



## BAB III

### METODE PENELITIAN



Hak cipta milik IBIKKG Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie  
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

#### A. Objek Penelitian

Menurut Sugiyono (2018) objek penelitian adalah suatu penelitian seseorang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang telah ditentukan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulan. Objek penelitian dari penelitian ini adalah bagaimana pengaruh promosi *Game FPS (First Person Shooter) Valorant* di *Youtube* terhadap pemain *Game FPS (First Person Shooter)* sehingga terjadi *word of mouth communication*.

Subjek penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah pemain *game* yang bermain *game* bergenre *FPS (First Person Shooter)* di Harapan Indah. Promosi yang dilakukan *Valorant* saat ini menjadi salah satu cara efektif dalam menyampaikan promosi di kalangan pecinta *game* bergenre *FPS*. Salah satu efek jelas yang dapat dilihat adalah adanya fenomena *word of mouth* yang terjadi di kalangan mahasiswa.

Sejauh pengamatan peneliti, *word of mouth* terjadi karena adanya promosi yang dilakukan *Game FPS Valorant* di *Youtube*, karena visual yang diperlihatkan sangat menjelaskan bagaimana sistem *gameplay* pada *game Valorant* sehingga menjadi topik perbincangan dan saling merekomendasikan mengenai *game* ini untuk diunduh dan dimainkan bersama.

#### B. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan riset kuantitatif dengan metode *survey* dan pendekatan *eksplanatory*. Menurut Sugiyono (2018) metode kuantitatif adalah metode yang digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data

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.



menggunakan instrumen penelitian yang bersifat statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang sudah ditetapkan.

Jenis penelitian yang digunakan oleh penulis adalah penelitian kuantitatif. Riset Kuantitatif adalah riset yang menggambarkan atau menjelaskan suatu masalah yang hasilnya dapat digeneralisasikan. Dalam riset kuantitatif, periset dituntut memisahkan diri dari data. Artinya, periset tidak boleh membuat batasan konsep maupun alat ukur data sekehendak sendiri (Kriyantono, 2014).

Menurut Sugiyono (2018), *survey explanatory* merupakan penelitian yang bermaksud menjelaskan kedudukan variabel-variabel yang diteliti serta hubungannya antara satu variabel dengan variabel yang lain. Pada penelitian kali ini, tentu ada hipotesis yang akan diuji kebenarannya. Hipotesis yang menunjukkan adanya hubungan antara dua atau lebih variabel, apakah suatu variabel berasosiasi ataukah tidak dengan variabel lainnya.

### C. Variabel Penelitian

Dalam penelitian ini,, variabel penelitian yang digunakan terdiri dari variabel bebas (*Independent Variabel*) dan variabel terikat (*Dependent Variabel*). Menurut Sugiyono (2018) variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut yang kemudian bisa ditarik kesimpulannya.

#### 1. Variabel Bebas (Variabel *Independent*) (X)

Menurut Sugiyono (2017) variabel bebas sering disebut variabel stimulus, atau prediktor. Variabel ini merupakan variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Oleh karena itu, yang menjadi variabel bebas dalam penelitian ini adalah promosi yang dilakukan oleh *Game FPS Valorant*.



## 2. Variabel Terikat (Variabel *Dependent*) (Y)

Pengertian variabel terikat (Variabel *Dependent*) menurut Sugiyono (2018) variabel terikat sering disebut variabel *output*, kriteria, konsukuen. Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Dalam penelitian ini, yang menjadi variabel dependen adalah *Word of mouth Communication* pada pemain *Game* bergenre FPS (*First Person Shooter*) di Harapan Indah.

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

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

## D. Operasional Variabel Penelitian

Tabel 3. 1

Variabel Penelitian

Variabel	Definisi	Indikator	Skala
Promosi (X)	Promosi adalah aktivitas yang digunakan oleh perusahaan untuk mengkomunikasikan nilai pelanggan (Kotler & Armstrong 2018)	1. Pesan promosi merupakan bentuk tolak ukur apakah promosi tersampaikan dengan baik atau tidak kepada masyarakat.	
		2. Media Promosi adalah suatu wadah untuk memasarkan produk atau menjalankan kegiatan promosi.	
		3. Waktu promosi merupakan lamanya promosi yang dilakukan oleh perusahaan.	
<i>Word of mouth</i> (Y)	<i>word of mouth</i> merupakan kegiatan pemasaran dalam memberikan	1. <i>Talkers</i> (pembicara) merupakan ini adalah kumpulan target dimana mereka yang akan membicarakan	

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



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

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

**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.

<p>informasi suatu produk atau jasa dari konsumen satu ke konsumen lainnya untuk memberi informasi, penilaian dan menjual suatu merk. (Priansa et al., 2018)</p>	<p>suatu merek biasa disebut juga influencer. <i>Talkers</i> ini bisa siapa saja mulai dari teman, tetangga, keluarga, dan lain lain. Selalu ada orang yang antusias untuk berbicara. Mereka ini yang paling bersemangat menceritakan pengalamannya.</p>	
	<p>2. <i>Topics</i> (Topik) ini berkaitan dengan apa yang dibicarakan oleh pembicara. Topik ini berhubungan dengan apa yang ditawarkan oleh suatu merek. Seperti tawaran spesial, diskon, produk baru, atau pelayanan yang memuaskan. Topik yang baik ialah topik yang simpel, mudah dibawa, dan natural.</p>	
	<p>3. <i>Tools</i> (Alat) Merupakan alat penyebaran dari topik dan pembicara. Topik yang telah ada juga membutuhkan suatu alat yang membantu agar topik atau pesan dapat berjalan. Alat ini membuat orang mudah membicarakan atau menularkan produk atau jasa perusahaan kepada orang lain.</p>	
	<p>4. <i>Talking part</i> (Partisipasi) merupakan suatu</p>	



<p>© Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)</p> <p>Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang</p>		<p>pembicaraan akan hilang jika hanya ada satu orang yang berbicara mengenai suatu produk. Maka perlu adanya orang lain yang ikut serta dalam percakapan agar <i>word of mouth</i> dapat terus berlanjut.</p>	
		<p>5. <i>Tracking</i> (pengawasan) merupakan suatu tindakan perusahaan untuk mengawasi serta memantau respon konsumen. Hal ini dilakukan agar perusahaan dapat mempelajari masukan positif atau negatif konsumen, sehingga dengan begitu perusahaan dapat belajar dari masukan tersebut untuk kemajuan yang lebih baik.</p>	

### E. Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah langkah yang penting dalam melakukan penelitian, dengan data yang didapatkan akan dijadikan bahan analisis dalam penelitian.

Menurut Sugiyono (2018) cara atau teknik pengumpulan data dapat dilakukan dengan interview (wawancara), kuesioner (angket), observasi (pengamatan), dan gabungan ketiganya.

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan pengumpulan data melalui metode survey, dengan instrumen penelitian yaitu kuesioner sebagai data primer. Kuesioner akan dibagikan kepada responden dalam bentuk *Google Form* sehingga memudahkan penelitian ini. Menurut Sugiyono (2018) angket atau kuesioner merupakan teknik

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.



pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab.

Teknik dalam pemberian skor yang digunakan dalam kuisisioner penelitian ini menggunakan *skala likert*. Menurut Sugiyono (2018), *skala likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Kuesioner atau angket tersebut menggunakan *skala likert* dengan bentuk *hehehlist*.

#### F. Teknik Pengambilan Sampel

Menurut Sugiyono (2018) menjelaskan bahwa teknik pengambilan sampel merupakan teknik untuk menentukan sampel yang akan digunakan dalam penelitian. Adapula teknik sampling yang merupakan teknik pengambilan sampel untuk menentukan sampel yang akan digunakan dalam penelitian. Menurut Sugiyono (2018) terdapat dua teknik sampling yang dapat digunakan, yaitu *Probability Sampling* dan *Non Probability Sampling*.

Menurut Sugiyono (2018), *Probability Sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang memberikan peluang yang sama bagi setiap unsur (anggota) populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel. Teknik ini meliputi, *simple random sampling*, *proportionate stratified random sampling*, *disproportionate stratified random sampling*, *sampling area (cluster) sampling* (sampling menurut daerah).

*Non-Probability Sampling* merupakan prosedur penarikan sampel yang bersifat subjektif. Menurut Sugiyono (2018), *Non-Probability Sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang atau kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel. Teknik sampel ini meliputi, *sampling sistematis*, *kuota*, *aksidental*, *purposive*, *jenuh*, *snowball*.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang  
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 mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



Teknik pengambilan sampel yang akan dipakai dalam penelitian ini yaitu menggunakan *Purposive Sampling*. *Purposive Sampling* menurut Sugiyono (2018) merupakan teknik pengambilan sampel sumber data dengan melalui beberapa pertimbangan untuk mencapai tujuan penelitiannya. Dalam penelitian ini populasi yang digunakan adalah warga kota Harapan Indah Kecamatan Medan Satria.

**Tabel 3.2**  
**Data jumlah penduduk Bekasi**

Kecamatan	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
Medan Satria	79,491	78,028	157,519

Sumber: disdukcapil.bekasikota.go.id

Sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut, sampel yang diambil dari populasi tersebut harus betul-betul mewakili secara keseluruhannya (Sugiyono, 2018:81). Dalam pengambilan sampel ini, menggunakan teknik Slovin dengan tujuan untuk menentukan jumlah sampel. Berikut merupakan rumus Slovin:

$$n = \frac{N}{1 + N\alpha^2}$$

$$n = \frac{157.519}{1 + 157.519 (10\%)^2}$$

$$n = 99.98$$

Sampel penelitian yang akan diambil sebesar 99 sampel.

Keterangan :

n = Ukuran Sampel

N = Ukuran Populasi

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.



$\alpha$  = Toleransi ketidakteletian dalam persen (%)

Sesuai hasil perhitungan diatas, responden yang akan dijadikan sampel penelitian adalah sebanyak 100 orang.

## G. Teknik Analisis Data

Dalam melakukan analisis data pada penelitian ini maka diperlukan data yang konkret dan akurat yang nantinya akan digunakan dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Menurut Sugiyono (2018) menerangkan bahwa analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden terkumpul. Kegiatan dalam analisis data adalah mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, menstabilasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang diajukan.

Dalam penelitian ini, teknik yang digunakan untuk menganalisis data dilakukan dengan beberapa cara diantaranya adalah Pertama, Uji validitas ini digunakan untuk mengukur sah, valid atau tidaknya suatu kuesioner. Hasil penelitian yang valid bila terdapat kesamaan antara data yang terkumpul dengan data sesungguhnya terjadi pada objek yang diteliti. Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur (Sugiyono, 2018).

Maka, menguji validitas pada setiap item dikorelasikan dengan skor butir dengan skor total yang merupakan jumlah tiap skor butir. Untuk menghitung validitas alat ukur pada penelitian ini menggunakan rumus Pearson Product Moment. Dalam Sugiyono (2018) dengan kriteria pengujiannya adalah jika koefisien korelasi nya = atau  $> 0,361$  dinyatakan valid dan jika nilai koefisiennya  $<$  dari  $0,361$  dinyatakan tidak valid (Kriyantono, 2014).

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.



Kedua, Menurut Sugiyono (2018) menyatakan bahwa uji realibilitas adalah sejauh mana hasil pengukuran dengan menggunakan objek yang sama, maka akan menghasilkan data yang sama. Dalam penelitian ini, instrument penelitian menggunakan teknik Cronbach's Alpha. Kriteria reliabel yang terdapat adalah jika nilai Cronbach's Alpha  $> 0,6$  maka reliabel dan jika nilai Cronbach's Alpha  $< 0,6$  maka tidak reliabel.

Analisis data ketiga, merupakan analisis deskriptif (Ghozali, 2018) memberikan gambaran terhadap suatu data yang dilihat dari nilai mean (rata-rata), maksimum, minimum, standart deviasi. Berbentuk analisis statistik yang bertujuan untuk memberikan deskripsi atau gambaran mengenai subjek penelitian. Pada analisis ini berupa teknik deskriptif yang memberikan informasi terhadap data yang dimiliki sehingga dapat dipahami secara lebih mudah.

Keempat, terdapat uji asumsi klasik yang terdiri dari 3 bagian yang pertama adalah Uji Normalitas Data, dalam Jurnal Imron (2019) menurut Priyastama (2017) uji normalitas digunakan untuk menguji apakah nilai residual yang dihasilkan dari regresi terdistribusi secara normal atau tidak. Pengujian normalitas yang dilakukan dalam penelitian ini adalah uji statistik (Kolmogorov-Smirnov).

Uji normalitas adalah uji yang dilakukan dengan tujuan apakah data tersebut terdistribusi dengan normal atau tidak. Statistik ini dilakukan dengan membandingkan distribusi data kita dengan distribusi data normal idea, dengan mean yang sama. Dengan kriteria, jika test menunjukkan hasil signifikan ( $p < 0,05$ ) maka data yang didapat tidak normal. Namun, jika test menunjukkan hasil yang tidak signifikan ( $p > 0,05$ ) maka data yang didapat normal.

Uji Multikolinieritas, dalam pengujian ini memiliki tujuan untuk menguji apakah dalam model regresi ditemukan adanya korelasi antar variabel bebas





Y	: Variabel dependen (Variabel terikat)
a	: <i>constant</i>
$\beta_1, \beta_2, \beta_3$	: Koefisien parameter variabel independen
X1	: Pesan promosi
X2	: Media promosi
X3	: Waktu promosi
e	: <i>Standart error</i>

Keenam, setelah melakukan analisis linear berganda, maka analisis selanjutnya adalah koefisiensi determinasi. Pada intinya koefisiensi determinasi ( $R^2$ ) digunakan untuk mengukur seberapa jauh kemampuan model dalam menerangkan variasi variabel terikat. Nilai koefisiensi determinasi yaitu diantara nol (0) dan satu (1). Jika  $R^2$  mendekati angka 1 maka dapat disimpulkan bahwa semakin kuat model tersebut menerangkan hubungan variabel bebas terhadap variabel terikat. Jika  $R^2$  mendekati angka 0 maka kemampuan variabel *independent* dalam menerangkan variasi variabel dependen nya terbatas (Ghozali, 2018).

Ketujuh, Analisis uji statistik F (Ghozali, 2018) dilakukan dengan tujuan untuk menunjukkan semua variabel bebas yang dimasukan kedalam model yang memiliki pengaruh secara bersama terhadap variabel terikat. Dengan kriteria pengujian, jika nilai signifikansi  $<0,05$  artinya model penelitian layak digunakan. Jika nilai signifikansi  $>0,05$  artinya model penelitian tidak layak digunakan.

Kedelapan, Analisis uji statistik T (Ghozali, 2018) dilakukan untuk dapat mengetahui pengaruh masing-masing variabel independen pada variabel dependen. Kriteria pengujian ini adalah apabila nilai signifikansi  $<0,05$  maka hipotesis diterima dan apabila nilai signifikansi  $>0,05$  maka hipotesis ditolak yang berarti dalam penelitian ini hipotesis tidak terbukti.