

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Rancangan Penelitian**

Berdasarkan dari tujuan dan permasalahan dari penelitian ini, maka penulis menggunakan metode kuantitatif. Menurut Sugiyono (2010), Metode Penelitian Kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivism, digunakan untuk meneliti pada populasi sampel tertentu, teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan purposive sampling yaitu dengan ditetapkannya ciri yang sesuai dengan tujuan peneliti, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian. Analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Rancangan penelitian ini merupakan penelitian eksplanasi (*explanatory research*), menurut Singarimbun dan Effendi (2006), penelitian eksplanasi (*explanatory research*) adalah penelitian yang menjelaskan hubungan antara variabel-variabel penelitian melalui pengujian hipotesis. Analisis yang digunakan adalah untuk mengetahui sebab akibat dengan menerangkan akibat langsung dan akibat tidak langsung seperangkat variabel, sebagai variabel penyebab terhadap variabel lainnya yang merupakan variabel akibat.

### 3.2 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini adalah di bidang Perilaku Konsumen. Khususnya *In Apps Purchase* intention dari game yang dimainkan. Ditinjau dari keberadaan responden dan peneliti, maka penelitian ini akan dilakukan melalui survey menggunakan google formulir. Hal ini dimaksudkan untuk mempermudah pengambilan data secara *online*.

Sedangkan obyek penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah para user *game online* Mobile Legend : Bang Bang di Jombang. Dengan rentang usia antara 17 - 45 tahun. Hal ini dikarenakan rentang usia ini adalah usia yang dapat memahami sebuah model. Periode pengamatan yang dilakukan selama 2 hari yakni pada tanggal 13 dan 14 Agustus 2017.

### 3.3 Definisi Operasional

Variabel yang dianalisis dalam penelitian ini dibedakan menjadi dua, variabel dependen (Y) dan variabel independen (X). Dalam penelitian ini untuk variabel dependen adalah *In Apps Purchase Intention*. Sedangkan untuk variabel independennya adalah *Playfulness* dan *Mobile Game Loyalty*. Supaya konsep dapat diteliti secara empiris maka konsep tersebut harus dioperasionalkan dengan cara mengubahnya menjadi variabel atau sesuatu yang mempunyai nilai. Penjelasan definisi operasional dari variabel-variabel penelitian sebagai berikut :

1. *Playfulness* (X1)

*Playfulness* merupakan suatu perasaan emosi yang muncul ketika memainkan sebuah permainan, mengacu pada perasaan gembira dan senang dengan permainan yang dimainkan.

Indikator *Playfulness* menurut Zhao dan Lu (2012) :

- *Interest* : Perasaan tertarik pada saat bermain.
- *Enjoy* : Perasaan menikmati permainan.
- *Excited* : Merasa bersemangat dalam bermain
- *Fun* : Merasa senang saat bermain.

## 2. *Mobile Game Loyalty* (X2)

Loyalitas merupakan tingkat penggunaan berulang suatu produk atau layanan. Dalam produk biasanya dapat dilihat dari pembelian dan penggunaan berulang kemudian pada layanan seperti aplikasi adalah intensitas penggunaan layanan.

Indikator *Mobile Game Loyalty* menurut Yang dan Peterson (2004) :

- *First Choice*  
Pemain menjadikan game favoritnya sebagai pilihan pertama untuk dimainkan.
- *Continued*  
Pemain terus memainkan (melanjutkan) permainan.
- *Positiveness*  
Pemain mengatakan hal-hal positif mengenai game yang dimainkannya kepada orang lain
- *Recommended*  
Pemain akan merekomendasikan game yang ia mainkan kepada orang lain.

- *Encourage*

Pemain akan mendorong teman atau saudara untuk memainkan game yang sama dengan yang dimainkan.

### 3. *In Apps Purchase Intention (Y)*

*In Apps Purchase* adalah pembelian dalam aplikasi, pembelian ini berupa barang nyata maupun *virtual* yang ada di dalam aplikasi dan dibeli dengan uang asli. Dalam game biasanya berupa *virtual goods* seperti diamond, baju, dan item-item lain untuk menyelesaikan game.

Indikator *In Apps Purchase Intention* menurut Hsiao (2013) :

- *Intend to pay*

Berkaitan dengan niat pemain untuk membayar/membeli item dalam game di kemudian hari.

- *Would to pay*

Berkaitan dengan kepastian pemain untuk membayar/membeli item dalam game di kemudian hari.

**Tabel 3.1**  
**Operasionalisasi Variabel**

No	Variabel	Indikator	Item Pernyataan
1	<i>Playfulness</i> (X1) Zhao dan Lu (2012)	a. <i>Interest</i> b. <i>Enjoy</i> c. <i>Excited</i> d. <i>Fun</i>	a. Menurut saya Mobile Legend : Bang Bang menarik. b. Saya menikmati bermain Mobile Legend : Bang Bang. c. Saya bersemangat ketika bermain Mobile Legend : Bang Bang d. Menurut saya bermain Mobile Legend : Bang Bang menyenangkan.
2	<i>Mobile Game</i>	a. <i>First Choice</i> b. <i>Continued</i>	a. Mobile Legend : Bang Bang adalah pilihan pertama saya

	<i>Loyalty</i> (X2) Yang dan Peterson (2004)	<i>c. Positiveness</i> <i>d. Recommended</i> <i>e. Encourage</i>	<p>saat ingin bermain.</p> <p>b. Saya akan terus memainkan game Mobile Legend : Bang Bang.</p> <p>c. Saya bersedia mengatakan hal positif tentang Mobile Legend : Bang Bang kepada orang lain.</p> <p>d. Jika orang lain ingin bermain game mobile, saya akan merekomendasikan Mobile Legend : Bang Bang.</p> <p>e. Saya akan mendorong teman dan saudara untuk bermain Mobile Legend : Bang Bang.</p>
<b>3</b>	<i>In Apps Purchase Intention</i> (Y) Hsiao (2013)	<i>a. Intend to pay</i> <i>b. Would to pay</i>	<p>a. Saya berniat membeli diamond dalam Mobile Legend : Bang Bang di kemudian hari.</p> <p>b. Saya akan membeli diamond dalam Mobile Legend : Bang di kemudian hari.</p>

### 3.4 Skala Pengukuran

Pengukuran angket dengan menggunakan skala likert, Menurut Sugiyono (2007) skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Dalam penelitian fenomena sosial ini telah ditetapkan secara spesifik oleh peneliti, yang selanjutnya disebut sebagai variabel penelitian.

Dengan skala likert, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel, kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan. Untuk keperluan analisis secara kuantitatif, maka jawaban diberi nilai, yaitu dari

nilai 1 sampai dengan 5. Jawaban dari responden yang bersifat kualitatif dikuantitatifkan, dimana jawaban untuk pertanyaan diberi nilai sebagai berikut:

- a. Jawaban sangat setuju diberi skor 5
- b. Jawaban setuju diberi skor 4
- c. Jawaban netral diberi skor 3
- d. Jawaban tidak setuju diberi skor 2
- e. Jawaban sangat tidak setuju diberi skor 1

### **3.5 Populasi dan Sampel**

#### **3.5.1 Populasi**

Populasi dapat diartikan sebagai wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan (Sugiyono 2010). Dalam penelitian ini yang menjadi populasi target adalah Pemain *game online Mobile Legend* di Jombang dengan rentang usia 17 – 45 tahun, jumlah populasi tidak diketahui atau infinit.

#### **3.5.2 Sampel**

##### **1. Penentuan Jumlah Sampel**

Menurut Suharsimi (2006) sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Pada penelitian ini, populasi yang diambil berukuran besar dan jumlahnya tidak diketahui (*infinity*). Menurut Sugiyono (2014), bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu.

Penentuan jumlah sampel minimal, menurut Sugiyono (2008) dihitung berdasarkan rumus sebagai berikut:

$$n = (5 \times \text{jumlah indikator yang digunakan})$$

Jumlah indikator dalam penelitian ini sebanyak 11 indikator sehingga dalam penelitian ini sampel yang diambil minimal sebanyak 55 responden dari populasi yang ada.

## 2. Teknik Pengambilan Sampel

Teknik yang digunakan dalam penentuan sampel adalah dengan cara *purposive sampling* dimana sampel yang diambil adalah pengguna *game online* Mobile Legend di Jombang dengan rentang usia 17 – 45 tahun, pengambilan data dilakukan secara online melalui google formulir, hal ini untuk mempermudah pengambilan data secara online dan mempersingkat waktu penelitian.

### 3.6 Jenis Sumber Data

#### 1. Data Primer

Data primer adalah data yang diperoleh dengan mengadakan penyebaran angket kepada responden yang telah ditetapkan.

#### 2. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh dari literatur, buku, atau majalah dan administrasi dan data-data lain yang diperlukan dalam penulisan skripsi ini.

### **3.7 Metode Pengumpulan Data**

Pada penelitian ini ada beberapa cara yang digunakan peneliti dalam proses pengumpulan data seperti angket dan dokumentasi. Berikut akan dijabarkan beberapa cara tersebut:

a. Angket

Yaitu teknik pengumpulan data dengan memberikan serangkaian pertanyaan yang akan diajukan pada pihak responden, dalam hal ini para Pemain *game online* Mobile Legend di kota Jombang.

b. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan cara pengumpulan data yang berupa data fisik maupun file. Dengan menggunakan data-data yang sudah ada tentang gambaran umum lokasi penelitian.

### **3.8 Uji Instrumen**

Untuk meyakinkan bahwa pengukuran yang digunakan adalah pengukuran yang tepat dalam penelitian ini, maka peneliti melakukan pengujian terhadap kualitas data dengan menggunakan program SPSS. Kualitas data yang dihasilkan dari penggunaan instrumen penelitian dapat dievaluasi melalui uji validitas dan reliabilitas, Suharsimi (2006).

#### **3.8.1 Uji Validitas**

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan (kesalahan) suatu instrumen Suharsimi (2006). Instrumen yang valid atau tepat dapat digunakan untuk mengukur objek yang ingin diukur. Tinggi rendahnya validitas instrumen menunjukkan sejauh mana suatu alat pengukur itu mengukur

suatu data supaya tidak menyimpang dari gambaran variabel yang dimaksud dan supaya tercapai kevalidannya.

Cara yang dipakai untuk tingkat kevalidan adalah dengan validitas internal, yaitu untuk menguji apakah terdapat kesesuaian antara bagian instrumen secara keseluruhan. Untuk mengukur validitas yaitu dengan menggunakan analisis butir, artinya menghitung korelasi antara masing-masing butir dengan skor total (skor yang ada) dengan menggunakan rumus teknik korelasi product moment, rumus sebagai berikut:

$$r = \frac{n (\sum XY) - (\sum X) (\sum Y)}{\sqrt{\{n (\sum X) - (\sum X)^2\} \{n (\sum Y) - (\sum Y)^2\}}}$$

Dimana:

r = korelasi

X = skor item X

Y = skor item Y

n = banyaknya sampel dalam penelitian

Adapun dasar pengambilan keputusan suatu item valid atau tidak valid menurut Sugiyono (2007) dapat diketahui dengan cara mengkorelasikan antara skor butir dengan skor total bila korelasi r diatas 0,30 maka dapat disimpulkan bahwa butir instrumen tersebut valid sebaliknya bila korelasi r dibawah 0,30 maka dapat disimpulkan bahwa butir instrumen tersebut tidak valid sehingga harus diperbaiki atau dibuang.

Pengujian validitas untuk pernyataan dari masing-masing indikator dapat dilihat pada tabel 3.2 di bawah ini:

Tabel 3.2  
Uji Validitas

No	Variabel	Pernyataan	Koefisien Korelasi	Nilai Kritis	Keterangan
1	<i>Playfulness</i>	Pernyataan 1	0.749	0.300	Valid
		Pernyataan 2	0.748	0.300	Valid
		Pernyataan 3	0.724	0.300	Valid
		Pernyataan 4	0.596	0.300	Valid
2	<i>Mobile Game Loyalty</i>	Pernyataan 5	0.798	0.300	Valid
		Pernyataan 6	0.909	0.300	Valid
		Pernyataan 7	0.795	0.300	Valid
		Pernyataan 8	0.726	0.300	Valid
		Pernyataan 9	0.802	0.300	Valid
3	<i>In Apps Purchase Intention</i>	Pernyataan 10	0.687	0.300	Valid
		Pernyataan 11	0.695	0.300	Valid

Sumber : Hasil Olahan Peneliti 2017

Dari hasil olahan peneliti semua uji dapat dinyatakan valid.

### 3.8.2 Uji Reliabilitas

Reliabilitas menunjukkan pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik Suharsimi (2006). Untuk mengetahui suatu alat ukur itu reliabel dapat diuji dengan menggunakan rumus *Alpha* sebagai berikut:

$$r_{11} = \left[ \frac{k}{\{k-1\}} \right] \left[ 1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_1^2} \right]$$

Dengan keterangan :

$r_{11}$  = Reliabilitas Instrumen

$k$  = Banyaknya butir pertanyaan atau banyaknya soal

$\sum \sigma_b^2$  = Jumlah varian butir

$\sigma_1^2$  = Varian total

Apabila variabel yang diteliti mempunyai *cronbach's alpha* ( $\alpha$ ) > 60% (0,60) maka variabel tersebut dikatakan reliabel, sebaliknya apabila *cronbach's alpha* ( $\alpha$ ) < 60% (0,60) maka variabel tersebut dikatakan tidak reliabel. Ukuran reliabilitas variabel penelitian dapat dilihat pada tabel 3.3 di bawah ini:

**Tabel 3.3**

**Uji Reliabilitas**

No	Variabel	<i>Cronbach Alpha</i>	Nilai Kritis	Keterangan
1	<i>Playfulness</i>	0.942	0.600	Reliabel
2	<i>Mobile Game Loyalty</i>	0.937	0.600	Reliabel
3	<i>In Apps Purchase Intention</i>	0.990	0.600	Reliabel

Sumber : Hasil Olahan Peneliti 2017

Hal yang ditunjukkan dalam tabel uji reliabilitas pada tabel 3.3 nilai uji reliabel telah berada diatas standar nilai *Cronbach Alpha* yang telah ditentukan. Yaitu, berada diatas 0.600 sehingga dapat dikatakan semua konsep pengukur masing-masing variabel dari kuisioner adalah reliabel untuk selanjutnya item-item pada masing-masing konsep variabel tersebut layak digunakan sebagai alat ukur.

### 3.9 Uji Asumsi Klasik

#### 1. Normalitas Data

Metode normalitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi, variabel pengganggu atau residual memiliki distribusi normal (Ghozali, 2006). Dasar pengambilan keputusannya :

- a. Jika data menyebar disekitar garis diagonal dan mengikuti arah garis diagonal maka model regresi memenuhi asumsi normalitas.
- b. Jika data menyebar jauh dari garis diagonal dan atau tidak mengikuti arah garis diagonal maka model regresi tidak memenuhi asumsi normalitas.

#### 2. Uji Multikolinearitas

Multikolinearitas berarti ada dua atau lebih variabel  $x$  yang memberikan informasi yang sama tentang variable  $Y$ . kalau  $X_1$  dan  $X_2$  berkolinearitas, berarti kedua variabel cukup diwakili satu variabel saja. Memakai keduanya merupakan inefisiensi. (Simamora, 2005).

Ada beberapa metode untuk mendeteksi adanya multikolinearitas, diantaranya:

- a. Dengan menggunakan antar variabel independen. Misainya ada empat variabel yang diuji dikorelasikan, hasilnya korelasi antara  $X_1$  dan  $X_2$  sangat tinggi, dapat disimpulkan bahwa telah terjadi multikolinearitas antara  $X_1$  dan  $X_2$ .
- b. Disamping itu untuk mendeteksi adanya multikolinearitas dapat juga dilihat dari Value Inflation Factor (VIF). Apabila nilai tolerance value

$< 0,01$  atau  $VIF \gg 10$  maka terjadi multikolinearitas. Dan sebaliknya apabila  $\text{tolerance value} > 0,01$  atau  $VIF < 10$  maka tidak terjadi multikolinearitas. (Simamora, 2005)

### 3. Gejala Otokorelasi

Istilah autokorelasi dapat didefinisikan sebagai korelasi antar sesama urutan pengamatan dari waktu ke waktu. Untuk dapat mendeteksi adanya autokorelasi dalam situasi tertentu, biasanya memakai uji Durbin Watson, dengan keputusan nilai durbin watson diatas nilai  $dU$  dan kurang dari nilai  $4-dU$ ,  $du < dw < 4-du$  dan dinyatakan tidak ada autokorelasi. (Simamora, 2005).

### 4. Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi terjadi ketidaksamaan variance dan residual satu pengamatan ke pengamatan lain (Ghozali, 2006). Heteroskedastisitas berarti penyebaran titik dan populasi pada bidang regresi tidak konstan gejala ini ditimbulkan dari perubahan-perubahan situasi yang tidak tergambarkan dalam model regresi. Jika variance dan residual satu pengamatan ke pengamatan lain tetap, maka disebut sebagai homoskedastisitas dan jika berbeda disebut heteroskedastisitas.

### 3.10 Teknik Analisis Data

#### 3.10.1 Analisa Deskriptif

Analisa Deskriptif item variabel terdiri dari 5 item pernyataan dengan skala pengukuran satu sampai lima., untuk mengetahui kategori rata-rata skor menggunakan perhitungan sebagai berikut :

$$\begin{aligned}
 \text{Rentan skor} &= \frac{\text{Nilai skor tertinggi} - \text{nilai skor terendah}}{\text{Jumlah Kategori}} \\
 &= \frac{5-1}{5} \\
 &= 0,8
 \end{aligned}$$

Sehingga interpretasi skor sebagai berikut :

1. 1,0 – 1,8 = Sangat Tidak Setuju
2. 1,9 – 2,7 = Tidak Setuju
3. 2,8 – 3,6 = Netral
4. 3,7 – 4,5 = Setuju
5. 4,6 – 5,4 = Sangat Setuju

Sumber: Sudjana (2005)

#### 3.10.2 Analisis Regresi Berganda

Menurut Sugiyono (2007) mengatakan bahwa analisis regresi berguna untuk melakukan prediksi seberapa tinggi nilai variabel dependen bila nilai variabel independen dimanipulasi (dirubah-rubah). Analisis regresi berganda

digunakan untuk mengetahui pengaruh *Playfulness* ( $X_1$ ) *Mobile Game Loyalty* ( $X_2$ ) terhadap *In Apps Purchase Intention* ( $Y$ ).

Persamaan Regresi Berganda tersebut menggunakan rumus (Sugiyono 2007) sebagai berikut:

$$Y = a + b_1X_1 + b_2X_2 + \epsilon$$

Keterangan :

$Y$  = *In Apps Purchase Intention*

$a$  = Konstanta

$b_1$  = Koefisien Regresi *Playfulness*

$b_2$  = Koefisien Regresi *Mobile Game Loyalty*

$X_1$  = *Playfulness*

$X_2$  = *Mobile Game Loyalty*

$\epsilon$  = Standar Error

### 3.10.3 Pengujian Hipotesis Uji t atau Uji Parsial (H1 dan H2)

#### 1. Membuat formulasi hipotesis

Artinya ada pengaruh yang signifikan dari variabel independen ( $X$ ) terhadap variabel dependen ( $Y$ ).

#### 2. Menentukan level signifikansi.

#### 3. Mengambil keputusan

- Jika  $t_{sig} \leq \alpha = 0,05$  maka hipotesis diterima
- Jika  $t_{sig} > \alpha = 0,05$  maka hipotesis ditolak (Sugiyono, 2010)

### 3.10.4 Pengujian Hipotesis dengan Uji f atau Uji secara simultan (H3)

a. Membuat formulasi hipotesis

Ada pengaruh yang signifikan dari variabel independen ( X ) secara bersama sama terhadap variabel memicu ( Y ).

b. Menentukan level signifikansi

c. Mengambil keputusan

- Jika  $F_{sig} \leq \alpha = 0,05$ , maka hipotesis diterima
- Jika  $F_{Sig} > \alpha = 0,05$ , maka hipotesis ditolak (Sugiyono, 2010)

### 3.10.5 Koefisien Determinasi ( $R^2$ )

Analisis determinasi digunakan untuk mengetahui presentase sumbangan pengaruh variabel independen secara serentak terhadap variabel dependen. Nilai  $R^2$  terletak antara 0 sampai dengan 1 ( $0 \leq R^2 \leq 1$ ). Tujuan menghitung koefisien determinasi adalah untuk mengetahui pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. Perhitungan nilai koefisien determinasi ini diformulasikan sebagai berikut:

$$R^2 = 1 - \frac{SSe}{SSt}$$

(Ghozali,2009)