

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Populasi dan Sampel

Wibisono, (2013, hal. 81) mengungkapkan pengertian populasi sebagai “sekumpulan entitas yang lengkap yang dapat terdiri atas orang, kejadian, atau benda, yang memiliki sejumlah karakteristik yang umum”. Populasi pada penelitian ini adalah pembeli *merchandise* asli Gundam Exia di Indonesia, dimana tergolong ke dalam kategori populasi infinit, sebab jumlahnya terus berubah dari masa ke masa (Nasution, 2003).

Sampel adalah beberapa anggota yang dipilih dari populasi (Wibisono, 2013). Tujuan adanya sampel untuk mewakili sebagian jumlah dari populasi yang sangat besar. Dalam penelitian ini, sampel yang dipilih adalah sebagian pembeli *merchandise* asli Gundam Exia di Indonesia. Karena jumlah populasi dalam penelitian ini tidak diketahui, maka sampel ditentukan sebesar 50 orang yang masih berada dalam kisaran 30 sampai dengan 500 (Wibisono, 2013). Jumlah tersebut ditentukan dengan mempertimbangkan kemudahan untuk menjangkau responden yang tersebar di wilayah Indonesia.

Pengambilan sampel pada penelitian ini memakai teknik *purposive sampling*. Menurut Hartono (2013), *purposive sampling* merupakan teknik pengambilan sampel yang dilakukan dengan syarat harus memenuhi beberapa pertimbangan tertentu. Adapun pertimbangan yang ditetapkan pada penelitian ini adalah pembeli *merchandise* asli Gundam Exia yang tergabung dalam komunitas kolektor *merchandise anime* di media sosial.

3.2. Metode Pengumpulan Data

Data yang diperlukan pada penelitian ini merupakan data primer yang diperoleh lewat proses interaksi antara peneliti dengan sumber data yang tersedia, yaitu responden penelitian (Wibisono, 2013). Data itu didapatkan melalui kuesioner yang disusun menggunakan Google Forms. Kuesioner tersebut kemudian diberikan kepada pengelola komunitas media sosial kolektor *merchandise anime* di Indonesia yang kemudian akan diteruskan kepada para anggotanya.

Jenis pertanyaan yang terdapat dalam kuesioner berupa pertanyaan tertutup. Pertanyaan tertutup merupakan pertanyaan yang harus dijawab oleh responden dengan memilih satu dari beberapa opsi pilihan jawaban yang disediakan (Sekaran, 2014).

Skala yang digunakan untuk mengukur pertanyaan tertutup dalam penelitian ini adalah skala Likert. Fungsi dari skala Likert sendiri adalah untuk mengetahui tanggapan lewat memilih satu dari lima poin skala yang disediakan dengan interval yang sama (Hartono, 2013). Keterangan dan nilai masing-masing poin dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- Jawaban Sangat Tidak Setuju memiliki poin 1
- Jawaban Tidak Setuju memiliki poin 2
- Jawaban Netral memiliki poin 3
- Jawaban Setuju memiliki poin 4
- Jawaban Sangat Setuju memiliki poin 5

3.2.1. Uji Validitas

Pertanyaan-pertanyaan yang ada pada kuesioner harus memiliki tingkat validitas yang tinggi agar dapat mengukur konsep yang menjadi tujuan penelitian dengan tepat. Untuk memperoleh hasil kuesioner yang valid perlu dilakukan pengujian validitasnya. Dengan kata lain, uji validitas dapat didefinisikan sebagai metode untuk mengukur mampu atau tidaknya pertanyaan pada kuesioner mengungkapkan sesuatu yang akan diukur oleh penelitian (Murniati, et al., 2013).

Uji validitas pada penelitian ini dilakukan dengan metode *Pearson Correlation* menggunakan program IBM SPSS Statistics 19. Tingkat validitas diukur dengan membandingkan nilai r_{hitung} dengan nilai r_{tabel} untuk *Degree Of Freedom* (df) = $n - 2$ pada nilai α sebesar 0.05. Jika nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka pertanyaan dinyatakan valid. Sedangkan jika nilai $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka pertanyaan dinyatakan tidak valid.

Jumlah sampel penelitian atau nilai n sebanyak 50, maka diperoleh df senilai 48. Dengan ketentuan $df=48$ dan α sebesar 0.05, maka nilai r tabelnya adalah 0,284. Data validitas data yang didapat dengan ketentuan-ketentuan di atas adalah sebagai berikut :

Tabel 3.1 Uji Validitas Variabel

Variabel	Kode	Rhitung	Rtabel	Keterangan
Film Anime Mobile Suit Gundam 00 (X₁)	Alur Cerita	0.703	0,284	Valid
	Tema Cerita	0.773	0,284	Valid
	Kualitas Gambar	0.631	0,284	Valid
	Animasi	0.569	0,284	Valid
	Kualitas Suara	0.635	0,284	Valid
	Akses Film	0.678	0,284	Valid
Atribut Produk	Bentuk Beragam	0.781	0,284	Valid

Merchandise Asli Gundam Exia (X₂)	Fitur Unggul	0.753	0,284	Valid
	Daya Tahan	0.637	0,284	Valid
	Kualitas Sesuai	0.799	0,284	Valid
Keputusan Pembelian Merchandise Asli Gundam Exia (Y)	Keaslian Produk	0.769	0,284	Valid
	Periode Beli Setahun	0.811	0,284	Valid
	Lokasi Mudah Ditemukan	0.663	0,284	Valid
	Kemiripan Tampilan	0.441	0,284	Valid

Sumber : data primer yang diolah, 2017

Tabel hasil uji validitas di atas menunjukkan bahwa r_{hitung} pada setiap item pertanyaan lebih besar dari pada r_{tabel} . Jadi, dapat dikatakan bahwa semua item yang digunakan adalah valid.

3.2. 2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk mengukur apakah pertanyaan-pertanyaan yang terkandung dalam kuesioner mampu menghasilkan data jawaban yang konsisten antar satu kuesioner dengan lainnya. Jadi, dapat dikatakan suatu kuesioner lulus dari uji reliabilitas jika jawaban yang diperoleh dari responden atas kuesioner itu stabil dari waktu ke waktu (Murniati, et al., 2013).

Pengujian reliabilitas kuesioner pada penelitian ini dilakukan dengan metode *Cronbach Alpha* (α) yang dihitung menggunakan program IBM SPSS Statistics 19. Tingkat reliabilitas ditentukan dengan acuan sebagai berikut (Murniati, et al., 2013) :

- Nilai *Cronbach Alpha* (α) lebih besar dari 0.9 berarti reliabilitas sempurna
- Nilai *Cronbach Alpha* (α) diantara 0.7-0.9 berarti reliabilitas tinggi
- Nilai *Cronbach Alpha* (α) di antara 0.5-0.7 berarti reliabilitas moderat
- Nilai *Cronbach Alpha* (α) lebih kecil dari 0.5 berarti reliabilitas rendah

Dari acuan tersebut dapat diketahui bahwa semakin tinggi nilai *Cronbach Alpha* berarti tingkat reliabilitas datanya pun semakin baik.

Tabel 3. 2 Uji Reliabilitas Variabel

Variabel	Kode	<i>Cronbach Alpha</i> (α)	Keterangan
Produk Film <i>Anime Mobile Suit Gundam 00</i>	X ₁	0.745	Reliabilitas Tinggi
Atribut Produk <i>Merchandise Asli Gundam Exia</i>	X ₂	0.723	Reliabilitas Tinggi
Keputusan Pembelian <i>Merchandise Asli Gundam Exia</i>	Y	0.615	Reliabilitas Moderat
Semua Variabel		0.833	Reliabilitas Tinggi

Sumber : data primer yang diolah, 2017

Tabel hasil uji reliabilitas di atas menunjukkan bahwa rata-rata nilai *Cronbach Alpha* (α) yang dimiliki semua item pertanyaan berada pada kriteria reliabilitas tinggi. Adapun persebaran nilai *Cronbach Alpha* (α) pada masing-masing item pertanyaan bernilai sebagai berikut, reliabilitas tinggi untuk item pertanyaan variabel produk film *anime Mobile Suit Gundam 00* dan variabel atribut produk *merchandise* asli Gundam Exia, serta reliabilitas moderat untuk item pertanyaan variabel keputusan pembelian *merchandise* asli Gundam Exia.

3.3. Metode Analisis Data

Metode analisis data dalam penelitian ini dilakukan menggunakan analisis regresi karena penelitian ini ingin mengukur hubungan dua variabel atau lebih yang mempunyai hubungan kausalitas atau sebab akibat (Murniati, et al., 2013). Variabel-variabel ini dapat dibedakan menjadi variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah produk film *anime Mobile Suit*

Gundam 00 dan atribut produk *merchandise* asli Gundam Exia. Sedangkan variabel terikatnya berupa keputusan pembelian *merchandise* asli Gundam Exia.

Analisis pada penelitian ini dijalankan menggunakan program IBM SPSS versi 19 untuk uji regresi. Bentuk hubungan analisis regresi liner dapat dijabarkan dalam fungsi sebagai berikut:

$$Y=a+b_1X_1+b_2X_2$$

dimana:

Y = variabel keputusan pembelian *merchandise* asli Gundam Exia

a = konstanta

b = koefisien regresi

X₁= kualitas produk film *anime Mobile Suit Gundam 00*

X₂= atribut produk *merchandise* asli Gundam Exia

3.3.1. Uji Signifikansi Parameter Individual (Uji – t)

Pengujian ini digunakan untuk mencari tahu signifikansi pengaruh variabel independen secara individual terhadap variabel dependen melalui notasi sebagai berikut (Muniarti, et. al., 2013) :

$$H_0:b_1=0, H_a:b_1\neq 0$$

dimana:

H₀: tidak ada pengaruh positif dan signifikan dari kualitas produk film *anime Mobile Suit Gundam 00* terhadap keputusan pembelian *merchandise* asli Gundam Exia.

H_a: ada pengaruh positif dan signifikan dari kualitas produk film *anime Mobile Suit Gundam 00* terhadap keputusan pembelian *merchandise* asli Gundam Exia.

$H_0: b_2=0, H_a: b_2 \neq 0$

dimana:

H_0 : tidak ada pengaruh positif dan signifikan dari atribut produk *merchandise* asli Gundam Exia terhadap keputusan pembelian *merchandise* asli Gundam Exia.

H_a : ada pengaruh positif dan signifikan dari atribut produk *merchandise* asli Gundam Exia terhadap keputusan pembelian *merchandise* asli Gundam Exia.

Pembacaan uji-t dapat dilakukan dengan cara membandingkan nilai signifikansi (*observed significance level*) dengan tingkat signifikansi yang telah ditetapkan (*actual significance level*) (Muniarti, et. al., 2013). Sehingga:

Jika $\text{sig.} < \alpha_{0.05} \rightarrow H_0$ ditolak

Jika $\text{sig.} \geq \alpha_{0.05} \rightarrow$ Terima H_0

3.3.2. Uji-F

Pengujian ini digunakan untuk menentukan signifikansi pengaruh semua variabel independen secara bersama-sama terhadap variabel dependen melalui notasi sebagai berikut (Muniarti, et. al., 2013) :

$H_0: b_1=b_2=0$

dimana:

H_0 : tidak ada pengaruh positif dan signifikan dari kualitas produk film *anime Mobile Suit Gundam 00* dan atribut produk *merchandise* asli Gundam Exia terhadap keputusan pembelian *merchandise* asli Gundam Exia.

H_a : ada pengaruh positif dan signifikan dari kualitas produk film *anime Mobile Suit Gundam 00* dan atribut produk *merchandise* asli Gundam Exia terhadap keputusan pembelian *merchandise* asli Gundam Exia.

Uji-F dapat dilakukan dengan cara membandingkan nilai F_{hitung} dengan F_{tabel} atau membandingkan nilai signifikansi dengan tingkat signifikansi yang telah ditetapkan (Muniarti, et. al., 2013). Dalam penelitian ini, tingkat signifikansi atau α yang digunakan sebesar 5 persen.

Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ atau $sig. < \alpha_{0,05} \rightarrow H_0$ ditolak

Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ atau $sig. \geq \alpha_{0,05} \rightarrow$ Terima H_0

3.3.3. Analisis Koefisien Determinasi (R^2)

Fungsi analisis koefisien determinasi adalah untuk mengukur seberapa jauh kemampuan yang dimiliki variabel independen dalam menjelaskan variasi variabel dependennya. Nilai koefisien determinasi sendiri antara nol sampai dengan satu. Jika nilainya semakin mendekati nol, berarti variabel independennya hanya mampu menjelaskan variasi variabel dependen dalam jumlah terbatas. Sedangkan jika nilainya semakin mendekati satu, berarti variabel independennya mampu memberikan hampir semua informasi yang dibutuhkan untuk memprediksi variasi variabel dependen (Ersa, 2013). Fungsi analisis ini dijalankan menggunakan program IBM SPSS versi 19.

Kelemahan yang dimiliki jika menggunakan analisis koefisien determinasi ialah munculnya bias terhadap jumlah variabel independen yang dimasukkan kedalam model, karena setiap tambahan variabel independen pasti akan meningkatkan nilai R^2 -nya. Akan lebih baik jika menggunakan nilai *Adjusted* R^2 karena nilainya dapat berubah naik atau turun sesuai jumlah variabel independen yang ditambahkan kedalam model (Muniarti, et. al., 2013).