

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menilai dampak penggunaan aplikasi Bandung Sadayana terhadap pemenuhan kebutuhan informasi warga Kota Bandung. Tujuan utama adalah mengevaluasi efektivitas aplikasi dalam memenuhi kebutuhan informasi masyarakat. Selain itu, penelitian ini bertujuan mengukur sejauh mana pengaruh aplikasi Bandung Sadayana memengaruhi pemenuhan kebutuhan informasi penduduk Kota Bandung, dengan merujuk pada teori *Uses and Gratification*. Penelitian ini menerapkan metode kuantitatif, dengan jenis penelitian asosiasi kausal yang bertujuan untuk mengidentifikasi hubungan antara dua faktor atau lebih. Populasi studi melibatkan 11.000 orang, dengan sampel sebanyak 101 orang yang dipilih melalui total sampling menggunakan data primer dan sekunder, dengan margin eror 0.05 (5%). Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa pada uji t (Parsial), nilai  $t_{hitung}$  yang lebih besar dari  $t_{tabel}$  ( $15.012 > 1.98422$ ), Lalu hasil uji hipotesis menggunakan Uji F (simultan) menunjukkan bahwa nilai  $F_{hitung} > F_{tabel}$  ( $225.363 > 3.94$ ), dan hasil uji regresi linier sederhana menunjukkan koefisien regresi X sebesar 1,128, menyiratkan bahwa kenaikan penggunaan aplikasi ini akan meningkatkan pemenuhan kebutuhan informasi sebesar 112,3%, lalu di pertegas dengan uji koefisien korelasi (R Square 0.695) menegaskan bahwa variabel penggunaan aplikasi memberikan dampak positif sebesar 69.5% terhadap pemenuhan kebutuhan informasi masyarakat Kota Bandung, baik secara parsial maupun simultan.

Kata Kunci: Teori *Uses and Gratification*, Aplikasi, Informasi, Bandung Sadayana, pengaruh