



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. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan EPIC model untuk menentukan tingkat keefektifan.

3.2. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara(UMN) Program Studi Sistem Informasi Angkatan 2011 berstatus aktif yang berjumlah 77 orang.

3.3. Teknik Pengumpulan Data

Untuk mencapai tujuan penelitian ini, teknik yang digunakan dalam pengumpulan data pada penelitian ini adalah:

1. Data Primer

Data primer merupakan data yang berasal dari penelitian yang dilakukan, yang diperoleh berdasarkan observasi, pengamatan langsung ke lapangan, wawancara dengan narasumber dan penyebaran kuesioner kepada responden. Pengambilan data primer melalui kuesioner dilakukan di kampus Universitas Multimedia Nusantara.

2. Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang telah dikumpulkan oleh pihak lain dan telah diolah lebih lanjut, baik oleh pihak pengumpul data primer maupun oleh pihak lain (umar,2004) data sekunder dapat diperoleh dari berbagai buku literatur, majalah, koran dan internet. Data sekunder berguna untuk memahami masalah secara lebih mendalam dan digunakan juga untuk memahami secara lebih

mendalam dan digunakan juga untuk membantu mendukung data yang sudah diperoleh.

3.4. Pengolahan dan Analisis Data

Untuk menganalisis data digunakan bantuan komputer yaitu dengan menggunakan software SPSS dan Microsoft Excel. Uji validitas dan reliabilitas untuk menguji keandalan kuesioner, *EPIC Model* untuk menentukan tingkat keefektifan responden dan koefisien korelasi untuk mengetahui hubungan variabel.

3.4.1. Uji Validitas

Uji Validitas digunakan untuk mengukur sah atau valid tidaknya suatu kuesioner. Suatu kuesioner dikatakan valid jika pertanyaan pada kuesioner mampu untuk mengungkapkan sesuatu yang akan diukur oleh kuesioner tersebut. Pengukuran validitas dengan melihat analisa faktor yaitu nilai *Kaiser Meyer Olkin* (KMO), *anti image*, *factor loading*, dimana nilai yang dikehendaki harus $>0,5$ dan tingkat signifikan $<0,05$.

3.4.2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui ketepatan hasil pengukuran kuisioner sehingga data yang dihasilkan merupakan data yang bisa dipercaya dan dapat diandalkan ketika penelitian dilakukan kembali dengan indikator yang sama (Malhotra, 2012). Dengan kata lain, untuk mengetahui sebuah indikator pertanyaan yang dibuat untuk setiap variabel dapat dengan tepat mengukur variabel laten tersebut.

Apabila *Alpha Cronbach* lebih besar dari 0,5 maka penelitian dianggap cukup baik dan reliabel untuk digunakan sebagai data untuk menguji hipotesis penelitian. *Alpha Cronbach* digunakan untuk menunjukkan seberapa baik suatu indikator dalam suatu variabel.

3.5. EPIC Model

EPIC Model merupakan singkatan dari *emphaty, persuasion, impact, and communication*. *EPIC Model* terdiri dari 4 dimensi yang digunakan untuk mengukur keefektifan penyebaran informasi yang dilakukan, yang meliputi empati, persuasi, dampak dan komunikasi (Durianto at al., 2003). Dimensi empati menginformasikan apakah responden tertarik dan menyukai cara penyebaran yang dilakukan serta bagaimana responden melihat hubungan tersebut dengan pribadi mereka. Dimensi persuasi menginformasikan apa yang dapat diberikan suatu alat untuk meningkatkan daya tarik suatu informasi dan mendorong keinginan responden untuk melakukan pembacaan atau penerapan. Dimensi dampak menunjukkan apakah penyebaran informasi yang dilakukan bisa berdampak positif bagi responden. Dampak yang diharapkan adalah meningkatnya pengetahuan responden terhadap informasi yang diberikan. Dimensi komunikasi menunjukkan apakah suatu penyebaran informasi yang dilakukan bisa menyampaikan suatu informasi dengan baik, dan bisa diterima oleh responden dengan jelas. Dimensi-dimensi tersebut tercermin pada pertanyaan-pertanyaan yang terdapat pada kuesioner. Hasil jawaban responden pada kuesioner selanjutnya akan diolah dengan menggunakan analisa tabulasi sederhana sebagai berikut :

1. Analisa Tabulasi Sederhana

Dalam analisa tabulasi sederhana, data yang diperoleh diolah dengan rumus :

$$P = \frac{fi}{\sum fi} \times 100\% \dots\dots\dots$$

Dimana :

P : Persentase responden yang memilih kategori tertentu

fi : Jumlah responden yang memilih kategori tertentu

$\sum fi$: Banyaknya jumlah responden

2. Skor Rataan

Setiap jawaban yang diberikan oleh responden akan dilakukan

pembobotan dengan menggunakan *skala Likert*. Dalam *EPIC Model* pembobotan dilakukan menggunakan skala kriteria dari 0- 4.

Untuk menghitung skor rata-rata menggunakan rumus sebagai berikut :

$$X = \frac{\sum fi.wi}{\sum fi}$$

Dimana :

X : Rata-rata bobot

fi : Frekuensi

wi : Bobot

$R_s = \frac{R(\text{bobot})}{M}$

M

Dimana :

R (bobot) = Bobot terbesar - bobot terkecil

M = Banyaknya kategori bobot

Kemudian untuk menentukan nilai X dari masing-masing dimensi digunakan rumus sebagai berikut :

$$X = \sum (b \times j)$$

Dimana :

B = Bobot

j = Jumlah responden yang memilih kategori tersebut

3. Menentukan *EPIC Rate*

Nilai *EPIC Rate* di dapat dari hasil penjumlahan nilai X dari dimensi-dimensi, seperti yang tertulis pada rumus berikut :

$$EPIC Rate = \frac{X \text{ Persuasi} + X \text{ Empati} + X \text{ Dampak} + X \text{ Komunikasi}}{4}$$

4

Hasil *EPIC Rate* akan menggambarkan posisi promosi suatu produk dalam persepsi responden sesuai dengan rentang skala yang telah ditentukan. Dari hasil rentang skala tersebut dapat diketahuisejauh mana keefektifan promosi yang dilakukan oleh perusahaan.

3.6. Spesifikasi Teknis Penelitian

Berikut ini merupakan spesifikasi software dan hardware yang dibutuhkan oleh penulis untuk melakukan penelitian ini:

1. PC AMD Phenom(tm) II X6 1055T Processor 2,8Ghz
Penulis sudah mahir menggunakan PC dalam melakukan penelitian ini
2. Koneksi Internet Speedy 5 Mbps
Penulis sudah mahir dalam menggunakan internet untuk melakukan penelitian ini.
3. Software SPSS
Penulis menggunakan software SPSS untuk meguji validitas dan realibilitas suatu kuesioner.

UMMN