

HALAMAN MOTTO

"Tidak ada kata terlambat untuk menjadi lebih baik, selama masih ada kemauan untuk terus belajar, berusaha, dan bertumbuh."



HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim,

Alhamdulillahirabbil 'alamin, puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala rahmat, hidayah, dan kemudahan yang senantiasa Dilimpahkan-Nya, serta selawat dan salam kepada Rasulullah SAW.

Lembaran karya sederhana ini saya persembahkan dengan penuh rasa hormat dan cinta kepada:

1. Kedua Orang Tua Tercinta, Rhoshi Ekuwasi dan Endang Puji Rahayu: Mujahid dan mujahidah terbaik dalam hidup saya. Terima kasih atas setiap tetes keringat, kasih sayang yang tak bertepi, serta untaian doa di sepertiga malam yang selalu mengetuk pintu langit demi kelancaran putra/putri tercinta. Semoga pencapaian ini menjadi sedikit penyejuk hati bagi Ayah dan Ibu di dunia dan akhirat.
2. Dosen Pembimbing, Nanang Pradita, S.Kom., M.Kom. Yang telah dengan sabar dan ikhlas membagikan ilmunya, membimbing saya agar menjadi pribadi yang lebih bermanfaat. Semoga Allah SWT mencatat setiap ilmu yang diberikan sebagai amal jariyah yang terus mengalir.
3. Istri Tercinta, Shafa Shalsa Billa: Terima kasih atas doa, dukungan, dan canda tawa yang selalu menguatkan langkah saya.
4. Teman-teman seperjuangan yang membantu saya, terima kasih sudah bersedia membantu dalam penyusunan skripsi dan tak pernah henti saling menyemangati.

Terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dan membimnbing saya dalam proses menyelesaikan perkuliahan saya.

ABSTRAK

Perkembangan media sosial telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari Generasi Z. Intensitas penggunaan media sosial yang tinggi diduga dapat meningkatkan perilaku sedentari serta memengaruhi aktivitas produktif. Penelitian ini bertujuan untuk memodelkan pengaruh penggunaan media sosial terhadap perilaku sedentari dan aktivitas produktif Generasi Z di Kabupaten Kebumen menggunakan Python, serta menganalisis peran perilaku sedentari sebagai variabel mediasi. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei. Data diperoleh melalui penyebaran kuesioner kepada 101 responden Generasi Z di Kabupaten Kebumen yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Instrumen penelitian diuji menggunakan uji validitas Pearson Product Moment dan uji reliabilitas Cronbach's Alpha. Analisis data dilakukan menggunakan Python melalui analisis deskriptif, uji asumsi klasik, regresi linier sederhana, regresi linier berganda, serta uji mediasi menggunakan Sobel Test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media sosial berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku sedentari dengan koefisien regresi sebesar 0,636 ($p < 0,001$). Penggunaan media sosial tidak berpengaruh signifikan terhadap aktivitas produktif dengan koefisien $-0,137$ ($p = 0,215$), sedangkan perilaku sedentari berpengaruh negatif dan signifikan terhadap aktivitas produktif dengan koefisien $-0,487$ ($p < 0,001$). Analisis mediasi menggunakan Sobel Test dan bootstrap menunjukkan bahwa perilaku sedentari memediasi secara signifikan hubungan antara penggunaan media sosial dan aktivitas produktif. Hasil bootstrap 5.000 kali resampling menghasilkan *confidence interval* 95% sebesar $-0,5408$ hingga $-0,1608$ yang tidak mencakup nol. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media sosial dapat memengaruhi aktivitas produktif secara tidak langsung melalui perilaku sedentari.

Kata Kunci: Pemodelan, Media Sosial, Perilaku Sedentari, Aktivitas Produktif, Analisis Mediasi, Regresi Linier, Python.

ABSTRACT

The rapid development of social media has become an integral part of Generation Z's daily life. The high intensity of social media use is presumed to increase sedentary behavior and influence productive activities. This study aims to model the effect of social media use on sedentary behavior and productive activities among Generation Z in Kebumen Regency using Python, as well as to examine the mediating role of sedentary behavior in the relationship between social media use and productive activities. This study employed a quantitative approach using a survey method. Data were collected through questionnaires distributed to 101 Generation Z respondents in Kebumen Regency selected using a purposive sampling technique. The research instruments were evaluated using the Pearson Product-Moment validity test and Cronbach's Alpha reliability test. Data were analyzed using Python through descriptive analysis, classical assumption tests, simple linear regression, multiple linear regression, and mediation analysis using the Sobel Test. The results show that social media use has a positive and significant effect on sedentary behavior, with a regression coefficient of 0.636 ($p < 0.001$). Social media use has no significant direct effect on productive activity, with a coefficient of -0.137 ($p = 0.215$), while sedentary behavior has a negative and significant effect on productive activity, with a coefficient of -0.487 ($p < 0.001$). Mediation analysis using the Sobel Test and bootstrap showed that sedentary behavior significantly mediates the relationship between social media use and productive activity. The bootstrap analysis with 5,000 resamples produced a 95% confidence interval ranging from -0.5408 to -0.1608 , which does not include zero. These findings indicate that social media use may indirectly affect productive activity through sedentary behavior.

Keywords: Regression Modeling, Productive Activities, Mediation Analysis, Python, Linear Regression, Sedentary Behavior, Social Media Use.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat, karunia, dan petunjuk-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pemodelan Pengaruh Media Sosial Terhadap Perilaku Sedentari Dan Aktivitas Produktif Generasi Z Di Kebumen Menggunakan Python” dengan baik dan tepat waktu. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana di Program Studi S1 Ilmu Komputer pada Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Putra Bangsa.

Tersusunnya skripsi ini tidak terlepas dari peran semua pihak yang telah dengan ikhlas memberikan bantuan kepada penulis dari awal hingga selesai. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada:

1. Bapak Dr. Gunarso Wiwoho, S.E., M.M. selaku Rektor Universitas Putra Bangsa.
2. Bapak Nanang Pradita, S.Kom., M.Kom selaku dosen pembimbing dalam penelitian ini.
3. Bapak Awaludin ‘Abid, S.Kom., M.Kom. selaku ketua Program Studi Ilmu Komputer Universitas Putra Bangsa.
4. Bapak Ibu dosen beserta staf dan karyawan Universitas Putra Bangsa Kebumen.
5. Kedua orang tua, serta keluarga besar yang selalu memberikan dukungan dan motivasi untuk penyelesaian skripsi ini.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAPUL DEPAN.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN UJIAN	iv
HALAMAN BEBAS PLAGIARISME	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Batasan Masalah	4
1.4. Tujuan Penelitian.....	5
1.5. Manfaat Penelitian.....	6
1.5.1. Manfaat Praktis.....	6
1.5.2. Manfaat Teoritis	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
2.1. Landasan Teori	8

2.1.1.	Pengertian Analisis	9
2.1.2.	Media Sosial	10
2.1.3.	Perilaku Sedentari.....	11
2.1.4.	Aktivitas Produktif	13
2.1.5.	Generasi Z	14
2.1.6.	Python.....	16
2.2.	Penelitian Terdahulu	17
2.3.	Kerangka Pemikiran Teoritis	21
2.4.	Hipotesis Penelitian	22
BAB III METODE PENELITIAN		24
3.1.	Jenis dan Pendekatan Penelitian	24
3.2.	Alur Penelitian	25
3.3.	Objek dan Subjek Penelitian.....	27
3.4.	Lokasi dan Waktu Penelitian	29
3.5.	Populasi dan Sampel.....	29
3.6.	Variabel Penelitian dan Definisi Operasional.....	31
3.6.1.	Variabel Penelitian	31
3.6.2.	Definisi Operasional.....	32
3.7.	Instrumen Penelitian	33
3.7.1.	Skala Likert	33
3.7.2.	Indikator dan Pernyataan Kuesioner	34
3.8.	Teknik Pengumpulan Data.....	39
3.9.	Teknik Analisis Data	40
3.9.1.	Analisis Deskriptif.....	42
3.9.2.	Uji Validitas Instrumen	43

3.9.3.	Uji Reliabilitas Instrumen.....	45
3.9.4.	Uji Asumsi Klasik	47
3.9.5.	Pemodelan Regresi Linear.....	48
3.9.6.	Analisis Mediasi	50
3.9.7.	Interpretasi dan Visualisasi Hasil	52
3.10.	Etika Penelitian.....	55
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		60
4.1.	Gambaran Umum Penelitian.....	60
4.2.	Karakteristik Responden.....	63
4.3.	Pengolahan Data Menggunakan Python	64
4.4.	Analisis Deskriptif Variabel	67
4.5.	Uji Validitas	69
4.6.	Uji Reliabilitas	72
4.7.	Uji Asumsi Klasik.....	73
4.7.1.	Uji Normalitas	74
4.7.2.	Uji Heteroskedastisitas	76
4.7.3.	Uji Multikolinearitas	78
4.8.	Pemodelan Regresi	80
4.8.1.	Pemodelan Pengaruh Penggunaan Media Sosial terhadap Perilaku Sedentari (Model 1).....	80
4.8.2.	Pemodelan Pengaruh Penggunaan Media Sosial terhadap Aktivitas Produktif (Model 2).....	84
4.8.3.	Pemodelan Pengaruh Penggunaan Media Sosial dan Perilaku Sedentari terhadap Aktivitas Produktif (Model 3)	85
4.9.	Analisis Mediasi	89

4.9.1.	Analisis Mediasi Metode Sobel Test	89
4.9.2.	Analisis Mediasi Metode Bootstrap	92
4.10.	Pembahasan	95
4.10.1.	Pengaruh Penggunaan Media Sosial terhadap Perilaku Sedentari Menggunakan Python.....	95
4.10.2.	Pengaruh Penggunaan Media Sosial terhadap Aktivitas Produktif Menggunakan Python.....	96
4.10.3.	Peran Perilaku Sedentari sebagai Variabel Mediasi Menggunakan Python	97
4.10.4.	Interpretasi Hasil Pemodelan Regresi Python	100
BAB V PENUTUP		105
5.1.	Kesimpulan	105
5.2.	Keterbatasan.....	107
5.3.	Saran	108
DAFTAR PUSTAKA.....		110
LAMPIRAN		114

DAFTAR TABEL

Tabel III- 1 Definisi Operasional Variabel Penelitian	32
Tabel III- 2 Skala Pengukuran Likert	34
Tabel III- 3 Biodata Responden	35
Tabel III- 4 Butir Pertanyaan Kusioner Variabel X	36
Tabel III- 5 Butir Pertanyaan Kusioner Variabel M.....	37
Tabel III- 6 Butir Pertanyaan Kusioner Variabel Y	38
Tabel IV- 1 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	64
Tabel IV- 2 Tahapan Analisis Data Menggunakan Python	66
Tabel IV- 3 Hasil Analisis Deskriptif.....	68
Tabel IV- 4 Uji Validitas Variabel Penggunaan Media Sosial (X)	70
Tabel IV- 5 Uji Validitas Variabel Perilaku Sedentari (M)	70
Tabel IV- 6 Uji Validitas Variabel Aktivitas Produktif (Y).....	71
Tabel IV- 7 Hasil Uji Reliabilitas.....	72
Tabel IV- 8 Uji Normalitas Model 1	74
Tabel IV- 9 Uji Normalitas Model 2	75
Tabel IV- 10 Uji Normalitas Model 3	75
Tabel IV- 11 Uji Heteroskedastisitas Model 1	77
Tabel IV- 12 Uji Heteroskedastisitas Model 2	77
Tabel IV- 13 Uji Heteroskedastisitas Model 3	78
Tabel IV- 14 Uji Multikolinearitas Model 3	79
Tabel IV- 15 Hasil Pemodelan Regresi Model 1	81
Tabel IV- 16 Hasil Regresi Model 2	84
Tabel IV- 17 Hasil Regresi Model 3	86
Tabel IV- 18 Hasil Uji Mediasi (Sobel Test)	90
Tabel IV- 19 Hasil Uji Mediasi (Bootstrap).....	93
Tabel IV- 20 Perbandingan Hasil Metode Sobel Test Dan Bootstrap.....	103

DAFTAR GAMBAR

Gambar II- 1 Model Penelitian.....	22
Gambar III- 1 Alur Penelitian.....	26
Gambar IV- 1 Diagram Alur Pengumpulan data.....	61
Gambar IV- 2 Scatter Plot Penggunaan Media Sosial terhadap Perilaku Sedentari	83
Gambar IV- 3 Scatter Plot Perilaku Sedentari Terhadap Aktifitas Produktif	88
Gambar IV- 4 Diagram Jalur Analisis Mediasi	91



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kartu Bimbingan Skripsi	114
Lampiran 2 Usia Responden	115
Lampiran 3 Domisili Responden	115
Lampiran 4 Jenis Kelamin Responden	116
Lampiran 5 Data Hasil Kuisisioner	117
Lampiran 6 Source Code dan Output Uji Validitas	118
Lampiran 7 Source Code dan Output Uji Reliabilitas	119
Lampiran 8 Source Code dan Output Regresi Model 1	120
Lampiran 9 Source Code dan Output Regresi Model 2	122
Lampiran 10 Source Code dan Output Regresi Model 3	124
Lampiran 11 Source Code dan Output Uji Mediasi (Sobel Test)	127
Lampiran 12 Source Code dan Output Uji Bootstrap	128
Lampiran 13 Penyebaran Kuisisioner Melalui Platform Whatsapp	129

