

DAFTAR ISI

PRAKATA.....	iv
ARTI LAMBANG DAN SINGKATAN	vi
ABSTRACT.....	vii
INTISARI.....	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL.....	1
BAB I PENDAHULUAN	2
1.1 Latar Belakang	2
1.2 Perumusan Masalah	4
1.3 Keaslian Penelitian.....	4
1.4 Tujuan Penelitian	6
1.5 Manfaat Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Tinjauan Pustaka	7
2.2 Landasan Teori	10
2.2.1 <i>E-government</i>	10
2.2.2 Literasi Komputer	11
2.2.3 ICDL	15
2.2.4 Pengukuran Literasi Komputer	15
2.2.5 Ringkasan Penelitian Sebelumnya	22
2.2.6 <i>Computer Anxiety</i>	26
2.2.7 <i>Personal Innovativeness in IT</i>	27
2.2.8 Teori Generasi	27
2.2.9 Faktor Demografis	28
2.3 Hipotesis	28
BAB III METODOLOGI.....	32
3.1 Alat dan Bahan.....	32
3.1.1 Alat.....	32
3.1.2 Bahan.....	32
3.2 Populasi dan Sampel	32
3.3 Variabel Penelitian dan Instrumen Pengukurannya	34
3.3.1 Variabel Terikat	34
3.3.2 Variabel Bebas.....	37
3.4 Jalannya Penelitian	40
3.4.1 Perumusan Masalah	40
3.4.2 Studi Literatur	41
3.4.3 Desain Riset	41

3.4.4	Pengumpulan Data	44
3.4.5	Analisis Data	44
3.4.6	Kesimpulan	46
3.5	Langkah Analisis Data	46
3.6	Kesulitan yang Dihadapi	47
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		49
4.1	Profil Subjek Penelitian	49
4.1.1	Responden Penelitian	50
4.1.2	Waktu Penelitian	52
4.1.3	Lokasi Penelitian.....	52
4.2	Hasil Pengumpulan Data.....	53
4.3	Pengujian Validitas dan Reliabilitas Instrumen	54
4.4	Analisis Data	57
4.4.1	Analisis Bivariat.....	57
4.4.2	Analisis Regresi Logistik	64
4.5	Analisis Hasil Tes Literasi Komputer	69
4.6	Pengujian Hipotesis dan Pembahasan.....	73
4.7	Rekomendasi pada Instansi.....	78
4.8	Keterbatasan Penelitian.....	79
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		80
5.1	Kesimpulan	80
5.2	Saran	80
DAFTAR PUSTAKA		81
LAMPIRAN		1
Lampiran 1.	Kuesioner Literasi Komputer.....	2
Lampiran 2.	Surat Izin Penelitian.....	11
Lampiran 3.	Uji Validitas Dan Reliabilitas	15
Lampiran 4.	Analisis Bivariat	22
Lampiran 5.	Analisis Regresi Logistik.....	30