



BAB III

METODE PENELITIAN

© Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

A. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah remaja. Dimana yang dimaksud remaja adalah pria dan wanita yang berumur 17 – 24 tahun. Peneliti memilih remaja sebagai subjek penelitian karena berdasarkan observasi yang peneliti lakukan di bioskop Kelapa Gading, mayoritas penontonnya adalah remaja. Yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah remaja di daerah Kelapa Gading. Dimana yang akan diambil menjadi responden adalah para remaja di Kelapa Gading yang sudah menonton *Star Wars : The Force Awakens*.

B. Desain Penelitian

Metode yang dilakukan dalam penelitian ini adalah metode korelasional.

Menurut Rakhmat (2014 : 27) penelitian korelasional dilakukan jika peneliti mencoba meneliti hubungan di antara variabel – variabel. Metode korelasi bertujuan meneliti sejauh mana variasi pada satu faktor berkaitan dengan variasi pada faktor lainnya. Metode korelasional digunakan untuk : (1) mengukur hubungan diantara berbagai variabel, (2) meramalkan variabel tak bebas dari pengetahuan kita tentang variabel bebas, dan (3) meratakan jalan untuk membuat rancangan penelitian eksperimental.

Dalam penelitian ini, peneliti ingin mencari hubungan dari kedua variabel peneliti, yaitu hubungan antara motif menonton dan kepuasan yang diperoleh. Maka dari itu peneliti menggunakan metode penelitian korelasional.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



C. Variabel Penelitian

Menurut Bajari (2015 : 68), variabel adalah konsep atau konstruk yang sudah diberi nilai atau bilangan. Bajari juga mengemukakan jika variabel dapat dikelompokkan dalam beberapa bentuk, yaitu :

1. Variabel Kategorik dan Variabel Berhubungan
2. Variabel Bebas (Variabel Dependen/Antesenden) dan Variabel Terikat (Variabel Independen / Konsekuen)
3. Variabel Atribut dan Variabel Aktif
4. Variabel Diskrit dan Variabel Kontinu

Dalam penelitian ini, yang menjadi variabel adalah motif dan kepuasan. Motif menjadi variabel independen karena motif menontonlah yang mempengaruhi seseorang menggunakan media tertentu. Kepuasan menjadi variabel dependen karena kepuasan didapatkan setelah seseorang menggunakan suatu media.

Berikut dimensi – dimensi yang terdapat dalam variabel motif :

1. Motif Informasi

a. Definisi Teoritis

Informasi yang mendorong seseorang untuk menggunakan media untuk memenuhi rasa ingin tahu.

b. Definisi Operasional

Informasi mengenai film *Star Wars : The Force Awakens* yang mungkin mempengaruhi remaja Kelapa Gading untuk menonton dan membantu mereka mendapatkan informasi yang diinginkan.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik IBI RKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBI RKG.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBI RKG.



2. Motif Identitas Personal

a. Definisi Teoritis

Penguatan nilai – nilai dalam diri seseorang serta identifikasi diri dengan nilai lain.

b. Definisi Operasional

Penguatan nilai – nilai dan identifikasi diri dari remaja Kelapa Gading dalam menonton *Star Wars : The Force Awakens*.

3. Motif Integrasi dan Interaksi Sosial

a. Definisi Teoritis

Membantu menjalin hubungan sosial, membangun percakapan, atau untuk kepentingan antara personal dengan lingkungan sosial.

b. Definisi Operasional

Film *Star Wars : The Force Awakens* dapat membantu remaja Kelapa Gading untuk memulai percakapan atau mengikuti apa yang digemari oleh lingkungan sosialnya.

4. Motif Hiburan

a. Definisi Teoritis

Sebagai pelarian dan pengalihan diri, mengisi waktu luang, atau sumber kesenangan.

b. Definisi Operasional

Remaja Kelapa Gading menggunakan film *Star Wars : The Force Awakens* sebagai pengisi waktu luang, pengalihan dari masalah, atau karena kesukaan terhadap film.

© Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



Tabel 3.1
Operasionalisasi Variabel

Variabel	Dimensi	Indikator	Item
Motif menonton Hak cipta Dilindungi Undang-Undang 1. Ditinjau sebagai bagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber: a. Menghambat kemajuan ilmu pengetahuan untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah. b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBKKG. 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBKKG.	Informasi (<i>Surveillance</i>)	Mencari tahu tentang peristiwa dan kondisi yang relevan di lingkungan sekitar, masyarakat dan dunia	Saya ingin menonton <i>Star Wars : The Force Awakens</i> karena hasil <i>review</i> yang bagus.
		Saya ingin menonton <i>Star Wars : The Force Awakens</i> karena banyak informasi yang beredar di media sosial.	
		Saya menonton <i>Star Wars : The Force Awakens</i> karena ingin mengetahui keberadaan karakter Luke Skywalker.	
		Memuaskan rasa ingin tahu dan minat umum	Saya menonton <i>Star Wars : The Force Awakens</i> karena ingin mengetahui kelanjutan dari cerita originalnya.
		Saya ingin menonton <i>Star Wars : The Force Awakens</i> karena tertarik dengan <i>trailernya</i> .	



**Tabel 3.1
(Lanjutan)**

<p>Motif menonton</p> <p>Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang</p> <p>Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber: a. Penulisan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah. b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBKKG. 2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBKKG.</p>	<p>Identitas Personal (Personal Identity)</p>	<p>Penguatan nilai – nilai personal</p>	<p>Saya ingin semakin menyukai film ber-<i>genre</i> fiksi ilmiah dengan menonton <i>Star Wars : The Force Awakens</i>.</p>
		<p>Model – model perilaku</p>	<p>Saya ingin menjadikan karakter Rey yang tidak mudah menyerah sebagai panutan saya dalam berperilaku.</p>
			<p>Saya ingin menjadikan karakter Finn yang berani meninggalkan hal yang dia anggap salah sebagai panutan saya dalam berperilaku.</p>
		<p>Saya ingin menjadikan karakter Han Solo yang mau berkorban untuk orang yang dia sayangi sebagai panutan saya dalam berperilaku.</p>	
<p>Interaksi dan Integrasi Sosial (Personal Relationship)</p>	<p>Sebagai basis untuk membangun percakapan dengan orang lain</p>	<p>Saya ingin menjadikan <i>Star Wars : The Force Awakens</i> sebagai topik pembicaraan dengan orang lain.</p>	

© Hak cipta milik IBKKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie) Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian



**Tabel 3.1
(Lanjutan)**

<p>Motif menonton</p> <p>Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang</p> <p>Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber: a. Peleutihan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah. b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBKKG. 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBKKG.</p>	<p>Interaksi dan Integrasi Sosial (Personal Relationship)</p>	<p>Memungkinkan terbentuknya hubungan dengan teman, keluarga, dan masyarakat</p>	<p>Saya ingin bergabung dengan komunitas <i>Star Wars</i> dengan menonton <i>Star Wars : The Force Awakens</i>.</p>	
		<p>Mengidentifikasi diri dengan orang lain</p>	<p>Saya ingin menonton <i>Star Wars : The Force Awakens</i> karena banyak orang yang menontonnya dengan menggunakan aksesoris <i>Star Wars</i>.</p>	
		<p>Menggantikan / substitusi persahabatan dalam kehidupan nyata</p>	<p>Saya ingin memiliki sahabat seperti Finn yang mau menolong saya dalam kondisi apapun.</p>	
		<p>Mengisi waktu</p>	<p>Saya ingin menonton <i>Star Wars : The Force Awakens</i> untuk mengisi waktu luang saya.</p>	
		<p>Hiburan (Diversion)</p>	<p>Pelarian diri / eskapisme</p>	<p>Saya ingin menonton <i>Star Wars : The Force Awakens</i> untuk melupakan masalah – masalah yang saya alami.</p>

© Hak cipta milik IBKKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie) Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian



**Tabel 3.1
(Lanjutan)**

<p>C Hak cipta milik IBI KIKGG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)</p> <p>Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang</p> <p>Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber: a. Penulisan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.</p> <p>b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKGG.</p> <p>2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKGG.</p>	<p>Motif menonton</p> <p>Hiburan (<i>Diversion</i>)</p>	<p>Pelepasan emosional</p>	<p>Saya ingin menonton <i>Star Wars : The Force Awakens</i> untuk mengatasi rasa jenuh.</p>
	<p>Kepuasan menonton</p>	<p>Mencari tahu tentang peristiwa dan kondisi yang relevan di lingkungan sekitar, masyarakat dan dunia</p>	<p>Saya memahami mengapa film <i>Star Wars : The Force Awakens</i> mendapatkan <i>review</i> yang bagus</p> <p>Saya membicarakan <i>Star Wars : The Force Awakens</i> di media sosial setelah saya menontonnya.</p>
	<p>Informasi (Surveillance)</p>	<p>Memuaskan rasa ingin tahu dan minat umum</p>	<p>Saya memahami peran Luke Skywalker dalam film <i>Star Wars : The Force Awakens</i>.</p> <p>Saya memahami kelanjutan cerita original <i>Star Wars</i> melalui film <i>Star Wars : The Force Awakens</i></p> <p>Saya mendapatkan kepuasan menonton <i>Star Wars : The Force Awakens</i> karena film dan <i>trailer</i>-nya sama – sama menarik.</p>



**Tabel 3.1
(Lanjutan)**

<p>Kepercayaan</p> <p>Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)</p> <p>Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang</p> <p>Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber: a. Peleutihan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah. b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG. 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.</p>	<p>menonton</p>	<p>Penguatan nilai – nilai personal</p>	<p>Menonton <i>Star Wars : The Force Awakens</i> membuat saya semakin menyukai film ber-<i>genre</i> fiksi ilmiah.</p>
	<p>Identitas Personal (<i>Personal Identity</i>)</p>	<p>Model perilaku</p>	<p>Saya menjadikan karakter Rey yang tidak mudah menyerah sebagai panutan saya dalam berperilaku.</p>
			<p>Saya menjadikan karakter Finn yang berani meninggalkan hal yang dia anggap salah sebagai panutan saya dalam berperilaku.</p> <p>Saya menjadikan karakter Han Solo yang mau berkorban untuk orang yang dia sayangi sebagai panutan saya dalam berperilaku.</p>



**Tabel 3.1
(Lanjutan)**

<p>Kepuasan menonton</p> <p>Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang</p> <p>Hak Cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)</p>	<p>Interaksi dan Integrasi Sosial (<i>Personal Relationship</i>)</p>	<p>Sebagai basis untuk membangun percakapan dengan orang lain</p>	<p>Saya dapat menjadikan <i>Star Wars : The Force Awakens</i> sebagai topik pembicaraan dengan orang lain.</p>
		<p>Memungkinkan terbentuknya hubungan dengan teman, keluarga, dan masyarakat</p>	<p>Saya dapat bergabung dengan komunitas <i>Star Wars</i> dengan menonton <i>Star Wars : The Force Awakens</i>.</p>
		<p>Mengidentifikasi diri dengan orang lain</p>	<p>Saya mendapatkan keinginan untuk memiliki aksesoris <i>Star Wars</i> karena banyak orang yang menggunakannya saat menonton <i>Star Wars : The Force Awakens</i>.</p>
		<p>Menggantikan / substitusi persahabatan dalam kehidupan nyata</p>	<p>Saya menjadikan Finn sebagai sosok sahabat yang mau menolong saya dalam kondisi apapun.</p>
	<p>Hiburan (<i>Diversion</i>)</p>	<p>Mengisi waktu</p>	<p>Saya dapat mengisi waktu luang saya dengan menonton <i>Star Wars : The Force Awakens</i>.</p>

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Penulisan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 b. Penguji tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



**Tabel 3.1
(Lanjutan)**

Hiburan (<i>Diversion</i>)	Pelarian diri / eskapisme	Saya dapat melupakan masalah – masalah yang saya alami dengan menonton <i>Star Wars : The Force Awakens</i> .
	Pelepasan emosional	Saya dapat mengatasi rasa jenuh dengan menonton <i>Star Wars : The Force Awakens</i> .

D. Teknik Pengumpulan Data

Dalam mengumpulkan data dalam penelitian ini, peneliti menggunakan kuesioner. Bajari (2015 : 103) menjelaskan bahwa kuesioner / angket adalah daftar pertanyaan yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data dari responden.

Pada praktiknya , kuesioner merupakan pedoman wawancara peneliti dalam menggali data.

Kelebihan angket dari teknik yang lain adalah peneliti dapat memperoleh dan mengendalikan tingkat realibilitas dan validitas penelitian setinggi – tingginya. Di samping itu, Singarimbun (dalam Bajari 2015 : 103) berpendapat bahwa peneliti dapat memperoleh informasi yang relevan dengan tujuan penelitian. Informasi yang bisa diperoleh lewat kuesioner menurut Singarimbun (dalam Bajari 2015 : 104), yaitu fakta, pendapat dan sikap, informasi dan pengetahuan, serta persepsi diri.

C

Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Penulisan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan,
penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian



Jenis data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah data primer dan data sekunder. Data primer didapatkan dari responden melalui kuesioner, dan data sekunder didapatkan melalui literatur dan buku. Data yang didapatkan melalui kuesioner berupa angka atau nilai yang diukur melalui skala *Likert* yang termasuk dalam skala jumlahan. Skala jumlahan menurut Rakhmat (2014 : 94) terdiri dari sejumlah pertanyaan yang meminta reaksi responden. Reaksi itu harus diungkapkan dari tingkat setuju sekali sampai tidak setuju sekali. Setiap respons diberi nilai bilangan. Respon positif diberi nilai paling tinggi. Respon negatif diberi nilai paling rendah. Nilai sikap seorang responden adalah jumlah nilai dari seluruh pertanyaan. Pada penelitian ini, bobot skor reaksi adalah sebagai berikut :

- a. Skor 5 untuk sangat setuju.
- b. Skor 4 untuk setuju.
- c. Skor 3 untuk ragu – ragu.
- d. Skor 2 untuk tidak setuju.
- e. Skor 1 untuk sangat tidak setuju.

E Teknik Pengambilan Sampel

Sampel diambil dari populasi target, dimana populasi target dalam penelitian ini remaja di daerah Kelapa Gading. Pengambilan sampel pada penelitian ini akan menggunakan teknik pengambilan sampel nonprobabilitas, dengan menggunakan metode pengambilan sampel penilaian (*judgement sampling*). Menurut Cooper (2006 : 139) pengambilan sampel penilaian muncul ketika seorang periset memilih anggota – anggota sampel untuk memenuhi suatu kriteria tertentu. Dalam penelitian ini, kriteria yang harus dipenuhi sampel adalah pria dan wanita yang berumur antara 17 hingga 24



tahun yang peneliti temukan di daerah Kelapa Gading dan sudah menonton film *Star Wars : The Force Awakens*.

Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Ukuran sampel ditetapkan dengan rumus yang dikemukakan oleh Zikmund (2013, diakses pada 1 Februari 2016) yaitu :

$$n = \left(\frac{zS}{E} \right)^2$$

Dimana :

Z = Confident level (derajat keyakinan, untuk 95% bernilai 1,96)

S = Standard deviation (standar deviasi)

E = Range of eror (rentang kesalahan / nilai presisi)

Standar deviasi didapatkan dari anggota sampel yang menjadi percobaan melalui prakuesioner. Dimana menurut Sugiyono (2013 : 125) jumlah anggota sampel yang digunakan sekitar 30 orang. Derajat keyakinan peneliti 95% dengan rentang kesalahan 3 poin.

Dari data yang didapatkan peneliti melalui prakuesioner, didapatkan nilai standar deviasi sebesar 16,26.

$$n = \left(\frac{1.96 \times 16.26}{3} \right)^2 = (10.6232)^2 = 112.85 = 113$$

Maka sampel dalam penelitian ini berjumlah 113 orang remaja di Kelapa Gading

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



F. Teknik Analisis Data

Menurut Stephen Gorard (dalam Bajari, 2015 : 108) :

“Analysis usually proceed via the essential, but mostly trivial stage of coding, transcription, and cleaning of the data set generated by your study. Coding of data involves converting observations and responses into scales or measurements. This stage should be relatively simple since the actual coding scheme is usually inherent in the design of your data collection.”

Analisis biasanya berlangsung melalui tahap penting, tetapi kebanyakan merupakan pengodean transkripsi sepele dan “pembersihan” atau perubahan data set secara “penuh” yang dihasilkan oleh kajian peneliti. Pengodean data melibatkan pengubahan pengamatan dan tanggapan ke dalam skala atau pengukuran. Tahap ini harus sederhana karena sebenarnya pengodean melekat dalam desain pengumpulan data penelitian.

Effendi dan Manning (dalam Bajari 2015, 109), dalam tradisi penelitian kuantitatif, pengolahan data bermakna penggunaan teknik – teknik analisis statistik terhadap kumpulan data yang diperoleh. Analisis statistik digunakan untuk menyederhanakan data penelitian menjadi informasi yang lebih sederhana dan lebih mudah untuk dipahami. Di samping itu, dengan menggunakan analisis statistik peneliti akan mengetahui mana data yang didapatkan secara penuh atau kurang, serta mana data yang didapatkan secara sengaja (*procedural*) dan yang didapatkan secara kebetulan.

Secara garis besar, teknik analisis data dalam penelitian ada dua jenis, yakni teknik analisis statistik deskriptif dan teknik analisis statistik inferensial. Pada penelitian ini, peneliti akan menggunakan analisis statistik inferensial. Teknik analisis

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian



inferensial peneliti pilih karena peneliti ingin mencari hubungan antara kedua variabel.

Menurut Kriyantono (2010:172), statistik inferensial digunakan untuk riset eksplanatif yang bertujuan menjelaskan hubungan antara dua atau lebih variabel. Bajari (2015:121) menyatakan jika analisis statistik inferensial digunakan untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan. Penelitian ini mengembangkan uji korelasi *rank Spearman*. Penggunaan uji tersebut didasarkan atas pendapat Singarimbun yang menyatakan bahwa untuk mengukur hubungan antar variabel yang diukur dengan skala ordinal, salah satu uji yang boleh digunakan adalah uji korelasi *rank Spearman* (*Spearman's rank order correlation*).

1. Uji Validitas

Menurut Sugiyono (2013:125), untuk menguji validitas instrumen penelitian maka instrument tersebut dicobakan pada sampel dari mana populasi diambil. Jumlah anggota sampel yang digunakan sekitar 30 orang. Pengujian validitas dilakukan dengan analisis faktor, yaitu dengan mengkorelasikan jumlah skor faktor dengan skor total. Bila korelasi tiap faktor tersebut positif dan besarnya 0,3 ke atas maka faktor tersebut dapat dikatakan valid. Rumus validitas yang digunakan adalah :

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

Dimana : r_{xy} = nilai validitas

n = jumlah anggota sampel

x = skor pertanyaan

y = skor total

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



Setelah nilai r_{xy} diketahui maka perlu dibandingkan dengan r kritis dengan tingkat kepercayaan 95% atau taraf kesalahan 5%.

C Hak Cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian

2. Uji Reliabilitas

Pada penelitian ini, uji reliabilitas akan menggunakan rumus dari Spearman Brown yaitu teknik *split half*. Butir – butir instrument akan dibelah menjadi dua kelompok, yaitu kelompok instrument ganjil dan kelompok genap.

Rumus Spearman Brown :

$$r_i = \frac{2r_b}{1 + r_b}$$

Dimana : r_i = reliabilitas internal seluruh instrument

r_b = korelasi *product moment* antara belahan pertama dan kedua

3. Analisis Persentase

Analisis persentase digunakan untuk mempersentasekan jawaban yang didapat dari kuesioner. Analisis persentase dicari dengan rumus :

$$Fr = \frac{Fi}{\sum f} \times 100\%$$

Dimana : Fr = Persentase

Fi = Jumlah responden yang memilih jawaban sejenis

$\sum f$ = Jumlah total responden

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



4. Skala Likert

© Data yang didapatkan melalui skala *likert* dihitung menggunakan skor rata – rata.

Rumus skor rata – rata adalah :

$$\bar{X} = \frac{\sum fx}{\sum f}$$

Dimana : \bar{X} = nilai rata – rata

f = frekuensi

x = nilai bobot

Rentang skala digunakan untuk memberikan penilaian pada setiap variabel. Nilai skala didapat menggunakan rumus berikut :

$$\text{Rentang Skala } (l) = \frac{\text{nilai tertinggi} - \text{nilai terendah}}{\text{banyaknya kategori jawaban}} = \frac{5 - 1}{5} = 0,8$$

Sehingga penilaian untuk setiap variabel adalah sebagai berikut :

- 1,0 – 1,8 = Sangat tidak setuju
- 1,81 – 2,6 = Tidak setuju
- 2,61 – 3,4 = Ragu – ragu
- 3,41 – 4,2 = Setuju
- 4,21 – 5,0 = Sangat Setuju

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.

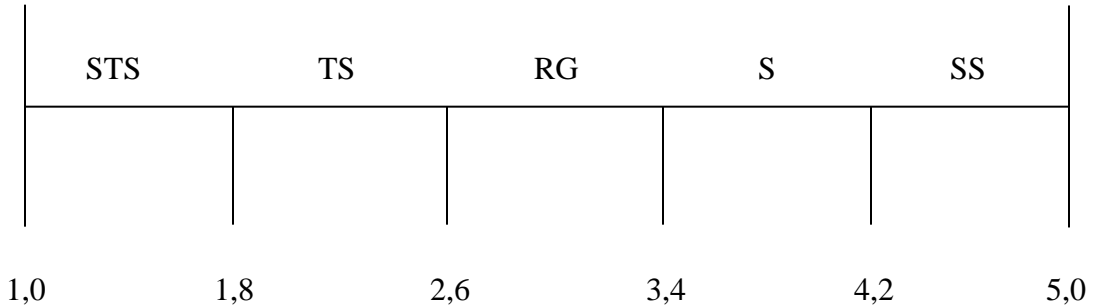
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



Berikut adalah gambar Skala *Likert* yang akan peneliti gunakan dalam menganalisis data kuesioner.

© Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)



Keterangan:

1,00 – 1,80 = Sangat Tidak Setuju (STS)

1,81 – 2,60 = Tidak Setuju (TS)

2,61 – 3,40 = Ragu - Ragu (RG)

3,41 – 4,20 = Setuju (S)

4,21 – 5,00 = Sangat Setuju (SS)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.

5. Uji Normalitas Data

Untuk mengetahui apakah distribusi populasi penelitian termasuk normal atau tidak maka diperlukan pengujian data dengan menggunakan uji *kolmogorov – smirnov*.

Dalam langkah – langkah pengujian dirumuskan hipotesis sebagai berikut :

Ho : Data berdistribusi normal

Ha : Data berdistribusi tidak normal



Data dikatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikasinya lebih besar dari 0,05 atau sebaliknya jika nilainya lebih kecil dari 0,05 maka data dikatakan tidak berdistribusi normal.

C Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian

6. Analisis Hubungan

Analisis hubungan adalah analisis yang menggunakan uji statistik inferensial. Kriyantono (2010:172) berpendapat jika tujuan analisis ini adalah untuk melihat derajat hubungan diantara dua atau lebih dari dua variabel. Kekuatan hubungan yang menunjukkan derajat hubungan ini disebut koefisien asosiasi (korelasi). Koefisien ini dicari menggunakan *software* SPSS versi 23, dengan menggunakan rumus *rank Spearman*. Hasil koefisien korelasi kemudian menentukan hubungan antara kedua variabel. Menurut Kriyantono (2010:173) nilai koefisien korelasi ini adalah :

**Tabel 3.2
Nilai Koefisien Korelasi**

Indikator	Keterangan
Kurang dari 0,20	Hubungan yang rendah sekali; lemas sekali
0,20 – 0,39	Hubungan rendah tetapi pasti
0,40 – 0,70	Hubungan yang cukup berarti
0,71 – 0,90	Hubungan yang tinggi; kuat
Lebih dari 0,90	Hubungan yang sangat tinggi; kuat sekali

Sumber : Kriyantono (2010 : 173)

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



7. Intepretasi

© Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian

- a. Jika rata – rata skor GS lebih besar dari skor GO ($GS > GO$), maka terjadi kesenjangan kepuasan, karena kepuasan yang diinginkan lebih besar daripada kepuasan yang didapatkan. Media tidak dapat memuaskan khalayaknya. Ini terjadi apabila dalam pengujian tolak H_0 dan rata – rata nilai GS sampel $> GO$ sampel.
- b. Jika rata – rata skor GS sama dengan skor GO ($GS = GO$), maka tidak terjadi kesenjangan kepuasan, karena kepuasan yang diinginkan semuanya terpenuhi. Ini terjadi apabila dalam pengujian tolak H_0 dan rata – rata nilai GS sampel = GO sampel.
- c. Jika rata – rata skor GS lebih kecil dari skor GO ($GS < GO$), maka terjadi kesenjangan kepuasan, karena kepuasan yang diinginkan lebih kecil daripada kepuasan yang didapatkan. Ini berarti media berhasil memuaskan khalayaknya. Ini terjadi apabila dalam pengujian tolak H_0 dan rata – rata nilai GS sampel $< GO$ sampel.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.