenai hasil akhir yang didapatkan setelah penelitian ini selesai. Kesimpulan ini biasanya berisi jawaban dari tujuan penelitian. Bagian saran kemudian berisi mengenai masukan yang dapat diberikan untuk penelitian yang akan datang dengan topik atau objek yang serupa dengan penelitian saat ini.

