

**PENGARUH *ELECTRONIC WORD OF MOUTH* TERHADAP
PEMBELIAN IMPULSIF *GUNDAM PLASTIC MODEL* DI KOTA
SEMARANG MASA PANDEMI COVID-19**



Disusun oleh :

Arif Widi Nugroho
18.M1.0108

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS HUKUM DAN KOMUNIKASI
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA
SEMARANG
2022**

**PENGARUH *ELECTRONIC WORD OF MOUTH* TERHADAP
PEMBELIAN IMPULSIF *GUNDAM PLASTIC MODEL* DI KOTA
SEMARANG MASA PANDEMI COVID-19**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Hukum dan Komunikasi guna memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana strata S-1 dalam Ilmu Komunikasi



Disusun oleh :

Arif Widi Nugroho
18.M1.0108

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS HUKUM DAN KOMUNIKASI
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA
SEMARANG
2022**

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi dengan judul:

Pengaruh *Electronic Word-of-Mouth* Terhadap Pembelian Impulsif *Gundam Plastic Model* di Kota Semarang Masa Pandemi COVID-19

ini tidak memuat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar keserjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak memuat karya dan/atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dipergunakan sebagai acuan dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila di kemudian hari ternyata terbukti bahwa skripsi ini sebagian atau keseluruhannya merupakan hasil plagiasi, maka saya bertanggung jawab dan bersedia untuk dibatalkan dengan segala akibat hukumnya sesuai dengan peraturan yang berlaku pada Universitas Katolik Soegijapranata dan/atau peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Semarang, 31 Oktober 2022



(Arif Widi Nugroho)

LEMBAR PENGESAHAN

Judul Skripsi:

Pengaruh *Electronic Word-of-Mouth* Terhadap Pembelian Impulsif *Gundam Plastic Model* di Kota Semarang Masa Pandemi COVID-19

Disusun oleh :

Nama : Arif Widi Nugroho

NIM : 18.M1.0108

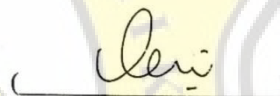
Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal : 2 November 2022

Dosen Penguji :

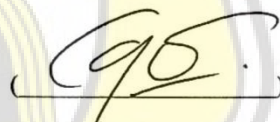
1 Abraham Wahyu, N., S.I.Kom., M.A.



2 B. Lenny Setyowati, S.S., M.I.Kom.



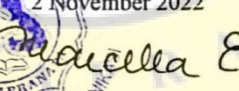
3 Emanuela Agra, S.I.Kom., M.A.



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar sarjana Strata I Ilmu Komunikasi

Pada tanggal :
2 November 2022




Dr. Marcella Elwina Simandjuntak, SH. CN. M.Hum
Dekan Fakultas Hukum dan Komunikasi
Universitas Katolik Soegijapranata
Semarang

**HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK
KEPENTINGAN AKADEMIS**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Arif Widi Nugroho
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Fakultas : Hukum dan Komunikasi
Jenis Karya : Laporan Ilmiah

Menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Katolik Soegijapranata Semarang Hak Bebas Royalti Noneklusif atas karya ilmiah yang berjudul "**Pengaruh *Electronic Word-of-Mouth Terhadap Pembelian Impulsif Gundam Plastic Model di Kota Semarang Masa Pandemi COVID-19***" beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneklusif ini Universitas Katolik Soegijapranata berhak menyimpan, mengalihkan media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir ini selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Semarang, 2 November 2022

Yang menyatakan

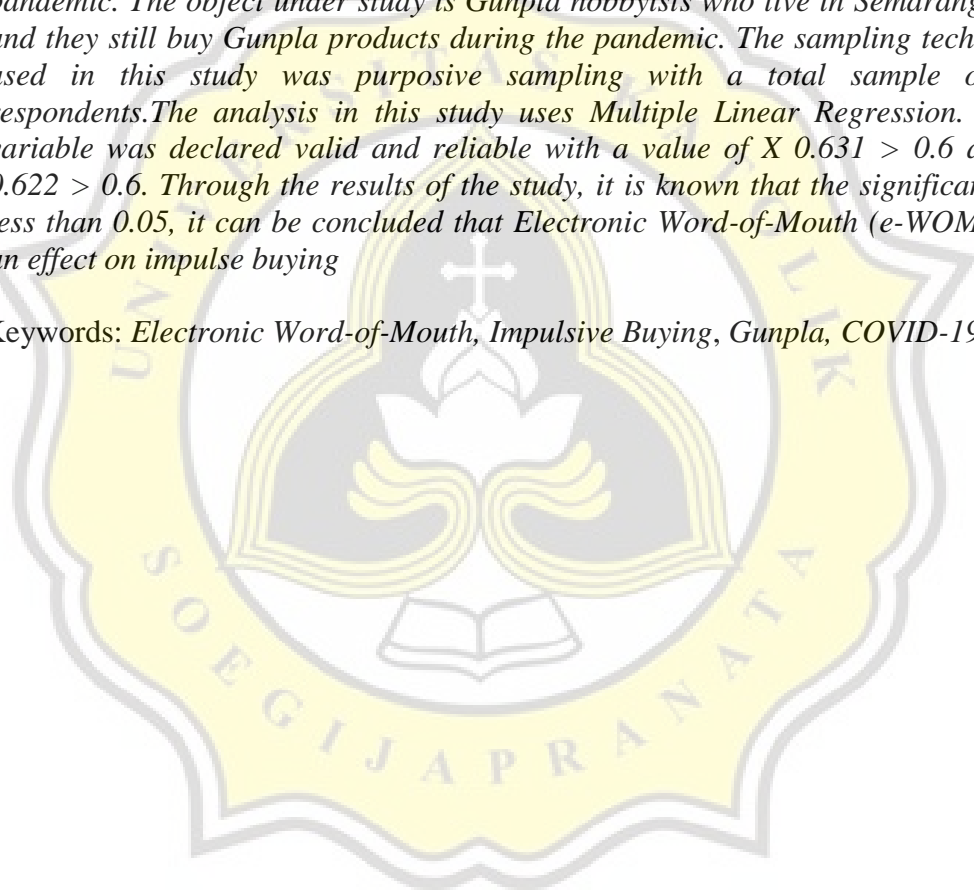


Arif Widi Nugroho

ABSTRACT

The Coronavirus Disease 19 (COVID-19) pandemic has limited people's activities so that many aspects of people's lives have shifted to the network and are carried out at home. However, due to the Coronavirus Disease 19 (COVID-19) pandemic, the purchase of Gundam Plastic Model (Gunpla) is still ongoing and there has even been an impulsive buying of Gunpla products. This is indicated by data related to the phenomenon of impulsive buying of Gunpla products during the pandemic, especially in Semarang City. This study will look at the effect of Electronic Word-of-Mouth (e-WOM) on the impulsive buying of Gundam Plastic Models that occurred in Semarang City during the COVID-19 pandemic. The object under study is Gunpla hobbyists who live in Semarang City and they still buy Gunpla products during the pandemic. The sampling technique used in this study was purposive sampling with a total sample of 91 respondents. The analysis in this study uses Multiple Linear Regression. Each variable was declared valid and reliable with a value of X $0.631 > 0.6$ and Y $0.622 > 0.6$. Through the results of the study, it is known that the significance is less than 0.05, it can be concluded that Electronic Word-of-Mouth (e-WOM) has an effect on impulse buying

Keywords: *Electronic Word-of-Mouth, Impulsive Buying, Gunpla, COVID-19*



ABSTRAK

Pandemi *Coronavirus Disease 19 (COVID-19)* telah membatasi kegiatan masyarakat sehingga banyak aspek kehidupan masyarakat beralih ke dalam jaringan dan dilakukan di rumah. Namun pandemi *Coronavirus Disease 19 (COVID-19)* sedang berlangsung, pembelian *Gundam Plastic Model (Gunpla)* tetap berlangsung bahkan sempat terjadi pembelian impulsif terhadap produk *Gunpla*. Hal ini ditandai dengan data terkait fenomena pembelian impulsif produk *Gunpla* semasa pandemi khususnya di Kota Semarang. Penelitian ini akan melihat pengaruh *Electronic Word-of-Mouth (e-WOM)* terhadap pembelian impulsif *Gundam Plastic Model* yang terjadi di Kota Semarang masa pandemi COVID-19. Objek yang diteliti adalah pelaku hobi *Gunpla* berdomisili di Kota Semarang dan masih melakukan pembelian produk *Gunpla* selama pandemi. Teknik penarikan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *purposive sampling* dengan jumlah sampel 91 responden. Analisis dalam penelitian ini menggunakan Regresi Linier Berganda. Setiap variabel dinyatakan valid dan reliabel dengan nilai X $0,631 > 0,6$ dan Y $0,622 > 0,6$. Melalui hasil penelitian diketahui bahwa signifikansi kurang dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa *Electronic Word-of-Mouth (e-WOM)* berpengaruh terhadap pembelian impulsif.

Kata Kunci: *Electronic Word-of-Mouth*, Pembelian Impulsif, *Gunpla*, *COVID-19*

KATA PENGANTAR

Puji syukur selesainya skripsi dengan judul “PENGARUH *ELECTRONIC WORD OF MOUTH* TERHADAP PEMBELIAN IMPULSIF *GUNDAM PLASTIC MODEL* DI KOTA SEMARANG MASA PANDEMI COVID-19”.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini dapat selesai atas dukungan dan bantuan oleh banyak pihak yang penulis sepantasnya dengan penuh hormat ucapkan terimakasih kepada:

1. Tuhan Yesus Kristus atas berkat dan hikmat selama proses penelitian ini dan senantiasa menyertai peneliti dalam menyelesaikan studi Ilmu Komunikasi di Universitas Katolik Soegijapranata Semarang.
2. Dosen pembimbing pertama yaitu Bapak Abraham Wahyu, N., S.I.Kom., M.A. dan Ibu B. Lenny Setyowati, S.S., M.I.Kom. selaku dosen pembimbing kedua yang senantiasa memberikan banyak arahan dan menolong peneliti dalam proses pembuatan tugas akhir ini.
3. Ibu Emanuela Agra S.K.D.,S.I.Kom.,M.A selaku dosen penguji yang telah memberikan arahan dalam memperbaiki laporan tugas akhir serta bersedia untuk menguji tugas akhir ini.
4. Bapak H. Hermawan Pancasiwi, BA., Drs., M.Si. yang telah dengan ramah menyambut peneliti untuk menempuh studi di Program Studi Ilmu Komunikasi sehingga peneliti tidak putus studi pada tahun 2018 dan dapat menyelesaikan studi sebagai mahasiswa Universitas Katolik Soegijapranata.

5. Bapak Ignatius Supriyanto M.S. Agr. yang telah banyak memberikan dukungan moral kepada peneliti serta menguatkan peneliti secara rohani untuk meneruskan studi dengan baik
6. Bapak Bambang Tri Hartono dan Ibu Sri Endah Mudrini selaku orang tua yang telah memberi dukungan finansial dan moral serta menyertai penulis dalam menyelesaikan studi di Program Studi Ilmu Komunikasi dan dukungan selama masih menjalani studi di Program Studi Akuntansi Unika Soegijapranata.
7. Yoshua Liberty Filio selaku sepupu peneliti yang telah membimbing tata bahasa penulisan serta dukungan moral selama menyelesaikan tugas akhir.
8. Teman-teman tim belajar kelompok dan mengerjakan skripsi bersama antara lain Joshua Chandra (Gocik), Zahra Mir'atun (Rara), Rosaria Novi (Ocak), dan Yesaya Agung yang selalu bersedia untuk saling mendukung dalam proses pembuatan tugas akhir dan menjadi semangat bagi peneliti untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
9. Rosaria (Ocak) dan Yusvina Yuwono sebagai sahabat peneliti yang sudah menyediakan banyak waktu bagi peneliti berkeluh kesah dan bercerita untuk menghilangkan stres selama masa perkuliahan.
10. Toko Unicorn Toys khususnya Decky Chandra, Novrizal Azwi, Dwi Tan, Agustinus Benny, dan Bagaskara yang telah bersedia untuk mendukung penelitian ini melalui data pendukung serta menyediakan tempat bagi peneliti untuk menghilangkan stres.
11. Teman-teman komunitas *Builder Gundam* Semarang (B.U.G.S.) khususnya Axel Sakti Yulistiantoro, Ryan Tito, Ryan Setiawan, Daniel Andika, dan

Jaguar Bratasena yang telah banyak menolong saat proses penyebaran kuesioner serta menyiarkan kepada pelaku hobi *Gunpla* yang lain.

12. Santika Andriyani, Vrisko Vernandi, Tan Erin, dan Vania Clarissa yang telah bersedia berdiskusi dengan peneliti mengenai tugas akhir kuantitatif.

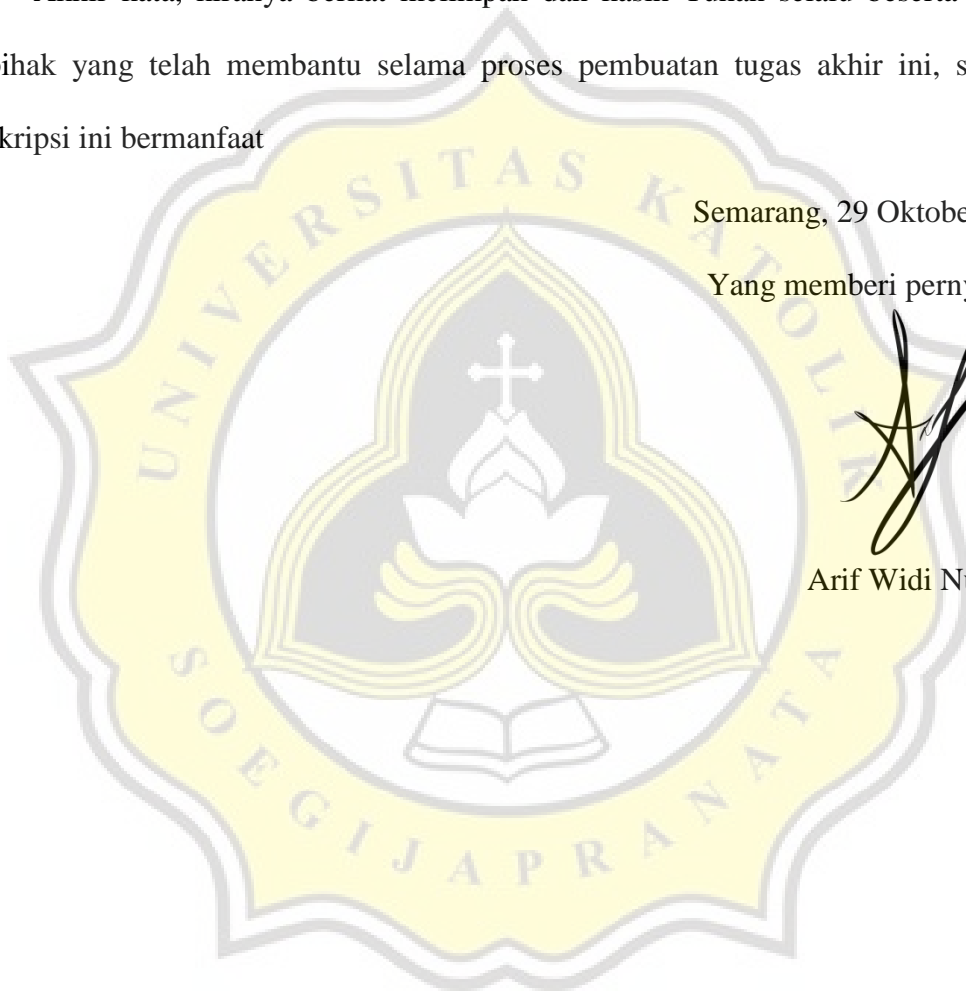
Akhir kata, kiranya berkat melimpah dan kasih Tuhan selalu beserta semua pihak yang telah membantu selama proses pembuatan tugas akhir ini, semoga skripsi ini bermanfaat

Semarang, 29 Oktober 2021

Yang memberi pernyataan,



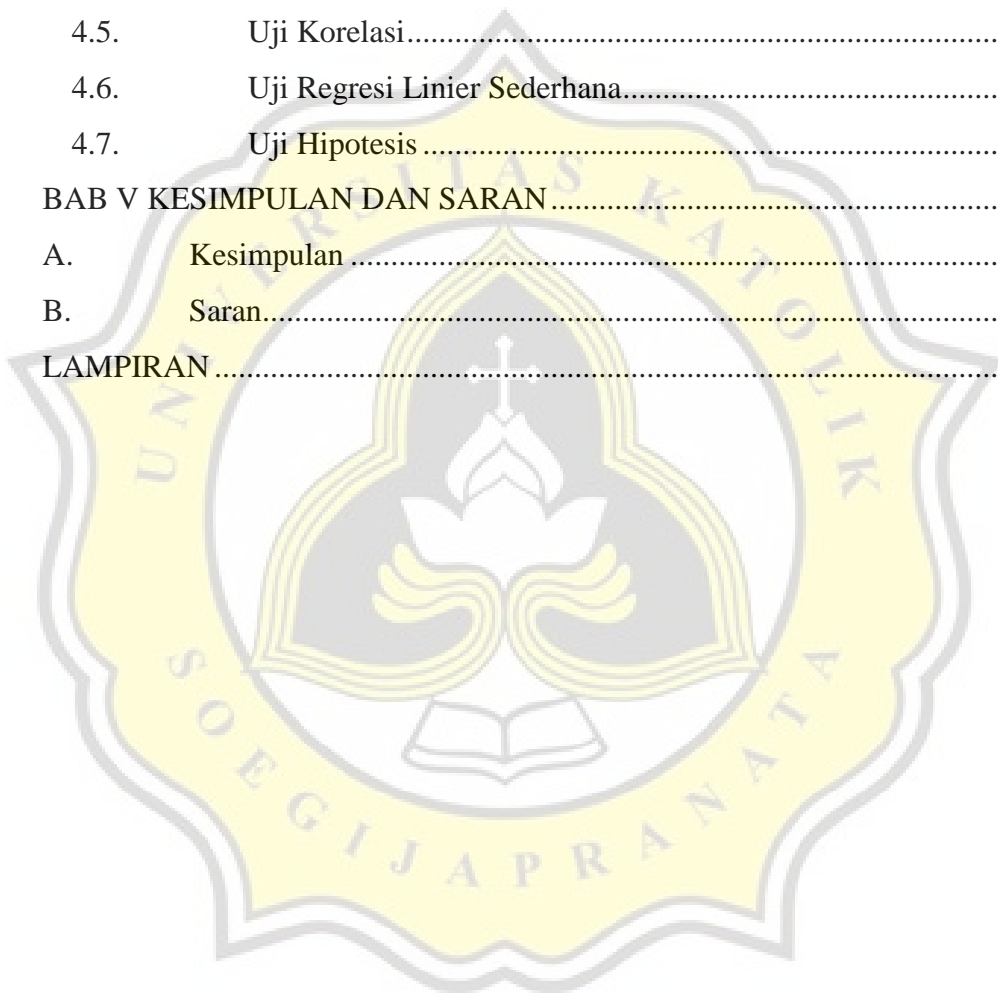
Arif Widi Nugroho



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	1
LEMBAR PENGESAHAN.....	Error! Bookmark not defined.
<i>ABSTRACT</i>	6
ABSTRAK	7
KATA PENGANTAR.....	8
DAFTAR TABEL	13
DAFTAR GAMBAR	14
DAFTAR LAMPIRAN	15
BAB I PENDAHULUAN	16
1.1. Latar Belakang.....	16
1.2. Rumusan Masalah.....	24
1.3. Tujuan Penelitian.....	24
1.4. Manfaat Penelitian.....	24
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	26
2.1. Penelitian Terdahulu.....	26
2.2. Tinjauan Pustaka.....	29
BAB III METODE PENELITIAN.....	34
3.1. Kerangka Berpikir.....	34
3.2. Jenis Penelitian.....	34
3.3. Variabel Penelitian.....	35
3.4. Jenis Data.....	35
3.5. Teknik Pengumpulan Data	36
3.6. Populasi dan Sampel.....	37
3.7. Metode Analisis Data	38
3.8. Pengujian Hipotesis	38
3.9. Uji Normalitas	39
3.10. Uji Validitas dan Reliabilitas.....	39
3.11. Uji Korelasi.....	40
3.12. Operasional Konsep.....	40

3.13.	Skala Likert.....	42
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		43
4.1.	Analisis Data Responden.....	43
4.2.	Analisis Jawaban Responden.....	44
4.3.	Uji Validitas dan Reliabilitas.....	59
4.4.	Uji Normalitas Data.....	60
4.5.	Uji Korelasi.....	61
4.6.	Uji Regresi Linier Sederhana.....	61
4.7.	Uji Hipotesis	62
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		63
A.	Kesimpulan	63
B.	Saran.....	64
LAMPIRAN		68



DAFTAR TABEL

Tabel 1. Perbandingan Frekuensi Unggahan Grup Model Kit di Indonesia	18
Tabel 2.1. Penelitian Terdahulu	26
Tabel 3.1. Operasionalisasi Variabel X.....	40
Tabel 3.2. Operasional Variabel Y.....	41
Tabel 4.1. Electronic Word-of-Mouth (X)	44
Tabel 4.2. Pembelian Impulsif (Y).....	52
Tabel 4.3. Hasil Pengujian Validitas	59
Tabel 4.4. Hasil Uji Reliabilitas	60
Tabel 4.5. Hasil Uji Normalitas Data	60
Tabel 4.6. Hasil Uji Korelasi.....	61
Tabel 4.7 Hasil Uji Regresi Linier	62
Tabel 4.8. Tabel <i>Model Summary</i>	62
Tabel 4.9. Hasil Uji Hipotesis	63

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Peta Distributor Lokal <i>Gunpla</i> di Indonesia	17
Gambar 1.2. Contoh interaksi E-WOM Komunitas <i>Gunpla</i> di <i>Facebook</i>	19
Gambar 1.3. Contoh Unggahan Grup Non- <i>Gunpla</i>	20
Gambar 1.4. Antrean Konsumen di Toko Gundam Base	21
Gambar 4.1. <i>Pie Chart</i> data responden	43
Gambar 4.2. Item X1 Variabel X	45
Gambar 4.3. Item X2 Variabel X	46
Gambar 4.4. Item X3 Variabel X	47
Gambar 4.5. Item X4 Variabel X	47
Gambar 4.6. Item X5 Variabel X	48
Gambar 4.7. Item X6 Variabel X	49
Gambar 4.8. Item X7 Variabel X	49
Gambar 4.9. Item X8 Variabel X	50
Gambar 4.10. Item X9 Variabel X	51
Gambar 4.11. Item Y1 Variabel Y	53
Gambar 4.12. Item Y2 Variabel Y	53
Gambar 4.13. Item Y3 Variabel Y	54
Gambar 4.14. Item Y4 Variabel Y	55
Gambar 4.15. Item Y5 Variabel Y	55
Gambar 4.17. Item Y6 Variabel Y	56
Gambar 4.18. Item Y7 Variabel Y	57

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN	68
A. Lampiran 1. Tatakala Penelitian	68
B. Lampiran Pertanyaan Kuesioner	69
C. Lampiran Distribusi Nilai t Tabel	72
D. Lampiran Distribusi Nilai r Tabel	75
E. Lampiran Jawaban Responden Variabel X	77
F. Lampiran Jawaban Responden Variabel Y	81

