

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Obyek dan Lokasi Penelitian

Obyek penelitian ini adalah mahasiswa FEB Universitas Katolik Soegijapranata. Lokasi penelitian ini adalah pada Universitas Katolik Soegijapranata Semarang walaupun pengambilan data dilakukan dengan kuesioner melalui Google Form. Mahasiswa adalah salah satu pasar pengguna internet terbesar di Indonesia dengan penetrasi mencapai 92,1% dari semua mahasiswa merupakan pengguna internet aktif (Hasil Survey Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), 2018).

3.2. Populasi dan Sampel

Populasi adalah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2013). Populasi merupakan keseluruhan unsur yang memiliki ciri dan karakteristik yang sama. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh mahasiswa FEB Universitas Katolik Soegijapranata jurusan manajemen.

Populasi dalam penelitian ini memiliki jumlah yang tidak diketahui secara pasti oleh peneliti, sehingga digunakan rumus Lemeshow untuk penentuan jumlah sampel penelitian (Sugiyono, 2013).

$$\left[\frac{Z^{\frac{1}{2}}(\alpha)}{e} \right]^2$$

Dimana :

$Z^{1/2}$ = Nilai dari tabel distribusi normal sampel

α = 0,05

e = error of estimate (0,2)

Berdasarkan rumus di atas sampel dapat dihitung sebagai berikut :

$$\left[\frac{1,96}{0,2} \right]^2$$

$n = 98,04$ dibulatkan 98

Dari perhitungan di atas, jumlah sampel yang perlu didapatkan untuk penelitian adalah sebanyak minimal 98 orang mahasiswa FEB Universitas Katolik Soegijapranata jurusan manajemen yang bermain game online.

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2013). Pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan teknik pengambilan sampel yaitu *purposive sampling*, yang merupakan pengambilan sampel dengan kriteria tertentu sesuai dengan tujuan penelitian yaitu

1. Mahasiswa FEB Universitas Katolik Soegijapranata jurusan manajemen yang bermain game melalui media *online gaming platform* Steam (Pengguna Steam). Pemilihan mahasiswa jurusan manajemen adalah karena berdasarkan observasi dari peneliti, cukup banyak mahasiswa jurusan manajemen yang memainkan game online.

2. Mahasiswa FEB Universitas Katolik Soegijapranata jurusan manajemen yang pernah dan masih memainkan game online di PC (*personal computer*) / *Laptop* karena Steam hanya dapat digunakan pada PC dan laptop.

3.3. Jenis dan Sumber Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer. Data primer adalah data yang dikumpulkan secara langsung dari obyek penelitian (Ferdinand, 2014). Data primer yang didapatkan adalah data jawaban responden terhadap variabel gaya hidup para gamer, persepsi para gamer dan keputusan penggunaan Steam sebagai *online gaming platform*. Sumber data primer berasal dari kuesioner yang dilakukan pada responden, yaitu mahasiswa FEB Universitas Katolik Soegijapranata jurusan manajemen.

3.4. Metode Pengumpulan Data

Teknik atau metode pengumpulan data dilakukan dengan kuesioner. Kuesioner adalah teknik pengumpulan data dengan melalui beberapa pertanyaan yang diajukan atau diberikan kepada responden dalam bentuk angket (Sugiyono, 2013). Responden akan diberikan daftar pertanyaan yang berkaitan dengan data – data yang diperlukan dalam penelitian ini melalui Google Form. Kuesioner akan diberikan dengan menggunakan skala Likert yaitu skala 1-5. Dalam penelitian ini penyebaran kuesioner dilakukan kepada mahasiswa FEB Universitas Katolik Soegijapranata jurusan manajemen dengan menggunakan Google Form yang

dikirimkan melalui whatsapp group berbagai komunitas mahasiswa FEB Universitas Katolik Soegijapranata.

3.5. Uji Instrumen

Uji instrumen pada penelitian ini dilakukan secara try out terpakai, yang berarti hasil dari jawaban seluruh responden (98 orang) akan diukur validitas dan reliabilitasnya dan sekaligus digunakan sebagai analisis hasil penelitian. Jika didapatkan ada item yang tidak valid, maka langkah yang akan dilakukan adalah melakukan penyebaran kuesioner kembali.

3.5.1 Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk mengukur sah atau tidaknya suatu kuesioner. Suatu kuesioner dikatakan valid atau sah jika pertanyaan pada kuesioner mampu mengungkapkan sesuatu yang akan diukur oleh kuesioner tersebut. Uji validitas dilakukan dengan *product moment*, kuesioner dikatakan valid jika nilai korelasi (r hitung) $>$ r tabel. (Ghozali, 2011). Berdasarkan Tabel 3.1 di bawah ini terlihat nilai r hitung pada tiap item pernyataan pada masing-masing variabel lebih besar dari pada nilai r tabel. Kesimpulannya bahwa item pernyataan dalam penelitian ini adalah valid.

Tabel 3.1
Uji Validitas

Indikator	r tabel	r hitung	Ket.
Gaya hidup para gamer			
x1.1	0,1671	0,806	Valid
x1.2	0,1671	0,866	Valid
x1.3	0,1671	0,859	Valid
x1.4	0,1671	0,755	Valid
x1.5	0,1671	0,881	Valid
x1.6	0,1671	0,855	Valid

Indikator	r tabel	r hitung	Ket.
x1.7	0,1671	0,887	Valid
x1.8	0,1671	0,529	Valid
x1.9	0,1671	0,815	Valid
x1.10	0,1671	0,868	Valid
x1.11	0,1671	0,727	Valid
x1.12	0,1671	0,438	Valid
x1.13	0,1671	0,775	Valid
x1.14	0,1671	0,753	Valid
x1.15	0,1671	0,491	Valid
x1.16	0,1671	0,691	Valid
Persepsi para gamer			
x2.1	0,1671	0,650	Valid
x2.2	0,1671	0,675	Valid
x2.3	0,1671	0,788	Valid
Keputusan pembelian			
y1	0,1671	0,660	Valid
y2	0,1671	0,730	Valid
y3	0,1671	0,859	Valid
y4	0,1671	0,686	Valid
y5	0,1671	0,683	Valid

Sumber: data primer yang diolah, 2021

3.5.2 Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah alat untuk mengukur kehandalan suatu kuesioner yang merupakan indikator dari variabel atau konstruk. Suatu kuesioner dikatakan reliabel atau handal jika jawaban seseorang terhadap pertanyaan adalah konsisten atau stabil. Suatu kuesioner dikatakan reliabel atau handal jika nilai Cronbach Alpha (α) $\geq 0,6$. (Ghozali, 2011).

Tabel 3.2
Uji Reliabilitas

No	Indikator	Nilai Alpha	Nilai Standarisasi	Ket.
1	Gaya hidup para gamer	0,959	0,600	Reliabel
2	Persepsi para gamer	0,791	0,600	Reliabel
3	Keputusan pembelian	0,877	0,600	Reliabel

Sumber: data primer yang diolah, 2021

Berdasarkan tabel tersebut di atas dapat diketahui bahwa masing-masing variabel memiliki nilai alpha melebihi nilai standarisasi yaitu sebesar 0,6 sehingga semua variabel reliabel

3.6. Alat Analisis

Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan analisis kuantitatif dengan metode analisis regresi berganda. Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut :

3.6.1 Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif digunakan sebagai alat analisis untuk rumusan masalah 1, 2 dan 3 yaitu untuk mendeskripsikan gaya hidup para gamer yang menggunakan Steam sebagai *online gaming platform*, persepsi para gamer terhadap Steam sebagai *online gaming platform* dan keputusan penggunaan Steam sebagai *online gaming platform*.

1. Mentabulasikan hasil jawaban kuesioner

Tabulasi hasil jawaban kuesioner dilakukan dengan mengkategorikan jawaban sesuai dengan skala pengukuran dengan melakukan scoring. *Scoring* yaitu mengubah data yang bersifat kualitatif ke dalam bentuk kuantitatif. Dalam penentuan skor ini digunakan skala Likert dengan lima kategori penilaian, yaitu:

- a. Nilai 1 adalah sangat tidak setuju
- b. Nilai 2 adalah tidak setuju
- c. Nilai 3 adalah netral
- d. Nilai 4 adalah setuju

e. Nilai 5 adalah sangat setuju

2. Menghitung *Scoring*

Untuk melakukan analisis deskripsi variabel, maka dilakukan pembobotan dengan kriteria *scoring* seperti berikut (Ferdinand, 2014):

$$\text{Nilai Indeks} = ((F1 \times 1) + (F2 \times 2) + (F3 \times 3) + (F4 \times 4) + (F5 \times 5)) / n$$

$$\text{Jumlah kelas} = k = 3$$

$$\text{Nilai Indeks Skor Maksimal} = \text{Skor } 5$$

$$\text{Nilai Indeks Skor Minimal} = \text{Skor } 1$$

$$\begin{aligned} \text{interval} &= \frac{\text{Max} - \text{Min}}{k} \\ &= \frac{5 - 1}{3} = 1,33 \end{aligned}$$

Bobot nilai indeks:

- a. 1 – 2,33 : Rendah
- b. 2,331 – 3,661 : Sedang
- c. 3,662 – 5 : Tinggi

- 3. Menghitung bobot jawaban masing-masing pertanyaan
- 4. Mendeskripsikan jawaban responden atas pertanyaan yang diberikan sesuai dengan bobot nilai indeks.

Tabel 3.3
Contoh Tabel Analisa Deskriptif
 Tanggapan Responden atas Variabel Gaya Hidup Gamer

No.	Ket	STS (1)		TS (2)		N (3)		S (4)		SS (5)		Total Skor	Rata – Rata	Kategori
		F	S	F	S	F	S	F	S	F	S			
1	X1													
2	X2													
3	X3													
4	X4													

5	X5																		
---	----	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

3.6.2. Analisis Regresi Linier Berganda

Analisis regresi yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis regresi linier berganda. Model regresi yang digunakan untuk melihat faktor yang mempengaruhi keputusan penggunaan Steam sebagai *online gaming platform*. Persamaan regresi linier berganda adalah sebagai berikut :

$$Y = a + b_1X_1 + b_2X_2 + e$$

Keterangan:

Y : keputusan penggunaan Steam sebagai *online gaming platform*

X₁ : gaya hidup para gamer

X₂ : persepsi para gamer terhadap kualitas Steam

a : Konstanta

b : Koefisien Regresi

e : Error

3.6.3. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis 1 dan 2 atau jawaban untuk rumusan masalah 4 dan 5 dilakukan dengan uji statistik t. Uji statistik t pada dasarnya menunjukkan apakah terdapat pengaruh satu variabel independen secara individual menerangkan variasi variabel dependen (Ghozali, 2011). Hipotesis statistik dalam penelitian ini adalah:

1. H₀₁ : variabel gaya hidup para gamer tidak berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan Steam sebagai *online gaming platform*

H_{a1} : variabel gaya hidup para gamer berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan Steam sebagai *online gaming platform*

2. H_{o2} : variabel persepsi para gamer terhadap kualitas Steam tidak berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan Steam sebagai *online gaming platform*

H_{a2} : variabel persepsi para gamer terhadap kualitas Steam berpengaruh signifikan positif dan terhadap keputusan penggunaan Steam sebagai *online gaming platform*

Kriteria penerimaan hipotesis :

- a. Jika signifikansi $\geq 0,05$, berarti tidak ada pengaruh yang signifikan antara variabel independen secara individu terhadap variabel dependen (H₀ diterima).
- b. Jika signifikansi $< 0,05$, berarti ada pengaruh yang signifikan antara variabel independen secara individu terhadap variabel dependen (H_a diterima).

3.6.4 Uji F

Untuk menganalisis hipotesis 3 maka digunakan uji F. Uji *goodness of fit* (Uji F) digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel independen secara bersama-sama terhadap variabel dependen (Ghozali, 2011). Hipotesis statistic dalam penelitian ini adalah :

Kriteria hipotesis :

- Jika signifikansi $\geq 0,05$, berarti variabel gaya hidup para gamer dan persepsi para gamer terhadap kualitas Steam secara bersama-sama tidak berpengaruh terhadap keputusan penggunaan Steam sebagai *online gaming platform*.
- Jika signifikansi $< 0,05$, berarti variabel gaya hidup para gamer dan persepsi para gamer terhadap kualitas Steam secara bersama-sama berpengaruh terhadap keputusan penggunaan Steam sebagai *online gaming platform*.

3.6.5 Analisis Koefisien Determinasi (R^2)

Dituliskan (Ghozali, 2011) untuk mengukur sejauh apa kemampuan model dalam menerangkan variasi variabel terikat merupakan inti koefisien determinasi (R^2). antara nol (0) dan satu (1) adalah nilai Koefisien Determinasi. Kelemahan yang mendasar dalam penggunaan koefisien determinasi adalah jumlah variabel bebas yang dimasukkan ke dalam model, dimana setiap tambahan satu variabel bebas, maka R^2 pasti akan meningkat tidak peduli apakah variabel tersebut akan berpengaruh secara signifikan terhadap variabel terikat atau tidak. Oleh karena itu, dianjurkan untuk menggunakan nilai *Adjusted* R^2 pada saat mengevaluasi mana model regresi yang terbaik. Tidak seperti R^2 , nilai *Adjusted* R^2 dapat naik atau turun apabila satu variabel independen ditambahkan kedalam model.