



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

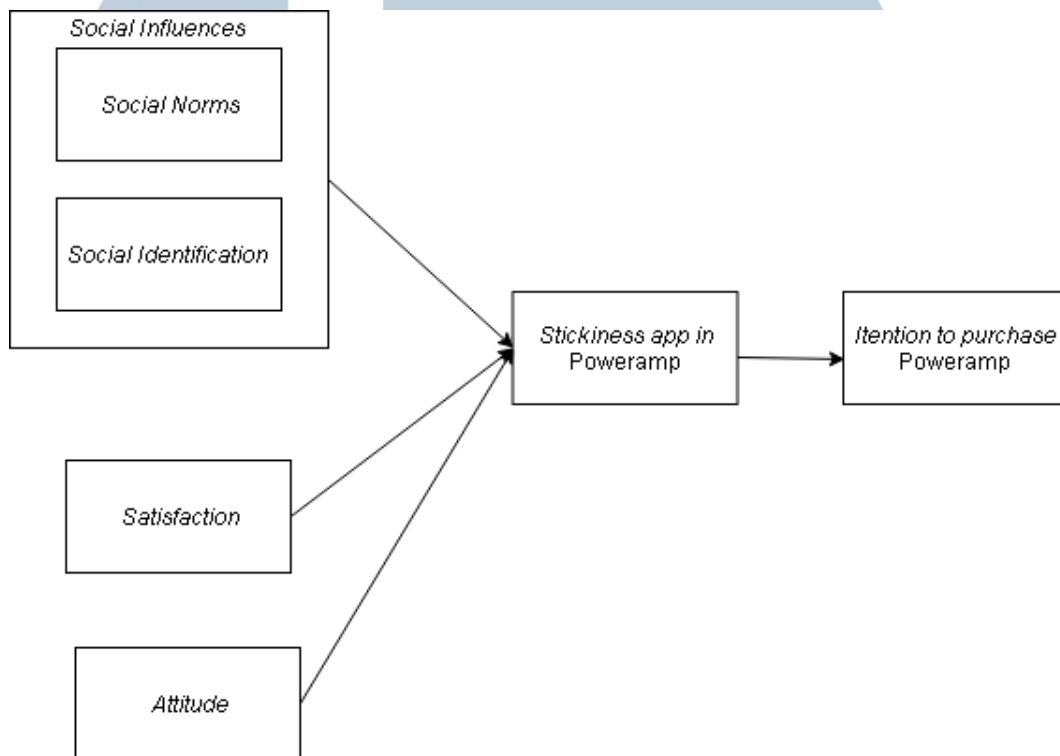
3.1 Objek Penelitian

Objek dalam penelitian ini yaitu orang yang menggunakan aplikasi Poweramp dan memiliki akun premium pada aplikasi Poweramp. Aplikasi Poweramp adalah mengajak penggunanya untuk dapat mendengarkan music lebih leluasan. Biasanya pengguna mendengarkan lagu apa yang sudah ada di dalamnya. Dengan menggunakan aplikasi Poweramp, pengguna dapat melakukan pengaturan *equalizer* yang dapat diatur sesuai dengan keinginan masing- masing. Pengguna Poweramp bisa mengatur ingin mempercepat atau melambatkan lagu, Pengguna juga dapat mengatur suara musiknya akan lebih terdengar dibandingkan suara vocal penyanyinya. Poweramp Full Version Unlocker ini dilengkapi juga dengan system yang dapat menjaga baterai handphone supaya tidak cepat habis.

Bedanya aplikasi Poweramp *Full version Unlocker* dengan Poweramp (*Trial*) yaitu pada Poweramp *Trial* pengguna hanya dapat menikmati aplikasi ini selama 15 hari, setelah lewat dari masa itu pengguna tidak dapat menggunakannya lagi. Oleh karena itu pengguna harus membeli Poweramp Full version yang terdapat di Google Play dengan harga Rp30.000. Untuk membeli aplikasi ini pembeli bisa membayar melalui GooglePlay Pay yang disediakan oleh Google Play. Google Play juga sudah mendukung banyak metode pembayaran di banyak negara (Google, 2018).

3.2 Metode Penelitian

3.2.1 Model Penelitian



Gambar 3. 1. Model Penelitian

Sumber: (Hsu & Lin, 2016).

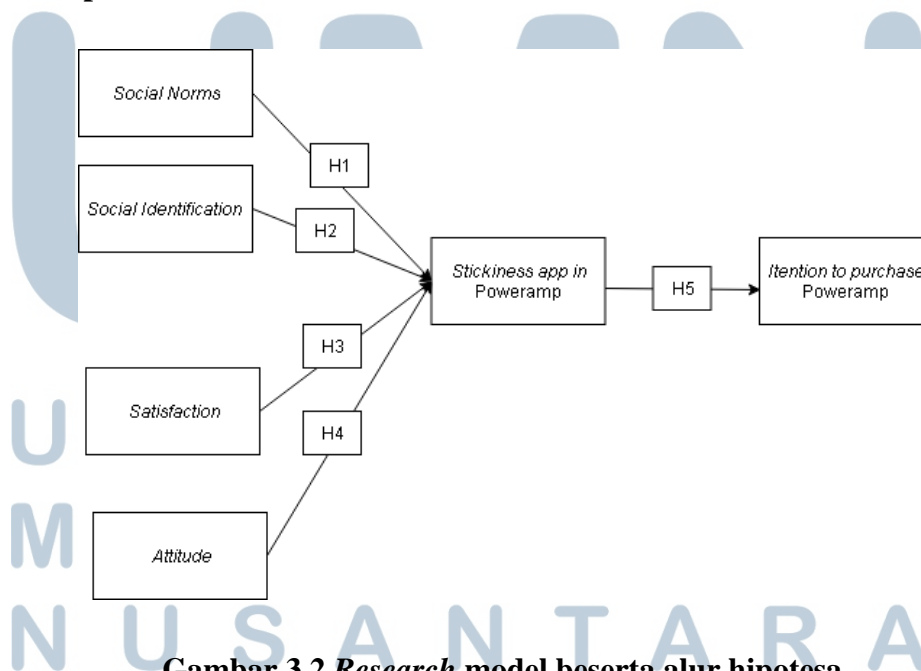
Model pada Gambar 3.1. merupakan sebuah model yang akan diadopsi pada penelitian ini. Model penelitian ini diangkat dari jurnal 1 (Chin-Lung Hsu, 2016).

Berdasarkan Gambar 3.1, penelitian ini mempunyai variabel *social norms*, *social identification*, *satisfaction*, *attitude* yang mempengaruhi *stickiness app in Poweramp* dan menuju ke variabel *intention to purchase Poweramp*.

3.2.2 Variabel Penelitian

1. Variabel independen: *Social Influences* yang memiliki 2 dimensi, yaitu *Social Norms* dan *Social Identification*, *Satisfaction* dan *Attitude* Variabel ini merupakan faktor terjadinya *Stickiness*.
2. Variabel intervening: *Stickiness* variable ini merupakan faktor yang ada dikarenakan adanya faktor lain, kemudian factor ini juga akan menyebabkan terjadinya *in-app purchase intention*.
3. Variabel dependen: *In-app purchase intention*. Variabel ini merupakan factor akhir yang merupakan hasil dari faktor-faktor lain. Variabel ini terikat oleh variabel *Stickiness* namun tidak mengikat variabel lainnya.

3.2.3 Hipotesis



Gambar 3.2 *Research* model beserta alur hipotesa.

Berdasarkan Gambar 3.2, penulis menyimpulkan beberapa hipotesa sebagai berikut:

Hipotesis 1: *Social Norms* memiliki pengaruh signifikan terhadap *Stickiness app in Poweramp*.

Hipotesis 2: *Social Identification* memiliki pengaruh signifikan terhadap *Stickiness app in Poweramp*

Hipotesis 3: *Satisfaction* memiliki pengaruh signifikan terhadap *Stickiness app in Poweramp*

Hipotesis 4: *Attitude* memiliki pengaruh signifikan terhadap *Intention to in app purchase in Poweramp*

Hipotesis 5: *Stickiness app in Poweramp* memiliki pengaruh signifikan terhadap *Intention to in app purchase in Poweramp*

Hipotesis yang diambil pada penelitian ini diangkat dari jurnal (Chin-Lung Hsu, 2016).

3.2.4 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan kuesioner. Responden yang dituju pada kuesioner ini yaitu *user* Indonesia kalangan remaja sampai dewasa yang menggunakan *smartphone* menggunakan aplikasi Poweramp. Dikarenakan jumlah populasi yang besar dan tidak dapat diketahui dengan pasti, maka penentuan jumlah sampel dalam penelitian ini mengacu pada Hair et, al, (2016) disebutkan bahwa analisis structural minimum sampel disarankan 100 sampai 150 responden

dengan demikian diperoleh jumlah sampel dalam penelitian ini dituju 100 *user* yang menggunakan Poweramp.

3.2.5 Teknik Pengolahan Data

Pada penelitian ini menggunakan metode PLS karena lebih efektif dibandingkan metode SEM. Berikut perbandingan metode PLS dan SEM.

Tabel 3.1 Perbandingan PLS dan SEM

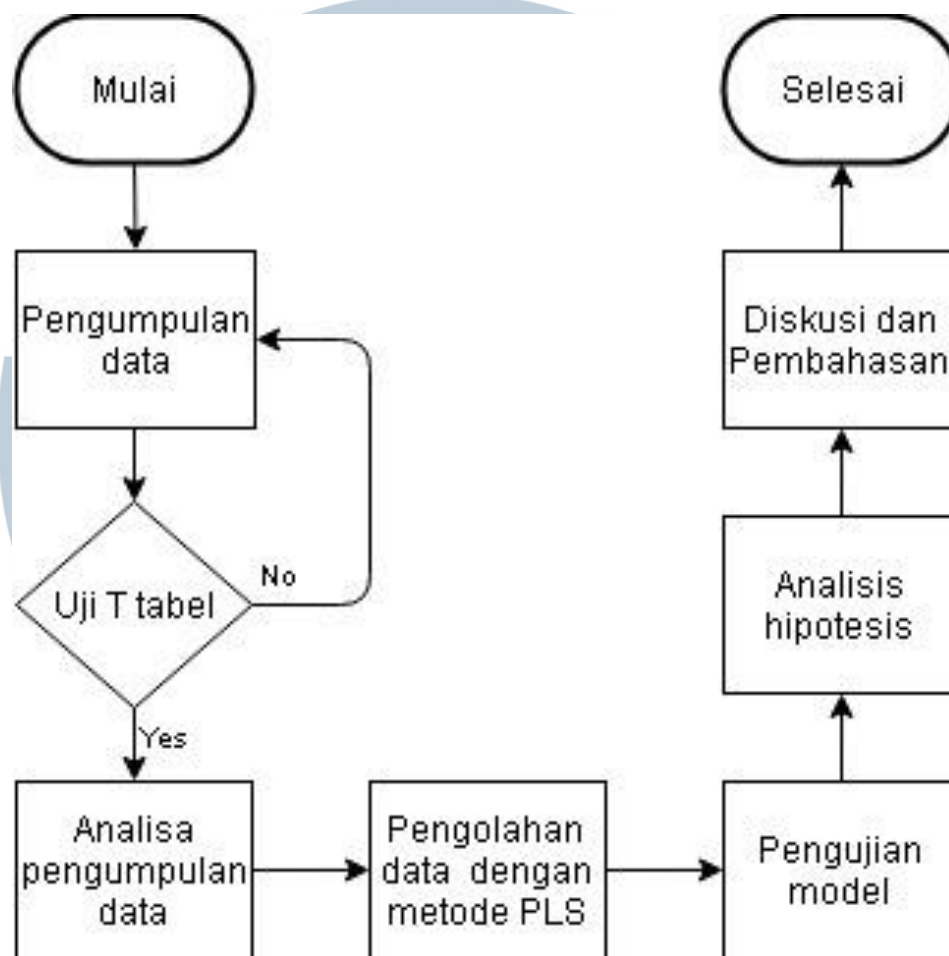
Sumber: (*Joe F.Hair, 2014*)

PLS	SEM
Berbasis regresi lebih banyak variabel yang diidentifikasi dan membutuhkan sampel yang sedikit	Lebih sedikit variabel yang identifikasi, dan membutuhkan sampel yang banyak
Orientasi nya prediksi disukai ketika penelitian obyektif	Mengabaikan tujuan prediksi, penelitian umumnya kurang peduli dengan akurasi prediksi

Pada Tabel 3.1 bisa dilihat alasan penelitian ini lebih tepat menggunakan metode PLS dibandingkan dengan metode SEM. Pada metode PLS tools yang digunakan menggunakan *tools* SmartPLS 3.0, karena sesuai dengan metode PLS yang cocok digunakan untuk faktor sosial dan perilaku pengguna aplikasi Poweramp.

3.3 Kerangka Pikir

Kerangka pikir digunakan sebagai pedoman bagi peneliti untuk melakukan penelitian. Adapun kerangka pikir pada penelitian ini dapat dilihat pada halaman 42 pada Gambar 3.4.



Gambar 3.3 Flowchart Kerangka Pikir

Pada Gambar 3.3 dapat dilihat *Flowchart* kerangka pikir pada penelitian ini. Pada tahap awal penelitian ini mengumpulkan data dengan cara menyebarkan kuesioner, setelah data terkumpul dilakukan pengecekan pada data yang diisi oleh responden dengan uji T tabel, setelah melalui uji T tabel bila data tidak valid perlu dilakukan perubahan kuesioner dan melakukan penyebaran kuesioner lagi sampai data yang didapatkan menjadi *valid* dan reliabel. Setelah data yang dikumpulkan *valid* dan reliabel dilakukan Analisa data yang berisi dari demografi yang mencakup jenis kelamin, umur, tempat tinggal, profesi, pemasukan selama sebulan, pengeluaran untuk membeli aplikasi *handphone*. Setelah melakukan Analisa data

dilakukan pengolahan data yang terbagi menjadi 3 yaitu *Convergent Validity*, *Discriminant validity* dan *Composite Reliability*. Setelah melakukan Analisa dilakukan pengujian model dengan maksud mengetahui hubungan konstruk dan nilai signifikan dari 1 model dengan model yang lain. Setelah melakukan pengujian ini maka akan didapatkan hasil dari pengujian tersebut untuk mengetahui apakah hipotesis diterima atau tidak. Dan yang terakhir dilakukan pada penelitian ini diskusi dan pembahasan dari hasil analisa yang telah dilakukan.

