

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Desain Penelitian

Desain penelitian pada dasarnya direncanakan sebagai strategi mengumpulkan data yang berfungsi untuk membahas hipotesis. Desain penelitian juga dikenal sebagai rancangan penelitian. Penelitian ini menggunakan metode bersifat kuantitatif. Penelitian ini disebut dengan metode kuantitatif dikarenakan data pada penelitian ini berupa angka-angka dan dianalisis dengan statistik (Sugiyono, 2018:7). Pada penelitian ini juga menggunakan asosiatif untuk mengetahui hubungan dua variabel atau lebih.

3.2. Populasi dan Sampel

Populasi adalah keseluruhan elemen yang akan dijadikan wilayah generalisasi. Elemen populasi adalah keseluruhan subyek yang akan diukur, yang merupakan unit yang diteliti (Sugiyono, 2018:130). Dalam hal ini populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek atau subyek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Pada penelitian ini populasinya yaitu pemain *game* Mobile Legends di Jabodetabek.

Sampel merupakan sebagian dari jumlah dan karakteristik pada suatu populasi. 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 (Sugiyono, 2018:131). Apa yang dipelajari dari sampel tersebut, kesimpulannya akan dapat diberlakukan untuk populasi. Sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul mewakili. Berbagai teknik pengambilan sampel dilakukan untuk mengidentifikasi sampel yang akan digunakan. Teknik pengambilan sampel memiliki dua jenis yaitu, *probability sampling* dan *non-probability sampling*. *Probability sampling* ialah teknik pengambilan sampel yang memberikan setiap unsur populasi suatu kesempatan yang sama untuk dipilih sebagai anggota sampel, sedangkan *non-*

probability sampling ialah teknik pengambilan sampel yang tidak memberikan peluang atau kesempatan yang sama kepada setiap elemen atau anggota populasi untuk dipilih sebagai sampel (Sugiyono, 2018:134-136).

Penelitian ini menggunakan teknik sampling, *non-probability sampling* dan teknik yang digunakan adalah *purposive sampling*. Teknik *purposive sampling* merupakan teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2018:138). Kriteria sampel yang digunakan pada penelitian kali ini yaitu pemain *game* Mobile Legends di Jabodetabek yang pernah membeli *skin* dalam satu tahun terakhir. Besarnya sampel untuk pengujian PLS yang bertujuan mengkonfirmasi suatu teori atau untuk menjelaskan ada atau tidaknya hubungan antar variabel laten yang mempunyai pengaruh yang lebih besar sejumlah 30 sampai 100 (Siswoyo, 2017:14). Dengan demikian pada penelitian ini akan menggunakan 100 responden untuk menjadi sampel penelitian.

3.3. Jenis dan Sumber Data

Sumber data primer merupakan sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data (Sugiyono, 2018:213). Sumber data primer pada penelitian ini didapatkan dari hasil kuesioner yang dilakukan secara langsung maupun menggunakan *Google Form* yang disebarakan melalui Whatsapp. Kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2018:219). Data kuesioner yang telah terkumpul selanjutnya akan diukur menggunakan skala likert 1 – 5 yang berfungsi untuk mengukur sikap, pendapat atau persepsi seseorang dalam fenomena sosial, oleh karena itu, kuesioner diukur menggunakan indikator yang telah disusun peneliti.

Tabel 3. 1 Penilaian Skala Likert

NO	Pernyataan	Kode	Bobot Nilai
1	Sangat Tidak Setuju	STS	1
2	Tidak Setuju	TS	2
3	Ragu – Ragu	RR	3
4	Setuju	S	4
5	Sangat Setuju	SS	5

Sumber: Sugiyono (2018:154)

3.4. Definisi Operasional Variabel

Variabel merupakan hal-hal yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga akan terkumpul beberapa informasi yang kemudian akan diambil kesimpulannya (Sugiyono, 2018:38). Operasionalisasi dilakukan untuk suatu jenis, indikator dan skala dari beberapa variabel penelitian. Pada penelitian ini operasionalisasi variabelnya antara lain:

a) Nilai Virtual Items

Nilai virtual item merupakan nilai-nilai yang terdiri dari nilai fungsional, emosional, dan sosial yang melekat pada *skin* Mobile Legends. Untuk mengukur nilai virtual item penelitian ini menggunakan indikator kompetensi karakter, utilitas harga, kualitas fungsional, kegembiraan, estetika, ekspresi citra diri sosial dan dukungan hubungan sosial.

b) Nilai Kompetensi Karakter

Nilai kompetensi karakter adalah nilai yang didapatkan pemain ketika membeli *skin* Mobile Legends untuk meningkatkan kekuatan karakter. Untuk mengukur nilai kompetensi karakter penelitian ini menggunakan indikator item fungsional, alat peraga fungsional dan kompetensi karakter.

c) **Perceived Usefulness**

Perceived Usefulness adalah sejauh mana pemain Mobile Legends percaya bahwa menggunakan skin untuk meningkatkan kemampuan karakter. Untuk mengukur *perceived usefulness* pada penelitian ini menggunakan indikator menyenangkan, menghibur dan menciptakan pengalaman estetis.

d) **Minat Beli Ulang**

Minat beli ulang menunjukkan keinginan pemain untuk membeli kembali *skin* Mobile Legends. Untuk mengukur minat beli ulang penelitian ini menggunakan indikator minat transaksional, minat referensial, minat preferensial dan minat eksploratif.

Berdasarkan hal diatas masing-masing indikator pada setiap variabel memiliki sub indikator yang akan digunakan pada penelitian ini dan akan dijadikan sebagai dasar pembuatan pernyataan kuesioner. Adapun beberapa pernyataannya sebagai berikut:

Tabel 3. 2 Dimensi dan Indikator Nilai Virtual Item

Dimensi	Indikator	Item	Kode
Nilai Fungsional	Kompetensi Karakter	1	FS1
	Utilitas Harga	2	FS2
	Kualitas Fungsional	3	FS3
Nilai Emosional	Kegembiraan	4	EM1
	Estetika	5	EM2
Nilai Sosial	Ekspresi Citra Diri Sosial	6	SO1
	Dukungan Hubungan Sosial	7	SO2

Sumber: Ho dan Wu (2012)

Tabel 3. 3 Indikator Nilai Kompetensi Karakter

Indikator	Item	Kode
Kompetensi Karakter	8	CC1
Atribut Fungsional	9	CC2
Alat Peraga Fungsional	10	CC3

Sumber: Park dan Lee (2011)

Tabel 3. 4 Indikator Perceived Usefulness

Indikator	Item	Kode
Menyenangkan	11	PU1
Menghibur	12	PU2
Menciptakan Pengalaman Estetis	13	PU3

Sumber: Eveleth dan Stone (2022)

Tabel 3. 5 Indikator Minat Beli Ulang

Indikator	Item	Kode
Minat Transaksioal	14	BU1
Minat Referensial	15	BU2
Minat Preferensial	16	BU3
Minat Eksploratif	17	BU4

Sumber: Priansa (2022)

3.5. Metode Analisis Data

Teknik analisis pada penelitian ini dengan menggunakan teknik analisis kuantitatif. Analisis data yang telah dipilih menggunakan metode *structural equation modelling* (SEM) berbasis komponen lalu akan dianalisis menggunakan PLS. PLS ialah sebuah teknik statistika multivariat yang berfungsi untuk membandingkan dua jenis variabel yaitu variabel dependen dan variabel

independen. Tujuan dari PLS adalah alat untuk membantu peneliti mengetahui nilai variabel laten untuk diprediksi. Untuk menguji SEM berbasis komponen ataupun PLS, maka digunakanlah bantuan Smart PLS. PLS memiliki dua macam komponen pada model kausal yaitu model struktural dan model pengukuran.

3.5.1. Statistik Deskriptif

1. Karakteristik Responden

Penjelasan banyaknya responden dibagi berdasarkan karakteristik tertentu seperti karakteristik demografis yang meliputi usia dan jenis kelamin. Lalu karakteristik responden yang meliputi status, pernah membeli dan waktu terakhir membeli *skin* Mobile Legend.

2. Analisis Jawaban Responden

Menurut Ferdinand (2014:231-232), agar jawaban yang dihasilkan dari responden sama terhadap masing-masing variabel, maka akan didasarkan pada nilai skor rata-rata dan selanjutnya dikelompokkan kedalam rentang skor yang didasari pada perhitungan *three box method*. Saat menggunakan *three box method*, maka rentang sebanyak 80 dibagi tiga bagian. Dengan demikian rentang untuk setiap bagian akan menjadi 26 dan selanjutnya dapat dipakai menjadi daftar interpestasi indeks sebagai berikut:

20 – 46	Rendah
47 – 73	Sedang
74 – 100	Tinggi

Teknik yang digunakan pada penelitian ini adalah dengan menggunakan skor maksimal 5 dan skor minimal 1, sehingga indeks jawaban responden dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai Indeks} = [(\%F1*1)+(\%F2*2)+(\%F3*3)+(\%F4*4)+(\%F5*5)]/5\dots$$

Keterangan:

F1 : Frekuensi responden yang menjawab 1 dari skor yang digunakan dalam daftar pertanyaan kuesioner.

F2 : Frekuensi responden yang menjawab 2 dari skor yang digunakan dalam daftar pertanyaan kuesioner.

F3 : Frekuensi responden yang menjawab 3 dari skor yang digunakan dalam daftar pertanyaan kuesioner.

F4 : Frekuensi responden yang menjawab 4 dari skor yang digunakan dalam daftar pertanyaan kuesioner.

F5 : Frekuensi responden yang menjawab 5 dari skor yang digunakan dalam daftar pertanyaan kuesioner.

3.5.2. Analisis Jalur

Menurut Ghozali (2015:243), analisis jalur merupakan teknik analisis yang digunakan jika suatu model dibentuk dengan menggunakan variabel intervening atau moderating, maka suatu model regresi berganda tidak dapat menyelesaikan persoalan ini. Analisis jalur memungkinkan kita untuk menguji hubungan langsung antar variabel maupun hubungan tidak langsung antar variabel model.

1. Model Jalur

Model jalur merupakan diagram yang menghubungkan variabel bebas, variabel perantara dan variabel terikat. Pola hubungan digambarkan dengan panah. Panah individu menggambarkan hubungan kasual antara variabel ekstrinsik dan variabel intrinsik. Panah juga mengaitkan variabel residual dengan semua variabel intrinsik. Sedangkan panah ganda menggambarkan korelasi antara pasangan variabel.

2. Variabel Eksogen

Jika variabel laten bukan bersifat eksogen maka efek dari variabel laten lain dalam model penelitian tidak terdapat panah masuk dari variabel laten lainnya. Jika variabel ekstrinsik berkorelasi akan ditunjukkan oleh panah dua arah yang menghubungkan variabel-variabel tersebut atau dengan kata lain disebut variabel bebas. Variabel ekstrinsik dalam model jalur ialah keseluruhan dari variabel yang tidak memiliki panah pada gambar kecuali terdapat kesalahan saat pengukuran (Garson, 2016:21),.

3. Variabel Endogen

Variabel endogen adalah efek dari setidaknya satu variabel laten terdapat satu panah masuk dari variabel laten lainnya. Variabel endogen pada model jalur adalah variabel dengan panah yang menunjuk ke variabel tersebut, ini meliputi semua variabel eksogen (antara) dan variabel dependen. Variabel perantara endogen pada model diagram jalur memiliki panah yang keluar masuk arah variabel (Garson, 2016:21).

4. Variabel Laten

Variabel laten dalam PLS dan SEM adalah variabel yang tidak dapat diukur secara langsung. Variabel laten dapat diukur secara langsung apabila menggunakan satu atau lebih variabel manifes (indikator). Variabel endogen dan eksogen termasuk kedalam bagian variabel laten (Sholihin dan Ratmono, 2013:5).

5. Variabel Mediasi

Variabel mediasi adalah variabel yang secara teoritis dapat memengaruhi hubungan antara variabel eksogen dan endogen, namun hal tersebut bersifat tidak langsung dan tidak bisa diamati dan diukur. Kriteria dari efek variabel mediasi apabila koefisien jalur signifikan. Variabel mediasi dapat disimpulkan dengan melihat hal sebagai berikut (Sholihin dan Ratmono, 2013:6).

- a) Jika koefisien jalur dari hasil estimasi tidak berubah dan signifikan maka hipotesis variabel mediasi tidak dapat didukung.
- b) Jika nilai koefisien jalur pada variabel mediasi kecil namun masih signifikan, maka bentuk mediasinya adalah *partial mediation* (mediasi sebagian).
- c) Jika nilai koefisien jalur pada variabel mediasi kecil dan tidak signifikan maka mediasinya adalah *full mediation*.

Hal ini berbeda dengan variabel moderasi, analisis moderasi berfokus pada bagaimana variabel moderator memengaruhi hubungan antara variabel independen dan variabel dependen. Lalu variabel moderasi digunakan untuk mengidentifikasi dalam kondisi apa suatu efek terjadi.

3.5.3 Analisis Outer Model

Analisis outer model berfungsi untuk mengetahui hubungan antara variabel laten dengan setiap indikatornya. Beberapa pengujian outer model atau evaluasi model pengukuran reflektif yaitu: (Ghozali, 2014:43)

1. *Loading Factor*

Loading factor adalah nilai dari setiap indikator pada variabel laten dengan kriteria lebih besar dari 0.70. Menurut Hair et.al (2013) dalam Sholihin dan Ratmono (2013:66) syarat untuk validitas setiap indikator adalah nilai p-value dari *loading factor* lebih kecil dari 0.05 dan Hair et.al (2021:137) menyatakan sering ditemukan bahwa nilai *loading factor* lebih kecil dari 0.70 maka masih dianggap valid terutama bagi kuesioner yang baru dibuat. Huang et.al dalam Jansen (2019) menyatakan bahwa nilai minimum untuk AVE adalah 0.5 namun apabila data yang dihasilkan 0.4 maka masih dapat diterima tetapi *composite reability* lebih besar dari 0.6.

2. *Composite Reability*

Kriteria untuk mengukur nilai *composite reability* yaitu harus lebih dari 0.70.

3. Validitas Diskriminan

Validitas diskriminan adalah nilai akar kuadrat dari AVE yang dimana nilainya harus lebih besar dari nilai korelasi antar variabel laten.

4. Fornell-Larcker

Pada uji ini metode yang digunakan adalah dengan membandingkan nilai akar kuadrat AVE setiap konstruk dengan konstruk lain. Dapat dikatakan valid apabila nilai akar kuadrat AVE pada setiap konstruk variabel memiliki korelasi yang lebih besar dibandingkan konstruk lainnya (Ghozali, 2016:69).

3.5.4. Analisa Inner Model

Analisa inner model adalah untuk menguji hubungan antara konstruksi

1. Koefisien Determinasi (R-square)

Menurut Ghozali (2014:42) R-square digunakan untuk mengetahui bagaimana variabel eksogen memengaruhi variabel endogen. Hasil R-square

dikatakan kuat apabila nilai yang dihasilkan sebesar 0.67, lalu jika nilai yang dihasilkan 0.33 maka dikategorikan sedang dan jika nilainya 0.19 maka dapat dikategorikan lemah.

2. *Predictive Relevance (Q²)*

Pada uji ini dapat menunjukkan bahwa model penelitian memiliki *predictive relevance* apabila nilai Q-square lebih besar dari 0, tetapi apabila Q-square lebih kecil dari 0 maka model kurang memiliki *predictive relevance*. Jika nilai yang dihasilkan 0.02 dianggap kecil, 0.15 dianggap sedang dan 0.35 dianggap besar. Semakin mendekati satu maka semakin baik nilai prediksi (Ghozali, 2016:75).

3. Pengujian Hipotesis

Pada umumnya pengujian hipotesis dilakukan untuk menjelaskan arah variabel bebas dan variabel terikat. Untuk melihat hubungan antara setiap variabel dapat dilihat pada nilai *path coefficient*. Pada penelitian menggunakan tingkat kepercayaan sebesar 5% untuk menolak hipotesis. Oleh karena itu, secara statistik hipotesis dapat dinyatakan ditolak dan diterima dilihat seperti dibawah ini:

H0 diterima jika nilai p-value lebih besar dari 0.05 atau sama dengan 0.05

H0 ditolak jika nilai p-value lebih kecil dari 0.05

Berikut adalah hipotesis yang diajukan pada penelitian ini:

H0.1 : Diduga nilai virtual item tidak berpengaruh langsung terhadap minat beli ulang

Ha.1 : Diduga nilai virtual item berpengaruh langsung terhadap minat beli ulang

H0.2 : Diduga nilai virtual item tidak berpengaruh langsung terhadap nilai kompetensi karakter

Ha.2 : Diduga nilai virtual item berpengaruh langsung terhadap nilai kompetensi karakter

H0.3 : Diduga nilai virtual item tidak berpengaruh langsung terhadap *perceived usefulness*

Ha.3 : Diduga nilai virtual item berpengaruh langsung terhadap *perceived usefulness*.

H0.4 : Diduga nilai kompetensi karakter tidak berpengaruh langsung terhadap minat beli ulang

- Ha.4 : Diduga nilai kompetensi karakter berpengaruh langsung terhadap minat beli ulang.
- H0.5 : Diduga *perceived usefulness* tidak berpengaruh langsung terhadap minat beli ulang
- Ha.5 : Diduga *perceived usefulness* berpengaruh langsung terhadap minat beli ulang.
- H0.6 : Diduga nilai kompetensi karakter tidak memediasi pengaruh nilai virtual terhadap minat beli ulang
- Ha.6 : Diduga nilai kompetensi karakter memediasi pengaruh nilai virtual item terhadap minat beli
- H0.7 : Diduga *perceived usefulness* tidak memediasi pengaruh nilai virtual item terhadap minat beli ulang
- Ha.7 : Diduga *perceived usefulness* memediasi pengaruh nilai virtual item terhadap minat beli ulang