

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### 3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif untuk menghasilkan gambaran mengenai keterhubungan antar variabel yang diteliti. Penelitian kuantitatif adalah metode penelitian berlandaskan pada sifat positif. Metode tersebut digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data dengan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik. Tujuannya untuk menguji hipotesis yang ditetapkan (Sugiyono, 2018). Metode penelitian kuantitatif digunakan untuk menguji hipotesis variabel minat, persepsi kegunaan, dan persepsi kemudahan terhadap intensi pengguna *mobile games* di Indonesia.

#### 3.2 Populasi dan Sampel Penelitian

##### 3.2.1 Populasi Penelitian

Populasi merupakan wilayah umum yang terdiri dari objek/subjek dengan kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2018).

Populasi yang dianalisis dalam penelitian ini adalah pria/wanita yang merupakan pengguna atau yang pernah menggunakan *mobile games* di Indonesia.

Jumlah populasi dalam penelitian ini tidak diketahui pasti jumlahnya (*infinite population*).

### 3.2.2 Sampel Penelitian

Menurut Sugiyono (2018), sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik dari populasi tersebut. Apabila jumlah populasi besar, maka peneliti tidak mungkin mempelajari semua populasi, hal tersebut karena keterbatasan dana, tenaga, dan waktu. Oleh karena itu, peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi tersebut.

Dalam penelitian ini, sampel yang diambil menggunakan teknik *purposive sampling* yang memenuhi kriteria sebagai berikut.

1. Merupakan pengguna *mobile games*.
2. Merupakan penggemar permainan bergenre teka-teki.
3. Pria/Wanita berusia 15-35 tahun.
4. Berdomisili di Indonesia.

Penetapan jumlah sampel oleh Ferdinand (2014, dalam Sukma, Hadi, & Nikmah, 2019) disesuaikan dengan banyaknya indikator yang digunakan pada kuesioner, dengan asumsi 5 sampai 10 x variabel observasi (indikator). Jumlah indikator dalam penelitian ini sebanyak 14 item, maka rumus yang digunakan dalam perhitungan adalah.

$$n = 8 \times 14 \text{ indikator}$$

$$n = 112 \text{ orang}$$

Keterangan:

$$n = \text{Jumlah sampel}$$

Berdasarkan perhitungan dengan menggunakan rumus tersebut, maka jumlah minimal sampel yang digunakan sebanyak 112 orang.

### **3.3 Jenis Data, Sumber Data, dan Skala Pengukuran**

#### **3.3.1 Jenis Data**

Jenis data yang dikelola oleh peneliti adalah jenis data kuantitatif. Data tersebut dihasilkan dari perolehan survei akan dianalisis menggunakan aplikasi olah data SPSS dengan teknik analisis regresi linear berganda.

#### **3.3.2 Sumber Data**

Sumber data yang diperoleh peneliti merupakan hasil kuesioner dengan pertanyaan yang telah ditentukan peneliti. Kuesioner akan disebar ke sampel yang jumlah dan kriterianya telah ditentukan. Hasil dari kuesioner tersebut adalah sumber data primer.

#### **3.3.3 Skala Pengukuran**

Skala pengukuran dalam kuesioner menggunakan skala Likert. Skala ini memakai butir-butir pertanyaan sebagai ukuran perilaku individu dengan merespon 5 titik pilihan pada setiap butir pertanyaan (Likert, 1932, dalam Budiaji, 2013). Berikut skala *Likert* yang digunakan.

1. Sangat Tidak Setuju (STS) = 1
2. Tidak Setuju (TS) = 2
3. Cukup Setuju (CS) = 3
4. Setuju (S) = 4
5. Sangat Setuju (SS) = 5

### 3.4 Variabel dan Definisi Operasional

**Tabel 3.1 Variabel dan Definisi Operasional**

Variabel	Definisi Konseptual	Indikator	Definisi Operasional	Sumber
Minat (X1)	Minat adalah suatu reaksi yang timbul sebagai tanggapan terhadap rangsangan baik secara internal maupun eksternal. respon rangsangan tersebut dapat mencakup area pengetahuan ( <i>cognitive response</i> ), area perasaan ( <i>affective response</i> ), dan area tindakan ( <i>behavioral response</i> ). (Adinugroho, 2019).	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Minat transaksional</li> <li>2. Minat referensial</li> <li>3. Minat preferensial</li> <li>4. Minat eksploratif</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Keinginan untuk memasang <i>mobile games</i> pada gadget</li> <li>2. Keinginan untuk mengajak orang lain bermain <i>mobile games</i> bersama</li> <li>3. Keinginan untuk bermain <i>mobile games</i> sesuai selera</li> <li>4. Keinginan untuk mencari ulasan tentang <i>mobile games</i></li> </ol>	Ferdinand (2014)
Persepsi Kegunaan (X2)	Persepsi kegunaan adalah tingkat kepercayaan individu terhadap produktivitas, efektivitas, dan manfaat teknologi yang dapat meningkatkan kinerja pengguna. Davis (1989, dalam Tahar <i>et al.</i> , 2020).	1. Manfaat bagi individu	1. Bermain <i>mobile games</i> mengurangi tekanan stres	Falaahuddin & Widiartanto, (2020)
		2. Tingkat produktivitas individu	2. Bermain <i>mobile games</i> untuk melewati waktu luang	
		3. Tingkat kinerja individu	<ol style="list-style-type: none"> <li>3. Bermain <i>mobile games</i> untuk membantu merasa bahagia</li> <li>4. Bermain <i>mobile games</i> untuk membantu merasa bersemangat</li> </ol>	
Persepsi Kemudahan (X3)	Persepsi kemudahan adalah tingkat kepercayaan pengguna terhadap teknologi yang membuat mereka akan bebas dari usaha. Davis (1989, dalam Tahar <i>et al.</i> , 2020).	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kemudahan berinteraksi</li> <li>2. Kemudahan penggunaan</li> <li>3. Mudah dipahami</li> <li>4. Mudah dioperasikan</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Interaksi dalam <i>mobile games</i> tersedia dengan baik</li> <li>2. <i>Mobile games</i> mudah dalam pengoperasiannya.</li> <li>3. Instruksi dalam <i>mobile games</i> mudah dipahami</li> <li>4. <i>Mobile games</i> memiliki alur cerita yang tidak rumit.</li> </ol>	Falaahuddin & Widiartanto, (2020)

Intensi Pengguna (Y)	Intensi adalah sebuah unsur yang dapat menjelaskan atau merubah perilaku. Intensi pengguna merupakan niatan untuk menggunakan sesuatu yang didasari oleh reaksi individu. (Aritonang & Stefani 2019)	1. Sikap	1. Rasa suka pada <i>mobile games</i> .	Ajzen & Fishbein (1987)
		2. Norma subjektif	2. Rasa percaya pada <i>mobile games</i>	
		3. Kontrol perilaku	3. Ikut bermain <i>mobile games</i> jika orang lain bermain 4. Merasa tertantang untuk melewati berbagai tingkatan saat bermain <i>mobile games</i>	

Sumber: Data diolah, 2021

### 3.5 Proses Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan kuesioner dengan cara memberi pertanyaan kepada responden yang kriterianya telah ditentukan. Tujuan kuesioner adalah untuk mendapatkan hasil pemikiran responden terhadap variabel. Hal tersebut sebagai sumber data untuk analisis yang dilakukan oleh peneliti. Penyusunan pertanyaan dilakukan dalam bentuk pertanyaan tertutup sehingga responden hanya menjawab berdasarkan skala pengukuran *Likert* yaitu 1 sampai 5.

### 3.6 Uji Instrumen

#### 3.6.1 Uji Validitas

Menurut Sugiyono (2018), validitas adalah derajat ketepatan antara data yang sesungguhnya pada objek dengan data yang dikumpulkan oleh peneliti untuk

mencari validitas sebuah item dan mengkorelasikan skor item dengan total item-item tersebut.

Pengujian dilakukan menggunakan perbandingan *corrected item-total correlation* dengan koefisiensi korelasi yaitu  $r = 0,50$ . Kuesioner dinyatakan valid apabila nilai *corrected item-total correlation* lebih besar dari 0,50.

### 3.6.2 Uji Reliabilitas

Menurut Sugiyono (2018), uji reliabilitas merupakan sejauh mana hasil pengukuran dengan objek yang sama akan menghasilkan data yang sama. Penelitian ini menggunakan *cronbach alpha*. Ketentuannya apabila koefisien yang didapatkan  $> 0,6$  maka peneliti dapat menyatakan variabel tersebut dapat dipercaya.

### 3.7 Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif adalah metode statistik yang berfungsi menggambarkan data yang telah dikumpulkan. Menurut Ghozali (2018), data tersebut dapat dideskripsikan dengan *sum*, *mean*, varian, standar deviasi, minimum, maksimum, *skewness*, kurtosis, dan *range*.

Penelitian ini menggunakan statistik deskriptif antara lain *mean* (rata-rata), standar deviasi, maksimum (nilai tertinggi pada data), dan minimum (nilai terendah pada data) untuk mengetahui gambaran variabel independen berupa minat, persepsi kegunaan, dan persepsi kemudahan.

### 3.8 Uji Asumsi Klasik

Uji asumsi klasik digunakan untuk mengetahui apakah model regresi yang diperoleh dapat menghasilkan linear yang baik. Maka diperlukan asumsi sebagai berikut.

1. Terdapat hubungan linear antara variabel terikat dan variabel bebas.
2. Besaran faktor pengganggu (varian error) bernilai konstan untuk seluruh variabel bebas.
3. Independensi dari error (*non autocorrelation*).
4. Normalitas dari distribusi error.
5. Multikolinearitas yang rendah.

#### 3.8.1 Uji Normalitas

Uji normalitas adalah pengujian yang dilakukan untuk mengetahui data tersebut terdistribusi normal atau tidak. Apabila nilai residu yang terdistribusi normal atau mendekati normal, maka model regresi dinilai baik. Terdapat dua cara mengetahui nilai residu terdistribusi normal, yaitu dengan analisis grafik dan statistik (Ghozali, 2018).

Analisis grafik dengan melihat grafik *Normal Probability Plot (P-Pplot)*. Apabila sebaran data disekitar garis diagonal dan mengikuti arah garis diagonal, maka model regresi dianggap normal dan memenuhi normalitas.

Analisis statistik dilakukan dengan uji statistik nonparametrik Kolmogorov-Smirnov (K-S) dengan tingkat signifikansi ( $\alpha$ ) 0,05. Apabila nilai

signifikansi diperoleh lebih dari 0,05, maka dianggap data residu terdistribusi normal.

### **3.8.2 Uji Multikolinearitas**

Uji multikolinearitas dilakukan untuk mencari tahu adanya korelasi antar variabel independen dalam model regresi. Hal tersebut dapat diketahui melalui *Variance Inflation Factor (VIF)* dan *tolerance*. Apabila nilai *tolerance* kurang dari 0,10 dan nilai VIF lebih dari 0,10, maka hasil tersebut menunjukkan adanya multikolinearitas.

### **3.8.3 Uji Heterokedastisitas**

Uji heterokedastisitas digunakan untuk mengetahui ketidaksamaan *variance* dari residu model regresi. Jika *variance* dari satu pengamatan ke pengamatan sama, maka model regresi termasuk homokedastisitas. Model regresi dengan nilai baik apabila model regresi homoskedastisitas. Cara mengetahui adanya heteroskedastisitas dapat dilihat dengan ada tidaknya pola tertentu pada grafik *scatterplot* antara residual (SRESID) dan variabel terikat (ZPRED). Hal tersebut adalah sumbu Y merupakan Y yang telah diprediksi dan sumbu X merupakan residual ( $Y \text{ prediksi} - Y \text{ sesungguhnya}$ ) yang telah di *studentized*.

## **3.9 Teknik Analisis Data**

### **3.9.1 Uji Regresi Linear Berganda**

Analisis regresi linier berganda (*multiple regression analysis*) adalah salah satu teknik statistik yang digunakan untuk menganalisis hubungan antara satu



variabel dependen tunggal dengan lebih dari satu variabel independen. Dalam penelitian ini, regresi linier berganda dilakukan untuk mengukur seberapa besar pengaruh minat, persepsi kegunaan, dan persepsi kemudahan terhadap intensi pengguna *mobile games* di Indonesia. Rumus regresi linear berganda sebagai berikut.

$$Y = \alpha + \beta X_1 + \beta X_2 + \beta X_3 + e$$

Keterangan:

- Y = Variabel dependen (Intensi pengguna)
- $\beta$  = Koefisien konstanta (pengguna)
- $\alpha$  = Koefisien regresi
- X<sub>1</sub> = Variabel independen pertama (Minat)
- X<sub>2</sub> = Variabel independen kedua (Persepsi Kegunaan)
- X<sub>3</sub> = Variabel independen ketiga (Persepsi Kemudahan)
- e = *Error* atau pengaruh luar

### 3.9.2 Uji Korelasi Sederhana (R)

Uji korelasi sederhana (R) digunakan untuk mengetahui hubungan antara variabel independen dengan variabel dependen. Hal tersebut dilakukan untuk mengetahui sejak awal mengenai hubungan variabel independen dengan variabel dependen yang dianalisis kuat atau rendah dan searah atau tidak (Nanincova, 2019). Nilai R bervariasi antara -1 sampai dengan 1 ( $-1 \leq R \leq 1$ ) artinya, jika R = -1 atau mendekati -1 menunjukkan hubungan variabel independen (X) dengan variabel dependen (Y) menunjukkan sempurna negatif atau berlawanan arah. Apabila R = 0 atau mendekati 0, menunjukkan tidak ada hubungan antara variabel independen (X) terhadap variabel dependen (Y). Apabila R = 1 atau mendekati 1,

maka menunjukkan hubungan antara variabel independen (X) dengan variabel dependen (Y) sempurna atau searah positif.

### **3.9.3 Uji Koefisien Determinasi ( $R^2$ )**

Uji koefisien determinasi ( $R^2$ ) digunakan untuk memprediksi besar pengaruh kontribusi variabel independen terhadap variabel dependen. Nilai koefisien determinasi adalah nol (0) hingga satu (1). Apabila nilai yang dihasilkan mendekati satu (1), maka variabel independen memberikan semua informasi untuk memprediksi variasi variabel dependen. Sedangkan apabila nilai yang dihasilkan mendekati nol (0), maka variabel independen memiliki keterbatasan untuk memprediksi variasi variabel dependen (Ghozali, 2018).

## **3.10 Uji Hipotesis**

### **3.10.1 Uji F (Kelayakan Model)**

Uji F digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen. Uji F dilakukan dengan menentukan hipotesis dan tingkat signifikan sebesar ( $\alpha$ ) 5% yaitu 0,05. Apabila nilai signifikan  $F < 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa variabel independen berpengaruh terhadap variabel dependen. Dapat juga dilihat, apabila  $F$  hitung  $>$  dari  $F$  tabel, maka variabel independen berpengaruh terhadap variabel dependen (Ghozali, 2018).

### **3.10.2 Uji t (Parsial)**

Uji t digunakan untuk memperlihatkan pengaruh satu variabel independen secara individual dalam menerangkan variabel dependen (Ghozali, 2018). Uji t

dilakukan dengan cara menentukan hipotesis dan tingkat signifikan ( $\alpha$ ) sebesar 0,05. Apabila nilai signifikan  $t < 0,05$ , maka variabel independen secara individu dan signifikan berpengaruh terhadap variabel dependen. Dapat juga dilihat, apabila nilai  $t$  hitung  $>$  dari  $t$  tabel, maka variabel independen secara individu dan signifikan berpengaruh terhadap variabel dependen.

