

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian asosiatif kausal. Penelitian asosiatif kausal adalah suatu penelitian yang bertujuan untuk mencari tahu ada tidaknya hubungan yang relevan antara dua variabel atau lebih (Hendratono & Santosa, 2018). Hubungan kausal yaitu hubungan yang bersifat sebab akibat, antara variabel independen terhadap variabel dependen, penelitian ini mencoba untuk mencari tahu pengaruh antara variabel independen terhadap variabel dependen. Variabel – variabel dalam penelitian ini diantaranya variabel independen Nilai Emosional (X1), Nilai Fungsional (X2), Nilai Sosial (X3), dan *Event Marketing* (X4) terhadap variabel dependen yaitu Keputusan Pembelian (Y) virtual item konsumen pengguna game online (Studi Pada Pemain Mobile Legends: Bang – Bang).

3.2 Sumber Data

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer. Data primer merupakan data yang diperoleh secara langsung melalui observasi oleh peneliti untuk memperoleh jawaban dari permasalahan didalam suatu penelitian. data primer merupakan sebuah data langsung yang menghasilkan data kepada peneliti (Mukuan et al., 2023). Data primer yang digunakan dalam penelitian ini adalah data yang diperoleh melalui jawaban responden berdasarkan kuesioner yang telah diberikan kepada para pengguna game online Mobile Legends: Bang – Bang diseluruh Indonesia.

3.3 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah melalui kuesioner. Kuesioner merupakan sebuah metode dalam memperoleh informasi yang dilakukan dengan memberikan seperangkat pernyataan maupun pertanyaan tertulis kepada responden sebagai subjek dalam penelitian dimana responden akan menjawab pertanyaan maupun pernyataan yang telah disediakan yang dipergunakan dalam mengukur pendapat, persepsi, dan sikap seseorang (Utami et al., 2022). Skala yang digunakan dalam penelitian ini yaitu skala likert. Skala likert teknik pengukuran yang digunakan didalam mengukur pendapat, persepsi, maupu sikap seseorang di dalam memberikan jawaban dari pernyataan mengenai peristiwa serta fenomena berdasarkan definisi operasional yang sedang diukur (Utami et al., 2022). Berdasarkan Jawaban dari pernyataan yang diajukan, diantaranya:

Tabel 3.1 Tabel Skala Likert

Jawaban	Skor
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Netral (N)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

3.4 Populasi dan Sampel

3.4.1 Populasi Penelitian

Populasi merupakan Seluruh jumlah responden yang terdiri dari objek serta subjek yang digunakan dalam sebuah penelitian yang kemudian akan diteliti oleh peneliti (Jasmalinda, 2021). Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah para pengguna Game Online Mobile Legends: Bang – Bang, karena dalam penelitian ini jumlah pengguna Game Online Mobile Legends: Bang – Bang di seluruh Indonesia. Jumlah populasi pada penelitian ini tidak diketahui atau tidak terhingga, dikarenakan jumlah pemain dari game online ini tidak tetap dan dapat berubah sewaktu – waktu berdasarkan tren pasar dari game online mobile legends: bang – bang.

3.4.2 Sampel Penelitian

Sampel penelitian merupakan bagian dari kriteria maupun jumlah yang dimiliki oleh populasi yang menjadi sumber data dalam suatu penelitian (Ani et al., 2022). Teknik sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *non probability sampling*. *Non probability sampling* merupakan teknik pengambilan sampel tidak acak yang tidak memberi peluang serta kesempatan yang sama bagi setiap unsur serta anggota populasi untuk dipilih sebagai sampel (Jasmalinda, 2021) metode *non probability sampling* yang digunakan adalah *purposive sampling*. *Purposive sampling* merupakan penetapan sampel yang memiliki pertimbangan tertentu. *Purposive sampling* ialah suatu metode pemilihan sampel dimana peneliti memiliki pertimbangan serta kriteria – kriteria tertentu (Ani et al., 2022). Sampel yang ditetapkan tidak acak, tetapi ditentukan oleh peneliti adapun pertimbangan didalam menentukan anggota sampel yaitu responden adalah pemain game online Mobile Legends: Bang – Bang dan pernah melakukan pembelian. Adapun kriteria – kriteria dalam penelitian ini di antaranya :

Tabel 3.2 Kriteria Pemilihan Sampel

No.	Kriteria Pemilihan Sampel
1.	Responden yang bermain Game Online Mobile Legends: Bang – Bang.
2.	Responden telah melakukan pembelian virtual item dalam Game Online Mobile Legends: Bang – Bang

Dalam penelitian ini menggunakan rumus perhitungan sampel menurut (Fatimah & Bagasworo, 2021). Jumlah sampel akan ditentukan berdasarkan hasil perhitungan sampel jumlah indikator x derajat kepercayaan (5 atau 10 %). Jumlah indikator dalam penelitian ini berjumlah 31. Sehingga jumlah sampel dalam penelitian ini dapat ditentukan melalui perhitungan dalam sebagai berikut :

$$\begin{aligned}
 \text{Sampel} &= \text{Total indikator} \times \text{Derajat kepercayaan} \\
 &= 31 \times 5 \\
 &= 155 \text{ Responden}
 \end{aligned}$$

Jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian ini ditetapkan sebesar 155 responden.

3.5 Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan suatu fokus perhatian yang dapat memberikan pengaruh dalam suatu penelitian, selain itu variabel penelitian adalah suatu nilai dari objek maupun subjek yang akan dianalisis serta diteliti yang memiliki beberapa variasi yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan dicari informasi mengenai sebuah fenomena dan permasalahan untuk kemudian ditetapkan kesimpulan. Variabel dalam penelitian terbagi menjadi dua, yaitu : variabel independen (X) dan variabel dependen (Y).

3.5.1 Variabel Independen (X)

Variabel independen merupakan variabel bebas, dimana variabel ini dapat mempengaruhi serta menjadi sebab adanya variabel dependen atau variabel terikat. Variabel independen dalam penelitian ini diantaranya Nilai Emosional, Nilai Fungsional , Nilai Sosial, dan *Event Marketing*.

3.5.2 Variabel Dependen (Y)

Variabel dependen merupakan variabel terikat, dimana variabel ini merupakan variabel yang di pengaruhi dan menjadi akibat dari adanya variabel independen atau variabel bebas. Variabel dependen dalam penelitian ini adalah Keputusan Pembelian.

3.6 Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional bertujuan untuk memberikan penjelasan makna dari setiap variabel. Definisi operasional variabel meliputi:

Tabel 3.3 Definisi Operasional Variabel

No	Variabel	Definisi Konsep	Definisi Operasional	Indikator	Skala
1.	Nilai Emosional (X1)	Nilai Emosional adalah perceived utility yang berasal dari kemampuan dari suatu produk dalam meningkatkan perasaan serta emosi dari konsumen (Lunardy, 2016).	Suatu perasaan atau emosi (senang, bangga, kecewa) yang dirasakan konsumen dari suatu produk yang dibeli serta gunakan.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Terlihat indah 2. Mencerminkan keindahan 3. Fitur keindahan yang diberikan menarik 4. Menikmati permainan 5. Bersemangat dalam permainan 6. Produk virtual menarik perhatian 7. Mendorong rasa ingin tahu 	Likert
2.	Nilai Fungsional (X2)	Suatu nilai yang berasal dari atribut suatu produk yang memberikan manfaat (utility)	Nilai yang berasal dari produk berdasarkan fungsi dan kegunaan yang	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kemampuan produk meningkatkan level permainan 2. Kemampuan 	Likert

		<p>fungsional terhadap pembeli yang berkaitan dengan fungsi yang diberikan dari suatu produk maupun layanan terhadap pembeli (Khairiyah & Yunita, 2018).</p>	<p>diberikan produk kepada konsumen,</p>	<p>mendapatkan skor lebih banyak</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Kemampuan memperkuat dalam permainan 4. Produk virtual bagus 5. Harga produk virtual yang rasional 6. Produk virtual berharga ekonomis 7. Standar kualitas dapat diterima 8. Diandalkan kinerjanya 9. Unggul secara keseluruhan 10. Tingkat kualitas yang memuaskan 	
3.	<p>Nilai Sosial (X3)</p>	<p>Suatu nilai manfaat yang dirasakan dari sekumpulan</p>	<p>Nilai yang dirasakan oleh konsumen yang dapat</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Karakter online game menjadi lebih modis 	<p>Likert</p>

		alternative dalam satu bahkan lebih komunitas sosial tertentu (Lunardy, 2016).	meningkatkan kepercayaan diri dan citra diri seseorang didalam lingkungan sosial dengan orang lain.	<ol style="list-style-type: none"> 2. Produk virtual Mendukung performa bermain 3. Produk virtual meningkatkan citra diri 4. Produk virtual berkesan 5. Produk virtual membentuk ikatan antarpribadi 6. Produk virtual memperluas jaringan hubungan social 7. Produk virtual meningkatkan hubungan sosial 	
4.	<i>Event Marketing</i>	<i>Event Marketing</i> adalah bagian dari promosi pemasaran dengan perusahaan maupun merek	Pengabungan antara promosi dengan perusahaan melaksanakan suatu acara tertentu yang	<ol style="list-style-type: none"> 1. Enterprise 2. Entertainment 3. Excitement 	Likert

		<p>dihubungkan dengan sebuah acara tertentu yang mempunyai tema yang menarik dengan tujuan menciptakan pengalaman bagi pembeli dalam memperkenalkan suatu produk (Irna et al., 2020).</p>	<p>dirancang agar dapat memberikan kesan dan pengalaman dalam membeli suatu produk.</p>		
5.	Keputusan Pembelian	<p>Keputusan konsumen mengenai perfensi atas merek – merek yang terdapat didalam kumpulan pilihan dari produk serta jasa (Pradana et al., 2017).</p>	<p>Suatu tahapan yang dilakukan konsumen didalam mencari produk atau jasa sebelum memutuskan pembelian.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Rekomendasi dari pemain lain 2. Memutuskan membeli karena merek yang paling disukai 3. Membeli karena sesuai dengan keinginan dan kebutuhan 4. Kemantapan membeli 	Likert

				setelah mengetahui informasi produk	
--	--	--	--	--	--

3.7 Metode Analisis Data

Data yang terkumpul dalam penelitian ini dianalisis menggunakan *Partial Lease Square* (PLS). *Partial Lease Square* (PLS) merupakan metode analisis data yang digunakan dalam memprediksi sebuah teori atau kausalitas. Analisis data *Partial least Square* (SEM) merupakan metode analisis data yang digunakan dalam memprediksi teori maupun kausalitas yang sudah dilakukan atau ada (Panca et al., 2017). *Partial Lease Sqaure* (PLS) adalah pendekatan alternative yang bergeser dari pendektan SEM berbasis kovarian yang menjadi berbasis varian (Kolo & Darma, 2020). *Partial Lease Square* merupakan metode analisis data yang powerfull, karena tidak didasarkan terhadap banyak asumsi terdistribusi normal, sehingga sampel tidak harus besar (Kolo & Darma, 2020). *Structural Equation Modeling* (SEM) umumnya digunakan untuk menguji kausalitas serta teori. Sedangkan PLS umumnya digunakan untuk menjelaskan terdapat tidaknya hubungan yang relevan diantara variabel laten. *Partial Least Square* (PLS) bertujuan untuk membantu peneliti dalam mendapatkan tujuan memprediksi pengaruh suatu variabel serta menjelaskan hubungan secara toerikal di antara dua variabel (independen serta dependen) sebuah fenomena maupun permasalahan dalam suatu penelitian (Anuraga et al., 2017). Estimasi bobot dalam membuat komponen skor dalam variabel laten didapatkan berdasarkan inner model, inner model merupakan suatu model struktural yang menghubungkan antara variabel laten dengan outer model ataupun model pengukuran, model pengukuran adalah dimana indikator dengan konstruk yang telah ditetapkan memiliki hubungan.

Konstruk yang telah dibuat oleh indikator reflektif serta estimasi parameter yang di dapatkan PLS dalam (Kolo & Darma, 2020) dapat dikelompokkan menjadi 3, diantaranya : Pertama, yaitu estimasi bobot yang digunakan dalam membuat skor variabel laten. Kedua, Mengambarkan estimasi jalur yang menghubungkan variabel laten serta variabel laten dengan loading faktor atau indikator. Ketiga, berhubungan dengan mean serta parameter lokasi atau nilai regresi konstan dalam indikator maupun variabel laten. Penelitian ini menggunakan metode analisis structural PLS dengan menggunakan software SmartPLS 3.0. Pengukuran dengan analisis ini dilakukan dengan mengukur atau melihat measurement model serta pengujian reliabilitas maupun validitas dari outer model. Outer model ini meliputi *indicator reliability*, *internal reliability*, *convergent validity*, serta *discriminant validity*. Dalam pengukuran inner model dilakukan dengan menguji serta melihat nilai dari *path coefficient*.

3.7.1 Model Pengukuran (Outer Model)

Convergent validity didapatkan berdasarkan model pengukuran dengan model reflektif indikator, yang dinilai berdasarkan hubungan diantara komponen skor atau skor item dengan skor konstruksi yang dihitung menggunakan *Partial Least Square* (PLS). Dalam model pengukuran ini, nilai ukuran reflektif dikatakan reliabel jika berkorelasi lebih dari 0,7 dengan konstruk yang ingin diukur. Namun begitu, dalam penelitian tahap awal dalam pengembangan skala pengukuran nilai *loading* 0,5 hingga 0,6 masih dianggap cukup (Anuraga et al., 2017). Model validitas diskriminan merupakan model pengukuran dengan reflektif indikator yang dihitung melalui *cross loading* dengan konstruk, Jika hubungan antara komponen pengukuran lebih tinggi dari ukuran konstruk, maka menunjukkan konstruk atau variabel laten diperkirakan ukuran blok lebih baik diantara konstruk lainnya (Anuraga et al., 2017).

3.7.2 Model Struktural (Inner Model)

Model structural (Inner Model) menggambarkan korelasi diantara variabel laten yang berdasarkan pada teori substansif. Model structural dievaluasi dengan menggunakan *R-Square* untuk konstruk dependen, *Stone-Geisser Q-square test* untuk *predictive relevance*, dan uji t serta signifikansi dari koefisien parameter jalur struktural (Anuraga et al., 2017). Penelitian dengan model *Partial Least Square* (PLS) dinilai dengan melihat *R-Square* dalam masing – masing variabel laten dependen, yang mana interpretasi (penafsiran) dalam model ini sama dengan pengintrepretasi dengan model regresi. Perubahan *R-Square* dapat digunakan dalam meniai korelasi dari variabel laten independen terhadap variabel laten dependen, apakah terdapat pengaruh yang substansif, disamping mengetahui nilai *R-Square*, model *Partial Least Square* (PLS) juga dievaluasi melalui perkiraan keterkaitan *Q-Square* untuk modek konstruktif. *Q-Square* bertujuan dalam menghitung dan mengetahui seberapa reliable atau baik nilai yang diteliti dihasilkan melalui model serta estimasi parameternya (Anuraga et al., 2017).

3.7.3 Uji Hipotesis

Pengukuran signifikasi pendukung hipotesis digunakan dalam membandingkan nilai T-tabel serta T-stastik. Jika nilai T-stastik lebih tinggi dari pada nilai T-tabel, menunjukkan bahwasanya hipotesis diterima begitupun jika nilai T-stastik kurang dari T-tabel menunjukkan bahwasanya hipotesis ditolak. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan taraf tingkat kepercayaan sebesar alpha 95 persen. Nilai T-tabel dalam hipotesis satu arah dengan nilai T sebesar 1,645 serta untuk two tailed dengan nilai T sebesar 1,960 serta menggunakan margin error sebesar 0,05 (5%).