

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Tempat dan Waktu Penelitian

Dalam penelitian mengenai pengaruh *word of mouth game mobile legends* terhadap keputusan menggunakan aplikasi, penelitian ini dilakukan melalui *survey* pengguna *game mobile legends* pada *followers* Instagram @evosesports. Pengambilan data dilakukan dengan membagikan kuesioner kepada responden yang merupakan *followers* Instagram @evosesports. Adapun waktu penelitian ini dilaksanakan pada bulan Februari 2021 sampai dengan bulan Agustus 2021.

3.2 Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Menurut Sugiyono (2012:8) penelitian kuantitatif adalah metode yang berlandaskan positivis, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Dalam pendekatan kuantitatif peneliti bisa mendapatkan data yang akurat, dengan berdasarkan fenomena yang empiris serta dapat diukur, dan metode ini juga cocok digunakan untuk mendapatkan informasi yang luas dengan menggunakan sampel yang di ambil dari populasi.

3.3 Metode Penelitian

Metode Penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu dengan Survei. Menurut Kriyantono (2016:59) Survei adalah metode riset dengan menggunakan kuesioner sebagai instrumen pengumpulan datanya. Tujuannya untuk memperoleh informasi tentang sejumlah responden yang dianggap mewakili populasi tertentu. Penelitian ini menjelaskan mengenai pengaruh antar variabel (X) Pengaruh *word of mouth* terhadap Variabel (Y) Keputusan menggunakan aplikasi *game mobile legends* pada *followers* Instagram @evosesports.

3.4 Variabel dan Definisi Operasional Variabel

Penelitian ini menggunakan dua variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas adalah variabel yang diduga sebagai penyebab atau pendahulu dari variabel lainnya, dalam hal ini adalah *word of mouth*. Sedangkan variabel terikat adalah variabel yang diduga sebagai akibat atau yang dipengaruhi oleh variabel yang mendahuluinya, dalam penelitian ini adalah Keputusan menggunakan aplikasi.

Dari operasional variabel diatas, diperlukan indikator - indikator dari masing - masing variabel yang memungkinkan untuk diuji, berikut ini adalah dimensi dan indikator dari masing-masing variabel.

Tabel 3.1
Definisi Operasional dan Pengukuran Variabel

No.	Variabel	Dimensi	Indikator
1.	<i>Word of Mouth</i> (X) Sernovitz (2012:19)	Pembicara	1. Memberikan informasi yang dapat dipercaya
		Topik	1. Menceritakan pengalaman menarik terhadap produk yang digunakan atau konsumsi 2. Merekomendasikan produk atau jasa kepada orang lain
		Alat	1. Memperlihatkan informasi <i>game</i> melalui aplikasi atau Instagram
		Partisipasi	1. Membantu dalam melakukan tanya jawab dalam menguatkan informasi
		Pengawasan	1. Memberikan ruang saran kepada konsumen 2. Mempelajari masukan dari konsumen
	Keputusan Pembelian (Y) Kotler dan Amstrong (2016:176)	Pengenalan masalah	1. Mengenali kebutuhan atau masalah, merupakan tahap awal dalam keputusan

			<ul style="list-style-type: none"> membeli 2. Adanya rangsangan internal yaitu kebutuhan yang didapat dari rasa ingin tahu. 3. Adanya rangsangan eksternal yaitu kebutuhan yang didapat dari melihat iklan, promosi atau diskon
		Pencarian informasi	<ul style="list-style-type: none"> 1. Konsumen yang tergerak oleh stimulus akan berusaha mencari lebih banyak informasi yang terlibat dalam pencarian akan kebutuhan. 2. Konsumen mulai aktif mencari informasi dengan intens
		Evaluasi alternatif	<ul style="list-style-type: none"> 1. Konsumen melakukan evaluasi sebelum membeli 2. Konsumen berusaha memenuhi kebutuhan. 3. Konsumen mencari manfaat tertentu dari solusi produk. 4. Konsumen memandang masing-masing produk sebagai sekumpulan atribut dengan kemampuan yang berbeda-beda dalam memberikan manfaat untuk memuaskan kebutuhan
		Keputusan pembelian	<ul style="list-style-type: none"> 1. Memutuskan membeli produk tertentu untuk memenuhi kebutuhan. 2. Konsumen dapat mengambil sub-keputusan yaitu merek, dealer, kuantitas, waktu dan metode.
		Perilaku pasca pembelian	<ul style="list-style-type: none"> 1. Kepuasan atau ketidakpuasan pembeli dengan produk.

			2. Keinginan konsumen untuk melakukan pembelian berulang. 3. Keinginan konsumen untuk merekomendasikan ke orang lain.
--	--	--	--

3.5 Populasi dan Sampel

3.5.1 Populasi

Menurut Bungin (2011:141) populasi penelitian merupakan keseluruhan dari objek penelitian yang dapat berupa manusia, hewan, tumbuh-tumbuhan, udara, gejala, nilai, peristiwa, sikap hidup, dan sebagainya, sehingga objek-objek ini dapat menjadi sumber data penelitian. Jadi populasi bukan hanya orang, tetapi juga objek dan benda alam yang lain, serta populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada subjek atau objek yang diteliti. Populasi dalam penelitian ini adalah pada *followers* Instagram @evosesports yang telah sesuai dengan kriteria ada sebanyak 5.008 *followers* yang diakses pada Juli 2021.

Adapun kriteria-kriteria sebagai berikut :

1. Mengetahui aplikasi *game Mobile Legends*
2. Telah mengikuti akun Instagram @evosesports
3. Telah mengunduh aplikasi *game Mobile Legends*
4. Telah memberikan *like* pada postingan dalam akun Instagram @evoseports pada tanggal 6 Juli 2021

3.5.2 Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. 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. Apa yang dipelajari dari sampel itu, kesimpulannya akan dapat diberlakukan untuk populasi. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul representatif atau mewakili

(Sugiyono, 2015:118).

Teknik pengambilan sampel yang dipakai dalam penelitian ini adalah teknik *simple random sampling*. Menurut Sugiyono (2017:82) Teknik *simple random sampling* adalah teknik yang sederhana karena pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa melihat dan memperhatikan kesamaan atau starata yang ada dalam populasi. Cara ini digunakan apabila anggota populasi dianggap homogen.

Alasan penelitian ini menggunakan *probability sampling* karena teknik ini memberikan kesempatan yang sama pada populasi untuk dijadikan sampel. Syarat untuk dapat dilakukan teknik sampel *random sampling* adalah anggota populasi tidak memiliki strata sehingga alternative homogeny dan adanya kerangka sampel yaitu merupakan daftar elemen – elemen populasi yang dijadikan dasar untuk pengambilan sampel.

Pertimbangan sampel yang akan dijadikan responden yaitu *followers* aktif dari akun Instagram @evosesports, dengan kriteria yang telah ditentukan oleh peneliti yaitu, Mengetahui aplikasi *game Mobile Legends*, berjenis kelamin Laki – laki atau perempuan, telah mengikuti akun Instagram @evosesports, telah mengunduh aplikasi *game Mobile Legends*, telah memberikan *like* pada postingan dalam akun Instagram @evoseports.

Pada penelitian ini untuk menentukan jumlah sampel yang akan dijadikan responden, peneliti menggunakan rumus Slovin dengan presisi 10%, yaitu sebagai berikut:

Keterangan:

n = Jumlah sampel yang akan diambil

N = Jumlah populasi

e = Presisi (10%)

Maka untuk mengetahui sampel penelitian, dengan perhitungan sebagai berikut:

$$n = \frac{5008}{1+5008.(10\%)^2}$$

$$n = \frac{5008}{1+5008.0,01}$$

$$n = \frac{5008}{51,08}$$

$$n = 98,19$$

$$n = 98 \text{ Orang (dibulatkan)}$$

Berdasarkan hasil rumus penentuan jumlah sampel, maka didapat jumlah sampel dari populasi adalah sebanyak 98 responden.

3.6 Pengukuran dan Pengamatan Variabel

Penelitian Skala pengukuran yang digunakan oleh peneliti untuk menyatakan tanggapan dari responden terhadap setiap pertanyaan yang diberikan adalah dengan menggunakan Skala Likert. 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 pertanyaan atau pernyataan (Sugiyono 2015:134-135).

Pada penelitian ini setiap responden diberi nilai bilangan sebagai berikut:

Tabel 3.2
Pemberian Skor Berdasarkan Skala Likert

Jawaban	Skor
Sangat Setuju	4
Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Variabel dalam penelitian ini adalah variabel (X) *word of mouth*, dan variabel (Y) Keputusan menggunakan aplikasi, jadi pernyataan yang diukur adalah mengenai Pengaruh *Word Of Mouth Game Mobile Legends* terhadap Keputusan Menggunakan Aplikasi.

3.7 Teknik Pengumpulan Data

Menurut Bungin (2011:133) Metode pengumpulan data adalah bagian instrumen pengumpulan data yang menentukan berhasil tidaknya suatu penelitian. Oleh karena itu, teknik pengumpulan data harus dilakukan dengan tepat. Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dengan kuesioner.

Kuesioner adalah suatu teknik pengumpulan informasi yang memungkinkan analis mempelajari sikap-sikap, keyakinan, perilaku, dan karakteristik beberapa orang utama di dalam organisasi yang bisa terpengaruh oleh sistem yang diajukan atau oleh sistem yang sudah ada (Siregar 2013:21). Metode ini digunakan untuk mengetahui pengaruh *WOM game mobile legends* terhadap keputusan menggunakan aplikasi (survey pengguna aplikasi *mobile legends* pada *followers* Instagram @evosesports).

3.8 Teknik Analisis Data

3.8.1 Analisis regresi linear sederhana

Analisis data adalah proses mengorganisasikan dan mengurutkan data ke dalam pola, kategori dan satuan uraian dasar sehingga dapat ditemukan tema dan dapat dirumuskan hipotesis kerja seperti yang disarankan oleh data (Moleong, 2000:192). Analisis yang dilakukan adalah data yang berupa jawaban dari responden yang dikumpulkan dan di analisa secara kuantitatif.

Teknik pengolahan analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis regresi linear sederhana. Analisis regresi yaitu analisis yang mengukur variabel independen (X) dan variabel dependen (Y). Rumus regresi linear sederhana sebagai berikut:

$$Y = a + bX$$

Keterangan:

X: *Word of Mouth*

Y: Keputusan Pembelian

a: Konstan (nilai Y apabila X = 0)

b: Koefisien regresi, angka arah atau koefisien regresi, yang menunjukkan angka peningkatan ataupun penurunan variabel terikat yang didasarkan pada variabel bebas. Bila b (+) maka naik, bila b (-) maka terjadi penurunan.

3.8.2 Uji Koefisien Korelasi

Untuk mengetahui tingkat pengaruh, peneliti menggunakan pedoman untuk memberikan penafsiran koefisien korelasi yang ditemukan besar atau kecil, maka berpedoman pada ketentuan yang tertera pada tabel berikut ini:

Tabel 3.3
Pedoman Untuk Memberikan Koefisien Korelasi
(Sugiyono, 2015:257)

Interval Koefisien	Tingkat Pengaruh
0,00 – 0,199	Sangat rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1,000	Sangat kuat

3.9 Uji Validitas dan Reabilitas

Dalam penelitian ini, uji coba instrumen menggunakan pengujian validitas dan reliabilitas. Dengan menggunakan instrumen yang valid dan instrumen dalam pengumpulan data, maka diharapkan hasil penelitian akan menjadi valid dan instrumen. Jadi instrumen yang valid dan instrumen menjadi syarat mutlak untuk mendapatkan hasil penelitian yang valid (Sugiyono, 2015:173). Dalam mengukur tingkat validitas dan reliabilitas digunakan *software SPSS (Statistic Package For Social Science) for*

windows versi 26, data yang telah dikumpulkan kemudian dimasukkan kedalam *software* SPSS sehingga menghasilkan nilai yang diinginkan.

Uji validitas dan reabilitas dalam penelitian ini dilakukan kepada 30 responden anggota komunitas Vapresso Jakarta yang bermain *game Mobile Legends* dan yang merupakan responden sesuai pada kriteria dari populasi penelitian dan dibagikan dengan cara melalui WhatsApp atau *Direct Message* Instagram.

3.9.1 Uji Validitas

Validitas merupakan derajat ketetapan antara data yang terjadi pada objek penelitian dengan data yang dapat dilaporkan oleh penelitian. Dengan demikian, data yang valid adalah data yang tidak berbeda antara data yang dilaporkan oleh peneliti dengan data yang sesungguhnya terjadi pada objek penelitian (Sugiyono, 2010:267).

Instrumen yang digunakan dalam penelitian perlu diuji validitas. Uji validitas menyatakan bahwa instrumen yang digunakan untuk mendapatkan data dalam penelitian dapat digunakan atau tidak. Seperti yang dijelaskan pada metode penelitian bahwa untuk melihat valid atau tidaknya suatu alat ukur digunakan pendekatan secara statistika, yaitu melalui nilai koefisien korelasi skor butir pernyataan dengan skor total butir pernyataan. Dalam membuat keputusan, pernyataan dinyatakan valid jika:

- a. Nilai r hitung > r tabel, Maka pernyataan tersebut valid
- b. Nilai r hitung < r tabel, Maka pernyataan tersebut

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

Keterangan :

- | | |
|----------|--------------------------------|
| r_{xy} | :Koefisien korelasi |
| $\sum X$ | :Jumlah skor item |
| $\sum Y$ | :Skor total seluruh pertanyaan |
| n | : Jumlah responden uji coba |

Untuk mengetahui apakah nilai korelasi tiap – tiap pertanyaan signifikan, maka perlu dilihat dari r tabel dan r hitung. R hitung kemudian akan dikorelasikan dengan r tabel pada taraf signifikansi 10% dengan r tabel 0,422. Dikatakan valid apabila r hitung lebih besar (>) dari r tabel dan dikatakan tidak valid jika r hitung lebih kecil (<).

3.9.2 Uji Reliabilitas

Menurut Nasution dan Usman (2006:112) mengatakan “jika koefisien reliabilitas (Alpha) mendekati 1 sangat baik, jika berada diatas 0,8 baik tetapi bila berada dibawah nilai 0,6 tidak baik. Artinya, bila nilai Alpha berada dibawah 0,6 maka dapat dikatakan bahwa pengukuran yang dilakukan tidak konsisten atau pengukuran tidak reliabel”.

Dalam penelitian ini reliabilitas dilakukan dengan metode Cronbach Alpha yaitu dapat menunjukkan bahwa alat ukur yang baik > 0,6. Jadi semakin mendekati 1,00 maka pertanyaan yang dicantumkan semakin reliabel dan apabila nilai yang diperoleh berada dibawah 0,6 maka alat ukur tersebut dapat di katakan tidak reliabel.

Tabel 3.4
Tingkat Realibilitas
(Sumber: Sugiyono, 2016)

Alpha	Tingkat Reliabilitas
> 0,00 s.d 0,19	Kurang Reliabel
> 0,20 s.d 0,39	Agak Reliabel
> 0,40 s.d 0,59	Cukup Reliabel
> 0,60 s.d 0,79	Reliabel
> 0,80 s.d 1,00	Sangat Reliabel

3.9.3 Hasil Uji Validitas

Tabel 3.5
Variabel X (Word of Mouth)
(Sumber: Hasil perhitungan SPSS versi 26)

No.	Pernyataan	r _{hitung}	r _{tabel}	Keterangan
1.	X1	0,724	0,422	Valid
2.	X2	0,758	0,422	Valid
3.	X3	0,450	0,422	Valid
4.	X4	0,507	0,422	Valid
5.	X5	0,691	0,422	Valid
6.	X6	0,687	0,422	Valid
7.	X7	0,680	0,422	Valid
8.	X8	0,671	0,422	Valid
9.	X9	0,762	0,422	Valid
10.	X10	0,858	0,422	Valid
11.	X11	0,785	0,422	Valid

Untuk mengetahui validitas butir pernyataan tersebut dibandingkan dengan r tabel. Dengan taraf signifikansi 10% dan N = 30, maka r tabel 0,422. Item angket dalam uji validitas dikatakan valid apabila r_{hitung} > r_{tabel} pada nilai signifikansi 10%. Sebaliknya, item dikatakan tidak valid apabila r_{hitung} < r_{tabel} pada nilai signifikansi 10%. Kemudian dapat disimpulkan bahwa semua pernyataan variabel *Word of Mouth* (X) berjumlah 11 pernyataan dinyatakan valid.

Tabel 3.6
Variabel Y (Keputusan Pembelian)
(Sumber: Hasil perhitungan SPSS versi 26)

No.	Pernyataan	r _{hitung}	r _{tabel}	Keterangan
1.	Y1	0,719	0,422	Valid
2.	Y2	0,729	0,422	Valid

3.	Y3	0,689	0,422	Valid
4.	Y4	0,747	0,422	Valid
5.	Y5	0,827	0,422	Valid
6.	Y6	0,763	0,422	Valid
7.	Y7	0,507	0,422	Valid
8.	Y8	0,696	0,422	Valid
9.	Y9	0,766	0,422	Valid
10.	Y10	0,431	0,422	Valid
11.	Y11	0,470	0,422	Valid

3.9.4 Hasil Uji Realibilitas

Tabel 3.7
Variabel X (*Word of Mouth*)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.892	11

(Sumber: Hasil perhitungan SPSS versi 26)

Dari tabel di atas didapatkan bahwa nilai pada kolom *Alpha Cronbach's* dari variabel X adalah sebesar 0,892. Berdasarkan kriteria *Alpha Cronbach's* dapat dikatakan bahwa butir pernyataan variabel sangat reliabel.

Tabel 3.8
Variabel Y (*Keputusan Pembelian*)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.877	11

(Sumber: Hasil perhitungan SPSS versi 26)

Dari tabel di atas didapatkan bahwa nilai pada kolom *Alpha Cronbach's* dari variabel Y adalah sebesar 0,877. Berdasarkan kriteria *Alpha Cronbach's* dapat dikatakan bahwa butir pernyataan variabel sangat reliabel.