



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

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1 Gambaran Umum Objek Penelitian

Kaskus.us adalah sebuah komunitas virtual terbesar yang ada di Indonesia. Kaskus lahir pada tanggal 6 November 1999 yang diprakarsai oleh 3 pemuda asal Indonesia, yaitu Andrew Darwis, Ronald, dan Budi yang sedang melanjutkan studinya di Seattle, Amerika Serikat. Anggota komunitas virtual Kaskus sekarang sudah 2.972.266 member. Hingga saat ini Kaskus dikunjungi sedikitnya 600.000 member setiap harinya, dengan jumlah page view yang melebihi 15.000.000 setiap harinya. Hingga saat ini, kaskus sudah mempunyai lebih dari 100.000.000 posting.

Penelitian yang dilakukan terhadap komunitas virtual Kaskus.us. Berdasarkan objek penelitian tersebut, maka yang akan dianalisis yaitu adalah mengenai peran partisipasi dan pengaruh *behavioral control* dari member Kaskus.us dalam Blackberry Corner.

3.2 Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif, yaitu penelitian yang bertujuan untuk menggambarkan karakteristik populasi atau menghubungkan antara variabel penelitian (Naresh K. Malhotra 2006). Pengambilan informasi pengambilan sampel

dilakukan hanya sekali hal ini berarti menggunakan desain *crossactional*, lebih spesifiknya desain *single crossactional* dan bukan *longitudinal design*.

Pengujian hipotesis akan didasarkan pada analisis terhadap data primer sebagai data dihimpun secara khusus untuk tujuan penelitian. Data tersebut dihimpun melalui survey, suatu metode untuk memperoleh informasi dari responden melalui kuesioner atau interview (Naresh K. Malhotra 2006). Survey merupakan metode yang cocok untuk dipergunakan ketika penelitian hendak mengukur sikap, aktivitas, opini atau kepercayaan diri responden.

Pendekatan yang dilakukan dalam penelitian terhadap Kaskus.us menggunakan *quantitative*. Penelitian ini dilakukan untuk membuktikan hipotesis yang dilakukan pada awal penelitian dengan alat ukur statistik untuk menguji dan menganalisis data yang terdiri dari angka – angka numerik.

3.3 Ruang Lingkup Penelitian

Sampling design process terdiri dari 5 tahap yakni:

1. Mendefinisikan *population* yang akan diteliti
2. Mengidentifikasi *sampling frame*
3. Menentukan *sampling techniques*
4. Menentukan *sampling size*
5. Melaksanakan *sampling process*

3.3.1 Populasi, Unit Sample (*Population Sampling Unit*)

Populasi adalah semua elemen (anggota) atau objek informasi yang dicari oleh peneliti dan menjadi dasar pengambilan keputusan (Naresh K. Malhotra 2006). Dengan demikian, populasi dari penelitian ini adalah seluruh member Kaskus.us pada kebanyakan penelitian, tidak dimungkinkan mengikutsertakan semua populasi.

Sampling unit adalah unit dasar yang berisi elemen populasi yang diambil contohnya (Naresh K. Malhotra 2006). Dengan demikian unit analisis penelitian ini adalah member dari kaskus.us yang aktif didalam forum blackberry corner pada website kaskus.us. Konstrak penelitian ini adalah *flow experience orientation*, *percieved enjoyment*, *percieved usefulness*, *behavioral intention to use*, *perceived behavioral control*, dan *actual participation*.

3.3.2 Sampling Frame

Sampling frame adalah suatu daftar yang berisi semua elemen atau anggota atau sampling unit dari semua unit yang akan diteliti (Naresh K. Malhotra 2006). Dengan demikian sampling frame dari penelitian ini adalah www.kaskus.us pada subforum blackberry Corner.

3.3.3 Teknik Pengambilan Sample

Teknik pengambilan sample adalah dengan menggunakan website www.kwiksurveys.com. Penulis membuat survey pada website tersebut, dan membagikannya dengan cara membuat *thread* baru pada www.kaskus.us subforum Blackberry Corner dengan mencantumkan *link* menuju survei pada www.kwiksurveys.com.

3.3.4 Ukuran Sample (*Sampling Size*)

Jumlah sampel minimal untuk penelitian ini adalah 125 responden dimana jumlah sampel harus lima kali jumlah indikator. Menurut Hair et al (2006) jumlah sampel (*sampling size*) yang digunakan dihitung dengan rumus sebagai berikut :

$$n = (\text{jumlah indikator}) \times 5$$

$$n = 25 \text{ indikator} \times 5$$

$$n = 125 \text{ responden}$$

Dimana:

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

Sehingga, jumlah sampel yang dibutuhkan adalah sebanyak 125 responden atau orang.

3.3.5 *Sampling Process*

3.3.5.1 Sumber dan Cara Pengumpulan Data

Sumber data adalah darimana data tersebut diperoleh, dimana terbagi atas sumber primer dan sumber sekunder, (Sugiyono, 2011), sumber primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data, dan sumber sekunder merupakan sumber yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data, misalnya lewat orang lain atau lewat dokumen (Sugiyono, 2011). Sumber data dari penelitian ini adalah merupakan sumber data primer, diakrenakan responden langsung memberikan data kepada pengumpul data.

Cara pengumpulan data adalah teknik yang dilakukan dalam pengumpulan data, dimana dapat dilakukan melalui *interview* (wawancara), kuisisioner (angket), observasi (pengamatan), dan gabungan ketiganya (Sugiyono, 2011). Dalam penelitian ini dilakukan pengumpulan data secara langsung melalui kuisisioner yang dibagikan kepada anggota dari website kaskus.us tepatnya forum blackberry corner, dengan membuat *thread* baru yang berisikan *link* yang mengarah kepada kuisisioner online. Kuisisioner berisi pernyataan yang terkait dengan hubungan dengan setiap komponen *flow experience*, *percieved enjoyment*, *percieved usefulness*, dan *percieved behavioral control* terhadap *behavioral intention to use*, dan *percieved behavioral control* dan *behavioral intention to use* terhadap *actual participation*.

3.3.5.2 Prosedur Pengumpulan Data

Pengumpulan data untuk penelitian ini dilakukan dengan membuat suatu *thread* baru di www.kaskus.us, forum blackberry corner yang didalamnya terdapat *link* menuju ke www.kwiksurveys.com, selanjutnya responden akan mengisikan jawaban pada lembar kuisisioner online.

3.3.5.3 Periode Pengumpulan Data

Periode pengumpulan data dimulai pada tanggal 13 Desember 2011 hingga 3 January 2012.

3.4 Identifikasi Variable

Menurut Sugiyono (2010) Variabel Penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi oleh hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Dalam penelitian ini terdapat dua variable, yaitu variable dependen dan variable independen. Berikut penjelasan kedua variable tersebut:

1. Variabel Dependen (Dependent Variable)

Menurut Naresh K. Malhotra (2006) variabel dependen adalah variabel yang mengukur efek dari variabel independen pada unit uji. Tipe variabel yang dijelaskan atau dipengaruhi oleh variabel independen atau variable tergantung dengan variable lain. Pada penelitian ini yang sebagai variable dependen yakni *behavioral intention to*

use, dan *actual participation*. Variable dependen sering disebut sebagai prediktor yang dilambangkan dengan Y.

2. Variabel Independen (Independent Variable)

Menurut Naresh K. Malhotra (2006) variabel independen adalah variabel yang dimanipulasi oleh peneliti dan efek yang diukur dan dibandingkan. Tipe variabel yang menjelaskan atau mempengaruhi variabel yang lain yang bertindak sebagai penyebab atau yang mempengaruhi dependen. Variabel ini ada juga yang menanamkan dengan variabel pendorong dan variabel masukan. Pada penelitian ini yang menjadi variable independen yakni *flow experience orientation*, *percieved enjoyment*, *percieved usefulness*, dan *percieved behavioral control*. Variable independen sering disebut sebagai predictor yang dilambangkan dengan X.

Berkaitan degan penelitian ini maka variable dependen dan independen adalah sebagai berikut:

1. Variabel dependen yaitu

$Y_1 = \textit{Behavioral Intention to Use}$

$Y_2 = \textit{Actual Participation}$

2. Variabel independen yaitu

$X_1 = \textit{Flow experience}$

$X_2 = \textit{Percieved Enjoyment}$

$X_3 = \textit{Percieved usefulness}$

$X_4 = \text{Perceived Behavioral Control}$

$X_5 = \text{Behavioral Intention to Use}$

3.5 Definisi Operasional

Dalam penelitian ini setiap variable akan diukur dengan indikator-indikator sesuai dengan variable yang bersangkutan agar tidak terjadi kesalahpahaman atau perbedaan persepsi dalam mendefinisikan variable-variable yang dianalisis, berikut tabel definisi operasional

UMMN

No	Variabel Penelitian	Definisi Variabel	Indikator	Scaling Techniques	Referensi
1	<i>Flow experience</i>	Mengukur bagaimana responden bertindak, melihat fokus dari responden, dan mengetahui apakah responden memiliki pengalaman ketika mengunjungi Kaskus.us Blackberry Corner	<ol style="list-style-type: none"> 1. Perhatian yang terfokus kepada isi thread di Blackberry Corner ketika mengunjungi Blackberry Corner Kaskus.us 2. Mengetahui dengan jelas apa yang diinginkan ketika mengunjungi Blackberry Corner Kaskus.us 3. Mampu untuk mengungkapkan ide tanpa ragu-ragu di forum Blackberry Corner kaskus.us 4. Pernah memiliki pengalaman 	Skala Likert 1-4	Hoffman and Novak 1996

			<p>pribadi ketika mengunjungi Blackberry Corner Kaskus.us</p> <p>5. Menikmati pengalaman ketika mengunjungi Blackberry Corner</p>		
2	<i>Perceived Enjoyment</i>	Mengukur seberapa dalam responden sudah merasa nyaman dengan Kaskus.us Blackberry Corner.	<p>1. Tanpa sadar telah menghabiskan waktu yang lama ketika mengunjungi Blackberry Corner Kaskus.us</p> <p>2. Menikmati mengunjungi Blackberry Corner Kaskus.us</p> <p>3. Berpikir bahwa isi dari thread diskusi Blackberry Corner Kaskus.us sangat menarik</p> <p>4. Merasa senang ketika</p>	Skala Likert 1-4	Ku, Edward C.S. 2011

			mengunjungi Blackberry Corner Kaskus.us		
3	<i>Percieved usefulness</i>	Mengukur seberapa dalam responden sudah merasa Kaskus.us Blackberry Corner, berguna bagi dirinya.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Saya merasa nyaman dengan layout Blackberry Corner Kaskus.us 2. Membutuhkan waktu yang cepat ketika mengakses thread diskusi pada Blackberry Corner Kaskus.us 3. Puas dengan informasi tentang Blackberry yang saya bisa peroleh dari thread diskusi pada Blackberry Corner Kaskus.us 4. Isi dari berbagai thread diskusi 	Skala Likert 1-4	Davis, 1989

			Blackberry Corner Kaskus.us, berguna		
4	<i>Behavioral Intention to Use</i>	Mengukur apakah responden bersedia dalam memilih Kaskus.us Blackberry Corner sebagai panutan dalam mencari hal yang berkaitan dengan Blackberry.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bersedia untuk memilih Blackberry Corner Kaskus.us sebagai alat untuk mencari informasi tentang Blackberry di masa mendatang 2. Bersedia untuk mengunjungi Blackberry Corner Kaskus.us untuk mencari informasi tentang Blackberry di masa mendatang 3. Bersedia untuk memilih Blackberry Corner Kaskus.us 	Skala Likert 1-4	Ku, Edward C.S. 2011

			<p>untuk membagikan informasi tentang Blackberry di masa mendatang</p> <p>4. Bersedia untuk memilih Blackberry Corner Kaskus.us sebagai sumber referensi untuk membeli produk Blackberry di masa mendatang</p> <p>5. Bersedia untuk merekomendasikan Blackberry Corner Kaskus.us kepada teman sebagai cara untuk membagikan informasi</p>		
--	--	--	---	--	--

			tentang Blackberry di masa mendatang		
5	<i>Perceived Behavioral Control</i>	Mengukur bagaimana responden akan bertindak lebih lanjut apabila responden sudah mendapatkan pengetahuan di Kaskus.us Blackberry Corner.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Akan membagikan pengetahuan yang saya dapat dari Blackberry Corner Kaskus.us 2. Percaya bahwa saya memiliki kemampuan untuk membagikan pengetahuan yang didapat dari Blackberry Corner Kaskus.us kepada semua orang yang membutuhkan 3. Percaya bahwa responden dapat menyeleksi pengetahuan yang 	Skala Likert 1-4	Ajzen 1991

			<p>diperoleh dari Blackberry Corner Kaskus.us untuk diberikan kepada orang lain</p> <p>4. Mengetahui etika dalam membagikan pengetahuan yang didapatkan dari Blackberry CornerKaskus.us, kepada orang yang membutuhkan</p>		
6	<i>Actual Participation</i>	Mengukur bagaimana responden berpartisipasi kembali didalam Kaskus.us Blackberry Corner.	<p>1. Secara berkala mengunjungi Blackberry Corner Kaskus.us untuk mencari informasi tentang Blackberry</p> <p>2. Secara berkala mengunjungi Blackberry Corner Kaskus.us</p>	Skala Likert 1-4	Ku, Edward C.S. 2011

			untuk membagikan informasi tentang Blackberry		
			3. Banyak menghabiskan waktu mengunjungi Blackberry Corner Kaskus.us untuk mencari informasi tentang Blackberry		

UMN

3.6 Teknik Analisis

3.6.1 Uji Instrumen

Mengingat data dikumpulkan dengan kuisisioner maka kesungguhan responden dalam menjawab pertanyaan adalah sangat penting. Keabsahan suatu penelitian sangat ditentukan oleh alat ukur yang digunakan. Penulis menggunakan 2 macam alat uji, yakni uji validitas, dan uji reliabilitas.

3.6.1.1 Uji Validitas

Uji Validitas digunakan untuk mengukur sah atau valid tidaknya suatu kuisisioner. Suatu kuisisioner dikatakan valid jika pertanyaan pada kuisisioner mampu untuk mengungkapkan sesuatu yang akan diukur oleh kuisisioner tersebut. (Ghozali 2011:52)

Dalam penelitian ini uji validitas dilakukan dengan mengkorelasikan masing-masing pertanyaan dengan jumlah skor untuk masing-masing variabel. Penghitungan validitas *item instrument* dilakukan dengan program SPSS 19.0 for windows.

3.6.1.2 Uji Reliabilitas

Setelah dilakukannya uji validitas, maka akan dilakukan uji reliabilitas dimana Reliabilitas adalah sebenarnya alat untuk mengukur suatu kuisisioner yang merupakan indikator dari variabel atau konstruk. Suatu kuisisioner dikatakan reliable

atau handal jika jawaban seseorang terhadap pernyataan adalah konsisten atau stabil dari waktu ke waktu (Ghozali 2011:47)

Pengukuran terhadap reliabilitas juga menggunakan software SPSS 19.0 for Windows dimana suatu variabel dikatakan reliable jika memiliki nilai Cronbach's Alfa diatas 0.5.

3.6.2 Uji Asumsi Klasik

3.6.2.1 Uji Normalitas

Uji asumsi normalitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi, variable pengganggu atau residual memiliki distribusi normal atau tidak (Ghozali 2011). Dasar pengambilan keputusan memenuhi normalitas adalah sebagai berikut.

1. Jika data menyebar disekitar garis diagonal dan mengikuti arah garis diagonal.
2. Jika data menyebar jauh dari diagonal dan atau tidak mengikuti arah garis diagonal atau grafik histogram tidak menunjukkan pola distribusi normal, maka regresi tidak memenuhi asumsi normalitas.

3.6.2.2 Uji Multikolinieritas

Multikolinieritas dapat dilihat dari, nilai tolerance dan lawannya, variance inflation factor (VIF). Kedua ukuran ini menunjukkan setiap variabel independen manakah yang dijelaskan oleh variabel independen lainnya. Dalam pengertian sederhana setiap variabel independen menjadi variabel dependen dan diregresi

terhadap variabel independen lainnya. Tolerance mengukur variabilitas variabel independen yang terpilih yang tidak dijelaskan oleh variabel independen lainnya. Jadi nilai tolerance yang rendah sama dengan nilai VIF yang tinggi, karena $VIF = 1/Tolerance$. Nilai *cutoff* yang umum dipakai untuk menunjukkan adanya multikolonieritas adalah nilai tolerance ≤ 0.10 atau sama dengan $VIF \leq 10$. (Ghozali 2011:105-106)

3.6.2.3 Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi terjadi ketidaksamaan variance residual satu pengamatan kepada pengamatan lain jika variance dari residual satu pengamatan ke pengamatan lain tetap, maka disebut homoskedastisitas dan jika berbeda disebut heteroskedastisitas. Model regresi yang baik adalah yang homoskedastisitas atau tidak terjadi heteroskedastisitas (Ghozali 2011:139).

Jika ada pola tertentu seperti titik-titik yang ada membentuk pola baru yang teratur (bergelombang, melebar, kemudian menyempit), maka mengidentifikasi telah terjadi heteroskedastisitas, dan jika tidak ada pola yang jelas, serta titik-titik menyebar diatas dan dibawah angka 0 pada sumbu Y, maka tidak terjadi heteroskedastisitas.

3.6.3 Uji Hipotesis Analisis Regresi Linier

Analisis regresi linier digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh antara *Flow experience*, *Percieved Enjoyment*, *Percieved usefulness*, dan *Perceived Behavioral Control* terhadap *Behavioral Intention to Use*, dan *Perceived Behavioral Control* dan *Behavioral Intention to Use* terhadap *Actual Participation*.

Analisis regresi berganda yang digunakan adalah :

$$Y_1 = a + \beta_1 X_1 + \beta_2 X_2 + \beta_3 X_3 + \beta_4 X_4$$

Keterangan

Y_1 = Behavioral Intention To Use

a = Konstanta

β_1 = Koefisien *Flow Experience*

β_2 = Koefisien *Percieved Enjoyment*

β_3 = Koefisien *Percieved Usefulness*

β_4 = Koefisien *Percieved Behavioral Control*

X_1 = *Flow Experience*

X_2 = *Percieved Enjoyment*

X_3 = *Percieved Usefulness*

$X_4 = \text{Percieved Behavioral Control}$

dan

$$Y_2 = a + \beta_5 X_5 + \beta_4 X_4$$

Keterangan

$Y_2 = \text{Actual Participation}$

$\beta_4 = \text{Koefisien Percieved Behavioral Control}$

$\beta_5 = \text{Koefisien Behavioral Intention To Use}$

$X_5 = \text{Behavioral Intention To Use}$

$X_4 = \text{Percieved Behavioral Control}$

Dimana X_1 hingga X_4 adalah variabel- variabel yang mempengaruhi bagaimana seorang member dapat bertingkah-laku didalam sebuah komunitas virtual., yang terdiri dari variabel *Flow experience*, *Percieved Enjoyment*, *Percieved usefulness*, dan *Perceived Behavioral Control*.

3.7 Nilai Signifikansi

Menurut Sugiyono (2010:89). Nilai signifikansi yang dapat digunakan berkisar antara 1% – 5% dengan asumsi bahwa semakin kecil tingkat taraf kesalahan yang digunakan maka interval estimate semakin lebar yang berujung pada ketelitian yang berkurang, maka nilai signifikansi yang digunakan sebesar 0.05 atau 5%.