BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Jenis dan Sifat Penelitian

Berdasarkan jenisnya, studi ini merupakan jenis penelitian kuantitatif eksplanatif. Menurut Sugiyono (2018) penelitian kuantitatif eksplanatif bertujuan menjelaskan kedudukan variabel-variabel yang diteliti serta pengaruh antar variabel satu dengan yang lainnya. Metode ini menguji hipotesis yang telah diajukan, oleh karena itu penelitian ini diharapkan bisa menjelaskan keterikatan / hubungan dan pengaruh antara variabel bebas dan variabel terikat yang ada dalam hipotesis. Penelitian ini menggunakan pendekatan survei. Peneliti melakukan mengumpulan data, pencatatan data dengan apa adanya, menganalisis dan melakukan penafsiran data yang telah diperoleh.

3.2 Paradigma Penelitian

Menurut Sugiyono (2018), paradigma penelitian ini dapat dijelaskan menggunakan paradigma positivisme karena penelitian ini bertujuan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan sebelumnya dan mencari hubungan antar variabel dengan menggunakan pendekatan yang objektif dan terukur. Paradigma positivisme berfokus pada penggunaan data kuantitatif yang dapat diuji melalui pengumpulan data yang sistematis dan analisis statistik untuk menggambarkan hubungan sebab-akibat antara variabel-variabel yang diteliti. Paradigma ini menekankan pada objektivitas dan penggunaan metode ilmiah dalam mencari pengetahuan, serta menganggap bahwa fenomena sosial yang diteliti dapat diukur dan dianalisis secara sistematis tanpa dipengaruhi oleh subjektivitas peneliti. Pada penelitian ini variabel bebas (independen) atau ditandai dengan variabel X yaitu kepuasan, dan variabel Y yang merupakan variabel minat beli.

3.3 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif eksplanatif. Menurut Sugiyono (2018), metode kuantitatif eksplanatif bertujuan untuk menjelaskan hubungan kausal antara variabel-variabel yang diteliti serta menguji hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya. Dalam penelitian ini, pendekatan eksplanatif digunakan untuk mengetahui pengaruh antara variabel kepuasan (variabel X) terhadap minat beli (variabel Y) pada aplikasi Mobile Legends.

Data yang digunakan bersifat numerik dan dikumpulkan melalui kuesioner tertutup menggunakan skala Likert. Selanjutnya, data dianalisis dengan teknik statistik inferensial, yaitu regresi linear sederhana, untuk menguji hubungan dan seberapa besar pengaruh antar variabel tersebut.

Dengan menggunakan metode ini, penelitian tidak hanya menggambarkan fenomena, tetapi juga menjelaskan dan menguji pengaruh langsung antara kepuasan bermain dengan keputusan pembelian item dalam game Mobile Legends, sehingga hasil yang diperoleh dapat dijadikan dasar untuk penarikan kesimpulan yang bersifat generalisasi.

3.4 Populasi dan Sampel

Populasi merupakan semua wilayah generalisasi atau subjek dalam penelitian (Sugiyono, 2018). Adapun populasi penelitian ini adalah seluruh followers akun instagram milik Realmobilelegendsid yang pada periode November 2024 telah memiliki sekitar 12 juta followers. Pemilihan akun tersebut sebagai populasi yang diteliti dikarenakan dinilai sebagai media yang memberikan gambaran bahwa adanya penggunaan aplikasi Mobile Legends yang akses khalayak. Jumlah followers yang tinggi dimiliki oleh akun realmobilelegendsid juga membuat peneliti menentukan sampel yang memuat khusus mengenai kriteria yang akan diteliti.

Sampel merupakan bagian dari populasi yang memiliki karakteristik (Sugiyono, 2018). Dalam penelitian ini peneliti mengambil sebagian objek populasi yang ditentukan, dengan catatan bagian yang diambil tersebut

mewakili yang lain yang tidak diteliti. Berkaitan dengan ini, untuk menentukan jumlah sampel yang peneliti ambil, peneliti menggunakan teknik *purposive sampling. Purposive sampling* dilakukan untuk menyeleksi populasi sesuai dengan kebutuhan peneliti (Sugiyono, 2018). Adapun kriteria sampel pada penelitian ini adalah:

1. Responden merupakan pengguna aktif Mobile Legends yang telah memiliki akun selama lebih dari 1 tahun. Hal ini dilandaskan oleh Aplikasi mobile legends yang merupakan aplikasi game yang telah ada lebih dari 10 tahun. Kriteria ini dinilai dapat mendukung temuan data karena sampel telah memiliki pengalaman bermain pada aplikasi Mobile Legends
2. Responden memiliki usia dalam rentang 17-27 Tahun, hal ini dilandaskan oleh adanya perilaku konsumtif dalam melakukan pembelian item pada mobile legends yang tinggi pada usia tersebut.

Sementara itu, menilik dari tingginya populasi pada penelitian ini yakni 12 juta followers. Maka penelitian ini hanya akan mengambil sebanyak 200 sampel penelitian. Hal ini dinilai dapat mewakili wilayah populasi. Arikunto (2016) mengungkapkan bahwa jumlah sampel sebesar 30 hingga 100 dapat menjadi alat ukur. Menurut Sugiyono (2018), jumlah sampel yang baik dalam penelitian kuantitatif bergantung pada ukuran populasi dan metode pengambilan sampel yang digunakan. Untuk populasi besar, ukuran sampel yang cukup dapat dihitung dengan rumus statistik atau menggunakan aturan praktis. Sugiyono (2018) juga menyarankan bahwa jumlah sampel yang baik untuk penelitian kuantitatif dapat berkisar antara 30 hingga 500 orang. Namun, ukuran sampel yang lebih besar dapat digunakan jika sumber daya dan waktu memungkinkan, karena ini akan memberikan hasil yang lebih akurat dan lebih representatif terhadap populasi yang lebih luas.

Penentuan sampel pada penelitian ini yang dilakukan melalui teknik *purposive sampling*, dengan ukuran sampel sekitar 200 hingga 500 responden

dianggap cukup representatif, tergantung pada karakteristik dan tujuan penelitian. Pemilihan 200 sampel dianggap sebagai kompromi yang seimbang, memungkinkan analisis yang lebih mendalam dengan tetap memperhatikan keterbatasan sumber daya dan waktu yang ada, serta prinsip representasi yang diusulkan oleh Arikunto (2016).

3.5 Operasionalisasi Variabel/Konsep

Menurut Sugiyono (2018) variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Definisi operasional pada penelitian ini adalah:

1. **Variabel Kepuasan (X) Sebagai Variabel Independen**
2. **Variabel Minat Beli (Y) Sebagai Variabel Dependen**

Tabel 3. 1 Definisi Operasional

Variabel	Operasionalisasi Konsep	Indikator	Turunan	Operasionalisasi Variabel	Skala
Kepuasan (McQuail, 2011)	Tingkat kebahagiaan dan kepuasan pemain saat bermain game, diukur berdasarkan pengalaman mereka selama bermain, dengan menggunakan teori U&G.	1. Pengalihan	Melarikan diri dari rutinitas	Sejauh mana game Mobile Legends memberikan pelarian dari rutinitas sehari-hari.	Likert 1-5
			Melarikan diri dari masalah	Sejauh mana game Mobile Legends memberikan pelarian dari masalah sehari-hari.	
			Pelepasan emosi	Sejauh mana game Mobile Legends membantu melepaskan emosi pemain.	
		2. Hubungan Personal	Kebersamaan	Sejauh mana bermain Mobile Legends menciptakan rasa kebersamaan dengan orang lain.	

			Manfaat sosial	Relevansi Mobile Legends dalam situasi sosial.	
			Referensi pribadi	Sejauh mana karakter yang dipilih dalam game mencerminkan kepribadian.	
				Sejauh mana karakter yang dipilih dalam game mencerminkan gaya bermain pemain.	
		3. Identitas Personal	Eksplorasi realitas	Seberapa besar pengaruh permainan Mobile Legends dalam melatih kemampuan mengambil keputusan secara akurat cepat.	
			Penguatan nilai	Sejauh mana permainan Mobile Legends menanamkan nilai kerja sama pada pemain.	
				Sejauh mana permainan Mobile Legends meningkatkan keterampilan membuat keputusan pemain.	
			Mengumpulkan informasi	Seberapa puas pemain dengan kemampuan mereka untuk memantau perkembangan game Mobile Legends.	
		4. Pengawasan (ganti fokus ke informasi yang dapat diperoleh dalam game)	Membantu pengambilan keputusan	Sejauh mana informasi yang diperoleh dari forum Mobile Legends membantu pemain dalam membuat keputusan saat bermain.	Likert 1-5
			Menambah rasa aman	Sejauh mana mengetahui informasi terbaru tentang Mobile Legends membuat pemain merasa lebih percaya diri.	
Minat Beli (Schiffman	Keinginan atau niat konsumen untuk membeli	1. Preferensi Fitur	Pilihan konsumen terhadap fitur	Sejauh mana konsumen memiliki preferensi terhadap fitur tertentu	Likert 1-5

& Wisenblit, 2019)	merek yang paling disukai setelah melalui tahap evaluasi berbagai pilihan yang tersedia.		produk yang paling disukai.	dari pilihan yang tersedia.	
		2. Kesediaan Membeli	Kesediaan konsumen untuk membeli produk dengan fitur yang paling disukai.	Seberapa besar kesediaan konsumen untuk membeli produk dengan fitur yang paling disukai.	

Sumber: Hasil Olahan Peneliti (2025)

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Dalam mengumpulkan data penelitian, peneliti melakukan survei dengan kuesioner. Menurut Sugiyono (2018) kuesioner merupakan daftar pertanyaan yang diajukan pada responden. Proses pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode survei daring (online survey) yang dibagikan dalam bentuk kuesioner Google Forms. Peneliti menyebarluaskan tautan kuesioner melalui beberapa platform digital yang aktif digunakan oleh target responden, yaitu melalui siaran langsung (*live stream*) TikTok, fitur *Instagram Story*, serta kanal *broadcast* WhatsApp. Platform-platform tersebut dipilih karena dianggap efektif dalam menjangkau responden yang sesuai dengan karakteristik populasi yang diteliti, yaitu individu berusia 17 hingga 27 tahun yang memiliki pengalaman bermain Mobile Legends.

Dalam pelaksanaannya, peneliti memberikan syarat kepada calon responden bahwa hanya mereka yang pernah memainkan game Mobile Legends yang dapat mengisi kuesioner ini, mengingat seluruh pernyataan dalam instrumen penelitian berkaitan secara spesifik dengan pengalaman bermain Mobile Legends. Kuesioner tidak disebarluaskan secara acak, melainkan difokuskan kepada lingkungan yang diasumsikan memiliki keterkaitan atau pengalaman dengan game tersebut.

Dari proses penyebaran tersebut, peneliti berhasil mengumpulkan sebanyak 221 responden. Namun, sebelum data dianalisis lebih lanjut, peneliti melakukan proses penyaringan data (*data cleaning*) untuk memastikan bahwa

hanya responden yang memenuhi kriteria usia (17–27 tahun) dan memiliki pengalaman bermain Mobile Legends yang digunakan dalam analisis. Respon dari individu yang tidak memenuhi kriteria tersebut dihapus dan tidak dimasukkan dalam perhitungan data, guna menjaga validitas dan relevansi hasil penelitian.

Selanjutnya, kuesioner dalam penelitian ini juga menggunakan alat ukur berupa skala likert. Menurut Ghozali (2016) menegaskan bahwa pendapat serta persepsi bahkan sikap seseorang dapat diukur menggunakan skala Likert. Dalam kuesioner ini, peneliti menggunakan lima opsi dengan skor sebagai berikut:

Tabel 3. 2 Penilaian Skala Likert

No.	Keterangan	Skor
1	Sangat Setuju (SS)	5
2	Setuju (S)	4
3	Netral (N)	3
4	Tidak Setuju (TS)	2
5	Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Sumber: Ghozali (2016)

Selanjutnya, kuesioner ini disajikan dalam bentuk instrumen sebagai acuan, sebagai mana ditampilkan pada tabel berikut:

Tabel 3. 3 Instrumen Penelitian

No	Variabel	Indikator	Daftar Pernyataan
1	**Kepuasan (X)**	**Pengalihan**	Bermain game memungkinkan melepaskan diri dari rutinitas sehari-hari.
2			Bermain Mobile Legends membantu melupakan masalah sehari-hari.
3			Bermain Mobile Legends membuat rileks.
4		**Hubungan Personal**	Membahas Mobile Legends saat sedang berbincang dengan orang lain menyenangkan.
5			Bermain Mobile Legends memberi kesempatan untuk berinteraksi dengan orang asing.

6		Bermain Mobile Legends memberi kesempatan untuk membangun hubungan dengan orang asing.
7		Kedekatan dengan keluarga terasa meningkat dengan bermain Mobile Legends.
8		Kedekatan dengan teman-teman dapat terjalin dengan bermain Mobile Legends.
9		Teman baru dapat diperoleh melalui bermain Mobile Legends.
10		Diri dapat diekspresikan melalui karakter yang digunakan dalam Mobile Legends.
11		Menunjukkan keahlian dalam bermain Mobile Legends memuaskan.
12	**Identitas personal**	Karakter yang digunakan dalam permainan mencerminkan kepribadian pemain.
13		Karakter yang digunakan mencerminkan gaya bermain pemain.
14		Kemampuan mengambil keputusan secara akurat dapat ditingkatkan melalui permainan Mobile Legends.
15		Permainan Mobile Legends membantu peningkatan kemampuan bekerja sama dalam tim.
16		Informasi mengenai Mobile Legends dapat diperoleh melalui internet.
17	**Pengawasan**	Informasi mengenai Mobile Legends dapat diperoleh melalui orang-orang di sekitar.
18		Mencari informasi tentang perkembangan dalam game Mobile Legends sangat mudah dilakukan.
19		Informasi dari pihak eksternal bermanfaat untuk mendukung pengalaman bermain Mobile Legends.

20			Informasi dari pihak eksternal meningkatkan kompetensi dalam bermain Mobile Legends.
21			Informasi dari pihak eksternal mendorong niat membeli item virtual dalam Mobile Legends.
22	**Minat Beli (Y)**	**Preferensi Fitur**	Saya cenderung memilih untuk membeli produk yang memiliki fitur yang paling saya sukai.
23			Saya cenderung membeli item eksklusif yang hanya tersedia dalam waktu terbatas.
24			Saya cenderung membeli item dengan desain yang sesuai dengan selera saya secara visual dalam game.
25			Saya cenderung tertarik membeli jika ada diskon yang ditawarkan.
26			Saya berminat membeli produk yang memiliki fitur yang paling menarik bagi saya.
27			Saya lebih memilih membeli skin dengan desain yang sesuai dengan selera visual saya.
28		**Kesediaan Membeli**	Saya berminat membeli diamond untuk mendapatkan item yang saya inginkan.
29			Saya berencana membeli battle pass untuk mendapatkan hadiah eksklusif.
30			Saya pernah membelanjakan uang asli untuk melakukan pembelian dalam game Mobile Legends.
31			Saya berminat untuk membelanjakan uang asli untuk melakukan pembelian dalam game di masa depan.

Sumber: Disusun oleh peneliti berdasarkan indikator teori McQuail (2011) dan Schiffman & Wisenblit (2019) (2025)

3.7 Teknik Pengukuran Data

Teknik pengukuran data menggambarkan uji instrumen penelitian. Dalam hal ini peneliti melakukan uji kelayakan instrumen kuesioner sebagai alat ukur. Adapun uji instrumen dalam penelitian ini, diantaranya:

1. Uji Validitas

Uji validitas dilakukan guna mengetahui sejauh mana kuesioner penelitian dapat menjadi alat ukur. Menurut Ghozali (2016) uji validitas berguna untuk mengetahui kesesuaian atau keabsahan kuesioner yang digunakan peneliti untuk memperoleh data dari para responden atau sampel penelitian. Uji validitas pada penelitian ini menggunakan uji *Product Moment Pearson Correlation*. Dasar pengambilan keputusan pada uji ini adalah dilakukan dengan dua cara yaitu membandingkan nilai r_{hitung} dengan r_{tabel} dan membandingkan nilai *Sig*.(*2-tailed*) dengan probabilitas 0,05, sebagai berikut: (Ghozali, 2016)

Jika nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ dan jika nilai *Sig*.(*2-tailed*) < 0,05 dan *pearson correlation* bernilai positif, maka item soal pada kuesioner dinyatakan valid.

Sebaliknya, jika nilai $r_{hitung} < r_{tabel}$ dan jika nilai *Sig*.(*2-tailed*) < 0,05 dan *pearson correlation* bernilai positif dan atau nilai *Sig*.(*2-tailed*) > 0,05 maka item soal pada kuesioner dinyatakan tidak valid.

Adapun langkah awal yang peneliti lakukan pada tahapan uji instrumen penelitian adalah dengan melakukan Pre-Test terhadap 30 responden awal yang melakukan pengisian kuesioner. Tujuan dari tahap ini adalah untuk memastikan bahwa item-item pertanyaan dalam kuesioner telah memenuhi kriteria validitas. Uji validitas terhadap item-item pertanyaan pada variabel Kepuasan Bermain (X) dilakukan dengan menggunakan teknik *Pearson Product Moment*. Kriteria pengambilan keputusan yaitu jika nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ (0,361) dan nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) < 0,05. Hasil uji validitas untuk variabel X ditunjukkan pada Tabel 3.4 berikut:

Tabel 3. 4 Hasil Uji Validitas Instrumen Variabel X (Kepuasan) Berdasarkan Hasil Pre-Test pada 30 Responden.

Item Pernyataan Pada Variabel X		Total	Kriteria	Keterangan
Item 1	Pearson Correlation Sig. (2-tailed)	.544** ,002	> 0.361 < 0.05	Valid/ Sah
Item 2	Pearson Correlation Sig. (2-tailed)	.631** ,000	> 0.361 < 0.05	Valid/ Sah
Item 3	Pearson Correlation Sig. (2-tailed)	.715** ,000	> 0.361 < 0.05	Valid/ Sah
Item 4	Pearson Correlation Sig. (2-tailed)	.701** ,000	> 0.361 < 0.05	Valid/ Sah
Item 5	Pearson Correlation Sig. (2-tailed)	.629** ,000	> 0.361 < 0.05	Valid/ Sah
Item 6	Pearson Correlation Sig. (2-tailed)	.545** ,002	> 0.361 < 0.05	Valid/ Sah
Item 7	Pearson Correlation Sig. (2-tailed)	.753** ,000	> 0.361 < 0.05	Valid/ Sah
Item 8	Pearson Correlation Sig. (2-tailed)	.438* ,016	> 0.361 < 0.05	Valid/ Sah
Item 9	Pearson Correlation Sig. (2-tailed)	.550** ,002	> 0.361 < 0.05	Valid/ Sah
Item 10	Pearson Correlation Sig. (2-tailed)	.552** ,002	> 0.361 < 0.05	Valid/ Sah
Item 11	Pearson Correlation Sig. (2-tailed)	.589** ,000	> 0.361 < 0.05	Valid/ Sah
Item 12	Pearson Correlation Sig. (2-tailed)	.362** ,049	> 0.361 < 0.05	Valid/ Sah
Item 13	Pearson Correlation Sig. (2-tailed)	.669** ,000	> 0.361 < 0.05	Valid/ Sah
Item 14	Pearson Correlation Sig. (2-tailed)	.639** ,000	> 0.361 < 0.05	Valid/ Sah
Item 15	Pearson Correlation Sig. (2-tailed)	.697** ,000	> 0.361 < 0.05	Valid/ Sah
Item 16	Pearson Correlation Sig. (2-tailed)	.376* ,040	> 0.361 < 0.05	Valid/ Sah
Item 17	Pearson Correlation Sig. (2-tailed)	.415* ,023	> 0.361 < 0.05	Valid/ Sah
Item 18	Pearson Correlation Sig. (2-tailed)	.597** ,000	> 0.361 < 0.05	Valid/ Sah
Item 19	Pearson Correlation Sig. (2-tailed)	.577** ,002	> 0.361 < 0.05	Valid/ Sah
Item 20	Pearson Correlation Sig. (2-tailed)	.658** ,001	> 0.361 < 0.05	Valid/ Sah
Item 21	Pearson Correlation	.754**	> 0.361	Valid/ Sah

Sig. (2-tailed)	,000	< 0.05	

Sumber: Hasil uji validitas data pre-test menggunakan SPSS versi 31, N = 30 (2025)

Berdasarkan hasil uji validitas menggunakan korelasi Pearson terhadap 21 item pernyataan variabel Kepuasan (X), seluruh item menunjukkan nilai korelasi lebih besar dari 0,361 dengan nilai signifikansi (Sig.) kurang dari 0,05. Hal ini menandakan bahwa setiap item pernyataan pada kuesioner valid atau sah dalam mengukur variabel Kepuasan. Artinya, semua item dapat digunakan sebagai indikator yang relevan dan tepat untuk mengukur persepsi responden terkait kepuasan bermain. Selanjutnya, uji pre-test untuk validitas juga dilakukan terhadap item-item pada variabel Y dengan metode yang sama, seperti yang disajikan pada tabel 3.5 di bawah.

Tabel 3. 5 Hasil Uji Validitas Instrumen Variabel Y (Minat Beli) Berdasarkan Hasil Pre-Test pada 30 Responden.

Item Pernyataan Pada Variabel Y		Total	Kriteria	Keterangan
Item 1	Pearson Correlation	.541**	> 0.361	Valid/ Sah
	Sig. (2-tailed)	,002	< 0.05	
Item 2	Pearson Correlation	.557**	> 0.361	Valid/ Sah
	Sig. (2-tailed)	,001	< 0.05	
Item 3	Pearson Correlation	.575**	> 0.361	Valid/ Sah
	Sig. (2-tailed)	,000	< 0.05	
Item 4	Pearson Correlation	.562*	> 0.361	Valid/ Sah
	Sig. (2-tailed)	,041	< 0.05	
Item 5	Pearson Correlation	.504**	> 0.361	Valid/ Sah
	Sig. (2-tailed)	,005	< 0.05	
Item 6	Pearson Correlation	.702**	> 0.361	Valid/ Sah
	Sig. (2-tailed)	,000	< 0.05	
Item 7	Pearson Correlation	.517**	> 0.361	Valid/ Sah
	Sig. (2-tailed)	,003	< 0.05	
Item 8	Pearson Correlation	.426**	> 0.361	Valid/ Sah
	Sig. (2-tailed)	,019	< 0.05	
Item 9	Pearson Correlation	.463**	> 0.361	Valid/ Sah
	Sig. (2-tailed)	,010	< 0.05	
Item 10	Pearson Correlation	.547**	> 0.361	Valid/ Sah
	Sig. (2-tailed)	,002	< 0.05	

Sumber: Hasil uji validitas data pre-test menggunakan SPSS versi 31, N = 30 (2025)

Berdasarkan tabel 3.5, uji validitas pada variabel Minat Beli (Y) menunjukkan bahwa seluruh 10 item pernyataan memiliki nilai korelasi

Pearson lebih besar dari 0,361 dan nilai signifikansi kurang dari 0,05. Ini mengindikasikan bahwa semua item pernyataan valid dan dapat digunakan untuk mengukur variabel Minat Beli secara akurat. Dengan validitas yang terpenuhi, instrumen tersebut layak untuk digunakan dalam pengumpulan data penelitian terkait keputusan pembelian konsumen.

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas merupakan uji yang digunakan untuk mengetahui tingkat konsistensi suatu angket yang digunakan oleh peneliti sehingga dapat dihandalkan untuk mengukur variabel penelitian (Ghozali, 2016). Uji reliabilitas pada penelitian menggunakan teknik *Cronbach's Alpha* dengan dasar pengambilan keputusan yaitu apabila nilai *Cronbach's Alpha* > 0,60, maka kuesioner dinyatakan reliabel atau konsisten. Sebaliknya, apabila nilai *Cronbach's Alpha* < 0,60, maka kuesioner dinyatakan tidak reliabel atau tidak konsisten. Untuk memperkuat validitas penggunaan instrumen penelitian ini, dilakukan uji reliabilitas pada kuesioner melalui tahap pre-test terhadap 30 responden. Adapun hasil uji reliabilitas pada tahap pre-test disajikan pada tabel 3.6 berikut:

Tabel 3. 6 Hasil Uji Reabilitas Berdasarkan Hasil Pre-Test pada 30 Responden

Variabel	*Cronbach's Alpha*	*N of Items*	Keterangan
Kepuasan (X)	,905	21	Reliabel
Minat Beli (Y)	,730	10	Reliabel

Sumber: Hasil uji reliabilitas data pre-test menggunakan SPSS versi 31, N = 30 (2025)

Berdasarkan hasil uji reliabilitas dengan menggunakan Cronbach's Alpha, nilai untuk variabel Kepuasan (X) sebesar 0,920 dan variabel Minat Beli (Y) sebesar 0,736. Kedua nilai ini berada di atas ambang batas minimal 0,60 sehingga menunjukkan bahwa instrumen kuesioner pada kedua variabel tersebut memiliki konsistensi internal yang tinggi dan dapat dianggap reliabel. Dengan demikian, kuesioner yang digunakan layak

untuk mengukur variabel penelitian karena mampu menghasilkan data yang konsisten dan dapat dipercaya.

3.8 Teknik Analisis Data

3.8.1 Analisis Deskriptif

Statistik deskriptif memberikan gambaran umum mengenai data yang diteliti berdasarkan nilai rata-rata (*mean*), standar deviasi, varian, maksimum, minimum, jumlah total (*sum*), rentang (*range*), kurtosis, dan *skewness*. Analisis ini bertujuan untuk menyajikan data secara ringkas, bermakna, dan komunikatif.

Dalam analisis ini, data juga dianalisis secara kuantitatif dengan menggunakan persentase. Rumus persentase yang digunakan adalah sebagai berikut (Ghozali, 2016):

$$\% = \frac{F}{N} x\ 100$$

Dengan ketentuan:

% = Persentase

F = Jumlah Jawaban Responden

N = Jumlah Responden

Telah dipaparkan sebelumnya bahwa untuk mengukur jawaban responden, peneliti menggunakan skala likert yang mengandung lima alternatif jawaban. Pada tahap ini, peneliti akan menghitung nilai rata-rata dari setiap jawaban responden menggunakan rumus persentase di atas. Kemudian peneliti akan menggunakan interval yang mengacu pada Ghozali (2016).

Tabel 3. 7 Kriteria Penilaian Skor

Interval Persentase Skor (%)	Kategori Kepuasan (X)	Kategori Minat Beli (Y)
81 – 100%	Sangat Puas	Sangat Tinggi
61 – 80%	Puas	Tinggi
41 – 60%	Cukup Puas	Cukup
21 – 40%	Kurang Puas	Rendah

0 – 20%	Tidak Puas	Sangat Rendah

Sumber: Sugiyono (2019), diadaptasi dan disusun oleh peneliti (2025)

3.8.2 Analisis Regresi Linier Sederhana

Pada penelitian ini analisis statistik menggunakan model regresi linear sederhana yang dilakukan untuk mengetahui arah dan seberapa besar pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen (Saleh & Utomo, 2018).

3.8.3 Uji Asumsi Klasik

Uji asumsi klasik merupakan persyaratan statistik yang harus dilakukan pada analisi regresi linier berganda. Menurut Ghozali (2016) terdapat beberapa uji syarat asumsi klasik untuk mengetahui apakah data penelitian dapat diuji menggunakan model regresi. Beberapa uji asumsi klasik yang akan dilakukan antara lain:

3.8.3.1 Uji Normalitas

Pada dasarnya, uji normalitas digunakan sebagai uji yang bertujuan untuk mengetahui data penelitian berdistribusi normal atau tidak.. Salah satu cara adalah melalui uji *Kolmogorov-Smirnov*, yang menentukan apakah suatu sampel berasal dari populasi normal. Dalam analisis standar data penelitian, hanya uji *Kolmogorov-Smirnov* yang digunakan, yang menjadi dasar kesimpulan berikut:

Bila nilainya > 0,05 maka data berdistribusi normal

Bila tingkat signifikansi <; 0,05, maka data tidak berdistribusi normal

3.8.3.2 Uji Linearitas

Linieritas adalah keadaan di mana variabel independen pada model regresi terjadi hubungan linier yang sempurna atau mendekati sempurna. Untuk mendeteksi ada tidaknya multikolinieritas dengan melihat nilai *Tolerance* dan VIF. Jika toleransi lebih dari 0,1 dan VIF kurang dari 10 maka tidak terjadi linieritas.

3.8.3.3 Uji Heteroskodastisitas

Uji ini digunakan untuk mengetahui apakah terjadi ketidaksamaan varian residual (heteroskedastisitas). Dalam penelitian ini, uji heteroskedastisitas dilakukan dengan dua metode, yaitu:

1. **Uji Glejser,** yaitu dengan meregresikan nilai residual absolut terhadap variabel independen. Indikasi tidak terjadi heteroskedastisitas jika nilai signifikansi (Sig.) > 0,05 pada kolom variabel independen (X).
2. **Uji Scatterplot,** yaitu dengan melihat pola penyebaran antara nilai prediksi (ZPRED) dan residual (ZRESID). Jika titik-titik menyebar secara acak dan tidak membentuk pola tertentu (misalnya pola kipas, kerucut, atau parabola), maka dapat disimpulkan tidak terjadi heteroskedastisitas.

3.8.4 Uji Pearson Correlations

Uji Korelasi Pearson digunakan untuk mengukur tingkat hubungan linier antara dua variabel numerik. Nilai korelasi Pearson (r) berkisar antara -1 sampai +1. Uji ini akan memberikan nilai koefisien korelasi (r) yang menunjukkan kekuatan dan arah hubungan tersebut, berkisar antara -1 (korelasi negatif sempurna) hingga +1 (korelasi positif sempurna). Berikut ini ketentuan arah hubungan variabel, sesuai data yang disajikan pada tabel berikut:

Tabel 3. 8 Ketentuan Tingkat Hubungan Variabel berdasarkan Nilai Korelasi Pearson

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00-0,199	Sangat Rendah
0,20-0,399	Rendah
0,40-0,599	Sedang
0,60-0,799	Kuat
0,80-1,00	Sangat Kuat

Sumber: Sugiyono (2018)

Dalam konteks uji asumsi klasik regresi sederhana, uji korelasi Pearson digunakan untuk memastikan ada hubungan linier antara variabel independen dan dependen sebelum lanjut ke analisis regresi.

3.8.5 Analisis Regresi

Model regresi yang digunakan adalah model regresi sederhana untuk mengetahui pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat.

Kepuasan → Minat Beli

Dengan persamaan:

$$\mathbf{Y_1 = a + bX + e}$$

Keterangan:

Y = Minat Beli

X = Kepuasan

a = Konstanta

b = Koefisien regresi Kepuasan

3.8.6 Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini dilakukan dengan Uji t parsial, untuk mengetahui apakah variabel Kepuasan (X) memiliki pengaruh yang signifikan terhadap Minat Beli (Y). Hasil uji t akan menunjukkan signifikansi pengaruh berdasarkan nilai p (Sig.) dibandingkan dengan $\alpha = 0{,}05$.

3.8.7 Uji Koefisien Korelasi

Menurut Ghozali (2016) koefisien korelasi merupakan cara untuk mencari arah dan kuat serta eratnya hubungan antara dua variabel atau lebih. Interpretasi nilai korelasi disajikan pada tabel berikut:

Tabel 3. 9 Hubungan Antar Variabel

Nilai	Interpretasi
0,0-0,19	Sangat Rendah

0,2-0,39	Rendah
0,4-0,59	Sedang
0,6-0,79	Kuat
0,8-0,99	Sangat Kuat

Sumber: Ghozali (2016)

3.8.8 Uji Koefisien Determinasi (R^2)

Uji Koefisien Determinasi digunakan untuk mengukur seberapa besar kemampuan variabel bebas dalam menjelaskan variabel terikatnya. Nilai koefisien determinasi adalah antara nol dan satu. Semakin tinggi nilai R^2, maka semakin besar pula kontribusi variabel independen dalam menjelaskan perubahan pada variabel dependen.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA