

LAMPIRAN

Lampiran 1 Kuisisioner

Kuisisioner Penelitian Skripsi



Assalamualaikum Wr. Wb.

Perkenalkan nama saya Al Fayed Ivan Pramudya Mahasiswa Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya dari Pro Ilmu Komunikasi. Saat ini saya sedang melakukan penelitian untuk kebutuhan skripsi saya dan membutuhkan responden untuk penelitian ini. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh komunikasi yang efektif melalui aplikasi Discord terhadap koordinasi tim dalam game Valorant. Partisipasi Anda sangatlah penting dan akan memberikan kontribusi yang signifikan dalam memperkaya pemahaman kami.

Kami menjamin bahwa semua informasi yang Anda berikan akan dirahasiakan dan digunakan hanya untuk keperluan penelitian ini. Mohon diisi dengan jujur dan seakurat mungkin untuk memastikan keakuratan hasil yang diperoleh. Saya membutuhkan Responden untuk penelitian ini dengan kriteria :

1. Usia Bebas
2. Pernah menggunakan Aplikasi Discord

Adapun tata cara dalam pengisian kuisisioner yang baik dan benar sebagai berikut:

1. Baca intruksi sebagai berikut
2. Jawab semua pertanyaan dan pernyataan yang ada
3. Berikan tanggapan dengan sejujurnya

Sekali lagi, kami menghargai partisipasi Anda dalam penelitian ini. Terima kasih atas waktu dan perhatian Anda.

Assalamualaikum Wr. Wb.

Perkenalkan nama saya Al Fayed Ivan Pramudya Mahasiswa Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya dari Prodi Ilmu Komunikasi. Saat ini saya sedang melakukan penelitian untuk kebutuhan skripsi saya dan membutuhkan responden untuk penelitian ini. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh komunikasi yang efektif melalui aplikasi Discord terhadap koordinasi tim dalam game Valorant. Partisipasi Anda sangatlah penting dan akan memberikan kontribusi yang signifikan dalam memperkaya pemahaman kami.

Kami menjamin bahwa semua informasi yang Anda berikan akan dirahasiakan dan digunakan hanya untuk keperluan penelitian ini. Mohon diisi dengan jujur dan seakurat mungkin untuk memastikan keakuratan hasil yang diperoleh. Saya membutuhkan Responden untuk penelitian ini dengan kriteria :

1. Usia Bebas
2. Pernah menggunakan Aplikasi Discord

Adapun tata cara dalam pengisian kuisioner yang baik dan benar sebagai berikut:

1. Baca intruksi sebagai berikut
2. Jawab semua pertanyaan dan pernyataan yang ada
3. Berikan tanggapan dengan sejujurnya

Sekali lagi, kami menghargai partisipasi Anda dalam penelitian ini. Terima kasih atas waktu dan perhatian Anda.

Variabel	Indikator	Alat Ukur	STS	TS	S	SS
Variabel X (Komunikasi Yang Efektif Melalui	Credibility	Aplikasi Discord sangat sangat cocok digunakan untuk berkomunikasi pada saat bermain game Valorant.				

Aplikasi Discord)		Mendapatkan pengalaman bermain yang baik jika berkomunikasi menggunakan aplikasi Discord pada saat bermain game Valorant.				
	Context	Kondisi saat berkomunikasi di aplikasi Discord mendukung penyampaian pesan yang jelas saat bermain game Valorant.				
		Berkomunikasi di aplikasi Discord membantu bekerja sama untuk mencapai tujuan tim memenangkan pertandingan saat bermain Game Valorant.				
	Content	Informasi yang disampaikan melalui Discord selalu relevan dengan kebutuhan dalam bermain game Valorant seperti strategi untuk memenangkan permainan.				
		Pesan yang disampaikan melalui aplikasi Discord				

		membantu memberikan instruksi yang efektif antar pemain untuk memenangkan pertandingan saat bermain game Valorant.				
	Clarity	Berkomunikasi di aplikasi Discord memberikan kejelasan komunikasi antar pemain tim game Valorant.				
		Pesan yang disampaikan melalui aplikasi Discord tidak membingungkan dan mudah dipahami antar pemain game Valorant.				
	Continuity and Consistency	Pesan yang disampaikan secara terus-menerus dan konsisten di aplikasi Discord dapat menjadi komunikasi yang efektif untuk memenangkan pertandingan saat bermain Valorant.				
		Pesan yang disampaikan di aplikasi Discord selalu relevan dan konsisten saat bermain game Valorant.				

	Capability of Audience	Aplikasi Discord sangat membantu untuk instruksi tertentu bagi tim saat bermain game Valorant.				
		Jika pesan dan instruksi dijalankan dengan benar melalui aplikasi Discord dapat membantu memenangkan pertandingan di game Valorant.				
	Channels of Distributions	Aplikasi Discord digunakan secara efektif untuk menyampaikan pesan saat bermain game Valorant.				
		Penggunaan aplikasi Discord memudahkan saat bermain game Valorant dalam menyampaikan dan menerima pesan juga meningkatkan pengalaman bermain dan koordinasi antar tim untuk memenangkan permainan.				
Variabel Y (Koordinasi Tim Dalam Komunitas)	Cooperating	Pesan melalui aplikasi Discord dianggap efektif dengan berkomunikasi satu sama lain untuk				

Game Valorant)		mencapai tujuan tim memenangkan pertandingan pada game Valorant.				
	Coordinating	Mengirim Pesan melalui aplikasi Discord dapat mengatur dan berkoordinasi dalam merancang strategi untuk memenangkan pertandingan saat bermain game Valorant.				
		Aplikasi Discord sangat efisien digunakan sebagai perantara mengirim pesan untuk memberikan instruksi kerja sama satu sama lain pada saat bermain game Valorant.				
	Communicating	Pesan yang disampaikan seperti instruksi, strategi melalui aplikasi Discord selalu jelas saat bermain game Valorant.				
		Instruksi menjadi jelas jika berkomunikasi menggunakan aplikasi Discord saat bermain game Valorant.				

	Comforting	Berkomunikasi melalui aplikasi Discord dapat membuat nyaman pada saat bermain game Valorant.				
		Komunikasi di Discord menciptakan suasana yang mendukung dan positif saat bermain game Valorant.				
	Conflict Resolving	Berkomunikasi melalui aplikasi Discord dapat memecahkan masalah saat pertandingan pada saat bermain game Valorant.				
		Berkomunikasi melalui aplikasi Discord dapat menyelesaikan masalah dan ketidaksetujuan antar anggota tim pada saat bermain Game Valorant.				

	Sig. (2-tailed)	.00	.00	.00	.00	.00	.00	.00	.00	.00	.00	.00	.00	.00	.00	.00
	N	81	81	81	81	81	81	81	81	81	81	81	81	81	81	81
X4.1	Pearson Correlation	.629**	.454**	.655**	.609**	.568**	.545**	1	.519**	.596**	.504**	.486**	.584**	.562**	.606**	.785**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000		.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	81	81	81	81	81	81	81	81	81	81	81	81	81	81	81
X4.2	Pearson Correlation	.437**	.440**	.533**	.460**	.625**	.377**	.519**	1	.663**	.688**	.490**	.472**	.604**	.614**	.758**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.001	.000		.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	81	81	81	81	81	81	81	81	81	81	81	81	81	81	81
X5.1	Pearson Correlation	.514**	.444**	.507**	.508**	.486**	.506**	.596**	.663**	1	.695**	.441**	.486**	.643**	.564**	.767**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000		.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	81	81	81	81	81	81	81	81	81	81	81	81	81	81	81
X5.2	Pearson Correlation	.497**	.544**	.405**	.447**	.629**	.538**	.504**	.688**	.695**	1	.454**	.574**	.481**	.484**	.759**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000		.000	.000	.000	.000	.000
	N	81	81	81	81	81	81	81	81	81	81	81	81	81	81	81
X6.1	Pearson Correlation	.584**	.463**	.620**	.573**	.590**	.445**	.486**	.490**	.441**	.454**	1	.594**	.511**	.549**	.736**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000		.000	.000	.000	.000
	N	81	81	81	81	81	81	81	81	81	81	81	81	81	81	81
X6.2	Pearson Correlation	.665**	.460**	.655**	.441**	.550**	.373**	.584**	.472**	.486**	.574**	.594**	1	.594**	.628**	.764**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.001	.000	.000	.000	.000	.000		.000	.000	.000
	N	81	81	81	81	81	81	81	81	81	81	81	81	81	81	81
X7.1	Pearson Correlation	.600**	.483**	.580**	.463**	.503**	.371**	.562**	.604**	.643**	.481**	.511**	.594**	1	.608**	.761**

X6.1	Pearson Correlation	.584**	.463**	.620**	.573**	.590**	.445**	.486**	.490**	.441**	.454**	1	.594**	.511**	.549**	.736**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000		.000	.000	.000	.000
	N	81	81	81	81	81	81	81	81	81	81	81	81	81	81	81
X6.2	Pearson Correlation	.665**	.460**	.655**	.441**	.550**	.373**	.584**	.472**	.486**	.574**	.594**	1	.594**	.628**	.764**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.001	.000	.000	.000	.000	.000		.000	.000	.000
	N	81	81	81	81	81	81	81	81	81	81	81	81	81	81	81
X7.1	Pearson Correlation	.600**	.483**	.580**	.463**	.503**	.371**	.562**	.604**	.643**	.481**	.511**	.594**	1	.608**	.761**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.001	.000	.000	.000	.000	.000	.000		.000	.000
	N	81	81	81	81	81	81	81	81	81	81	81	81	81	81	81
X7.2	Pearson Correlation	.592**	.478**	.695**	.457**	.466**	.447**	.606**	.614**	.564**	.484**	.549**	.628**	.608**	1	.778**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000		.000
	N	81	81	81	81	81	81	81	81	81	81	81	81	81	81	81
TO TA LX	Pearson Correlation	.782**	.690**	.797**	.735**	.762**	.676**	.785**	.758**	.767**	.759**	.736**	.764**	.761**	.778**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	
	N	81	81	81	81	81	81	81	81	81	81	81	81	81	81	81

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

B. Reliability**Variabel X****Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.941	14

Variabel Y**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.936	9

Lampiran 3 Uji Asumsi Klasik

A. Uji Normalitas

	N	Mean	Std. Deviation
TOTALX	81	48,70	5,858
TOTALY	81	31,05	4,338
Valid N (listwise)	81		

B. Uji Linearitas

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
KoordinasiT * KomunikasiEF	Between Groups	(Combined)	1287.776	17	75.752	21.889	.000
		Linearity	1203.022	1	1203.022	347.621	.000
		Deviation from Linearity	84.754	16	5.297	1.531	.117
	Within Groups	218.026	63	3.461			
Total			1505.802	80			

C. Uji Heteroskedastisitas

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	3.514	1.383		2.541	.013
	Komunikasi EF	-.047	.028	-.183	-1.656	.102

D. Regresi Linear Sederhana

		Coefficients ^a				
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		
Model		B	Std. Error	Beta	t	Sig.
1	(Constant)	-1.194	1.833		-.651	.517
	Komunikasi EF	.662	.037	.894	17.717	.000


a. Dependent Variable: KoordinasiT

E. Koefisien Determinasi

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.894 ^a	.799	.796	1.958

a. Predictors: (Constant), KomunikasiEF

Lampiran 4 Kartu Bimbingan



UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 (UNTAG) SURABAYA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
 Program Studi • Administrasi Publik • Administrasi Bisnis • Ilmu Komunikasi
 • Magister Administrasi Publik • Magister Ilmu Komunikasi • Doktor Ilmu Administrasi
 Gedung F 101 Jl. Semolowaru 45 Surabaya (60118)
 Telp. 031-5991742, 5931800 psw. 159 email : fisp@untag-sby.ac.id

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Al Fayed Ivan Pramudya
 NBI : 1152000237
 Program Studi : Ilmu Komunikasi
 Dosen Pembimbing I : Drs. Edy Sudaryanto, M.I.Kom -
 Dosen Pembimbing II : Novan Andrianto, S.I.Kom., M.I.Kom -
 Judul Skripsi : PENGARUH KOMUNIKASI YANG EFEKTIF MELALUI APLIKASI DISCORD TERHADAP KOORDINASI TIM DALAM KOMUNITAS GAME VALORANT

No	Tanggal	Saran/Perbaikan	Pembimbing	
			Paraf Dospem 1	Paraf Dospem 2
1	6/2/24	Susunan di format skripsi	✍	
2	19/3/24	buatkan pertanya ke dosen		✍
3	3/4/24	kerangka, konsep	✍	✍
4	18/4/24	Aturain papulus & sampel di jelaskan		✍
5	22/4/24	Perbaiki; see progress	✍	
6	15/5/24	Kues perbaiki	✍	
7	28/5/27	Perbaiki simulasi	✍	
8	11/6/25	Langkah	✍	
9	19/6/24	see ke PII	✍	
10	19/06/24	ACC sidang Akhir		✍

Lampiran 5 Lembar Revisi

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA

LEMBAR REVISI UJIAN SKRIPSI

Nama : Al Fayed Ivan Pramudya
NIM : 1152000237
Hari/ Tanggal Ujian : Kamis, 27 Juni 2024
Judul Skripsi : Pengaruh Komunikasi yang Efektif Melalui Aplikasi Discord Terhadap Koordinasi Tim dalam Komunitas Game Valorant

Catatan Perbaikan:

*Perbanyak hal numerik 5-7 hal
tentang teori, kritik Pura*

Surabaya,
Persetujuan Dosen Penguji Telah Revisi/Perbaikan, Revisi dari Dosen Penguji,

[Signature] *[Signature]*
Edy S.

Catatan: Bila tidak ada revisi, dosen penguji wajib menuliskan "tidak ada revisi", dan menandatangani di sebelah kanan dan kiri.

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
 FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
 UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA

LEMBAR REVISI UJIAN SKRIPSI

Nama : Al Fayed Ivan Pramudya

NIM : 1152000237

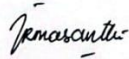
Hari/ Tanggal Ujian : Kamis, 27 Juni 2024

Judul Skripsi : Pengaruh Komunikasi yang Efektif Melalui Aplikasi Discord Terhadap Koordinasi Tim dalam Komunitas Game Valorant

Catatan Perbaikan:

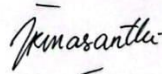
1. Teori diganti, CMC itu konsep.
2. Tujuan penelitian harus sesuai dengan Rumusan Masalah.
3. Redaksional → tidak boleh bullet numbering.

Surabaya, 4 Juli 2024
 Persetujuan Dosen Penguji Telah Revisi/Perbaikan,



Irmasanthi Danadharta, MA

Revisi dari Dosen Penguji,



Irmasanthi Danadharta, MA

Catatan: Bila tidak ada revisi, dosen penguji wajib menuliskan "tidak ada revisi", dan menandatangani di sebelah kanan dan kiri.

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
 FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
 UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA

LEMBAR REVISI UJIAN SKRIPSI

Nama : Al Fayed Ivan Pramudya

NIM : 1152000237


Hari/ Tanggal Ujian : Kamis, 27 Juni 2024

Judul Skripsi : Pengaruh Komunikasi yang Efektif Melalui Aplikasi Discord Terhadap Koordinasi Tim dalam Komunitas Game Valorant

Catatan Perbaikan:

1. RM & tujuan penelitian tdk sinkron
2. Pentingnya penelitian ini apa?
3. Penel. terdahulu → Metode & Teori bukan metode saja
4. Critical Review tidak ada
5. Sumber populasi belum ada
6. Teori yang dipakai tidak menjelaskan fenomena antar variabel
 Pahl Anda pakai metode eksplanatory

Surabaya, 8 JULI 2024
 Persetujuan Dosen Penguji Telah Revisi/Perbaikan,


 BETA PUSPITANING A.

Revisi dari Dosen Penguji,


 BETA PUSPITANING A.

Catatan: Bila tidak ada revisi, dosen penguji wajib menuliskan "tidak ada revisi", dan menandatangani di sebelah kanan dan kiri.

Lampiran 6 Hasil Turnitin

Skripsi Alfayed Ivan			
ORIGINALITY REPORT			
19%	18%	10%	10%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS
PRIMARY SOURCES			
1	repository.umj.ac.id Internet Source		3%
2	eprints.untirta.ac.id Internet Source		2%
3	repository.upnvj.ac.id Internet Source		1%
4	digilib.iain-palangkaraya.ac.id Internet Source		1%
5	ejournal.unesa.ac.id Internet Source		1%
6	repository.radenintan.ac.id Internet Source		1%
7	repository.ub.ac.id Internet Source		1%
8	repository.uinsu.ac.id Internet Source		<1%
9	docobook.com Internet Source		<1%

10	repository.unibos.ac.id Internet Source	<1 %
11	adoc.pub Internet Source	<1 %
12	repository.uin-suska.ac.id Internet Source	<1 %
13	repository.unhas.ac.id Internet Source	<1 %
14	artikelpendidikan.id Internet Source	<1 %
15	digilib.uin-suka.ac.id Internet Source	<1 %
16	repository.uir.ac.id Internet Source	<1 %
17	Submitted to Forum Perpustakaan Perguruan Tinggi Indonesia Jawa Timur Student Paper	<1 %
18	repository.usd.ac.id Internet Source	<1 %
19	www.scribd.com Internet Source	<1 %
20	Submitted to Politeknik Negeri Bandung Student Paper	<1 %
21	digilibadmin.unismuh.ac.id	

	Internet Source	<1 %
22	docplayer.info Internet Source	<1 %
23	Adji Kurnianto, Aswan Munang. "Analisis pengaruh lingkungan kerja terhadap produktivitas kerja pada operator mesin turning manual", JENIUS : Jurnal Terapan Teknik Industri, 2023 Publication	<1 %
24	Submitted to Ajou University Graduate School Student Paper	<1 %
25	kc.umn.ac.id Internet Source	<1 %
26	Submitted to Universitas Negeri Jakarta Student Paper	<1 %
27	Submitted to University of California, Los Angeles Student Paper	<1 %
28	repo.uinsatu.ac.id Internet Source	<1 %
29	Submitted to UIN Syarif Hidayatullah Jakarta Student Paper	<1 %
30	Submitted to iGroup Student Paper	<1 %

31	jurnal.ucy.ac.id Internet Source	<1 %
32	www.coursehero.com Internet Source	<1 %
33	e-repository.perpus.iainsalatiga.ac.id Internet Source	<1 %
34	etheses.iainponorogo.ac.id Internet Source	<1 %
35	journal.unesa.ac.id Internet Source	<1 %
36	ojs.unud.ac.id Internet Source	<1 %
37	openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id Internet Source	<1 %
38	repository.unj.ac.id Internet Source	<1 %
39	repository.widyatama.ac.id Internet Source	<1 %
40	eprints.universitaspurabangsa.ac.id Internet Source	<1 %
41	es.scribd.com Internet Source	<1 %
42	journal.unj.ac.id Internet Source	<1 %

43	muhibbul-arabiyah.iain-jember.ac.id Internet Source	<1 %
44	digilib.unimed.ac.id Internet Source	<1 %
45	eprints.stikosa-aws.ac.id Internet Source	<1 %
46	jurnal.polibatam.ac.id Internet Source	<1 %
47	www.termpaperwarehouse.com Internet Source	<1 %
48	Wahyu Ani Maulidiyah Sari, Bambang Suhardi, I Wayan Suletra. "Pengaruh Kondisi Sistem Kerja Terhadap Stress Kerja dengan Menggunakan Macroergonomic Organizational Questionnaire Survey (MOQS)", Jurnal INTECH Teknik Industri Universitas Serang Raya, 2021 Publication	<1 %
49	a-research.upi.edu Internet Source	<1 %
50	core.ac.uk Internet Source	<1 %
51	etd.repository.ugm.ac.id Internet Source	<1 %
52	idr.uin-antasari.ac.id Internet Source	<1 %

		<1 %
53	pt.scribd.com Internet Source	<1 %
54	repository.upi.edu Internet Source	<1 %
55	text-id.123dok.com Internet Source	<1 %
56	ummufaridah.blogspot.com Internet Source	<1 %
57	Apriyanti Apriyanti, Neni Triana M.. "Pengaruh Bauran Pemasaran Terhadap Keputusan Konsumen Membeli Produk Mebel Di Sinar Mas Mebel Kecamatan Teluk Keramat Kabupaten Sambas", Jurnal Produktivitas, 2021 Publication	<1 %
58	Darmansah -. "KUALITAS PELAYANAN JASA TERHADAP KEPUASAN PELANGGAN", FOKUS : Publikasi Ilmiah untuk Mahasiswa, Staf Pengajar dan Alumni Universitas Kapuas Sintang., 2018 Publication	<1 %
59	Elva Jelita, Raudhoh Raudhoh, Masyrisal Miliani. "Pengaruh pemanfaatan internet terhadap minat kunjung pemustaka ke Unit	<1 %