



### **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

### METODE PENELITIAN

#### 3.1 Jenis dan Sifat Penelitian

Format penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah format penelitian kuantitatif. Format kuantitatif merupakan jenis penelitian yang menggunakan data yang berbentuk angka atau kumpulan data yang diubah menjadi angka, Sugiono (2012:23). Data-data yang telah diperoleh peneliti berdasarkan hasil pengumpulan data dengan teknik survey kemudian akan diolah menjadi sebuah angka dengan menggunakan aplikasi SPSS.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan format penelitian eksplanasi. Format eksplanasi ini dimaksud untuk menjelaskan suatu generalisasi sampel terhadap populasinya atau menjelaskan suatu hubungan, perbedaan, atau pengaruh satu variabel dengan variabel yang lainnya.

Peneliti menggunakan format eksplanasi untuk menentukan atau mengukur tingkat hubungan variabel satu dengan lain yang memiliki nilai berbeda dalam suatu populasi yang berbeda. Dalam penelitian ini Peneliti ingin mengetahui apakah *Trust* dan *Enjoyment* berpengaruh terhadap *intention to play dota2*.

#### 3.2 Metode Penelitian

Peneliti menggunakan metode penelitian angket atau survei untuk mengumpulkan data dari sample yang telah ditentukan dari populasi yang tersedia. Peneliti menggunakan metode ini guna untuk mengetahui jawaban dari responden terhadap indikator yang telah di tentukan oleh peneliti.

Bungin, (2010) mengatakan bahwa metode angket merupakan serangkaian daftar pertanyaan yang disusun secara sistematis, kemudian dikirim untuk diisi oleh responden. Setelah diisi, angket dikirim kembali atau dikembalikan kepada peneliti. Bentuk umum sebuah angket terdiri dari bagian pendahuluan berisikan petunjuk pengisian angket, bagian identitas berisikan responden pada umumnya terdapat; nama, alamat, umur, pekerjaan, jenis kelamin, status pribadi dan sebagainya, kemudian baru memasuki bagian isi angket.

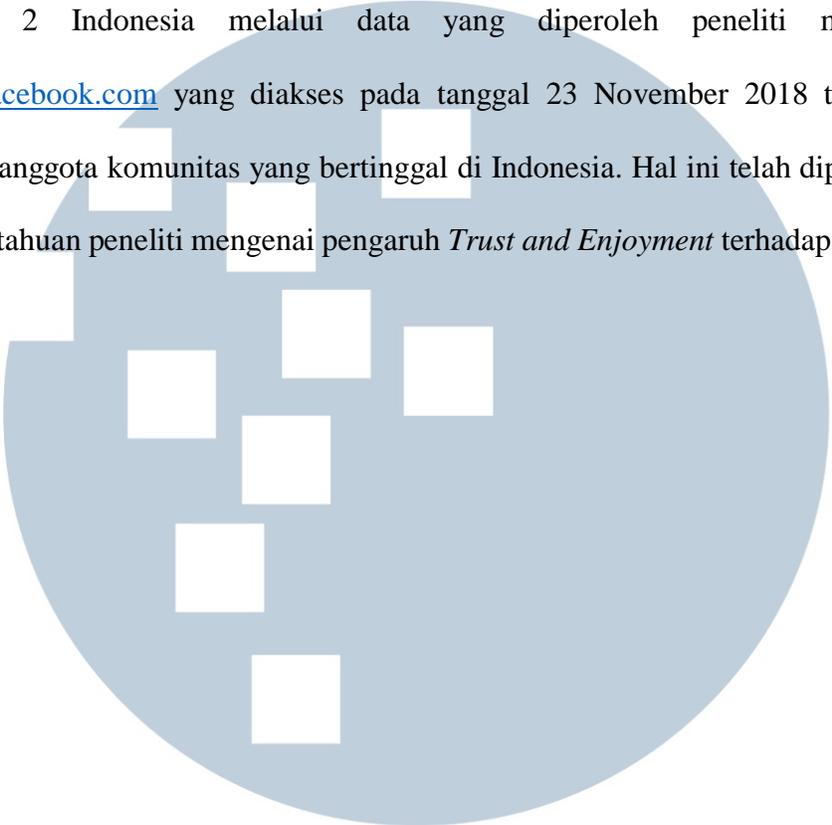
### **3.3 Populasi dan Sampel**

#### **3.3.1 Populasi**

Bungin (2010 : 141) mengatakan bahwa populasi penelitian merupakan keseluruhan dari objek penelitian yang dapat berupa manusia, hewan, tumbuh-tumbuhan, udara, gejala, nilai, peristiwa, sikap hidup, dan sebagainya sehingga objek-objek ini dapat menjadi sumber data penelitian. Karena pengertian populasi yang demikian banyak maka dari itu populasi dibedakan menjadi dua yakni populasi terbatas dan tak terhingga.

1. Populasi terbatas, yaitu populasi yang memiliki sumber data yang jelas batas-batasnya secara kuantitatif. Misalnya, jumlah murid (remaja) SLTA di Surabaya pada tahun 2004 sebanyak 150.000 siswa, terdiri dari 78.000 murid putra dan 72.000 putri.
2. Populasi tak terhingga, yaitu populasi yang memiliki sumber data yang tidak dapat ditentukan batas-batasnya secara kuantitatif. Oleh karenanya, luas populasi bersifat tak terhingga dan hanya dapat dijelaskan secara kualitatif. Misalnya, jumlah gelandangan di Indonesia.

Dalam penelitian ini, peneliti mendapatkan data populasi anggota komunitas grup DOTA 2 Indonesia melalui data yang diperoleh peneliti melalui website [www.facebook.com](http://www.facebook.com) yang diakses pada tanggal 23 November 2018 terdapat 115.000 jumlah anggota komunitas yang bertinggal di Indonesia. Hal ini telah dipilih berdasarkan keingintahuan peneliti mengenai pengaruh *Trust and Enjoyment* terhadap *Intention to play Dota2*.

A large, light blue watermark logo of Universitas Multimedia Nusantara (UMN) is centered on the page. It features a stylized face composed of white squares within a circular frame.

# UMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**Gambar 3.1 Data populasi anggota grup Dota2 Indonesia. (Sumber: Facebook.com/Group/Dota2Indonesia)**



### 3.3.2 SAMPEL

Bungin (2010 : 101) menyatakan bahwa dalam penelitian sosial, dikenal hukum kemungkinan dan hukum probabilitas, yakni kesimpulan yang ditarik dari populasi dan dapat digeneralisasikan kepada seluruh populasi. Kesimpulan ini dapat dilakukan karena pengambilan sampel yang dimaksud adalah untuk mewakili seluruh populasi. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan rumus slovin yang dikutip dari Husein Umar (2003 : 141) yang berjudul Metode Riset Bisnis, rumus ini digunakan untuk menentukan sampel yang akan diambil dari jumlah populasi yang tersedia.

$$n = \frac{N}{1 + N(e)^2}$$

Keterangan :

n = Jumlah sampel yang dicari

N = Jumlah populasi

e = kelonggaran ketidaktelitian karena kesalahan pengambilan sampel yang dapat di tolerir, misalnya 5%

Dalam penelitian ini peneliti mengambil tingkat kesalahan dalam pengambilan sampel sebesar 5%, maka jumlah sampel yang didapat dari populasi adalah :

$$n = \frac{115.000}{1 + 115.000 (0,05)^2}$$

$$n = \frac{115.000}{1 + 287,5}$$

$$n = \frac{115.000}{288,5}$$

$$n = 398,61$$

Dari hasil perhitungan yang telah dilakukan oleh peneliti menggunakan rumus slovin dengan menggunakan tingkat ketidaktelitian 5% maka jumlah yang didapat adalah

398,61. Selanjutnya, peneliti membulatkan hasil dari perhitungan diatas menjadi 400 responden. Variabel bebas adalah variabel yang menentukan arah atau perubahan tertentu pada variabel tergantung Bungin, (2010 : 62). Variabel bebas daam penelitian ini adalah *Trust* dan *Enjoyment*. Sedangkan variabel tergantung adalah variabel yang “dipengaruhi” oleh variabel bebas (Bungin 2010 : 62). Variabel tergantung dalam penelitian ini adalah *Intention to Play*.

### **3.3.2.1 Teknik Sampling**

Teknik sampling yang digunakan peneliti pada penelitian ini adalah purposive sampling. Teknik sampling ini digunakan pada penelitian yang lebih mengutamakan tujuan penelitian daripada sifat populasi dalam menentukan sampel penelitian Bungin, (2010 : 115).

## **3.4 Operasional Variabel**

### **3.4.1 Kepercayaan (X.1)**

Peneliti memakai variabel x1 berupa Trust, yang dapat memengaruhi variabel lainnya melalui indikator-indikator pertanyaan sebagai bahan penelitian. Menurut De Liu dalam jurnalnya, Trust dimaksudkan sebagai keyakinan para konsumen terhadap vendor ketika sedang melakukan transaksi jual beli dan konsumen juga harus memberikan informasi diri mereka kepada perusahaan. Trust merupakan salah satu hal yang penting dalam konteks game online karena pemain harus memberikan informasi pribadi kepada perusahaan dan rela untuk digunakan perusahaan terhadap kepentingan-kepetingan tertentu serta perusahaan juga harus melindungi Avatar virtual para konsumen dan harta mereka

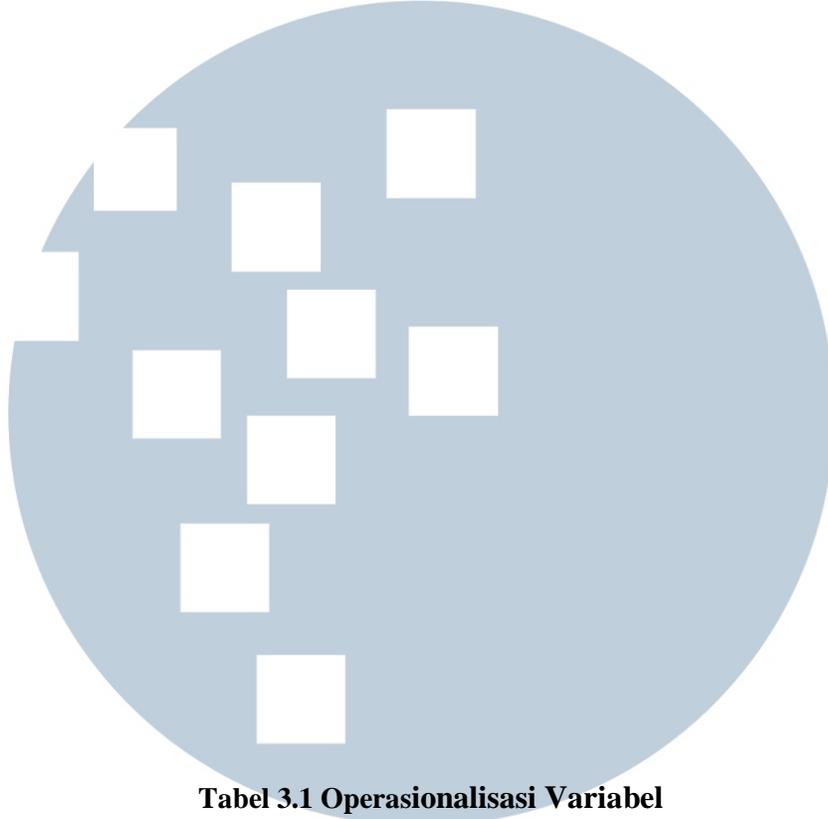
yang ada didalamnya. Dengan demikian pemain mungkin khawatir dengan aset yang mereka miliki dalam akun virtual akan disalahgunakan oleh vendor game, oleh karena itu Trust seringkali berujung kepada ketidakpastian dalam konteks game online (De Liu, 2007 : 129). Oleh karena itu Trust sendiri merupakan variabel yang digunakan peneliti untuk melihat apakah variabel ini memiliki pengaruh terhadap variabel Y yakni *intention to play DOTA2*.

### **3.4.2 Kenikmatan (X.2)**

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan 3 variabel yang terdiri dari 2 x dan 1 y. Enjoyment adalah variabel x kedua. Masih dalam jurnal De Liu, enjoyment dalam penelitian ini mengacu kepada kesenangan intrinsik yang dipicu oleh dua faktor yakni minat dan kesenangan. Peneliti mengambil variabel ini karena pada penelitian sebelumnya enjoyment diteliti terhadap objek game online dan terhadap berbelanja online (De Liu 2007 : 130). Dalam penelitian ini peneliti menggunakan variabel enjoyment terhadap objek yang lebih mengkrucut lagi yakni DOTA2. Selanjutnya, enjoyment merupakan variabel yang memiliki pengaruh kuat terhadap berbelanja online, oleh karena itu peneliti ingin mencari tahu apakah Enjoyment memiliki pengaruh terhadap *intention to play Dota2*.

### **3.4.3 Minat Bermain (Y)**

Peneliti menggunakan variabel y berupa *intention to play*. Variable ini dipengaruhi oleh 2 variabel bebas lainnya yang berupa Trust dan Enjoyment yang akan menentukan pilihan konsumen untuk bermain DOTA2.



**Tabel 3.1 Operasionalisasi Variabel**

<b>Variabel.</b>	<b>Dimensi.</b>	<b>Indikator.</b>
<b>Kepercayaan</b> (Sumber : Jurnal Roy Kumar & Shekhar : Dimensional hierarchy of trustworthiness of financial service providers.)	<b>Customer Orientation</b> (Sumber : Jurnal Roy Kumar & Shekhar : Dimensional hierarchy of trustworthiness of financial service providers.)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Is responsive when contacted</li> <li>• Shows respect for the customers</li> <li>• Treats its customers fairly</li> <li>• Competently handles all my requests</li> <li>• Communicates clearly</li> </ul>
	<b>Integrity and Honesty</b> (Sumber : Jurnal Roy Kumar & Shekhar : Dimensional hierarchy of trustworthiness of financial service providers.)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Is honest</li> <li>• Shows high integrity</li> <li>• Conducts transactions fairly</li> <li>• Acts in the best interest of its customers</li> </ul>

UNIVERSITAS  
 MULTIMEDIA  
 NUSANTARA

	<p>Communications and Similarity</p> <p>(Sumber : Jurnal Roy Kumar &amp; Shekhar : Dimensional hierarchy of trustworthiness of financial service providers.)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Informs me immediately of new developments</li> <li>• Communicates regularly</li> <li>• Act as I would</li> <li>• Informs me immediately of any problems</li> </ul>
	<p>Shared Values</p> <p>(Sumber : Jurnal Roy Kumar &amp; Shekhar : Dimensional hierarchy of trustworthiness of financial service providers.)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• My bank does whatever it takes to make me happy</li> <li>• Has the same concerns as me</li> <li>• Is receptive to my needs</li> </ul>
	<p>Expertise</p> <p>(Sumber : Jurnal Roy Kumar &amp; Shekhar : Dimensional hierarchy of trustworthiness of financial service providers.)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Is knowledgeable</li> <li>• Can be relied upon to give honest advice</li> <li>• Is efficient</li> </ul>
	<p>Ability and Consistency</p> <p>(Sumber : Jurnal Roy Kumar &amp; Shekhar : Dimensional hierarchy of trustworthiness of financial service providers.)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Has the information it needs to conduct its business</li> <li>• Is consistent in what it does</li> </ul>

	<p>Engagement</p> <p>(Sumber : Jurnal Curtis &amp; Penny : A review of the concepts of enjoyment, appreciation and understanding as applied to Victoria's Marine Protected Areas)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Flow</li> <li>• Understanding</li> <li>• Appreciation</li> <li>• Desire to repeat</li> </ul>
--	---	---

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

<p>Kenikmatan</p> <p>(Sumber : Jurnal Curtis &amp; Penny : A review of the concepts of enjoyment, appreciation and understanding as applied to Victoria's Marine Protected Areas)</p>	<p>Positive affect</p> <p>(Sumber : Jurnal Curtis &amp; Penny : A review of the concepts of enjoyment, appreciation and understanding as applied to Victoria's Marine Protected Areas)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Satisfaction</li> <li>• Motivation</li> <li>• Attitude</li> <li>• Smileyometer (For Children)</li> </ul>
	<p>Fulfilment</p> <p>(Sumber : Jurnal Curtis &amp; Penny : A review of the concepts of enjoyment, appreciation and understanding as applied to Victoria's Marine Protected Areas)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Values</li> <li>• Belief</li> <li>• Knowledge</li> <li>• Volunteering</li> <li>• Benefit Studies</li> <li>• Satisfaction : importance performance</li> </ul>



<p>Minat Bermain</p> <p>(Sumber : Jurnal Ahmed &amp; Sathish Determinants of Behavioral intention, Use Behaviour and Addiction towards Social Network Games among Indian College Students)</p>	<p>Use behavior</p> <p>(Sumber : Jurnal Ahmed &amp; Sathish Determinants of Behavioral intention, Use Behaviour and Addiction towards Social Network Games among Indian College Students)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• I will play online games frequently in the future.</li> <li>• I intend to play online games.</li> <li>• I will play online games for a long time.</li> </ul>
	<p>Game addiction</p> <p>(Sumber : Jurnal Ahmed &amp; Sathish Determinants of Behavioral intention, Use Behaviour and Addiction towards Social Network Games among Indian College Students)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• psychological needs</li> <li>• personality characteristics</li> </ul>
	<p>Attitude</p> <p>(Sumber : Jurnal Ahmed &amp; Sathish Determinants of Behavioral intention, Use Behaviour and Addiction towards Social Network Games among Indian College Students)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• It is a lot of fun to play online games.</li> <li>• I like to play online games.</li> <li>• Playing online games is attractive.</li> </ul>
	<p>Social subjective norms</p> <p>(Sumber : Jurnal Brox.M Ricarda The influence of sosial factorson gaming behavior)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• My friends believe that I should play online games.</li> <li>• My coworkers believe that I should play online games.</li> <li>• My schoolmates believe that I should play online games.</li> </ul>

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

### 3.5 Metode Pengumpulan Data

Data adalah bahan keterangan tentang sesuatu objek penelitian yang diperoleh di lokasi penelitian. Definisi data sebenarnya mirip dengan dengan definisi informasi, hanya saja informasi lebih ditonjolkan segi pelayanan, sedangkan data lebih menonjolkan aspek materi. Data terbagi menjadi dua jenis yakni; data primer dan data sekunder.

1. Data primer : data primer adalah data yang langsung diperoleh dari sumber data pertama di lokasi penelitian atau objek penelitian. Kalau seorang meneliti pengaruh fokus tema siaran TV terhadap tingkat rating siaran tersebut, kemudian mengambil data tersebut kepada pemirsa acara TV tersebut, maka itu artinya peneliti telah menggunakan sumber data primer.
2. Data sekunder : sumber data sekunder adalah data yang diperoleh dari sumber kedua atau sumber sekunder dari data yang kita butuhkan. Misalnya, seorang meneliti kebiasaan belajar murid sekolah dasar, kemudian mengambil data penelitian dari guru dan orang tua berarti sumber data yang digunakan itu adalah sumber data sekunder.

Menurut Bungin (2010 : 123), Metode pengumpulan data adalah bagian pengumpulan instrumen data yang menentukan berhasil atau tidaknya suatu penelitian. Kesalahan penggunaan metode pengumpulan data atau metode pengumpulan data yang tidak digunakan semestinya, dapat berakibat fatal terhadap hasil-hasil penelitian yang dilakukan. Pada penelitian kuantitatif dikenal beberapa metode pengumpulan data, antara lain angket/survei, wawancara, observasi, dan dokumentasi. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode angket sebagai metode pengumpulan data yang dipakai.

Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode angket, metode angket merupakan serangkaian atau daftar pertanyaan yang disusun secara sistematis, kemudian dikirim untuk diisi oleh responden. Setelah diisi, angket dikirim kembali atau dikembalikan kepetugas atau peneliti.

Bentuk umum sebuah angket terdiri bagian pendahuluan berisikan petunjuk pengisian angket, bagian identitas berisikan identitas responden seperti: nama, alamat, umur, pekerjaan, jenis kelamin, status pribadi dan sebagainya, kemudian baru memasuki bagian isi angket. Dari bentuk isi inilah kemudian angket dibedakan menjadi beberapa bentuk seperti, angket langsung tertutup, angket langsung terbuka, angket tak langsung tertutup, dan angket tak langsung terbuka.

### 3.6 Teknik Pengukuran Data

Kuisisioner yang disebar oleh peneliti selanjutnya akan diukur menggunakan skala *Likert*, Menurut Kinnear (1988) dalam Husein Umar :

Skala Likert berhubungan dengan pernyataan tentang sikap seseorang terhadap sesuatu. Misalnya adalah dari setuju sampai tidak setuju , senang sampai tidak senang, puas sampai tidak puas atau baik sampai tidak baik. Responden diminta mengisi pernyataan dalam skala interval berbentuk verbal dalam jumlah kategori tertentu, bisa 5,7 dan seterusnya. (Husein Umar, 2003 : 98)

Dalam penelitian ini skala likert yang digunakan terdiri atas empat skala berupa, Sangat Tidak Setuju (STS) , Tidak Setuju (TS), Setuju (S), Sangat Setuju (SS).

**Tabel 3.2 Tabel Skala Likert**

No	Skala	Bobot
----	-------	-------

### 3.6.1 Uji

1	Sangat Tidak Setuju	1
2	Tidak Setuju	2
3	Setuju	3
4	Sangat Setuju	4

### Validitas

Penelitian ini menggunakan uji validitas guna mengetahui tingkat validitas kuisioner yang akan disebarakan kepada responden. Dalam penelitian ini uji validitas akan menggunakan aplikasi SPSS (*Statistical Product and Service Solutions*) versi 23 untuk mengolah data yang telah didapat dari responden dan untuk menguji validitas data kuisioner yang telah diperoleh dari responden. Kriteria uji validitas mengacu kepada (Ghozali, 2011:53) :

1. Apabila  $R\text{-hitung} > R\text{-tabel}$  maka dinyatakan valid.  
Apabila  $R\text{-hitung} < R\text{-tabel}$  maka dinyatakan tidak valid.
2. Apabila  $\text{Sig.} > 0.05$  maka dinyatakan tidak valid.  
Apabila  $\text{Sig.} < 0.05$  maka dinyatakan valid.

#### 3.6.1.1 Uji Instrumen Validitas Data Pretest

Penelitian ini pun melalui uji pre-test yang dilakukan terhadap 40 sample dari total 400 populasi untuk mengetahui apakah pertanyaan yang dibuat layak untuk dijadikan instrument dalam penelitian ini. Peneliti mengambil 40 sample dari total populasi dengan kategorisasi, yang berdomisili di Indonesia, usia kurang dari 20 tahun hingga 51 tahun ke atas, dan memiliki pengalaman bermain Dota2 diatas 1 tahun.

Uji validitas yang dilakukan adalah dengan membandingkan  $r_{Tabel}$  dengan *degree of freedom* (df) yakni jumlah sample (n) – 2 (Ghozali, 2011 :53). Uji validitas dilakukan dengan menyebar pertanyaan kepada 40 responden sebagai sample awal dengan Signifikansi yang digunakan sebesar 5%. Nilai r untuk df adalah  $40 - 2 = 38$  dan dengan Sig. 5% adalah 0.312. Ghozali (2011 : 53) untuk mendapatkan hasil yang valid R-hitung harus lebih besar dari 0.312.



**TABEL 3.3 Uji Validitas Variabel X1 (Kepercayaan)**

No item	Hasil	rTabel 5% (40)	Keterangan	
<b>Customer Orientation</b>				
Item 1	0.296	0.312	Tidak valid	
Item 2	0.493		Valid	
Item 3	0.611		Valid	
Item 4	0.647		Valid	
Item 5	0.682		Valid	
<b>Integrity and honesty</b>				
Item 6	0.786		Valid	
Item 7	0.771		Valid	
Item 8	0.617		Valid	
Item 9	0.632		Valid	
<b>Communications and similarity</b>				
Item 10	0.677		Valid	
Item 11	0.484		Valid	
Item 12	0.756		Valid	
Item 13	0.624		Valid	
<b>Shared Values</b>				
Item 14	0.596		Valid	
Item 15	0.738		Valid	
Item 16	0.687	Valid		
<b>Expertise</b>				
Item 17	0.487	Valid		
Item 18	0.722	Valid		

Item 19	0.692		Valid
<b>Ability and Consistency</b>			
Item 20	0.741		Valid
Item 21	0.600		Valid

Mengacu kepada tabel di atas terdapat 21 pertanyaan yang telah diolah melalui SPSS ver.23 dengan menggunakan uji validitas yang menghasilkan 1 pertanyaan tidak valid yakni pertanyaan yang berasal dari dimensi Customer Orientation. Oleh karena itu, pertanyaan yang tidak valid tersebut harus di buang dari daftar pertanyaan. 20 butir pertanyaan lainnya valid karena nilai rHitung lebih besar dari rTabel dan akan tetap dijadikan pertanyaan untuk kuisioner.

**TABEL 3.4 Uji Validitas Variabel X2 (Kenikmatan)**

No item	Hasil	rTabel 5% (40)	Keterangan
<b>Engagement</b>			
Item 1	0.422		Valid
Item 2	0.275		Tidak Valid
Item 3	0.553		Valid
Item 4	0.618		Valid
<b>Positive Affect</b>		0.312	
Item 5	0.398		Valid
Item 6	0.312		Valid
Item 7	0.493		Valid
Item 8	0.636		Valid
<b>Fullfilment</b>			

Item 9	0.760		Valid
Item 10	0.625		Valid
Item 11	0.686		Valid
Item 12	0.639		Valid
Item 13	0.544		Valid
Item 14	0.622		Valid

Tabel diatas merupakan tabel dari variabel X2 (Enjoyment), terdapat 14 butir pertanyaan yang dihasilkan dari 3 dimensi. Berdasarkan hasil rHitung uji validitas yang telah dilakukan oleh peneliti, terdapat 1 pertanyaan yang tidak valid, pertanyaan tersebut berada pada dimensi engagement, oleh karena itu pertanyaan tersebut akan dihapus dari daftar pertanyaan kuisioner karena hasil rHitung lebih kecil dari rTabel.

**Tabel 3.5 Uji Validitas Variabel Y (Minat Bermain)**

No item	Hasil	rTabel 5% (40)	Keterangan	
<b>User Behavior</b>				
Item 1	0.589	0.312	Valid	
Item 2	0.425		Valid	
Item 3	0.602		Valid	
<b>Game Addiction</b>				
Item 4	0.564		Valid	
Item 5	0.523		Valid	
<b>Attitude</b>				
Item 6	0.721		Valid	
Item 7	0.680	Valid		
Item 8	0.521	Valid		

Social Subjective Norm			
Item 9	0.633		Valid
Item 10	0.640		Valid
Item 11	0.553		Valid

Pada tabel ketiga terdapat hasil uji validitas terhadap variabel Y (intention to play). Berdasarkan hasil yang didapat dari 11 butir pertanyaan, didapatkan  $r_{Hitung}$  lebih besar dari  $r_{Tabel}$  dan didapat bahwa semua pertanyaan valid, maka dari itu tidak ada satupun pertanyaan yang dibuang dari daftar pertanyaan.

### 3.6.2 Uji Realibilitas

Penelitian ini juga menggunakan uji reliabilitas untuk mengukur tingkat konsistensi dari sebuah pertanyaan dan untuk mengukur kestabilan pertanyaan untuk dijadikan sebuah instrument pengukuran kusioner. Peneliti melakukan uji reliabilitas menggunakan program yang sama yakni SPSS ver.23 dengan menggunakan rumus *Cronbach's Alpha*. Hasil uji reliabilitas dapat dikatakan reliable apabila nilai *Cronbach's Alpha* lebih besar dari 0.70 (Ghozali, 2011 : 48)

#### 3.6.2.1 Uji Realibilitas Data Pretest

**Tabel 3.6 Uji Reliabilitas Variabel X1 (Kepercayaan)**

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.925	21

Berdasarkan paragraf sebelumnya dikatakan bahwa variabel dinyatakan reliabel apabila nilai *Cronbach's Alpha* lebih besar dari 0.70. dan mengacu kepada tabel diatas bahwa nilai *Cronbach's Alpa* variabel X1 (Trust) dinyatakan reliabel karena memiliki nilai  $0.925 > 0.70$ .

**Tabel 3.7 Uji Reliabilitas Variabel X2 (Kenikmatan)**

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.803	14

Mengacu kepada tabel 3.6, telah di hitung tingkat reliabilitas dari variabel x2 (Enjoyment) didapatkan hasil cronbach's alpha sebesar 0.803 dan dinyatakan reliabel karena hasil lebih besar dari 0.70.

**Tabel 3.8 Uji Reliabilitas Variabel Y (Minat Bermain)**

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.792	11

Pada tabel ketiga, terdapat uji reliabilitas yang telah dilakukan terhadap variabel Y (intention to play) dan telah didapatkan hasil sebesar 0.792, berdasarkan hasil yang didapat variabel Y dinyatakan reliabel karena hasilnya lebih besar dari 0.70.

### 3.6.3 Uji Normalitas

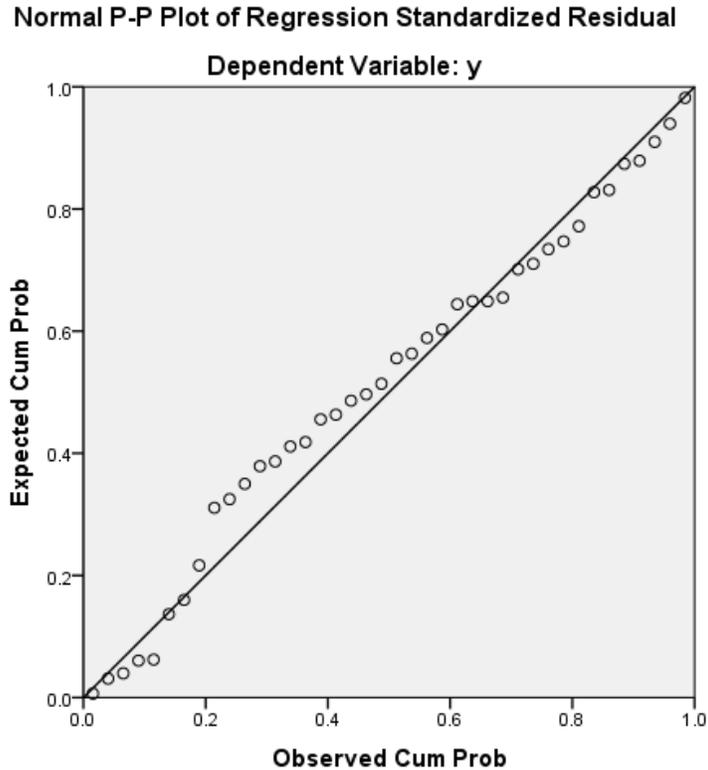
Ghozali (2013 : 160) berkata bahwa uji normalitas memiliki tujuan untuk menguji model regresi variabel pengganggu atau residual memiliki distribusi yang normal atau tidak. Dengan

menggunakan aplikasi SPSS ver.23 uji normalitas dapat diuji dengan menggunakan dua cara yakni analisis grafik dan uji statistik. Analisis grafik dilakukan untuk melihat normalitas berdasarkan grafik yang ada dan mendekati distribusi normal yang mengikuti maupun menyinggung diagonal.

Pada penelitian kali ini uji normalitas yang akan digunakan adalah analisis statistik Kolmogorov-Smirnov. Analisis statistik yang akan dilakukan adalah berupa angka. Taraf signifikansi ( $\alpha$ ) yang dipakai pada metode ini adalah 5%. Ghozali (2011: 34) berkata bahwa analisis statistik dapat dikatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi > dari 5% (0.05).

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		400
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	.0000000
	Std. Deviation	4.08651434
Most Extreme Differences	Absolute	.037
	Positive	.037
	Negative	-.031
Test Statistic		.037
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 <sup>c,d</sup>

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A



Berdasarkan hasil hitung yang telah peneliti lakukan menggunakan SPSS ver.23 dan dengan memakai data sample sebanyak 40 responden, nilai asymp.sig yang didapat adalah 0.200, hal ini menandakan bahwa data yang peneliti miliki berdistribusi normal karena berada lebih besar dari 0.05 atau  $0.200 > 0.05$ .

### 3.7 Teknik Analisis Data.

Data yang telah peneliti peroleh melalui kusioner selanjutnya akan diolah melalui program SPSS ver.23. untuk menganalisis data yang telah didapat tersebut, peneliti menggunakan statistik parametris. Menurut Sugiyono (2010 : 23) statistik parametris biasanya digunakan untuk menganalisis data interval atau rasio yang berdistribusi normal.

### 3.7.1 Uji Korelasi Pearson

Pada uji korelasi umumnya teknik analisis ini digunakan guna mengetahui koefisien korelasi atau tingkat kekuatan suatu hubungan antar variabel yang diuji serta teknik ini juga untuk membuktikan hubungan hipotesis antar variabel tersebut, dalam penelitian ini karena peneliti menggunakan 3 variabel maka pengukuran akan dilakukan secara dua kali yakni (X1 mempengaruhi Y) dan (X2 mempengaruhi Y). Sugiyono (2010 : 224) berkata bahwa pada metode uji korelasi, korelasi yang akan terlihat merupakan berbentuk angka dan akan menyatakan ke arah yang positif atau negatif, serta seberapa kuat hubungan antar variabel yang dinyatakan dalam besarnya koefisien korelasi. Data yang saat ini telah diperoleh oleh peneliti adalah data kuantitatif, sehingga peneliti menggunakan uji korelasi product moment. Menurut Sugiyono (2010 : 228) dalam bukunya berkata bahwa teknik uji korelasi product moment dapat digunakan untuk mencari hubungan dan membuktikan suatu hipotesis hubungan (asosiatif) pada dua variabel atau lebih. Adapun rumus korelasi yang dikembangkan oleh Karl Pearson dalam Alief untuk mengukur 2 variabel bebas dengan 1 variabel terikat yakni :

$$r = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{N\sum X^2 - (\sum X)^2} \sqrt{N\sum Y^2 - (\sum Y)^2}}$$

$$R_{y.x_1x_2} = \sqrt{\frac{r^2_{yx_1} + r^2_{yx_2} - 2r_{yx_1}r_{yx_2}r_{x_1x_2}}{1 - r^2_{x_1x_2}}}$$

Rumus pertama merupakan rumus yang digunakan untuk menghitung variabel X dengan variabel Y. Sedangkan rumus kedua adalah rumus yang digunakan untuk menghitung koefisien korelasi antara variabel  $x_1$ ,  $x_2$  dengan variabel Y

Keterangan :  $R_{y.x_1x_2}$  = koefisien korelasi Pearson antara variabel  $X_1$  dengan variabel Y dan korelasi antara variabel  $X_2$  dengan variabel Y

N : jumlah individu dalam sampel

X : angka mentah untuk variabel X

Y : angka mentah untuk variabel Y

Uji korelasi ini dilakukan guna untuk menilai kekuatan hubungan antar masing-masing variabel yang akan dilihat berdasarkan data koefisien korelasi.

Adapun nilai koefisien korelasi menurut Pearson dalam Alief yakni :

**Tabel 3.9 Nilai Koefisien Korelasi (Sumber : <https://aliefworkshop.com/2013/07/24/analisis-korelasi-lebih-dari-2-variabel-bebas/>)**

U M N  
U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0.00 < 0.20	Hubungan sangat lemah (diabaikan atau di anggap tidak ada)
0.20 < 0.40	Hubungan rendah atau lemah
0.40 < 0.70	Hubungan sedang atau cukup
0.70 < 0.90	Hubungan kuat
0.90 < 1.00	Hubungan sangat kuat

### 3.7.2 Analisis Linier Ganda

Analisis regresi umumnya dilakukan untuk dapat memprediksikan dan membuat sebuah keputusan berdasarkan seberapa jauh perbuahan yang terdapat pada nilai variabel dependen apabila menaikkan dan menurunkan nilai variabel independen. Kriyantono (2016 : 181) berkata bahwa analisis regresi akan dilakukan jika korelasi antar variabel memiliki hubungan yang kausal. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan analisis regresi linier berganda karena dalam penelitian ini terdapat dua variabel bebas dan satu variabel independen sehingga berjumlah tiga variabel.

Analisis regresi linier berganda (2 variabel) atau lebih pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan rumus berikut :

$$Y = \alpha + \beta_1 X_1 + \beta_2 X_2 + \beta_n X_n + e$$

Keterangan:

Y = Variabel terikat atau response.

X = Variabel bebas atau predictor.

$\alpha$  = Konstanta.

$\beta$  = Slope atau Koefisien estimate.

Peneliti melakukan analisis regresi linier berganda dengan menggunakan aplikasi SPSS ver.23 dan peneliti juga memperhatikan pengambilan keputusan menurut (Riduwan dan Kuncoro, 2014 : 95) seperti berikut :

- a. Jika nilai signifikansi lebih kecil atau sama dengan nilai probabilitas 5% atau  $[\text{Sig} \leq 0,05]$ , maka  $H_0$  ditolak dan artinya signifikan.
- b. Jika nilai signifikansi lebih besar atau sama dengan nilai probabilitas 5% atau  $[\text{Sig} \geq 0,05]$ , maka  $H_0$  diterima dan artinya tidak signifikan.

UMMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA