

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Rancangan Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian verifikatif dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian ini merupakan penelitian *explanatory research*, yaitu dengan menjelaskan hubungan kausal antara variabel penelitian dan menguji hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya (Singarimbun, Masri, 2006).

Penelitian ini dilakukan di toko “Galeri Arfi Kota Kediri” yaitu untuk mengetahui apakah *Store Atmosphere* dan *Positive Emotion* berpengaruh terhadap *Impulse Buying* pada Galeri Arfi Kota Kediri, sebanyak 100 orang responden dengan menggunakan teknik *accidental sampling*.

Pendekatan yang dipakai dalam penelitian ini adalah metode survey. Skala pengukuran dalam penelitian ini menggunakan skala Likert, metode pengumpulan data dengan menggunakan kuesioner dan analisis linear berganda. Analisis regresi linier berganda digunakan untuk mengukur kekuatan hubungan antara dua variabel atau lebih, dan untuk menunjukkan arah hubungan antara variabel *dependen* dengan variabel *independen* (Ghozali, 2006).

Metode pengumpulan data pada penelitian ini dengan menyebar kuisisioner (angket) berisi pernyataan untuk diisi para responden. Teknik analisis dalam penelitian ini menggunakan teknik regresi linier berganda yang diolah menggunakan alat analisis SPSS 15.0.

3.2 Lokasi dan Objek Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Galeri Arfi jalan Pattimura Kota Kediri dengan Objek penelitian adalah *Store Atmosphere* dan *Positive Emotion* sebagai variabel *independen* serta *impulse buying* sebagai variabel *dependen*.

3.3 Variabel Penelitian dan Devinisi Operasional Variabel

3.3.1 Variabel Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan tiga variabel yang terdiri dari variabel terikat (*dependen*) dan variabel bebas (*independen*). Variabel *dependen* dan *independen* dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Variabel terikat (*dependen*)

$$Y = \text{Impulse Buying}$$

- b. Variabel bebas (*independen*)

$$X1 = \text{Store Atmosphere}$$

$$X2 = \text{Positive Emotion}$$

3.3.2 Devinisi Operasional Variabel

- a. *Impulse Buying* (Y)

Mengacu pada konsep yang didefinisikan oleh Beatty dan Ferrel (dalam Strack 2006) (Rohman, 2008) dalam penelitian ini, *impulse buying* didefinisikan sebagai pembelian yang terjadi pada saat konsumen melihat produk, melihat kegunaannya dan memutuskan untuk melakukan pembelian. Indikator *Impulse buying* dalam penelitian ini yaitu :

1. Membeli tanpa rencana.

Konsumen dengan perilaku pembelian tak terencana tidak yaitu konsumen dengan melakukan pembelian di luar dari daftar belanja.

2. Tidak mempertimbangkan konsekuensi.

konsumen tidak memikirkan akibat yang diterima setelah membeli produk.

3. Membeli yang terlihat menarik.

Konsumen yang mempunyai ketertarikan pada suatu produk akan langsung melakukan pembelian.

4. Perasaan senang saat membeli secara spontan.

Pembelian yang terjadi seketika itu juga dan tanpa ada niat sebelumnya.

- b. *Store Atmosphere* (X1)

Mengacu pada konsep yang didefinisikan (Fooster, 2008) dalam penelitian ini, *Atmosphere Store* didefinisikan sebagai persepsi konsumen atas suasana toko pada Galeri Arfi. Adapun indikator *Store Atmosphere* adalah sebagai berikut:

1. *Cleanliness* (kebersihan)
2. *Music* (music)
3. *Scent* (bau ruangan)
4. *Temperature* (suhu ruangan)
5. *Lighting* (pencahayaan)

6. *Colour* (warna)

7. *Display/layout* (pajangan/tata ruang)

c. *Positive Emotion* (X2)

Mengacu pada konsep yang didefinisikan (Park E. J., 2006) dalam penelitian ini *Positive Emotion* didefinisikan sebagai persepsi konsumen atas suasana dari hati atau *mood* yang merupakan faktor penting dalam keputusan pembelian pada toko Galeri Arfi Kota Kediri. Adapun indikatornya adalah sebagai berikut:

1. Perasaan nyaman saat berbelanja

Ketika merasakan kenyamanan dalam berbelanja di toko.

2. Perasaan puas saat berbelanja

Konsumen merasakan kepuasan setelah melakukan pembelian suatu produk.

3. Perasaan senang saat berbelanja

Konsumen merasakan kesenangan dalam hati pada saat berbelanja.

Tabel 3.1

Kisi – kisi Instumen

| Variabel | Indikator | Item pernyataan |
|---------------------------|--|---|
| <i>Impulse Buying</i> (Y) | 1. Pembelian tidak terencana. | 1. Pada saat saya melihat produk yang saya inginkan, saya akan membeli secepatnya meskipun tidak ada dalam daftar belanja.. |
| | 2. Tidak mempertimbangkan konsekuensi. | 2. Saya membeli produk di Galeri Arfy tanpa memikirkan hal yang lainya saat membeli produk. |
| | 3. Membeli yang terlihat menarik. | 3. Saya membeli produk yang menurut saya menarik. |

Lanjutan Tabel 3.1
Devinisi Operasional Variabel

| | | |
|------------------------------|--|--|
| | 4. Membeli secara spontan | 4. Saya akan membeli produk yang menurut saya bagus seketika itu juga meskipun tanpa ada niat sebelumnya. |
| <i>Store Atmosphere</i> (X1) | 1. <i>Cleanliness</i> (kebersihan) | 5. Ruangan toko terlihat bersih. |
| | 2. <i>Music</i> (Musik) | 6. Musik yang diputar bernuansa realigi sesuai dengan produk yang dipajang khususnya kaligrafi. |
| | 3. <i>Scent</i> (bau ruangan) | 7. Didalam toko tidak ada bau yang tidak sedap, yang membuat perasaan nyaman konsumen. |
| | 4. <i>Temperature</i> (suhu ruangan) | 8. Ventilasi udara yang cukup pada toko untuk mengatur udara dalam toko sehingga sesuai. |
| | 5. <i>Lighting</i> (pencahayaan) | 9. Cahaya yang terang membuat produk di toko Galeri Arfy terlihat jelas. |
| | 6. <i>Color</i> (warna) | 10. Warna dinding pada toko di buat lebih cerah sehingga menonjolkan warna dari produk yang cenderung gelap. |
| | 7. <i>Display Layout</i> (pajangan/tata ruang) | 11. Produk yang dipajang dalam toko tersusun rapi. |
| <i>Positive Emotion</i> (X2) | 1. Perasaan nyaman saat berbelanja | 12. Saya merasakan kenyamanan saat belanja di Galeri Arfy. |
| | 2. Perasaan puas saat berbelanja | 13. Saya merasa puas saat berbelanja di Galeri Arfy. |
| | 3. Perasaan senang saat berbelanja | 14. Saya merasakan penuh kegembiraan saat belanja di Galeri Arfy. |

3.4 Skala Pengukuran

Pengukuran nilai dari angket ini menggunakan skala Likert. (Sugiyono, 2012) skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Skala Likert menggunakan lima tingkatan jawaban yang dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3.2
Instrumen Skala Likert

| No | Pernyataan | Skor |
|----|---------------------|------|
| 1. | Sangat Setuju | 5 |
| 2. | Setuju | 4 |
| 3. | Netral | 3 |
| 4. | Tidak Setuju | 2 |
| 5. | Sangat Tidak Setuju | 1 |

Sumber: Sugiyono (2012)

Pada penelitian ini responden memilih salah satu dari kelima alternatif jawaban yang tersedia, kemudian setiap jawaban yang diberikan akan diberi nilai tertentu (1, 2, 3, 4, dan 5). Nilai yang diperoleh akan dijumlahkan dan jumlah tersebut menjadi nilai total. Nilai total tersebut yang akan ditafsirkan sebagai posisi responden dalam skala Likert.

3.5 Populasi dan Sampel

3.5.1 Populasi

Populasi dalam penelitian ini yaitu konsumen di Galeri Arfi Jl. Pattimura No. 99 Kota Kediri.

3.5.2 Sampel

Sampel pada penelitian ini adalah sebagian konsumen yang pernah membeli produk di Galeri Arfi Kota Kediri. Untuk menentukan jumlah sampel menggunakan rumus sebagai berikut (Djarwanto, 2005) :

$$n = \left| \frac{Z_{\frac{1}{2}\alpha} \cdot \delta}{E} \right|^2$$

keterangan:

n = Banyak sampel yang diperlukan

$Z_{\frac{1}{2}\alpha}$ = Distribusi normal = 1,96

E = Besarnya kesalahan yang dapat diterima

δ = Standar deviasi

Dalam penelitian ini $Z_{\frac{1}{2}\alpha}$ yang diperoleh dari tabel distribusi normal adalah sebesar 1.96 besarnya kesalahan yang dapat diterima (E) sebesar 1% dan standar deviasi (δ) yang digunakan adalah 0,50 sehingga diperoleh perhitungan sebagai berikut:

$$n = \left| \frac{1,96 \times 0,50}{0,01} \right|^2$$

$$n = 96,04$$

Berdasarkan perhitungan diatas, maka sampel yang diambil sebesar 96,04 dibulatkan menjadi 100 responden.

Teknik yang digunakan dalam pengambilan sampel menggunakan teknik *accidental* sampling. Pada prinsipnya *accidental sampling* menurut (Sugiyono, 2011) adalah teknik untuk menentukan sampel berdasarkan kebetulan, yaitu siapa saja yang secara kebetulan atau *incidental* bertemu dengan peneliti dapat

digunakan sebagai sampel, bila dipandang orang yang kebetulan ditemui itu cocok sebagai sumber data.

3.6 Jenis data dan Sumber Data

- a. Data primer yang diperoleh dalam penelitian ini berdasarkan jawaban responden terhadap angket.
- b. Data sekunder, yaitu data yang diperoleh secara tidak langsung atau dikumpulkan dari sumber lain seperti dari buku-buku, jurnal pendukung yang berhubungan dengan penelitian ini (Sugiyono, 2013).

3.7 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data merupakan cara-cara yang digunakan untuk memperoleh data yang diperlukan dalam suatu penelitian dengan menggunakan alat-alat tertentu. Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini yaitu:

- a. Kuisisioner (angket)

Menurut (Hariwijaya dan Triton., 2011) Kuisisioner adalah alat pengumpulan data yang berupa serangkaian daftar pertanyaan untuk dijawab responden. Agar lebih efisien mendapatkan data dari responden maka peneliti menggunakan metode kuisisioner. Kuisisioner tersebut disusun dengan menggunakan 5 (lima) alternatif jawaban, yaitu: SS (sangat setuju), S (setuju), TS (tidak setuju), STS (sangat tidak setuju).

3.8 Uji Instrumen: Uji Validitas Dan Uji Reliabilitas

3.8.1 Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen Arikunto, (2002:144) dalam (Nofiwaty dan Beli Yuliandi, 2014) sebuah instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan dan dapat mengungkap data variabel yang diteliti secara tepat. Suatu instrumen yang valid atau sah mempunyai validitas tinggi sebaliknya suatu instrumen yang kurang valid memiliki validitas rendah. Validitas dapat diketahui dengan menggunakan rumus koefisien korelasi *product moment* sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

(Umar : 2003)

Dimana:

r_{XY} = Koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y

x = Skor faktor

y = Skor total

N = Banyaknya sampel

Untuk mengetahui valid atau tidak suatu instrument penelitian, bila harga korelasi setiap item instrumen di bawah 0.30, maka dapat disimpulkan bahwa butir instrumen tersebut tidak valid, sehingga harus diperbaiki atau dibuang (Sugiyono 2012).

Adapun uji coba validitas dengan sampel 30 responden, dengan hasil yang dapat dilihat pada tabel 3.3 sebagai berikut:

Tabel 3.3

Hasil Uji Validitas Instrumen

| Variabel | Item pernyataan | r hitung | Batas Nilai Hitung Validitas | Keterangan |
|---|------------------------|-----------------|-------------------------------------|-------------------|
| <i>Store Atmosphere (X₁)</i> | X1.1 | 0.496 | 0.30 | Valid |
| | X1.2 | 0.491 | 0.30 | Valid |
| | X1.3 | 0.399 | 0.30 | Valid |
| | X1.4 | 0.705 | 0.30 | Valid |
| | X1.5 | 0.531 | 0.30 | Valid |
| | X1.6 | 0.429 | 0.30 | Valid |
| | X1.7 | 0.525 | 0.30 | Valid |
| <i>Positive Emotion (X₂)</i> | X2.1 | 0.747 | 0.30 | Valid |
| | X2.2 | 0.351 | 0.30 | Valid |
| | X2.3 | 0.759 | 0.30 | Valid |
| <i>Impulse Buying (Y)</i> | Y.1 | 0.720 | 0.30 | Valid |
| | Y.2 | 0.681 | 0.30 | Valid |
| | Y.3 | 0.595 | 0.30 | Valid |
| | Y.4 | 0.619 | 0.30 | Valid |

Berdasarkan tabel 3.3 maka dapat diambil kesimpulan bahwa semua instrumen yang terdapat pada variabel *Store Atmosphere*, *Positive Emotion*, dan *Impulse Buying* memperoleh hasil r hitung lebih besar dari 0.30, hal ini berarti semua variabel valid.

3.8.2 Uji Reliabilitas

Reliabilitas menunjuk pada satu pengertian bahwa sesuatu instrumen dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik Arikunto, (2002:154) dalam (Nofiauwaty dan Beli Yuliandi, 2014) . Instrumen yang baik tidak akan bersifat tendensius mengarahkan responden untuk memilih jawaban-jawaban tertentu. Instrumen yang sudah dapat dipercaya, yang reliabel akan menghasilkan data yang dapat dipercaya juga. Apabila datanya memang benar sesuai dengan kenyataannya, maka berapa kali pun diambil, tetap akan sama. Reliabilitas menunjuk pada tingkat keterandalan sesuatu. Reliabel artinya dapat dipercaya, jadi dapat diandalkan. Menurut (Ghozali, 2005) instrumen penelitian dikatakan reliabel jika memiliki nilai *alpha cronbach* $> 0,60$.

Adapun uji coba reliabilitas dengan sampel 30 responden, dengan hasil yang dapat dilihat pada tabel 3.4 sebagai berikut:

Tabel 3.4

Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

| Variabel | Alpa Cronbach | Kriteria | Keterangan |
|----------------|---------------|--|------------|
| X ₁ | 0,602 | Alpa Cronbach >0,6 maka realibel | Reliabel |
| X ₂ | 0,726 | | Reliabel |
| Y | 0,750 | | Reliabel |

Dari tabel 3.4 menunjukkan bahwa semua instrumen yang digunakan dalam penelitian ini reliabel. Hal ini ditunjukkan dengan nilai alfa cronbach lebih besar dari 0,6.

3.9 Uji Asumsi Klasik

Untuk mengetahui apakah model regresi benar-benar menunjukkan hubungan yang signifikan. Maka model tersebut harus memenuhi asumsi klasik regresi. Uji asumsi klasik yang dilakukan adalah normalitas, autokorelasi, dan heterokedastisitas.

3.9.1 Uji Normalitas

Uji Normalitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi, variabel pengganggu atau residual memiliki distribusi normal. Seperti diketahui bahwa uji t dan f mengasumsikan bahwa nilai residual mengikuti distribusi normal. Kalau asumsi ini dilanggar maka uji statistik menjadi tidak valid untuk jumlah sampel kecil (Ghozali, 2006).

3.9.2 Uji Multikolinieritas

Uji multikolinieritas bertujuan untuk menguji apakah model regresi ditemukan adanya korelasi antar variabel bebas (*independen*). Menurut Ghozali (2016) Untuk mengetahui ada atau tidaknya multikolinieritas yaitu:

- a. Antar variabel *independen* tidak boleh berkorelasi diatas 90%.
- b. Dapat dideteksi dengan melihat nilai *variance inflation factor* (VIF) harus dibawah 10 dan nilai *tolerance* harus diatas 0.10.
- c. Juga dapat dilihat dari matriks korelasi antar variabel *independen*.

3.9.3 Uji Heterokedastisitas

Menurut Ghozali (2005), uji heterokedastisitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi terjadi ketidaksamaan *variance* dari residual satu pengamatan ke pengamatan yang lain. Menurut Ghozali (2016) Untuk melihat ada atau tidaknya heterokedastisitas dengan dua cara:

- a. *Error* diplot grafik dan dilihat apakah *error* acak disekitar titik nol. Jika observasi *error* mengumpul disekitar titik nol maka *error* mengandung heterokedastisitas.
- b. Lewat uji statistik *Glejser* dan uji *white*. Jika tidak ada satupun variabel *independen* yang signifikan maka tidak ada heterokedastisitas.

3.9.4 Uji Autokorelasi

Menurut Ghozali dalam (Analisa, 2011) Uji yang ketiga dalam asumsi lebih menguji autokorelasi. Uji autokorelasi terjadi apabila terdapat penyimpangan terhadap suatu observasi oleh penyimpangan yang lain atau terjadi korelasi diantara observasi menurut waktu dan tempat. Konsekuensi dari adanya korelasi dalam suatu model regresi adalah variabel tidak menggunakan tidak menggambarkan variabel populasinya lebih jauh lagi. Ada beberapa cara yang digunakan untuk mendeteksi adanya autikorelasi, salah satunya dengan uji *Dusbin-waston* (DW-Test). Uji *Dusbin-waston* hanya digunakan untuk autokorelasi tingkat satu (*first order autocorelation*) dan mensyaratkan adanya kostanta atau *intercept* dalam model regresi serta tidak ada variabel lagi diantara variabel *independen*.

3.10 Teknik Analisis Data

3.10.1 Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif dipergunakan untuk mengetahui frekuensi dan variasi jawaban terhadap item atau butir pernyataan dalam angket, untuk mengetahui kategori rata-rata skor menggunakan perhitungan sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Rentang skor} &= \frac{\text{skor tertinggi} - \text{skor terendah}}{\text{jumlah kategori}} \\ &= \frac{5 - 1}{5} \\ &= 0,8 \end{aligned}$$

Sehingga interpretasi skor sebagai berikut:

- a. 1,0 – 1,8 = Sangat buruk
- b. 1,9 – 2,6 = Buruk
- c. 2,7 – 3,4 = Cukup
- d. 3,5 – 4,2 = Baik
- e. 4,3 – 5,0 = Sangat baik

3.10.2 Analisis Regresi Linear Berganda

Pada penelitian ini menggunakan teknik analisis regresi linier berganda. Analisis regresi linier berganda digunakan untuk mengukur kekuatan hubungan antara dua variabel atau lebih, dan untuk menunjukkan arah hubungan antara variabel *dependen* dengan variabel *independen* (Ghozali 2006).

Persamaan regresi berganda tersebut menggunakan rumus:

$$Y = a + \beta_1 X_1 + \beta_2 X_2 + e$$

(Umar : 2003)

Keterangan:

| | |
|----------------|---------------------------|
| Y | = <i>Impulse Buying</i> |
| a | = Konstanta |
| X ₁ | = <i>Store Atmosphere</i> |
| X ₂ | = <i>Positive Emotion</i> |
| β | = Koefisien regresi |
| e | = <i>disturbance term</i> |

3.11 Uji Hipotesis

3.11.1 Uji T (parsial)

Uji parsial (t test) dilakukan untuk menguji signifikansi pengaruh antara variabel *independen* yaitu *Store atmosphere* dan *Positive Emotion* terhadap variabel *dependen*, yaitu *Impulse buying*. Adapun tahap pengujiannya adalah sebagai berikut:

1. Membuat rumusan hipotesis.
2. Menentukan tingkan signifikan lebih kecil dari 0,05 atau 5%.
3. Menentukan dengan cara membandingkan t hitung dengan t tabel sesuai dengan krieria dibawah ini :
 - a. Dapat dikatakan signifikan apabila nilai mutlak t hitung > t tabel atau nilai probabilitas signifikan lebih kecil dari 0,05, maka H₀ ditolak dan H_a diterima.

- b. Dapat dikatakan tidak signifikan apabila nilai t hitung $< t$ tabel atau nilai probabilitas signifikan lebih besar dari 0,05, maka h_0 diterima dan H_a ditolak.

3.11.2 Uji Koefisien Determinasi (R^2)

Ghozali (2005) dalam (Analisa, 2011) mengatakan koefisien determinan (R^2) dimaksudkan untuk mengetahui seberapa jauh kemampuan model dalam menerangkan variasi variabel *dependen*, dimana hal yang ditunjukkan oleh besarnya koefisien determinasi antara 0 (nol) dan 1 (satu). Koefisien determinasi (R^2) nol variabel *independen* sama sekali tidak berpengaruh terhadap variabel *dependen*. Apabila koefisien determinasi semakin mendekati satu, maka dapat dikatakan bahwa variabel *independen* berpengaruh terhadap variabel *dependen*. Selain itu koefisien determinasi digunakan untuk mengetahui prosentase perubahan variabel terikat (Y) yang disebabkan oleh variabel bebas (X).