BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian

Objek penelitian adalah karakteristik atau nilai yang berbeda guna menentukan wilayah maupun sasaran secara menyeluruh (Satibi, 2017). Penelitian ini menginvestigasi beberapa variabel yang dibagi menjadi dua jenis, yaitu variabel independen yang diberi simbol “X” dan variabel dependen yang diberi simbol “Y”. Variabel independen (X) dalam penelitian ini adalah nilai fungsional (X1), nilai sosial (X2) dan nilai emosional (X3), sedangkan variabel dependen (Y) adalah niat beli.

3.2 Metode Penelitian

3.2.1 Jenis penelitian dan metode yang digunakan

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, yang berfokus pada penggunaan data numerik sebagai elemen utama. Data tersebut dianalisis dengan metode statistik yang sesuai untuk memperoleh hasil penelitian (Priadana & Sunarsi, 2021). Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah asosiatif kausal, yaitu metode yang digunakan untuk mengkaji pengaruh antara variabel-variabel (Abdullah, 2015). Dalam penelitian ini, variabel yang dianalisis adalah pengaruh nilai fungsional, nilai sosial, nilai emosional terhadap niat beli.

3.2.2 Oprasional variabel

Operasionalisasi variabel penelitian dirancang untuk menentukan batasan indikator yang dikehendaki oleh peneliti dalam studinya, sehingga variabel yang diteliti hanya berasal dari konsep yang telah ditetapkan (Abdullah, 2015). Dalam penelitian ini, setiap indikator menggunakan skala likert sebagai alat ukur variabel yang telah ditentukan. Skala likert merupakan skala yang memiliki bobot antar jarak data yang sama (Priadana & Sunarsi, 2021). Berikut merupakan operasionalisasi variabel yang telah ditetapkan dalam penelitian ini:

Tabel 3. 1 Operasional Variabel

Variabel	Nilai Fungsional (X1)
Indikator	1. Kompetensi karakter 2. Utilitas harga 3. Kualitas fungsi (Ho & Wu, 2012)
Ukuran	1. Saat saya menggunakan barang virtual yang dijual di dalam game online mobile legends, saya dapat meningkatkan rank permainan saya dengan cepat. 2. Saat saya menggunakan barang virtual yang dijual di dalam game online mobile legends, saya bisa mendapatkan lebih banyak poin exp permainan untuk meningkatkan level akun. 3. Ketika saya menggunakan barang virtual yang dijual di dalam game online mobile legends, saya merasa karakter atau hero saya gunakan menjadi lebih kuat. 4. Saya merasakan manfaat barang virtual yang dijual di dalam game online mobile legends setara dengan harga yang ditawarkan. 5. Saya merasa barang virtual yang dijual di dalam game online mobile legends memiliki harga yang terjangkau. 6. Barang virtual yang dijual di dalam game online mobile legends memiliki standar kualitas yang dapat diterima. 7. Barang-barang virtual yang dijual di dalam game online mobile legends memiliki fungsi yang baik untuk membantu saya dalam permainan. 8. Barang-barang virtual yang dijual di dalam game online mobile legends lebih unggul secara keseluruhan di bandingkan dengan game kompetitor. 9. Barang-barang virtual yang dijual di dalam game online mobile legends memiliki tingkat kualitas yang memuaskan. (Ho & Wu, 2012)
Skala	Skala Likert 1-7

Keterangan:	
	1 = Sangat Tidak Setuju
	2 = Tidak Setuju
	3 = Cukup Tidak Setuju
	4 = Netral
	5 =Cukup Setuju
	6 = Setuju
	7 = Sangat Setuju

Variabel	Nilai Sosial (X2)

Indikator	1. Ekspresi Citra Diri Sosial 2. Dukungan Hubungan Sosial (Ho & Wu, 2012)

Ukuran	1. Ketika saya menggunakan barang virtual yang dijual di game online mobile legends, saya dapat menghiasi karakter game saya menjadi lebih modis atau bergaya. 2. Ketika saya menggunakan barang virtual yang dijual game online mobile legends, saya dapat membuat karakter game saya terlihat lebih baik. 3. Ketika saya menggunakan barang virtual yang dijual game online mobile legends, saya lebih diperhatikan oleh orang lain. 4. Menggunakan barang-barang virtual yang dijual di game online mobile legends meningkatkan citra diri saya kepada orang lain. 5. Menggunakan barang virtual yang dijual game online mobile legends meningkatkan ekspresi diri saya kepada orang lain. 6. Menggunakan barang virtual yang dijual game online mobile legends membuat kesan yang baik bagi orang lain. 7. Menggunakan barang virtual yang dijual game online mobile legends memungkinkan saya untuk membentuk ikatan yang baik dengan orang lain. 8. Menggunakan barang virtual yang dijual game online mobile legends membantu saya menjaga hubungan sosial saya dengan orang lain.

---

	9. Menggunakan barang virtual yang dijual game online mobile legends membantu saya mendapatkan teman baru.
	10. Menggunakan barang virtual yang dijual di game online mobile legends meningkatkan hubungan sosial saya dengan orang lain.
	(Ho & Wu, 2012)

Skala	Skala Likert 1-7
	Keterangan:
	1 = Sangat Tidak Setuju
	2 = Tidak Setuju
	3 = Cukup Tidak Setuju
	4 = Netral
	5 =Cukup Setuju
	6 = Setuju
	7 = Sangat Setuju

Variabel	Nilai Emosional (X3)

Indikator	1. Estetika
	2. Kesenangan (playfulness)
	(Ho & Wu, 2012)

Ukuran	1. Ketika saya menggunakan barang virtual yang dijual di game online mobile legends, saya lebih menikmati permainan.
	2. Ketika saya menggunakan barang virtual yang dijual di game online mobile legends, saya merasa game ini menjadi lebih seru.
	3. Menggunakan barang virtual yang dijual di dalam game online mobile legends menarik bagi saya.
	4. Menggunakan barang virtual yang dijual di dalam game online mobile legends merangsang rasa ingin tahu saya terkait virtual item lain yang tersedia.
	5. Menggunakan barang virtual yang dijual di dalam game online mobile legends membangkitkan imajinasi saya.
	6. Menggunakan barang virtual yang dijual di dalam game

---

online mobile legends membuat saya tetap memainkan game ini.

7. Barang virtual yang dijual di dalam game online mobile legends sangat indah.
8. Barang virtual yang dijual di dalam game online mobile legends mencerminkan keindahan.
9. Barang virtual yang dijual di dalam game online mobile legends menarik secara estetika.
10. Barang virtual yang dijual di dalam game online mobile legends memiliki fitur estetika yang menarik.

(Ho & Wu, 2012)

Skala Skala Likert 1-7

Keterangan:

- 1 = Sangat Tidak Setuju
  - 2 = Tidak Setuju
  - 3 = Cukup Tidak Setuju
  - 4 = Netral
  - 5 =Cukup Setuju
  - 6 = Setuju
  - 7 = Sangat Setuju
-

Variabel Niat Beli (Y)

- Indikator**
1. Pertimbangan
  2. Kerelaan
  3. Kemungkinan
-

- Ukuran**
1. Probabilitas bahwa saya akan mempertimbangkan untuk membeli barang virtual dari game online mobile legends di masa depan tinggi.
  2. Kesiediaan saya untuk membeli barang virtual dari game online mobile legends di masa depan tinggi.
  3. Kemungkinan saya membeli barang virtual dari game online mobile legends di masa depan tinggi.

(Ho & Wu, 2012)

Skala Skala Likert 1-7

Keterangan:

1 = Sangat Tidak Setuju

2 = Tidak Setuju

3 = Cukup Tidak Setuju

4 = Netral

5 =Cukup Setuju

6 = Setuju

7 = Sangat Setuju

3.2.3 Jenis dan sumber data

Penelitian ini memanfaatkan dua jenis sumber data untuk mengumpulkan informasi yang diperlukan dalam penyusunan penelitian. Berikut adalah jenis-jenis sumber data tersebut:

3.2.3.1 Data Primer

Menurut (Priadana & Sunarsi, 2021), data primer merupakan data yang diperoleh langsung dari sumbernya melalui berbagai metode seperti wawancara, survei, observasi, dan lain-lain. Dalam penelitian ini, data primer yang digunakan berasal dari penyebaran kuesioner secara daring yang telah dirancang sesuai dengan variabel fokus penelitian, kebutuhan, dan tujuan tertentu dari penelitian.

3.2.3.1 Data Sekunder

Menurut (Priadana & Sunarsi, 2021), data sekunder adalah data yang diperoleh secara tidak langsung oleh peneliti, seperti buku, artikel jurnal, artikel berita, laporan, dan lain-lain. Dalam penelitian ini, data sekunder yang digunakan berasal dari buku, artikel jurnal, berita, dan laporan yang relevan dengan variabel dan topik penelitian yang diamati. Dalam penelitian ini, data sekunder dihimpun melalui teknik studi kepustakaan dari buku dan artikel penelitian yang berkaitan dengan penelitian sehingga data sekunder tersebut dapat melengkapi data primer.

3.2.4 Populasi, sampel dan Teknik penarikan sampel

3.2.4.1 Populasi

Populasi adalah keseluruhan objek dan subjek penelitian yang memiliki karakteristik tertentu sesuai dengan penentuan peneliti. Populasi tidak hanya terbatas pada manusia, tetapi juga dapat mencakup hewan, benda-benda, serta

gejala atau peristiwa yang diamati; populasi juga mencakup sifat-sifat dari objek dan subjek penelitian (Satibi, 2017). Dalam penelitian ini, populasi yang dipilih adalah pemain *game online* Mobile Legends yang berada di Jawa Barat. Jenis populasi dalam penelitian ini adalah populasi tak terhingga atau infinite population karena kurangnya data yang dapat diandalkan mengenai jumlah pemain *game online* Mobile Legends di Jawa Barat.

3.2.4.2 Sampel

Ukuran sampel dalam penelitian ini ditentukan menggunakan rumus yang dikembangkan oleh (Hair dkk., 2018). Penggunaan rumus tersebut dipilih karena informasi mengenai ukuran populasi tidak tersedia secara pasti, sehingga metode ini diperlukan. Rumus Hair merekomendasikan bahwa ukuran sampel minimal sebaiknya adalah 5-10 kali jumlah variabel indikator yang digunakan dalam penelitian. Sebagai hasilnya, dengan mempertimbangkan adanya 32 indikator, maka jumlah indikator dikali 32 ($32 \times 5 = 160$). Dengan demikian, berdasarkan perhitungan ini, jumlah sampel yang akan diteliti adalah 160 orang.

3.2.4.3 Teknik Penarikan Sampel

Dalam penelitian ini, digunakan metode Purposive Sampling dengan pendekatan Non-Probability Sampling untuk memastikan pengambilan sampel tidak memberikan peluang yang sama dan memperoleh sampel yang spesifik sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan, sehingga hasil penelitian sesuai dengan tujuan yang ditetapkan. Kriteria yang digunakan dalam penarikan sampel adalah:

1. Pernah bermain *game online* Mobile Legends
2. Gan Z
3. Berdomisili di Jawa Barat

3.2.5 Teknik pengumpulan data

Dalam penelitian ini, data dikumpulkan menggunakan kuesioner sebagai alat utama. Kuesioner adalah metode pengumpulan data yang melibatkan pemberian serangkaian pertanyaan kepada responden untuk dijawab. Metode ini sangat efisien jika peneliti sudah memahami dengan baik variabel yang akan diukur dan harapan dari jawaban responden. Kuesioner sangat cocok digunakan ketika peneliti harus menangani sejumlah besar responden yang tersebar di

wilayah geografis yang luas, karena memungkinkan pengumpulan data yang efisien dan efektif (Sugiyono, 2013).

Dalam penelitian ini, kuesioner dirancang dan didistribusikan menggunakan Google Form dengan format tertutup. Kuesioner tertutup adalah jenis kuesioner di mana jawaban untuk pertanyaan sudah disediakan, sehingga responden hanya perlu memilih dari opsi yang telah ditentukan. Skala yang digunakan untuk mengukur jawaban adalah skala Likert, yang digunakan untuk mengevaluasi sikap responden terhadap sejumlah pertanyaan yang berkaitan dengan indikator tertentu dari konsep atau variabel yang sedang diukur (Abdullah, 2015).

3.2.6 Pengujian validitas dan reliabilitas

3.2.6.1 Pengujian Validitas

Menurut (Sugiarto, 2017), uji validitas adalah ukuran yang menunjukkan seberapa akurat instrumen penelitian dalam mengukur data. Validitas dalam konteks penelitian mengacu pada seberapa tepat data yang diperoleh mencerminkan realitas yang ingin dilaporkan oleh peneliti. Dengan demikian, semakin tinggi tingkat akurasi instrumen, maka data yang dihasilkan dianggap semakin valid. Instrumen dianggap valid jika memiliki nilai r hitung yang lebih besar dari r tabel (Ghozali, 2021).

3.2.6.2 Pengujian Reliabilitas

Menurut Sugiarto, reliabilitas instrumen merujuk pada kemampuan instrumen untuk menghasilkan data yang konsisten dan sesuai dengan kondisi nyata di lapangan. Sebuah instrumen dianggap reliabel jika mampu menghasilkan data yang serupa meskipun pengumpulan data dilakukan secara berulang kali. Instrumen dianggap reliabel jika koefisien alpha memiliki nilai lebih besar dari 0,70 menggunakan metode uji Cronbach's Alpha Nunnally dalam (Sugiarto, 2017) Pemilihan metode uji Cronbach's Alpha dipilih karena dapat menguji instrumen yang memiliki jawaban lebih dari satu (Umar, 2013)

3.2.7 Uji Asumsi Klasik

3.2.7.1 Uji Normalitas

Uji normalitas adalah proses yang bertujuan untuk menentukan apakah variabel dalam suatu penelitian memiliki distribusi yang sesuai dengan distribusi

normal atau tidak (Umar, 2013) Sebuah model regresi yang baik seharusnya memiliki distribusi yang normal. Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan menggunakan metode grafis. Metode grafis merupakan metode yang mengevaluasi penyebaran data melalui garis diagonal pada grafik Normal P-P Plot of Progression. Jika sebaran titik-titik data mendekati dan mengikuti garis diagonal tersebut, maka distribusi model regresi dapat dianggap memenuhi kriteria normalitas (Purnomo, 2016).

3.2.7.2 Uji Multikolinieritas

Menurut (Purnomo, 2016), multikolinieritas merujuk pada kondisi di mana variabel independen dalam model regresi memiliki hubungan linier yang sempurna atau hampir sempurna. Sebuah model regresi yang baik seharusnya tidak menunjukkan korelasi sempurna atau mendekati sempurna di antara variabel-variabel independennya. Dalam penelitian ini, uji multikolinieritas dilakukan menggunakan metode Variabel Inflation Factor (VIF) dan Tolerance. Jika nilai VIF kurang dari 10 dan Tolerance lebih dari 0.1, maka model regresi dianggap bebas dari masalah multikolinieritas (Ghozali, 2021).

3.2.7.3 Uji Heteroskedastisitas

Uji yang dilakukan untuk mengevaluasi adanya ketidaksamaan varian residual dalam sebuah model regresi linier disebut uji heteroskedastisitas (Umar, 2013). Sebuah model regresi yang baik seharusnya memiliki varian residual yang tetap stabil di semua pengamatan, sesuai dengan asumsi homoskedastisitas. Dalam penelitian ini, metode yang digunakan untuk uji heteroskedastisitas adalah metode grafik Scatterplots. Jika sebaran titik tidak membentuk pola tertentu dan berada di bawah angka 0 pada sumbu Y, maka model regresi dianggap bebas dari heteroskedastisitas (Purnomo, 2016).

3.2.8 Uji Hipotesis

3.2.8.1 Uji Parsial (Uji T)

Penelitian ini dilakukan untuk mengevaluasi pengaruh satu variabel independen terhadap variabel dependen menggunakan uji t. Metode uji satu arah dipilih untuk analisis. Hasil yang signifikan dinyatakan jika nilai t melebihi 0,05, sehingga hipotesis nol (H_0) diterima dan hipotesis alternatif (H_a) ditolak.

Sebaliknya, jika nilai t kurang dari 0,05, maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima (Ghozali, 2021).

3.2.8.2 Uji Simultan (F)

Uji F dalam penelitian dilakukan untuk menentukan apakah semua variabel independen memberikan pengaruh terhadap variabel dependen (Panjawa dkk., 2021). Jika nilai signifikansi F lebih besar dari 0.05, maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Sebaliknya, jika nilai signifikansi F kurang dari 0.05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

3.2.8.3 Koefisien Determinasi (R^2)

Uji koefisien determinasi (R^2) dilakukan untuk menilai seberapa efektif variabel independen menjelaskan variabel dependen (Suhartati dkk., 2022). Kemampuan ini diukur dengan nilai koefisien determinasi yang berada antara 0 dan 1. Semakin mendekati 1 nilai R^2 , semakin baik variabel independen dalam menjelaskan variabel dependen.

3.2.9 Persamaan Analisis Regresi Linear Berganda

Menurut (Uyanik & Güler, 2013) seperti yang dikutip oleh (Padilah & Adam, 2019), regresi linier berganda adalah sebuah algoritma yang digunakan untuk menemukan pola hubungan antara lebih dari satu variabel bebas dengan satu variabel terikat. Dalam penelitian ini, metode tersebut digunakan untuk mengidentifikasi sejauh mana variabel harga (X_1), promosi (X_2), dan ulasan konsumen online (X_3) memengaruhi variabel minat beli (Y).

Menurut (Ningsih & Dukalang, 2019), model analisis regresi linier berganda merupakan pengembangan lebih lanjut dari model regresi linier sederhana. Persamaan analisis regresi linier berganda yang diadaptasi dalam penelitian ini merujuk pada (Janie, 2012) dan dirumuskan sebagai berikut:

$$Y = a + b_1X_1 + b_2X_2 + b_3X_3 + e$$

Keterangan:

Y: Niat beli

a: Konstanta yang merepresentasikan nilai regresi untuk niat beli ketika semua variabel independen bernilai nol

b_1 : Koefisien regresi untuk variabel nilai fungsional

b2: Koefisien regresi untuk variabel nilai sosial

b3: Koefisien regresi untuk variabel nilai emosional

X1: Variabel independen nilai fungsional

X2: Variabel independen nilai sosial

X3: Variabel independen ulasan emosional

e: Error disturbance atau gangguan kesalahan.