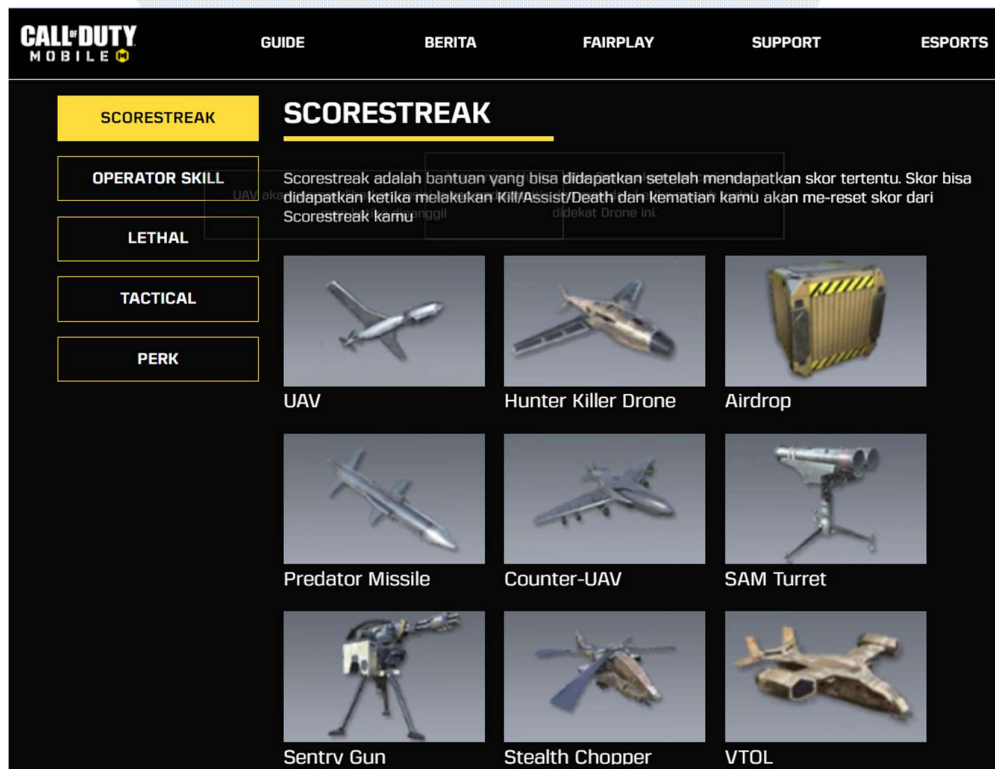


BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Gambaran Penelitian

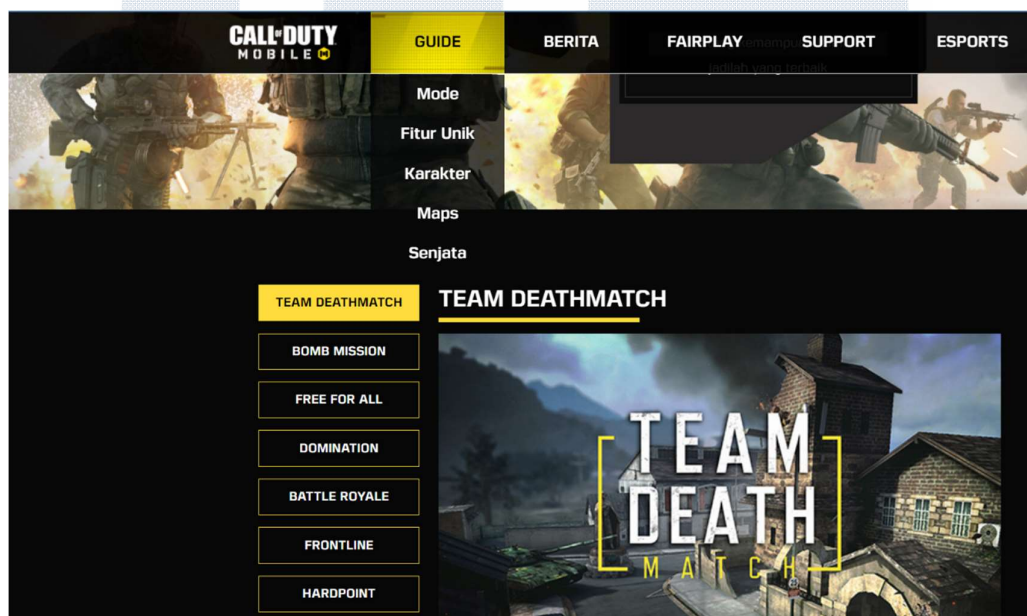
Call of Duty: Mobile-Garena merupakan salah satu game bergenre FPS dan Game Battle royale yang cukup populer dan diminati masyarakat seperti *PUBG Mobile* dan *Free Fire*. Pada *Call of Duty: Mobile-Garena* terdapat beberapa mode bermain seperti, *Free for All*, *Frontline*, *Bomb Mission*, *Domination*, *Team Deathmatch*, *Hard Point*, dan *Battle Royal* (Firdaus, 2020). *Call of Duty: Mobile-Garena* bisa dimainkan solo, duo, dan tim. Pada mode battle royale *Call of Duty: Mobile-Garena* bisa dimainkan hingga 100 pemain (CNBC Indonesia 2019).



Gambar 3. 1 Fitur unik pada Call of Duty: Mobile–Garena

Sumber: Website CODM Garena

Call of Duty: Mobile-Garena memiliki banyak fitur unik dan menarik seperti *Scorestreak*, *Operator Skill*, *Lethal*, *Tactical*, dan *Perk*, *Call of Duty: Mobile-Garena* memiliki total 6 *maps*, 6 karakter dan 22 senjata yang terdiri dari 5 *Assault Rifle*, 4 *Snipe*, 2 *LMG (Light Machine Gun)*, 4 *SMG (Sub Machine Gun)*, 2 *Shotgun*, 2 *Pistol*, 1 *Mele*, dan 2 *Launcher*, meskipun senjata pada *Call of Duty: Mobile-Garena* terbilang sedikit namun ada skin untuk memperindah senjata yang bisa dibeli atau didapatkan dari menyelesaikan misi (*CODM Garena*, 2022).



Gambar 3. 4 Mode Permain Call of Duty: Mobile–Garena

Sumber: Website CODM Garena

Call of Duty: Mobile-Garena mode deathmatch adalah *mode* yang dimainkan 2 tim yang terdiri dari 5 orang dari masing tim. Tujuan utama *mode deathmatch* adalah pemain harus membunuh pemain tim lawan sampai mencapai target *kill* yang sudah ditentukan. *Call of Duty: Mobile-Garena mode frontline* adalah mode yang dimana kan 2 tim yang berjumlah 5 orang dari masing-masing tim. Tujuan utama dari *mode frontline* adalah mencapai *target point*, namun pada mode ini ada yang berbeda yaitu setiap pemain yang mati akan hidup kembali ditempat yang

berbeda. *Mode free for all* memiliki tujuan untuk membunuh semua musuh untuk mencapai poin yang sudah ditentukan (Sibarani, 2019). Pada *mode* ini semua pemain adalah musuh. *Mode domination* adalah *mode* dimana setiap tim harus mendominasi lokasi yang sudah ditentukan, tim yang lebih dulu mengumpulkan poin lebih banyak akan menjadi pemenang. *Mode selanjutnya adalah Hardpoint*, setiap tim akan bertarung untuk bertahan dan menyerang satu sama lain untuk mengambil alih titik lokasi poin, tim yang memiliki lokasi lebih banyak akan menjadi oemenang. Kemudian ada *mode bomb mission*, *mode* ini terbagi menjadi dua tim yaitu tim *Special Force* dan tim *Guerilla*. *Special force* bertugas untuk menjinakan bom jika tim *Guerilla*, tim *guerrilla* bertugas untuk memasang bom, tim yang lebih dulu mengumpulkan point akan menjadi pemenang (CODM Garena, 2022).



Gambar 3. 5 Mode Battle Royale Call of Duty: Mobile–Garena

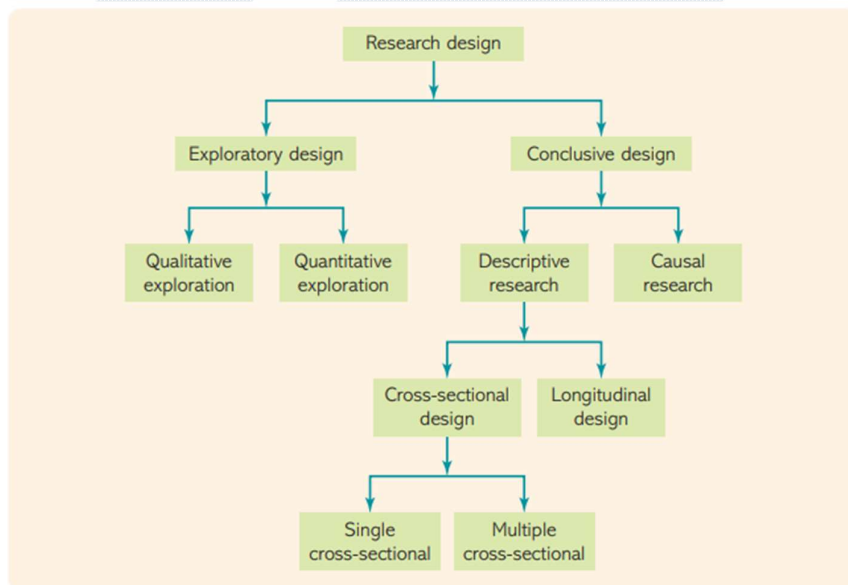
Sumber: Aplikasi *Call of Duty: Mobile-Garena*

Mode terakhir yaitu *Battle Royale*, *mode* ini dapat dimainkan solo, duo dan Tim yang diri dari 4 orang. *Mode* dimainkan oleh 100 pemain, tujuan permainan ini adalah bertahan hidup untuk menjadi pemain terakhir yang tersisa dalam *mode* ini akan menjadi pemenang. Pada *mode* ini pemain hanya dibekali dengan pisau, maka pemain harus mencari senjata, peralatan, maupun kendaraan mereka sendiri. Pada *mode* ini terdapat *safe zone* yang akan mengecil, jika pemain berada diluar *safe zone*

akan berkurang darahnya sampai mati. Pada mode ini setiap pemain akan diminta untuk memilih kemampuan sesuai dengan gaya bermain pemain, kemampuan tersebut terbagi menjadi 7 yaitu, *Scout, Clown, Medic, Ninja, Defender, Mechanic,* dan *Airbone* (CODM Garena, 2022).

3.2 Desain Penelitian

Dalam Malhotra (2020) Research design merupakan kerangka kerja atau rancangan kerja yang digunakan untuk melakukan proyek riset pemasaran. Design Penelitian merupakan prosedur yang diperlukan untuk mendapatkan informasi yang diperlukan dalam Menyusun atau memecahkan masalah dalam riset pemasaran (Malhotra, 2020).



Gambar 3. 6 Research Design

Sumber: (Malhotra, 2020)

Exploratory Research Design merupakan salah jenis penelitian yang tujuan utamanya untuk memberikan wawasan dan pemahaman mengenai fenomena yang diteliti oleh peneliti. *Exploratory design* memiliki karakteristik seperti informasi

yang dilakukan bersifat fleksibel dan tidak berstruktur, kemudian untuk ukuran sampel dan jenis riset ini tergolong kecil dan tidak *representative*. Dalam *exploratory research* dipecah menjadi beberapa bagian yaitu *qualitative research* dan *quantitative research* (Malhotra, 2020).

Conclusive Research merupakan penelitian yang dirancang dan digunakan untuk membantu peneliti dalam pengambilan keputusan terbaik dalam suatu fenomena tertentu. *Conclusive Research* design memiliki tujuan yaitu untuk melakukan uji hipotesis tertentu dan memeriksa hubungannya. *Conclusive Research* bersifat formal dan terstruktur jika dibandingkan dengan *exploratory research*. Kemudian ukuran sampel dalam penelitian ini tergolong besar dan *representative*. Dalam menjalankan metodenya *conclusive design* menggunakan pendekatan kualitatif (Malhotra, 2020).

Penelitian *Conclusive Research* design terbagi menjadi dua tipe yaitu, *Descriptive Research* dan *Causal Research*:

a. *Causal Research*

Causal Research adalah suatu jenis *Conclusive Research* yang memiliki tujuan utama yaitu meneliti dan membuktikan sebuah hubungan antara sebab dan akibat antar variabel yang diteliti. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian tersebut biasanya adalah dengan melakukan eksperimen.

b. *Descriptive Research*

Descriptive Research adalah bentuk metode penelitian yang digunakan untuk mendeskripsikan suatu permasalahan baru yang ingin di uji oleh peneliti atau pun permasalahan yang sudah pernah diteliti oleh peneliti lainnya. Pada *Descriptive Research* biasanya sudah memiliki atau menggunakan rumusan pertanyaan dan hipotesis penelitian sehingga informasi yang dibutuhkan dapat didefinisikan dengan jelas. Maka *Descriptive Research* termasuk proses yang direncanakan dan terstruktur.

Metode yang digunakan dalam pengambilan data dilakukan dengan berbagai cara seperti observasi, pengolahan *survey*, *panel*, dan data sekunder kualitatif. Selain itu Descriptive Research terbagi menjadi dua jenis yaitu *Longitudinal Design* dan *Cross-Section Design*.

- 1) *Longitudinal Design* merupakan jenis penelitian yang melibatkan sample tetap dari suatu populasi dan pengukurannya dilakukan berulang kali. Pengukuran ini dilakukan berulang kali dengan tujuan agar mendapatkan ilustrasi yang jelas mengenai situasi dan perubahan yang terjadi dari waktu ke waktu.
- 2) *Cross-Section Design* merupakan jenis desain penelitian yang dimana pengumpulan informasi hanya dikumpulkan sekali dari sample elemen populasi tertentu. *Cross-Section Design* dibagi menjadi dua bagian:
 - a) *Single Cross Sectional* adalah metode penelitian yang menggunakan metode pengambilan data yang berasal dari satu kelompok responden saja.
 - b) *Multiple Cross-Section* adalah metode penelitian menggunakan metode pengambilan data yang berasal dari beberapa kelompok responden saja.

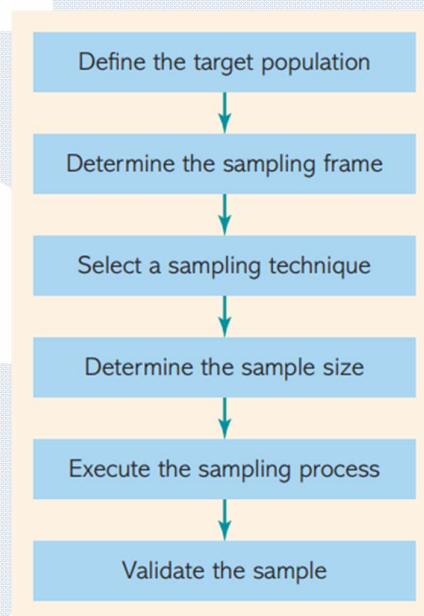
Dalam melakukan penelitian ini, peneliti menggunakan *Conclusive Research Design* yang digunakan untuk membuat evaluasi, kesimpulan, dan keputusan yang tepat pada fenomena yang dilakukan peneliti. Penelitian ini termasuk dalam jenis *descriptive research* hal ini karena penulis mendeskripsikan *variable-variable* yang berkaitan dengan fenomena seperti pengaruh antara *perceived usefulness*, *perceived ease of use*, *game features*, *trust in game developer* terhadap *Attitude Toward Playing* serta *subjective norm* terhadap *intention to play* dengan menggunakan metode *survey*.

Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode *single cross sectional*, karena penelitian hanya akan mensurvei satu kelompok responden sebagai sumber

data penelitian. Kelompok responden yang diteliti oleh peneliti adalah responden yang bermain *game online*, dan tidak bermain *Call of Duty: Mobile-Garena*. Untuk skala penilaian, responden akan memberikan penilaian dari 1 sampai 5 dengan menggunakan skala *likert* dengan keterangan sangat tidak setuju sampai sangat setuju.

3.3 Ruang Lingkup Penelitian

Menerut (Malhotra, 2020), terdapat lima tahapan pada *sampling design proses* untuk melakukan penelitian. Lima tahapan tersebut dilihat dari gambar berikut.



Gambar 3. 9 Sampling Design Process

Sumber: (Malhotra, 2020)

Pada gambar 3.5 *sampling design proses* tersebut dijelaskan bahwa dalam menentukan target populasi yang sesuai dengan penelitian yang dijalankan terdiri dari lima tahap yaitu yang pertama dengan menentukan target populasi terlebih dahulu, lalu menentukan *sampling frame*, kemudian menentukan *sampling*

techniques yang akan digunakan, selanjutnya menentukan ukuran dari sampel yang digunakan dan melakukan *sampling process* (Malhotra, 2020).

3.3.1 Target Populasi

Menurut (Malhotra, 2020), target populasi adalah kumpulan *element* atau objek yang memiliki informasi yang dibutuhkan oleh peneliti mengenai kesimpulan yang harus dibuat peneliti. Target populasi terdiri dari empat aspek yaitu, element, sampling unit, extent, dan time frame,

- a. *Element* adalah Sebuah objek yang memiliki informasi yang dicari oleh peneliti dan tentang kesimpulan mana yang harus dibuat (Malhotra, 2020). Element pada penelitian ini adalah orang yang bermain *game online* dan tidak bermain *Call of Duty: Mobile-Garena*.
- b. *Sampling unit* adalah aspek atau unit dasar yang mencakup element dari populasi yang akan dijadikan sample (Malhotra, 2020). Sampling unit pada penelitian ini adalah:
 1. Berjenis kelamin laki-laki dan perempuan.
 2. Berusia 17-40> tahun.
 3. Merupakan pelajar atau sudah berkerja
 4. Bermain *video game* dan *mobile game*
 5. Bermain game setidaknya 1 kali dalam sehari dan menghabiskan waktu untuk bermain game paling tidak 30 menit atau kurang perharinya
 6. Bermain *game online* minimal paling tidak kurang dari 1 tahun.
- c. *Extent* adalah batasan geografis dalam menjalankan penelitian (Malhotra, 2020). *Extent* dari penelitian ini adalah DKI Jakarta, Tangerang, Depok, Tangerang Selatan, dan Bogor.
- d. *Time* adalah jangka waktu yang di pertimbangkan dalam mengambil data penelitian (Malhotra, 2020). Jangka waktu yang digunakan dalam penelitian ini pada tahun 2022. Penyebaran kuesioner dimulai dari bulan November 2022.

3.3.2 Sample Frame

Sampling frame adalah representasi dari elemen target populasi yang terdiri dari daftar atau petunjuk yang digunakan untuk mengidentifikasi populasi sasaran (Malhotra, 2020).

3.3.3 Sample Techniques

Sampling techniques adalah sebuah Teknik cara kerja yang dilakukan untuk mendapatkan dan menentukan anggota sampel. Dalam menentukan *sampling technique* terhadap dua jenis yang dapat digunakan yaitu, *probability sampling* dan *nonprobability sampling* (Malhotra, 2020).

1. *Probability sampling* adalah Teknik pengambilan sampel dimana seluruh elemen dari target populasi mempunyai kesempatan untuk dipilih menjadi sampel penelitian (Malhotra, 2020). Menurut Malhora (2020), terdapat 4 teknik *probability sampling*, yaitu:
 - a) *Simple random sampling* adalah teknik pengambilan *sample* probabilitas yang memiliki elemen yang sama. Dengan menggunakan cara acak untuk mengambil sampel secara independent dan diambil secara acak.
 - b) *Systematic sampling* adalah teknik pengambilan *sample* probabilitas dengan pengambilan sebuah sampel yang dipilih melalui titik awal secara acak, kemudian memilihnya secara berurutan dari kerangka *sampling*.
 - c) *Stratified sampling* adalah teknik pengambilan *sample* dengan melakukan pembagian populasi menjadi sebuah sub-populasi, kemudian elemen dipilih secara acak.
 - d) *Cluster sampling* adalah teknik pengambilan *sample* probabilitas dengan menggunakan dua Langkah cara yaitu dengan membagi populasi menjadi sub-populasi, kemudian eksklusif dan kolektif disebut dengan kelompok. *Sample* yang didapatkan dan telah dibagi akan diambil secara acak.

2. *Nonprobability* adalah teknik pengambilan sample yang setiap element populasinya tidak memiliki peluang yang sama untuk dijadikan sampel, sampel tersebut dipilih berdasarkan penilaian peneliti (Malhotra, 2020). Menurut Malhora (2020), terdapat 4 teknik *nonprobability sampling*, yaitu:
- a) *Convenience sampling* adalah teknik *nonprobability sampling* yang digunakan untuk mendapatkan sampel yang sesuai dengan cara yang mudah bagi peneliti. Responden yang dipilih untuk menjadi sampel, karena mereka berada ditempat dan waktu yang dekat (Malhotra, 2020).
 - b) *Judgemental sampling* adalah teknik *nonprobability sampling* yang elemen populasi dipilih berdasarkan dengan penilaian yang dilakukan oleh peneliti. Penilaian yang dilakukan peneliti berdasarkan keyakinan peneliti bahwa elemen populasi ini dapat mewakili atau merepresentasikan populasi tersebut (Malhotra, 2020).
 - c) *Quota sampling* adalah teknik *nonprobability sampling* yang menggunakan dua tahapan. Tahapan pertama adalah pengembangan kategori atau kuota, element populasi. Kemudian pada tahapan kedua sampel akan dipilih berdasarkan dengan *convenience sampling* atau *judgemental sampling* (Malhotra, 2020).
 - d) *Snowball sampling* adalah teknik *nonprobability sampling* yang pnegambilan sampelnya berasal dari sekelompok responden awal yang sudah terpilih, biasanya pemilihan tersebut dilakukan secara acak. Kemudian responden yang sudah terpilih akan diminta untuk memberikan rujukan atau saran untuk mengidentifikasi orang lain yang termasuk dalam target populasi peneliti (Malhotra, 2020).

Dalam penelitian ini, menggunakan *nonprobability sampling* dengan menggunakan teknik *judgemental sampling* karena peneliti memiliki

persyaratan atau *screening* seperti, bermain *game online* dan tidak memainkan *Call of Duty: Mobile-Garena*.

3.3.4 Sampling Size

Sampling size adalah jumlah *element* yang akan dimasukkan kedalam penelitian (Malhotra, 2020). Menurut Hair et al (2019), dalam menentukan jumlah sampel terdapat beberapa syarat yang harus dilakukan yaitu, dalam menganalisa sebuah sampel dibutuhkan sampel tidak kurang dari 50. Menurut Hair et al (2019), jumlah sampel tidak boleh dibawah 5:1, jika diasumsikan Sebagian ($n \times 5$) (n) sama dengan jumlah indikator (Hair, et al., 2019). Pada penelitian ini terdapat 31 indikator pertanyaan, maka jumlah sampel yang perlu dicari oleh peneliti adalah sebanyak 31×5 atau sebanyak minimal 155 responden.

3.3.5 Sampling Process

Metode pengumpulan data menggunakan *single cross sectional*. Peneliti melakukan pengumpulan data dan mengambil informasi sebanyak satu kali yang dikarenakan pengumpulan dari suatu data berasal dari sekali waktu saja (Malhotra, 2017).

3.3.5.1 Sumber Data dan Cara Pengumpulan Data

Menurut (Malhotra, 2020), terdapat dua tipe research data yaitu:

1. *Primary Data*

Primary data adalah data yang didapatkan dengan melakukan pengamatan dan pencarian informasi yang bertujuan untuk dapat mengatasi masalah penelitian. Dalam pengumpulan *primary data* dilakukan dengan cara menyebarkan kuesioner kepada orang yang bermain *game online* dan orang yang tidak memainkan *Call of Duty: Mobile-Garena*.

2. *Secondary Data*

Secondary data adalah data yang sudah ada dan diperoleh dari sumber yang terpercaya. Dalam mengumpulkan *secondary data*, dapat dilakukan dengan

cara mencari buku yang dibutuhkan untuk penelitian, jurnal-jurnal yang sesuai dengan penelitian yang sedang dilakukan, dan *website* yang terpercaya sesuai dengan kebutuhan penelitian.

Pada penelitian ini menggunakan data yang bersumber dari *primary data* dan *secondary*. *Primary data* dikumpulkan dengan menggunakan kuesioner dan menyebarkan kuesioner tersebut kepada responden yang masuk dalam target populasi dan sampling unit. Dalam mengumpulkan data penulis menyebarkan kuesioner secara acak baik itu offline atau online dengan menggunakan *nonprobability sampling*. Kemudian pada proses *secondary data* peneliti menggunakan jurnal-jurnal, buku, artikel, dan *website* terpercaya untuk Menyusun rancangan model penelitian agar mendukung fenomena penelitian.

3.3.5.2 Prosedure Pengumpulan Data

Dalam mengumpulkan data primer yang dilakukan secara *online*, peneliti menyebarkan kuesioner melalui *link* kuesioner yang telah dibuat dengan *Google Form* dan kuesioner tersebut dibarkan melalui Line Group chat dan personal chat. Kemudian untuk offline peneliti menggunakan QR Code yang tersambung dengan *link google form*. *google form* yang disebarkan sudah disertai dengan screening secara otomatis selesai, jika calon responden menjawab “Ya” pada pertanyaan “Apakah anda bermain *Call of Duty: Mobile-Garena*?”, sehingga hanya responden yang tidak bermain *Call of Duty: Mobile-Garena* yang dapat melanjutkan untuk mengisi kuesioner

3.3.6 Validasi Sample

Setelah hasil dari jawaban kuesioner sudah terkumpul sesuai dengan kriteria atau lebih, Langkah selanjutnya validasi dengan melakukan perhitungan kerangka pengambilan suatu sampel. Dalam menyebarkan kuesioner peneliti melakukan *screening* pada *google form* sehingga hanya responden yang sesuai dengan kriteria yang dapat mengisi kuesioner sampai selesai untuk memenuhi target populasi.

3.4 Operasionalisasi Variabel Penelitian

Menurut Malhotra (2017), terdapat dua scaling technique yaitu *comparative* dan *non-comparative scaling technique*. *Comparative scaling technique* adalah *scaling technique* yang melibatkan dua atau lebih objek secara langsung. *non-comparative scaling technique* adalah *scaling technique* yang melakukan skala objek secara *independently* (Malhotra, 2017). Pada penelitian ini peneliti menggunakan *non-comparative scaling technique*, karena peneliti hanya meneliti satu objek.

Menurut Malhotra (2017), *non-comparative scaling technique* terbagi menjadi dua yaitu *continuous rating scale* dan *itemized rating scale*. *Continuous rating scale* adalah sebuah alat ukur yang memberikan izin kepada responden agar dapat memberikan sebuah tanda sepanjang garis yang diberikan peneliti dalam sebuah survey. *Itemized rating scale* adalah sebuah pengukuran dalam bentuk nomer yang diberikan telah dikelompokkan dan diurutkan berdasarkan skala (Malhotra, 2017). Pada penelitian ini peneliti menggunakan *Itemized rating scale*.

Menurut Malhotra (2017), *Itemized rating scale* terbagi menjadi tiga yaitu, *likert*, *semantic* dan *staple*. *Likert* adalah pengukuran dengan mengkategorikan jawaban responden mulai dari 1” sangat tidak setuju” sampai 5”sangat setuju”. *Semantic* merupakan karakteristik bipolar dan memiliki 7-point *rate scale* dan berlawanan seperti “salah” atau “benar”. *Staple* adalah pengukuran dengan skala vertikal yang dimulai dari angka +5 sampai -5, kemudian menggunakan kalimat *adjective* agar responden tidak dapat menjawab netral karena tidak memiliki angka 0 (Malhotra, 2017).

Pada penelitian ini terdapat beberapa variabel-variabel yang digunakan untuk memecahkan masalah penelitian. Diperlukan indikator yang tepat dan sesuai untuk mengukur dan menganalisa setiap variabel penelitian secara akurat. Dalam menentukan variabel penelitian, peneliti perlu menggunakan teori yang berasal dari literatur dan jurnal yang relevan dengan topik penelitian. Pada penelitian ini

terdapat 7 variabel yaitu *perceived usefulness*, *perceived ease of use*, *game features*, *trust in game developer Attitude Toward Playing*, *subjective norm* dan *intention to play*. Pada penelitian pengukuran setiap variabel akan menggunakan skala *Likert scale 5 points*, pengukuran variabel dimulai dari 1” sangat tidak setuju” sampai 5 “sangat setuju”.

Tabel 3. 1 Tabel Operational

No	Variabel	Definisi Operasional	Kode	Jurnal Referensi Measurement	Measurement	Skala
1	<i>Perceived Usefulness</i>	<p><i>perceived usefulness</i> yang adalah sebuah suatu teknologi yang mudah untuk pelajari dan memberikan efek ingin mempelajari teknologi tersebut (Charness & Boot, 2016)</p>	PU1	(Hsu and Lu, 2004)	<i>Call of Duty: Mobile</i> (Garena) memungkinkan saya untuk mencapai Ranking Tertinggi bermain game lebih cepat.	Likert 1-5
			PU2		<i>Call of Duty: Mobile</i> (Garena) memungkinkan saya untuk memenuhi tujuan bermain game secara efektif.	

			PU3		<i>Call of Duty: Mobile</i> (Garena) memungkinkan saya untuk memenuhi tujuan bermain game dengan lebih mudah.
			PU4	(Jap, 2017)	Bermain <i>Call of Duty: Mobile</i> (Garena) adalah salah satu cara saya untuk mendapatkan teman baru.
			PU5		Bermain <i>Call of Duty: Mobile</i> (Garena) dapat membantu saya ketika mengalami stres atau masalah
			PU6		Bermain <i>Call of Duty: Mobile</i> (Garena) dapat meningkatkan kemampuan saya, misalnya kemampuan

					berbahasa Inggris.	
2	<i>Perceived Ease of Use</i>	<i>Perceived ease of use</i> adalah sejauh mana pengguna dapat menggunakan sebuah sistem dengan mudah dan tidak perlu mengeluarkan Tindakan berlebihan (Pantouw & H Aruan, 2019).	PEU 1	(Hsu and Lu, 2004)	Mudah bagi saya untuk menjadi terampil dalam bermain <i>Call of Duty: Mobile</i> (Garena)	<i>Likert 1-5</i>
			PEU 2		Belajar memainkan, <i>Call of Duty: Mobile</i> (Garena) mudah bagi saya.	
			PEU 3		Sangat mudah untuk memainkan <i>Call of Duty: Mobile-Garena</i> (Garena)	
			PEU 4	(Jap, 2017)	Intruksi dalam game <i>Call of Duty: Mobile</i> (Garena) jelas dan mudah dimengerti.	
			PEU 5		Mudah bagi saya untuk mengingat bagaimana langkah-langkah	

					dalam bermain <i>Call of Duty: Mobile</i> (Garena)	
			PEU 6		<i>Call of Duty: Mobile</i> (Garena) fleksibel untuk dimainkan.	
3	<i>Game Features</i>	<i>Game features</i> yang adalah sebuah fitur pada permainan yang dapat memberikan pengalaman dan membantu permainan dalam kelompok atau pun individu (Morschheuser et al, 2017).	GF1	(Evans & Bang, 2018)	Saya menyukai instruksi bermain game online yang menyediakan informasi dengan jelas.	<i>Liker t 1-5</i>
			GF2		Saya berharap untuk mendapatkan perasaan positif saat bermain game online	
			GF3		Saya berharap terdapat banyak Mode (Battle Royal, Dead Macth, dan lainnya) game online mudah dimainkan	

4	<i>Trust in Game Developer</i>	<i>Trust in game developer</i> adalah penyedia layanan mampu memberikan layanan berkualitas dengan mengatasi setiap kekhawatiran para penggunanya (Wu & Liu, 2007).	TGD 1	(Liu, 2007)	Garena merupakan game developer yang dapat di percaya.	<i>Likert 1-5</i>
			TGD 2		Saya percaya pada informasi yang disediakan <i>Website Official</i> Garena.	
			TGD 3		Saya percaya Garena sebagai game developer akan melaksanakan kebijakan privasi yang sudah disepakati bersama.	
			TGD 4		Saya percaya Garena sebagai game developer dapat menjaga keamanan data pribadi pengguna	
5	<i>Attitude Toward Playing</i>	<i>Attitude toward playing</i> adalah suatu	ATP 1	(Hsiao & Chiou, 2011)	Saya sangat menyukai bermain Game Online	<i>Likert 1-5</i>

	<i>Online Game</i>	kekuatan peraasaan senang ataupun tidak senang individu terhadap bermain game online (Agag et al, 2019).	ATP 2 ATP 3 ATP 4 ATP 5 ATP 6	(Agag et al., 2019)	Saya merasa senang bermain Game Online Bermain Game Online merupakan aktifitas favorit saya. Saya pikir bermain game online baik untuk saya Menurut saya bermain game online a merupakan kegiatan yang baik dan ide yang bijak untuk bersantai Saya memiliki pendapat positif tentang bermain <i>game online</i> .	
6	<i>Subjective Norm</i>	<i>Subjective norm</i> adalah penilaian individu mengenai	SN1	(Wu & Liu, 2007)	Teman-teman saya percaya bahwa saya harus bermain <i>game online</i> .	<i>Liker</i> <i>t 1-5</i>

		seberapa besar pengaruh orang yang dianggap penting bagi individu (Wu & Liu, 2007).	SN2		Keluarga saya percaya bahwa saya harus bermain <i>game online</i> .	
			SN3		Rekan kerja saya percaya bahwa saya harus bermain <i>game online</i> .	
7	<i>Intention to play</i>	Intention to play adalah niat yang ditentukan oleh sikap individu terhadap perilaku dan norma subyektif individu (Wu & Liu, 2007).	ITP1	(Merhi,2016)	Saya berniat untuk bermain <i>Call of Duty: Mobile</i> (Garena) di masa depan	<i>Liker t 1-5</i>
			ITP2		Saya yakin saya akan bermain <i>Call of Duty: Mobile</i> (Garena) di masa depan	
			ITP3	(Fan et al., 2012)	Saya akan Saya akan merekomendasikan orang lain untuk bermain <i>Call of Duty: (Garena)</i>	

Sumber: Data Primer Peneliti, 2022

3.5 Identifikasi Variabel Penelitian

3.5.1 Variabel Eksogen

Variabel eksogen adalah variabel *laten* dan setara dengan *independent variable*. Variabel eksogen menggunakan beberapa ukuran dalam mewakili konstruk (Hair et al., 2017). Pada penelitian ini variabel yang termasuk kedalam variabel eksogen adalah *perceived usefulness*, *perceived ease of use*, *game features*, *trust in game developer*, dan *subjective norm*.

3.5.1 Variabel Endogen

Variabel endogen adalah variabel yang *latent* dan setara dengan *dependent variable*. Variabel endogen adalah yang bergantung pada konstruk variabel dan bergantung pada variabel lain (Hair et al., 2017). Pada penelitian ini variabel yang termasuk kedalam variabel endogen adalah *Attitude Toward Playing* dan *intention to play*.

3.6 Teknik Analisis

3.6.1 Uji Statistik

Dalam melakukan sebuah penelitian tentunya dibutuhkan pemahaman analisis statistik. Menurut Zikmund et al. (2009), uji statistik dibagi menjadi dua bagian yaitu *descriptive statistics* dan *inferential statistic*. *Descriptive statistics* adalah sebuah rangkuman yang menyajikan sebuah data dengan cara lebih mudah dimengerti dengan sesederhana mungkin. *Inferential statistic* adalah sebuah metode untuk merangkum sebuah sampel karakteristik dari populasi yang ada. Selain itu *inferential statistic* digunakan untuk memeriksa sebuah sampel apakah dapat dipakai dalam penelitian untuk mewakili populasi (Zikmund et al., 2009).

3.6.2 Uji Pre-Test

Pre-test adalah sebuah pengujian hasil kuesioner yang dilakukan dengan menggunakan sample kecil responden, *pre-test* ini bertujuan untuk melakukan perbaikan kuesioner dengan melakukan identifikasi dan menghilangkan adanya potensi masalah. (Malhotra, 2020). Uji *pre-test* dilakukan untuk menyempurnakan alat ukur serta menggunakan sebuah pertanyaan, instrument dan prosedur yang berulang (Cooper & Schinder, 2013). Dalam penelitian ini melakukan uji *pre-test* dengan menyebarkan kuesioner secara online, kemudian data *pre-test* dikelola dengan menggunakan *software* SPSS versi 25 untuk menguji validitas dan reabilitas.

3.6.3 Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui apakah alat ukur yang digunakan benar-benar dapat mengukur apa yang ingin di ukur (Cooper & Schinder, 2013). Jika data yang diukur sudah akurat maka akan menunjukkan sebuah konsep (Zikmund et al., 2009). Pada penelitian ini peneliti uji validitas dilakukan dengan prosedur *factor analysis* untuk mengukur validitas. *factor analysis* adalah sebuah prosedur utama yang digunakan untuk meringkas data (Malhotra, 2020). Suatu alat ukur dalam penelittian dapat dikatakan valid apabila:

1. *Kaiser-Meyer-Olkin* (KMO), digunakan untuk mengukur kecukupan ukuran sampel untuk menguji kelayakan analisis faktor (Malhotra, 2020). Menurut Malhotra (2020), diartikan bahwa nilai yang bagus dalam KMO adalah antara 0,5, dan 1,0.
2. *Barlett's test of sphericity* merupakan tes yang dilakukan untuk melakukan pengujian bahwa variabel tidak berkorelasi dalam polulasi. Variabel diartikan berkorelasi jika nilai *significant* <0,05 (sig, <0,05) (Malhotra, 2020).

3. *Anti-image correlation matrix* yang dapat menunjukkan nilai MSA dalam bentuk *diagonal*. Maka dapat dijelaskan, indeks MSA memiliki rentang nilai dari 0 sampai 1. Nilai $MSA \geq 0,50$, dapat diartikan bahwa variabel masih bisa dianalisis, bila indeks $MSA=1$ maka variabel tidak memiliki *error* tanpa variabel lainnya, dan terdapat *guideline* yang diikuti yaitu 0,8 atau lebih yang berarti sangat baik, 0,7 atau lebih yang berarti cukup baik, 0,5 atau lebih yang berarti kurang cukup, kemudian jika dibawah 0,5 berarti *unacceptable* (Hair et al., 2017).
4. *Factor loading* adalah nilai yang mengukur korelasi antar variabel dan faktor. Kriteria suatu indikator dikatakan *valid* jika memiliki nilai *factor loading* diatas 0,5 (Malhotra, 2020).

3.6.4 Uji Realibilitas

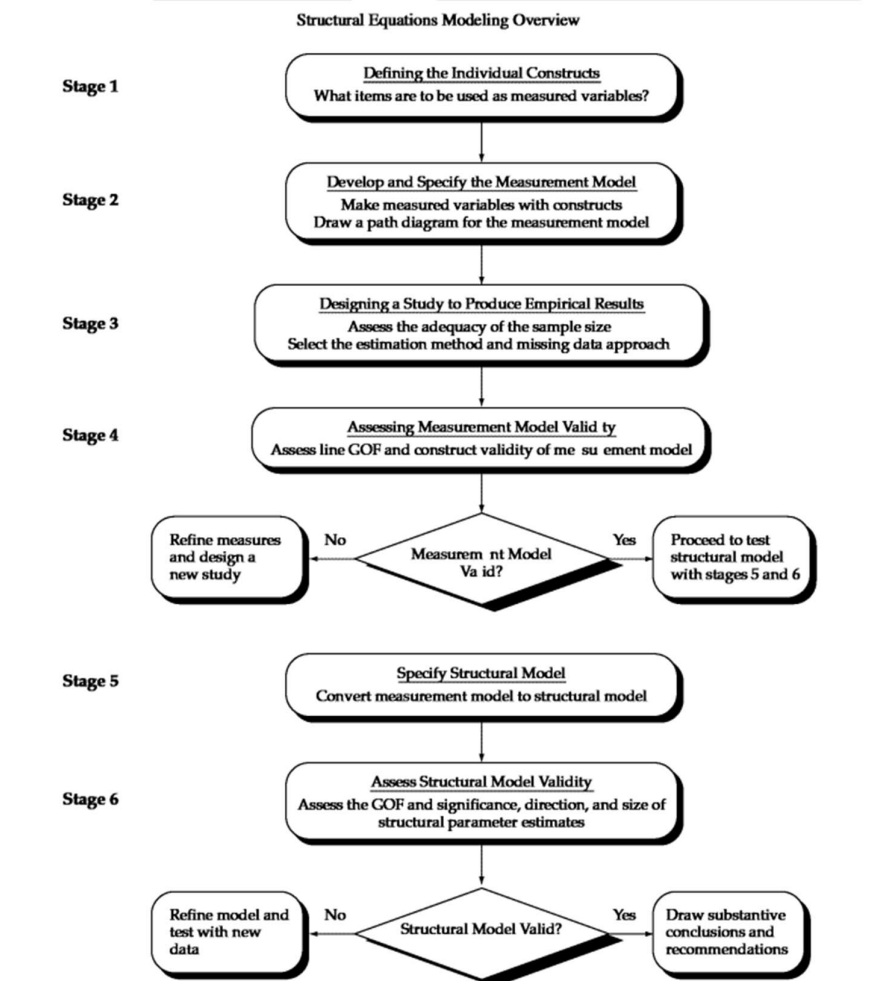
Uji reliabilitas merupakan alat untuk mengukur yang menunjukkan seberapa konsisten sebuah alat ukur ketika indikator tersebut digunakan berulang kali. Dalam pengukuran uji realibilitas, reliabel yang baik akan menghasilkan *Cronbach alpha* $\geq 0,7$. Dengan semakin meningkatnya jumlah data akan mempegaruhi tingkat kenaikan reabilitas (Hair et al., 2017).

3.6.5 Stuktural Equation Modeling (SEM)

Structural equation modelling (SEM) merupakan salah satu teknik *multivariate* yang menjelaskan hubungan antara beberapa variabel yang menggambarkan hubungan antara variabel *independent* dan *dependent* yang berhubungan dengan dalam analisa penelitian (Hair et al., 2017). Menurut Hair et al (2017), *Structural equation modelling* terbagi menjadi dua *latent construct* yaitu, *Exogenous constructs* dan *endogenous constructs*. Dalam menjelaskan gambaran sebuah hubungan dapat menggunakan *visual path diagram*, dengan mengarahkan panah yang akan membentuk dampak antara *construct* (Hair et al., 2017). Pada penelitian ini menggunakan metode *Structural equation modelling* (SEM) atau PLS-

SEM. Penelitian ini bertujuan mengetahui keterkaitan diantara variabel *perceived usefulness*, *perceived ease of use*, *game features*, *trust in game developer*, *attitude toward playing*, *subjective norm* dan *intention to play*.

3.6.6 Tahapan Prosedure SEM



Gambar 3.6 Stage SEM

Sumber: (Hair et al., 2017)

Berdasarkan gambar 3.7 *Structural equation modelling* terbagi menjadi 6 tahapan, yaitu:

1. Menentukan model yang memiliki teori yang dapat dipercaya sebagai model SEM.
2. Membentuk sebuah *path diagram* dari sebuah hubungan variabel, dengan melakukan proses pada tahap pertama terlebih dahulu
3. Menentukan *design* studi agar menghasilkan hasil yang empiris, dan menentukan jumlah sampel yang akan diambil, kemudian menentukan metode estimasi dan melakukan pendekatan untuk menangani *missing data*.
4. Membentuk validitas berdasarkan model pengukuran dan menentukan model validitas pengukuran tersebut.
5. Menyesuaikan struktural model, kemudian menyesuaikan pengukuran model dengan stuktural model.
6. Menilai stuktural model validitas, melakukan evaluasi kriteria GOF (*Goodness of fit*).

3.6.6.1 Measurement Model (Outer Model)

Measurement Model merupakan alat untuk mengukur elemen model jalur yang berisi indikator dan hubungannya dengan konstruk dan disebut juga *Outer model* PLS-SEM. *Outer model* adalah elemen pada *path* model / model jalur yang berisi indikator dan hubungan konstruk dan dapat disebut juga *Measurement Model*. *Outer model* yang dilakukan untuk mengukur *convergent validity*, *discriminant validity*, dan *reliability*.

1. *Convergent validity*

Convergent validity adalah sejauh mana ukuran berkorelasi positif dengan ukuran alternatif pada konstruk yang sama. Untuk mengevaluasi *Convergent validity* dari konstruk reflektif, peneliti menggunakan *outer loading* dari indikator dan *average variance extracted* (AVE). Kriteria untuk nilai *outer loading* adalah $\geq 0,7$ (Hair et al., 2017). Kriteria untuk nilai *average variance extracted* (AVE) memiliki kriteria $> 0,5$ (Hair et al., 2017).

2. *Reliability*

Reliability memiliki fungsi untuk mengukur konsistensi dari suatu pengukuran. Suatu ukuran dapat berhasil ketika menghasilkan hasil yang konsisten. Untuk mengevaluasi *Cronbach alpha* (CA), *composite reliability* (CR), dan *rho_A*. Kriteria untuk nilai *Cronbach alpha* yang dapat diterima adalah $>0,7$ (Hair et al., 2017). Kriteria untuk nilai (CR) dapat diterima $>0,7$. Kriteria untuk nilai *rho_A* dapat diterima jika $>0,7$ (Hair et al., 2017).

3. *Discriminant validity*

Discriminant validity adalah sejauh mana sebuah konstruk benar-benar berbeda dari konstruk lainnya dengan standar empiris. dalam hal tersebut seberapa banyak konstruk tersebut berkorelasi dengan konstruk lainnya, serta seberapa banyak indikator yang mewakili hanya satu konstruk. Dengan demikian, menetapkan *discriminant validity* menyiratkan bahwa suatu konstruk adalah unik dan menangkap fenomena yang tidak diwakili oleh konstruk lain dalam model. Untuk mengetahui nilai dari *discriminant validity*, dengan menggunakan *cross loading factor* dan *fornell-larcker criterion*. Kriteria nilai untuk *cross loading factor* harus menunjukkan $\geq 0,7$. Kriteria nilai untuk *fornell-larcker criterion* harus menunjukkan angka yang lebih tinggi dari setiap korelasi antar setiap laten contraction (Hair et al., 2017).

3.6.6.2 Structural Model (Inner model)

Structural model adalah model yang menggambarkan hubungan antara variabel laten dan hubungan jalurnya antara variabel eksogen dan variabel endogen. Untuk melakukan perhitungan pada inner model dapat menggunakan bootstrapping. Kemudian peneliti dapat melihat perhitungan pada *path coefficient* apakah sudah sesuai dengan kriteria.

3.7 Uji Hipotesis

3.7.1 Testing Structural Relationship

Tahapan berikutnya setelah measurement model adalah structural model. Menurut untuk melakukan ini diperlukan bootstrapping sebanyak 5000 sub sampel.

Pada tahap peneliti menilai *Beta*, *T Value* dan *V-Value* (Hair et al., 2017). Menurut Hair et al (2017), model teoritis dapat dikatakan valid jika memenuhi syarat-syarat berikut ini:

1. Untuk menunjukkan adanya hubungan positif antar hipotesis diperlukan nilai standar koefisien ≥ 0 . Jika terjadi sebaliknya, maka menunjukan adanya hubungan negative antar hipotesis.
2. Untuk menunjukkan adanya pengaruh signifikan antar hipotesis diperlukan nilai nilai p-value $< 0,05$ sehingga hipotesis yang sudah disusun dalam penelitian ini dapat dikatakan didukung dengan data.
3. Untuk menunjukan t-value harus lebih dari 1,65.

