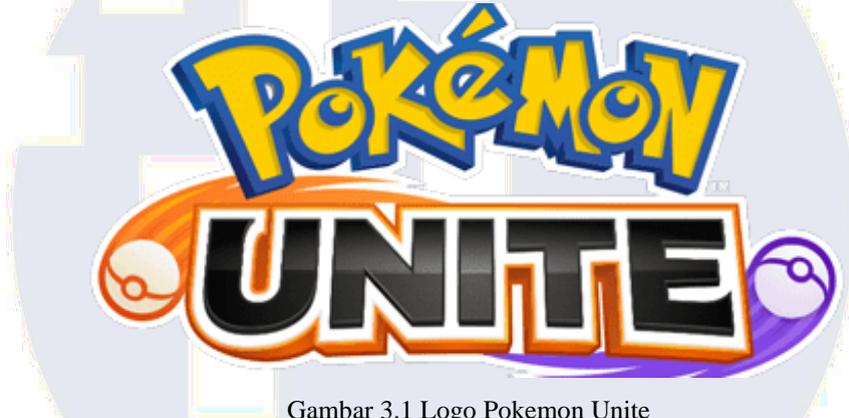


## BAB III METODOLOGI PENELITIAN

### 3.1 Gambaran Umum Objek Penelitian

#### 3.1.1 Pokemon Unite



Gambar 3.1 Logo Pokemon Unite

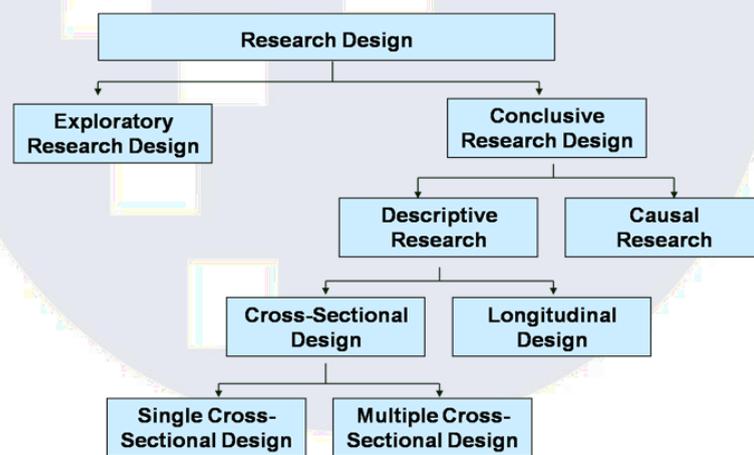
Sumber: unite.pokemon.com

Pokemon Unite adalah gim pertarungan strategi tim lima lawan lima dengan genre Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) yang dibuat oleh TimiStudio Group bersama dengan The Pokemon Company. Pokemon Unite pertama kali dirilis pada 21 Juli 2021 di Nintendo Switch lalu versi ponselnya dirilis pada 21 September 2021. Gim Pokemon Unite dapat diunduh secara gratis pada perangkat Android dan IOS. The Pokemon Company dan Timi Studio Group, selaku developer game menggunakan *in-app purchase* dan *subscription* sebagai model monetisasi. Pemain dapat menggunakan *virtual items* berupa *unite licenses*, *item*, dan *holowear* melalui pembelian Aeos gems, sementara *unite club membership* bisa didapatkan dengan berlangganan layanan Pokemon Unite baik melalui perangkat Android, maupun IOS.

#### 3.2 Pendekatan Penelitian

Desain penelitian adalah kerangka yang berisikan rencana dan prosedur untuk mengarahkan penelitian serta mengumpulkan data yang diperlukan untuk merumuskan atau memecahkan masalah riset pemasaran (Malhotra, 2010). Pada gambar 3.2, Malhotra et al (2017) membagi desain penelitian menjadi dua jenis, yaitu desain penelitian eksplorasi (*exploratory research design*) dan

desain penelitian konklusif (*conclusive research design*). *Exploratory research design* adalah jenis penelitian yang bertujuan untuk memberikan peneliti pengetahuan dan pemahaman tentang keadaan masalah. Untuk proses analisis data, Desain Penelitian Exploratory menggunakan metode kualitatif. Sedangkan *conclusive research design* adalah desain penelitian yang bertujuan untuk membantu pengambil keputusan dalam menentukan, mengevaluasi, dan memilih tindakan terbaik untuk situasi atau fenomena tertentu.



Gambar 3.2 Research Design

Sumber: Malhotra et al (2017)

Berdasarkan paparan tersebut, jenis penelitian yang digunakan adalah desain penelitian konklusif (*conclusive research design*). Peneliti menggunakan penelitian konklusif karena desain penelitian konklusif dapat mengetahui bagaimana variabel yang digunakan berhubungan satu sama lain dan menguji hipotesis. Malhotra et al (2017) membagi desain penelitian konklusif menjadi dua jenis, antara lain:

1. *Descriptive Research*, merupakan penelitian yang bertujuan untuk memberikan gambaran mengenai fenomena saat ini atau sebelumnya, seperti karakteristik atau fungsi pasar. Karakteristik dari penelitian ini adalah hipotesis yang dirumuskan dengan sangat spesifik dan perencanaan desain yang terstruktur.

2. *Causal Research*, merupakan penelitian yang bertujuan untuk meneliti hubungan sebab-akibat antara variabel-variabel.

Selanjutnya, *Descriptive Research* dapat diklasifikasikan menjadi dua jenis, yaitu:

1. *Cross-Sectional Design*, jenis penelitian deskriptif yang hanya melibatkan satu kali pengumpulan informasi dan data dari sampel populasi penelitian. *Cross-Sectional Design* dibagi menjadi dua jenis, antara lain:
  - a. *Single Cross-Sectional Design*, merupakan pendekatan pengumpulan data yang hanya dilakukan sekali dalam satu periode waktu
  - b. *Multiple Cross-Sectional Design*, merupakan pendekatan pengumpulan data yang dilakukan dalam dua kali atau lebih, dan informasi dari setiap sampel hanya diperoleh sekali.
2. *Longitudinal Design*, jenis penelitian deskriptif yang melibatkan pengukuran berulang atau berkelanjutan pada sampel populasi, sehingga sampel dapat menggambarkan perubahan serta situasi yang sedang berlangsung. Jenis penelitian ini memungkinkan pelacakan dan pemahaman terhadap perubahan yang terjadi dalam suatu periode waktu tertentu.

Peneliti menggunakan *descriptive research* dengan *cross-sectional design*, yaitu penelitian dilakukan pada suatu titik waktu tertentu yang bersamaan dari berbagai tempat yang berbeda. Secara spesifik, peneliti menggunakan metode *single cross-sectional design*, yaitu metode yang hanya menggunakan sampel responden yang datanya diperoleh hanya satu kali dalam satu periode waktu.

### **3.3 Populasi dan Sampel Penelitian**

#### **3.3.1 Populasi**

Menurut Sugiyono (2019), populasi diartikan sebagai wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik

tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi terbagi menjadi dua jenis, yaitu:

- 1) Populasi Finit, merupakan suatu populasi yang jumlah anggotanya secara pasti diketahui
- 2) Populasi Infinite, merupakan suatu populasi yang jumlah anggotanya tidak dapat diketahui secara pasti.

Pada penelitian ini, jumlah populasi tidak dapat diketahui secara pasti. Maka, peneliti menggunakan jenis populasi infinite. Populasi dalam penelitian ini adalah pemain *mobile game* Pokemon Unite yang pernah melakukan pembelian item dalam aplikasi dan berdomisili di Indonesia.

### 3.3.2 Sampling Frame

Sugiyono (2019) mendefinisikan bahwa sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik dari populasi. Jumlah sampel dihitung dengan mengacu pada rumus yang dikemukakan oleh Malhotra et al (2017), dengan asumsi  $N \times 5 - 10$  observasi untuk masing-masing variabel. Penelitian ini memiliki 18 pertanyaan, sehingga ukuran sampel minimal untuk penelitian adalah 18 kali 5 atau 90 responden. Teknik pengambilan sampel atau sampling merupakan suatu proses untuk memperoleh sampel yang mencerminkan populasi secara representatif. Malhotra et al (2017) membagi teknik sampling menjadi dua kategori utama, yaitu *probability sampling* dan *non-probability sampling*. Dalam teknik *probability sampling*, setiap anggota populasi memiliki peluang untuk terlibat dalam sampel penelitian. Sedangkan metode pengambilan sampel pada teknik *non-probability sampling* terdapat kriteria yang disyaratkan, sehingga tidak semua anggota populasi memiliki kesempatan yang sama untuk menjadi sampel penelitian.

Menurut Malhotra et al (2017), *probability sampling* terbagi menjadi empat, yaitu:

- 1) *Simple Random Sampling*, proses pengambilan sampel dari suatu populasi secara acak tanpa pertimbangan tertentu, karena dianggap bahwa sampel tersebut memiliki sifat sejenis atau homogen.

- 2) *Systematic Sampling*, proses pengambilan sampel yang dilakukan secara acak dengan menggunakan interval tertentu dari setiap sampel yang terpilih.
- 3) *Stratified Sampling*, proses pengambilan sampel yang dilakukan secara acak dengan memisahkan suatu populasi ke dalam kelompok yang sejenis, lalu diikuti oleh pengambilan sampel secara acak dari setiap kelompok yang telah terbentuk.
- 4) *Cluster Sampling*, proses pengambilan sampel yang dilakukan dengan memilih kluster-kluster unit, di mana setiap unit dipilih dan dikelompokkan menjadi satu kelompok yang kemudian dijadikan sampel.

Malhotra et al (2017) juga menjelaskan bahwa terdapat empat jenis *non-probability sampling*, antara lain:

1. *Convenience Sampling*, proses pengumpulan data dari populasi yang dekat dan mudah diakses oleh peneliti. Convenience sampling memungkinkan peneliti untuk menyelesaikan wawancara atau mendapatkan tanggapan dengan cara yang efektif dari segi biaya, namun dapat dikritik dari bias seleksi karena perbedaan target populasi.
2. *Judgmental Sampling*, proses di mana peneliti menggunakan kriteria sendiri untuk memilih sekelompok orang yang tahu tentang masalah tersebut. Judgmental sampling juga disebut purposive sampling karena melibatkan tujuan tertentu. Jenis teknik pengambilan sampel ini adalah kemudahan dan biaya yang efektif.
3. *Quota Sampling*, strata dari populasi dan menetapkan kuota untuk elemen sampel dari setiap strata. Teknik ini memungkinkan peneliti untuk memilih responden yang patuh secara acak.
4. *Snowball Sampling*, Teknik yang responden pertamanya dipilih secara acak. Peneliti membuat kontak awal dengan sekelompok kecil orang yang relevan dengan topik penelitian dan kemudian menggunakan mereka sebagai rujukan untuk merekomendasikan orang lain yang cocok sebagai responden.

Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *non-probability sampling* karena peneliti menentukan beberapa kriteria yang disyaratkan, sehingga hanya anggota populasi yang memenuhi syarat yang dapat menjadi sampel. Dalam *non-probability sampling*, peneliti memilih menggunakan *judgemental sampling* karena elemen yang dipilih berdasarkan pada kriteria yang telah ditentukan, dan sampel yang diambil merupakan representasi dari populasi. Sampel yang diperlukan yaitu, kriteria utama adalah pemain *mobile game* Pokemon Unite yang masih bermain dalam satu bulan terakhir dan pernah melakukan pembelian dalam aplikasi.

### 3.4 Jenis Data

**Malhotra et al. (2017) menyatakan bahwa ada dua jenis data:**

1. Data primer: Data yang diperoleh secara langsung oleh peneliti dengan tujuan menemukan jawaban atas masalah yang dihadapi peneliti. Data primer dianggap lebih akurat karena diambil secara langsung dari sumbernya.
2. Data sekunder: Data yang diambil oleh peneliti dari sumber lain. data sekunder dapat berasal dari berbagai sumber, seperti buku, situsweb, atau dokumen pemerintah.

Penelitian ini menggunakan data primer sebagai data utama. Data diperoleh oleh penulis melalui penyebaran kuesioner kepada responden yang termasuk dalam target populasi penelitian.

### 3.5 Operasionalisasi Variabel

Pada penelitian ini, variabel diukur menggunakan skala Likert dari 1 (satu) hingga 5 (lima). 1 (satu) menunjukkan sangat tidak setuju, dan 5 (lima) menunjukkan sangat setuju.

**Tabel 3.1. Tabel Operasionalisasi Variabel**

No	Variabel	Definisi	Dimensi	Indikator	English-Original	Sumber	Skala Pengukuran
1.	<i>Enjoyment</i> (ENJ)	<i>Enjoyment</i> adalah sejauh mana bermain gim dianggap menyenangkan (Kurnia, 2019)	Kesenangan dalam bermain	1. Bermain gim Pokemon Unite terasa menyenangkan	1. Playing the game is enjoyable	Sweeney & Soutar (2001); Van der Heijden (2004)	Likert 1 – 5
				2. Bermain gim Pokemon Unite terasa menggembirakan	2. Playing the game is pleasant		
				3. Bermain gim Pokemon Unite terasa mengasyikkan	3. Playing the game is exciting		
				4. Gim Pokemon Unite menarik untuk dimainkan	4. Playing the game is interesting		
2.	<i>Social Value</i> (SOC)	<i>Social Value</i> adalah manfaat atas citra diri sosial seseorang	Persepsi diri	1. Orang yang saya hormati suka bermain gim Pokemon Unite	1. People who I appreciate like playing the game	Ajzen (1991); Sweeney &	Likert 1 – 5

No	Variabel	Definisi	Dimensi	Indikator	English-Original	Sumber	Skala Pengukuran
		yang dirasakan dari bermain <i>mobile gim</i> (Lu & Hsiao, 2010)		2. Teman-teman saya berpendapat bahwa bermain gim Pokemon Unite adalah ide yang bagus	2. My friends would think playing the game is a good idea	Soutar (2001)	
				3. Bermain gim Pokemon Unite meningkatkan persepsi saya	3. Playing the game improves the way I am perceived		
				4. Memainkan gim Pokemon Unite memberikan kesan yang baik bagi orang lain	4. Playing the game makes a good impression on other people		

No	Variabel	Definisi	Dimensi	Indikator	English-Original	Sumber	Skala Pengukuran
3.	<i>Quality</i> (QUAL)	<i>Quality</i> adalah kualitas yang dirasakan dan kinerja yang diharapkan dari layanan permainan seluler (Hsiao & Chen, 2016)	Kualitas gim	1. Permainan Pokemon Unite berkualitas baik	1. The game is of good quality	Sweeney & Soutar (2001)	Likert 1 – 5
				2. Gim Pokemon Unite dibuat dengan baik.	2. The game is well made		
				3. Saya yakin gim Pokemon Unite berfungsi dengan baik.	3. I believe that the game works reliably		
				4. Menurut saya, gim Pokemon Unite berjalan sesuai harapan saya.	4. I think that the game works as I expect it to		
4.	<i>Price for Money</i> (PVM)	<i>Price for Money</i> adalah nilai yang diberikan seseorang pada suatu barang	Tingkat ekonomis	1. Koin Aeos & biaya berlangganan Pokemon Unite cukup murah.	1. Mobile internet services are reasonably priced	Hsiao (2013)	Likert 1 – 5

No	Variabel	Definisi	Dimensi	Indikator	English-Original	Sumber	Skala Pengukuran
		ekonomi berdasarkan manfaat yang diperoleh dari barang tersebut (Banton, 2023)		2. Aeos Coin dari Pokemon Unite relatif bagus dibandingkan harganya	2. Mobile internet services are good relative to the price		
				3. Koin Aeos di Pokemon Unite ekonomis	3. Mobile internet services are economical		
5.	<i>Continued Use Intention</i> (CUI)	Continued Use Intention adalah keinginan seseorang untuk menggunakan atau menggunakan kembali sistem	Keinginan penggunaan berulang	1. Saya memperkirakan bahwa saya akan terus memainkan permainan ini di masa depan, setidaknya sebanyak yang saya mainkan akhir-akhir ini	1. I predict that I will keep playing the game in the future at least as much as I have played it lately	Bhattacharjee (2001)	Likert 1 – 5

No	Variabel	Definisi	Dimensi	Indikator	English-Original	Sumber	Skala Pengukuran
		atau layanan, seperti platform, aplikasi, dan situs web, untuk jangka waktu tertentu (Yan et al, 2021)		2. Saya berniat untuk memainkan permainan ini setidaknya dalam satu bulan ke depan sesering yang saya mainkan sebelumnya	2. I intend to play the game at least as often within the next month as I have previously played it		
				3. Saya berencana memainkan game ini bulan depan	3. I plan to play the game during the next month		
6.	<i>Intention to Purchase</i> (IP)	<i>Intention to Purchase</i> adalah niat pengguna untuk membeli	Keinginan membeli	1. Saya mungkin mempertimbangkan pembelian dalam aplikasi	1. I am likely to consider in-app purchase	Guo and Barnes (2012)	Likert 1 – 5

No	Variabel	Definisi	Dimensi	Indikator	English-Original	Sumber	Skala Pengukuran
		barang virtual atau konten dalam game di perangkat <i>mobile</i> (Yoo, 2015)		2. Saya mungkin akan mempertimbangkan pembelian Unite license	2. I am likely to consider the purchase of pet or custom item		
				3. Saya mungkin akan mempertimbangkan pembelian item apa pun dalam aplikasi	3. I am likely to consider the purchase of any in-app items		
				4. Jika saya bisa, saya ingin membeli item dalam aplikasi	4. If I could, I would like to purchase in-app items		
				5. Saya ingin sering membeli item dalam aplikasi	5. I would like to purchase in-app items frequently		

### 3.6 Teknik Analisis Data

#### 3.6.1 Pre-Test

Survei dengan jumlah sampel yang lebih kecil disebut *pre-test*, dan dilakukan sebelum survei dengan jumlah sampel yang lebih besar pada *main-test*. *Pre-test* dilakukan untuk memastikan bahwa survei dapat dilakukan dan hasilnya dapat dipercaya dan konsisten. Dengan menggunakan Google Form, penulis penelitian ini mengumpulkan 30 responden dari pemain game mobile Pokemon Unite yang telah melakukan pembelian item dalam aplikasi. Analisis uji validitas dan uji reliabilitas pada tahap *pre-test* menggunakan perangkat lunak IBM SPSS Statistics versi 25 dengan menggunakan metrik sebagai berikut:

##### 3.6.1.1 Uji Validitas

Menurut Malhotra et al (2019), Uji validitas dilakukan untuk mengetahui apakah suatu indikator memiliki kemampuan untuk menunjukkan variabel dan mengukur nilai yang ingin diukur. Berikut adalah metrik yang digunakan untuk menguji validitas:

1. Kaiser Meyer-Olkin (KMO)
  - a. Jika nilai  $KMO \geq 0,50$ , maka pernyataan dianggap valid
  - b. Jika nilai  $KMO \leq 0,50$ , maka pernyataan dianggap tidak valid
2. Bartlett's Test of Sphericity
  - a. Jika tingkat signifikan  $\leq 0,05$ , maka menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara variabel dan merupakan hasil yang diinginkan
  - b. Jika tingkat signifikan  $\geq 0,05$ , maka menunjukkan hubungan yang tidak signifikan antara variabel
3. Anti-Image

- a. Jika nilai Anti-image  $\geq 0,50$ , maka variabel masih dapat dianalisis secara lebih lanjut dan dapat diprediksi.
  - b. Jika nilai Anti-image  $\leq 0,50$ , maka variabel tidak dapat dianalisis dan diprediksi secara lebih lanjut.
4. Component Matrix
- a. Jika nilai Factor Loading  $\geq 0,5$ , maka variabel dianggap valid dan signifikan
  - b. Jika nilai Factor Loading  $\leq 0,5$ , maka variabel dianggap tidak valid dan tidak signifikan

### **3.6.1.2 Uji Reliabilitas**

Sejauh mana skala dapat menghasilkan hasil yang konsisten untuk pengukuran yang dilakukan berulang kali disebut sebagai uji reliabilitas (Malhotra, 2019). Metrik yang digunakan dalam mengukur uji reliabilitas dalam tahap *pre-test* adalah nilai Cronbach's Alpha. Hajjar (2018) menyatakan bahwa sebuah variabel dianggap reliabel jika mencapai nilai Cronbach's alpha melebihi 0,6, dengan tingkat penerimaan yang berada di kisaran 0,6 hingga 0,8. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa jika nilai Cronbach's Alpha  $\geq 0,6$ , instrumen variabel pengukuran dianggap reliabel atau dapat diterima, sementara jika Cronbach's Alpha  $< 0,6$  maka instrumen variabel pengukuran dinyatakan tidak reliabel.

### **3.6.2 Main-Test**

Pada penelitian ini, data yang diperoleh akan dianalisis menggunakan metode *Structural Equation Model* (SEM) dengan program statistika SMARTPLS (*Smart Partial Least Square*). Menurut Harahap (2020), *Structural Equation Model* (SEM) adalah metode analisis multivariat yang berfungsi untuk menguji hubungan antara variabel. Analisis uji validitas dan uji reliabilitas pada tahap *main-test* menggunakan perangkat lunak SMART PLS versi 3.0 dengan metrik sebagai berikut:

#### **3.6.2.1 Uji Validitas**

Uji validitas adalah suatu evaluasi yang dilakukan untuk menentukan sejauh mana instrumen pengukur dapat menggambarkan atau menjelaskan karakteristik yang terdapat dalam suatu fenomena yang sedang diinvestigasi (Malhotra et al, 2019). uji validitas pada setiap indikator pertanyaan diukur dengan menggunakan ukuran validitas yang dikemukakan Hair et al (2017), yakni:

1. Convergent Validity (Validitas Konvergen)

- a. Jika nilai Outer Loadings  $\geq 0,708$ , dinyatakan valid. Sementara, jika nilai Outer Loadings  $\leq 0,708$ , maka dianggap tidak valid
- b. Jika nilai Average Variance Extracted (AVE)  $> 0.5$ , maka variabel dianggap valid. Sedangkan jika nilai Average Variance Extracted (AVE)  $< 0.5$ , maka variabel dianggap tidak valid.

2. Discriminant Validity

- a. Jika Cross Loadings memiliki nilai  $\geq 0.7$  terhadap variabelnya dan lebih besar terhadap variabel lainnya, maka variabel dinyatakan valid. Sementara, jika Cross Loadings memiliki nilai  $< 0.7$  terhadap variabelnya dan lebih kecil terhadap variabel lainnya maka dianggap tidak valid
- b. Jika nilai Fornet Larker lebih besar dalam menilai variabelnya sendiri dari variabel lainnya, maka variabel dinyatakan valid. Sedangkan jika nilai Fornet Larker lebih kecil dalam menilai variabelnya sendiri dari variabel lainnya, maka variabel dinyatakan tidak valid

**3.6.2.2 Uji Reliabilitas**

Sejauh mana skala dapat menghasilkan hasil yang konsisten untuk pengukuran yang dilakukan berulang kali disebut sebagai uji reliabilitas

(Malhotra, 2019). Metrik yang digunakan dalam mengukur uji reliabilitas dalam tahap *main-test* adalah sebagai berikut:

1. Jika nilai Cronbach's Alpha  $\geq 0,6$ , pengukuran dinyatakan reliabel. Sedangkan jika nilai Cronbach's Alpha  $< 0,6$  pengukuran dianggap tidak reliabel.
2. Jika nilai Composite Reliability  $> 0,7$ , pengukuran dinyatakan reliabel. Sedangkan jika nilai Composite Reliability  $< 0,7$  pengukuran dianggap tidak reliabel.

### 3.7 Uji Hipotesis

Untuk mengevaluasi penerimaan atau penolakan masing-masing hipotesis, dilakukan uji hipotesis dengan metode bootstrap resampling. Jika nilai t-statistic dari hipotesis satu ekor (*one-tailed*) melebihi 1,645 dan p-value kurang dari 0,05, dapat disimpulkan bahwa hipotesis tersebut dapat diterima. Sebaliknya, jika nilai t-statistic dari hipotesis tersebut kurang dari 1,645 dan p-value lebih dari 0,05, maka hipotesis tersebut ditolak atau tidak mendapatkan dukungan dari data (Hair et al., 2010).

