

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Jenis Penelitian dalam Judul Pengaruh Kelompok Persahabatan dan Kelompok Dunia Maya terhadap Keputusan Pembelian adalah *explanatory research*. Menurut Singarimbun dan Effendi (Ed. 2008:5) *explanatory research* bertujuan untuk menjelaskan hubungan kausal dan mengadakan pengujian hipotesis. Penelitian ini akan menjelaskan hubungan antara variabel-variabel yang diteliti yang bertujuan untuk mengukur sejauh mana keterkaitan hubungan variabel yang diteliti yang merupakan pengujian hipotesis berdasarkan kajian teori terdahulu yang dikemukakan oleh ahli dalam buku maupun jurnal.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif. Menurut Sugiyono (2014:13) Metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat *positivisme*, bertujuan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan sebelumnya. Metode dalam penelitian ini ialah metode *survey*. Menurut Singarimbun dalam Singarimbun dan Effendi Ed. (2006:3) penelitian *survey* merupakan penelitian yang mengambil sampel dari suatu populasi dengan menggunakan alat pengumpul data berupa kuisioner. Kuisioner yang digunakan disebar kepada responden untuk diisi sesuai dengan petunjuk peneliti.

## **B. Lokasi Penelitian**

Lokasi penelitian merupakan tempat peneliti melakukan kegiatan penelitian. Penelitian ini dilakukan di Fakultas Ilmu Administrasi Universitas Brawijaya Malang. Lokasi tersebut dipilih karena peneliti ingin mengambil sampel Mahasiswa sebagai salah satu konsumen pembelian melalui media sosial. Mahasiswa sebagian besar merupakan orang yang *up to date* dan selalu mengikuti perkembangan zaman, dan kebanyakan memiliki akun media sosial Instagram sebagai salah satu alat mengekspresikan diri dan memenuhi kebutuhan. Lokasi penelitian dianggap strategis karena merupakan tempat berkumpulnya orang yang menjalin hubungan pertemanan atau persahabatan sehingga dianggap dapat mewakili dari populasi.

## **C. Variabel dan Skala Pengukuran**

### **1. Variabel**

Menurut Hatch dan Farhady dalam (Sugiono, 2011:38) variabel dapat didefinisikan sebagai atribut suatu objek yang mempunyai ragam variasi antara satu objek dengan objek lainnya. Terdapat dua fungsi variabel dalam sebuah penelitian, yaitu variabel dependen dan variabel independen. Menurut Sugiono (2011:39) variabel dependen (bebas) merupakan variabel yang dapat mempengaruhi perubahan atau dapat menimbulkan adanya variabel independen (bebas), sedangkan variabel dependen (terikat) merupakan variabel yang timbul akibat dari pengaruh variabel independen.

Terdapat tiga variabel dalam penelitian ini, yaitu variabel Kelompok Persahabatan ( $X_1$ ) dan variabel Kelompok Dunia Maya ( $X_2$ ) yang

merupakan variabel independen, lalu Keputusan Pembelian (Y) yang merupakan variabel dependen.

## **2. Definisi Operasional Variabel**

Menurut Simamora (2004:24) “definisi operasional merupakan definisi yang dibuat spesifik sesuai dengan kriteria pengujian dan pengukuran”. Definisi variabel ditentukan berdasarkan pada teori yang telah dikemukakan para ahli sebelumnya dalam bentuk buku, pernyataan atau dalam bentuk jurnal ilmiah. Definisi masing-masing variabel independen dan dependen dalam penelitian ini adalah sebagai berikut

### **a. Variabel Independen**

#### **1) Kelompok Persahabatan**

Kelompok Persahabatan adalah seorang sahabat atau suatu kelompok persahabatan yang dapat menjadi salah satu pemberi pengaruh dalam hal sikap, selera, dan proses pengambilan keputusan saat seorang konsumen ingin melakukan pembelian pada media sosial Instagram, seorang konsumen seringkali akan bertanya pendapat teman sebelum mengambil keputusan, karena teman merupakan orang yang dapat dipercaya oleh konsumen dan menjadi orang terdekat bagi konsumen setelah keluarganya. *Item* pada variabel Kelompok Persahabatan ( $X_1$ ) antara lain sebagai berikut :

- a) Pengaruh Normatif Kelompok Persahabatan
- b) Pengaruh Ekspresi Nilai Kelompok Persahabatan
- c) Pengaruh Informasi Kelompok Persahabatan

## 2) Kelompok Dunia Maya

Kelompok Dunia Maya adalah kelompok yang terbentuk saat berbagai orang berinteraksi dalam dunia maya atau terhubung melalui internet. Kelompok ini merupakan salah satu pemberi pengaruh bagi keputusan pembelian seorang konsumen karena dapat memberikan berbagai informasi penting. *Item* pada variabel Kelompok Dunia Maya ( $X_2$ ) antara lain :

- a) Pengaruh Normatif Kelompok Dunia Maya
- b) Pengaruh Ekspresi Nilai Kelompok Dunia Maya
- c) Pengaruh Informasi Kelompok Dunia Maya

### b. Variabel Dependen

#### 1) Keputusan Pembelian

Keputusan pembelian merupakan proses seorang konsumen dalam memilih suatu barang atau jasa untuk akhirnya dibeli atau tidak sama sekali pada media sosial Instagram. *Item* pada variabel Keputusan Pembelian ( $Y$ ) berjumlah tujuh buah antara lain sebagai berikut :

- a) Keputusan tentang jenis produk
- b) Keputusan tentang bentuk produk
- c) Keputusan tentang merek
- d) Keputusan tentang penjualan
- e) Keputusan tentang jumlah produk
- f) Keputusan tentang waktu pembelian
- g) Keputusan tentang cara pembayaran

**Tabel 3.1 Variabel, Indikator, dan Item Penelitian**

No	Variabel	Indikator	Item
1.	Kelompok Persahabatan (X <sub>1</sub> )	1. Pengaruh Normatif Kelompok Persahabatan	X.1.1.1 Menghormati Anggota Kelompok Persahabatan X.1.1.2 Mematuhi norma dalam Kelompok Persahabatan
		2. Pengaruh Ekspresi Nilai Kelompok Persahabatan	X.1.2.1 Mempertimbangkan Penilaian Anggota Kelompok Persahabatan X.1.2.2 Mengharapkan Dukungan Anggota Kelompok Persahabatan
		3. Pengaruh Informasi Kelompok Persahabatan	X.1.3.1 Dapat bertukar informasi kepada Kelompok Persahabatan X.1.3.2 Percaya rekomendasi Anggota Kelompok Persahabatan
2.	Kelompok Dunia Maya (X <sub>2</sub> )	1. Pengaruh Normatif Kelompok Dunia Maya	X.2.1.1 Mempertimbangkan kredibilitas akun media sosial X.2.1.2 Mengikuti norma yang berlaku di media sosial
		2. Pengaruh Ekspresi Nilai Kelompok Dunia Maya	X.2.2.1 Mengikuti <i>tren</i> pada media sosial X.2.2.2 Mengharapkan Apresiasi Kelompok Dunia Maya pada Media Sosial
		3. Pengaruh Informasi Kelompok Dunia Maya	X.2.3.1 Mempertimbangkan jumlah <i>likes</i> akun penjualan X.2.3.2 Mempertimbangkan jumlah <i>followers</i> akun penjualan
3.	Keputusan Pembelian (Y)	1. Keputusan tentang jenis produk	Y <sub>3.1.1</sub> Menentukan Jenis Produk Y <sub>3.1.2</sub> Melakukan Pemenuhan Kebutuhan
		2. Keputusan tentang bentuk produk	Y <sub>3.2.1</sub> Mempertimbangkan Kualitas Produk Y <sub>3.2.2</sub> Mempertimbangkan Kelebihan produk
		3. Keputusan tentang merek	Y <sub>3.3.1</sub> Mempertimbangkan Citra Merek Y <sub>3.3.2</sub> Mempertimbangkan Popularitas Merek
		4. Keputusan tentang penjualnya	Y <sub>3.4.1</sub> Mempertimbangkan Kredibilitas Penjual Y <sub>3.4.2</sub> Mempertimbangkan ongkos Kirim dari letak Penjual

Lanjutan Tabel 3.1 Variabel, Indikator, dan *Item* Penelitian

No.	Variabel	Indikator	<i>Item</i>
		5.Keputusan tentang jumlah produk	Y <sub>3.5.1</sub> Melakukan Pembelian dilakukan berulang Y <sub>3.5.2</sub> Membeli dengan Kuantitas produk lebih dari satu
		6.Keputusan tentang waktu pembelian	Y <sub>3.6.1</sub> Membeli karena dapat dilakukan sewaktu-waktu Y <sub>3.6.2</sub> Mempertimbangkan Jangka Waktu Pengiriman Barang
		7.Keputusan tentang cara pembayaran	Y <sub>3.7.1</sub> . Membeli karena Tata Cara Pembayaran yang Praktis Y <sub>3.7.2</sub> Membeli karena terdapat Alternatif Tata Cara Pembayaran yang Beragam

Sumber : Data primer diolah, 2016

### 3. Skala Pengukuran

Skala pengukuran dalam penelitian ini menggunakan skala pengukuran Likert. Menurut Sugiono (2014:61) Skala Likert digunakan dengan tujuan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau kelompok tentang fenomena sosial. Untuk melakukan pengukuran jawaban pada responden menggunakan kuisisioner sebagai *instrument* penelitian yang akan disebarakan oleh peneliti untuk menemukan bukti penelitian yang diinginkan selama ini.

Skala Likert dipilih karena peneliti menganggap bahwa penggunaan skala tersebut dapat memudahkan bagi responden dalam memahami maksud dari peneliti. Dalam petunjuk untuk pengisian kuisisioner pengaruh Kelompok Persahabatan dan Kelompok Dunia Maya terhadap Keputusan Pembelian diukur dengan skala likert, dengan tingkatan 5 = sangat setuju, 4 = setuju 3 = netral, 2 = tidak setuju 1 = sangat tidak setuju dan akan dijelaskan dalam tabel 2 sebagai berikut :

**Tabel 3.2 Skala Pengukuran Kuisioner**

<b>No.</b>	<b>Keterangan</b>	<b>Bobot</b>
1.	Jawaban Sangat Setuju	diberi bobot 5
2.	Jawaban Setuju	diberi bobot 4
3.	Jawaban Netral	diberi bobot 3
4.	Jawaban Tidak Setuju	diberi bobot 2
5.	Jawaban Sangat Tidak Setuju	diberi bobot 1

Sumber : Data primer diolah, 2016

## **B. Populasi dan Sampel**

### **1. Populasi**

Populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiono, 2014:80). Dari definisi tersebut, maka populasi adalah suatu wilayah atau area yang memiliki objek atau subjek tertentu yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya.

Populasi dalam penelitian ini adalah Mahasiswa Strata-1 Fakultas Ilmu Administrasi Universitas Brawijaya Malang berusia 18-24 tahun yang memiliki akun media sosial Instagram, pernah melakukan pembelian suatu produk berupa barang yang dipengaruhi melalui media sosial Instagram dan memiliki Kelompok Persahabatan maupun Kelompok Dunia Maya. Jumlah populasi yang dipakai dalam penelitian ini tidak diketahui, karena tidak semua mahasiswa Fakultas Ilmu Administrasi Universitas Brawijaya memiliki akun Instagram dan telah melakukan pembelian melalui media sosial Instagram.

## 2. Sampel

Sampel yaitu bagian dari suatu populasi yang memiliki karakteristik dan kualitas yang dapat mewakili populasi tersebut (Sugiyono 2014:118). Jadi sampel penelitian merupakan bagian dari populasi yang dapat mewakili keseluruhan karakteristik dan kualitas populasi.

Sampel dalam penelitian ini adalah Mahasiswa Strata-1 Fakultas Ilmu Administrasi Universitas Brawijaya Malang yang masih aktif, berusia 18-24 tahun, memiliki akun media sosial Instagram, pernah melakukan pembelian suatu produk berupa barang yang dipengaruhi melalui media sosial Instagram dan memiliki Kelompok Persahabatan maupun Kelompok Dunia Maya.

## 3. Teknik Sampling

Dalam penelitian ini menggunakan teknik *non probability sampling* yaitu tidak semua individu mendapatkan peluang yang sama untuk diambil sebagai sampel. Metode pengumpulan sampel menggunakan teknik *purposive sampling* yaitu penentuan sampel berdasarkan maksud kesengajaan atau tujuan khusus yaitu penilaian dari peneliti mengenai siapa yang pantas/cocok dijadikan sebagai sampel penelitian. Tujuan dari *purposive sampling* adalah untuk mendapatkan sampel sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan oleh peneliti sebelumnya. Calon responden harus memiliki karakteristik tertentu, yaitu mahasiswa strata-1 Fakultas Ilmu Administrasi Universitas Brawijaya yang masih aktif, berusia antara 18-24 tahun, memiliki akun Instagram aktif, pernah melakukan keputusan



pembelian berupa barang yang dipengaruhi melalui media sosial Instagram dan memiliki Kelompok Persahabatan maupun Kelompok Dunia Maya.

#### 4. Ukuran Sampel

Pada penelitian kali ini ukuran populasi yang dituju tidak diketahui jumlahnya, maka untuk menghitung jumlah sampel digunakan rumus Machin *and* Champbell (1987:89) untuk menentukan jumlah sampel yang akan dipergunakan dalam penelitian ini.

1) Iterasi pertama

$$n = \frac{(Z_1 - \sigma + Z_1 - \beta)^2}{UP^2} + 3$$

$$Up = \frac{1}{2} l_n \left( \frac{1+p}{1-p} \right)$$

2) Rumus iterasi tahap kedua dan ketiga, adalah :

$$Up = \frac{1}{2} l_n \left( \frac{1+p}{1-p} \right) + \frac{p}{2(n-1)}$$

Keterangan :

$Up$  : *standarized normal random variable corresponding to particular value of the correlation coefisien p*

$Z_1 - a$  : konstanta yang diperoleh dari tabel distribusi normal

$Z_1 - \beta$  : konstanta yang diperoleh dari tabel distribusi normal

$\rho$  : perkiraan koefisien korelasi oleh peneliti : 0,30

$\alpha$  : kekeliruan tipe I, yaitu menerima hipotesis yang seharusnya ditolak (8%)

$\beta$  : kekeliruan tipe II, yaitu menerima hipotesis yang seharusnya diterima(8%)

$l_n$  : log-e

Perhitungan rumus Machin and Campbell (1987:98) yang dipergunakan peneliti lalu dikombinasikan dengan data yang telah diolah sebelumnya, adalah sebagai berikut :

a. Iterasi tahap pertama

$$\begin{aligned} Up &= \frac{1}{2} l_n \left( \frac{1+p}{1-p} \right) \\ &= \frac{1}{2} l_n \left( \frac{1+0,3}{1-0,3} \right) \\ &= 0,3095 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} n &= \frac{(Z_{1-\sigma} + Z_{1-\beta})^2}{UP^2} + 3 \\ &= \frac{(1,75 + 1,405)^2}{0,9579} + 3 \\ &= 103,91 + 3 \\ &= 106,91 \end{aligned}$$

Hasil Iterasi pertama menunjukkan angka 106,91

b. Iterasi tahap kedua

$$Up = \frac{1}{2} l_n \left( \frac{1+p}{1-p} \right) + \frac{p}{2(n-1)}$$

$$\begin{aligned}
&= \frac{1}{2} l_n \left( \frac{1+0,3}{1-0,3} \right) + \frac{0,3}{2(106,91-1)} \\
&= 0,3095 + 0,00141629 \\
&= 0,3109 \\
n &= \frac{(Z_{1-\sigma} + Z_{1-\beta})^2}{UP^2} + 3 \\
&= \frac{(1,75 + 1,405)^2}{0,09665} + 3 \\
&= 102,99 + 3 \\
&= 105,99
\end{aligned}$$

Hasil Iterasi kedua menunjukkan angka 105,99

c. Iterasi tahap ketiga

$$\begin{aligned}
Up &= \frac{1}{2} l_n \left( \frac{1+p}{1-p} \right) + \frac{p}{2(n-1)} \\
&= \frac{1}{2} l_n \left( \frac{1+0,3}{1-0,3} \right) + \frac{0,3}{2(105,99-1)} \\
&= 0,3095 + 0,0014287 \\
&= 0,3109 \\
n &= \frac{(Z_{1-\sigma} + Z_{1-\beta})^2}{UP^2} + 3 \\
&= \frac{(1,75 + 1,405)^2}{0,09665} + 3 \\
&= 102,99 + 3 \\
&= 105,99
\end{aligned}$$

Hasil Iterasi ketiga menunjukkan angka 105,99 dan dibulatkan menjadi 106. Sehingga jumlah sampel dalam penelitian ini adalah sejumlah 106 responden.

## **C. Teknik Pengumpulan Data**

### **1. Sumber Data**

#### **a. Data primer**

Menurut Simamora (2004:222) data primer merupakan data yang belum tersedia pada penelitian sehingga harus jawaban penelitian harus diperoleh dari sumber aslinya. Kualitas data primer dipengaruhi oleh kualitas peneliti sendiri, bukan ditentukan oleh peneliti yang lain (Simamora,2004:222). Data primer dalam penelitian ini didapatkan dari jawaban kuisisioner yang diberikan peneliti kepada sampel penelitian.

### **2. Metode Pengumpulan Data**

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode *survey* melalui kuisisioner. Menurut Sugiyono (2014:142), kuisisioner ialah metode pengumpulan data dengan memberikan seperangkat pertanyaan tertulis kepada sejumlah responden untuk dijawab. Kegiatan pengumpulan data ini bertujuan untuk melakukan pengujian hipotesis sesuai kejadian yang ada di lapangan.

### **3. Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian digunakan sebagai alat untuk melakukan pengumpulan data pada Lokasi Penelitian. Instrumen penelitian merupakan alat untuk mengumpulkan data di lapangan. “Instrumen penelitian juga merupakan alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga

mudah diolah” (Arikunto, 2010:160). Dalam penelitian ini menggunakan Kuisisioner sebagai Instrumen Penelitiannya. Kuisisioner merupakan seperangkat pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh jawaban dari responden dalam suatu penelitian. Kriteria kuisisioner yang baik adalah yang dapat dipahami atau dimengerti oleh responden sehingga peneliti mendapatkan jawaban yang akurat.

#### **D. Uji Instrumen**

##### **1. Uji Validitas dan Reliabilitas**

###### **a. Uji Validitas**

Menurut Zikmun and Babin (2013:24) validitas adalah akurasi dari pengukuran atau perpanjangan suatu angka yang mewakili konsep sesungguhnya. Uji Validitas digunakan untuk mengetahui apakah item-item yang ada di dalam kuisisioner mampu mengukur peubah yang didapatkan dalam penelitian ini (Ghozali, 2005:45).

Uji validitas dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan korelasi antar skor butir pertanyaan dengan total konstruk atau variabel. Setelah itu baru ditentukan hipotesis  $H_0$ : skor butir pertanyaan berkorelasi positif dengan total skor konstruk dan  $H_a$ : skor butir pertanyaan tidak berkorelasi positif dengan total skor konstruk. Setelah menentukan hipotesis  $H_0$  dan  $H_a$ , kemudian dilakukan uji dengan membandingkan rhitung (*tabel corrected item total correlation*) dengan  $r_{tabel}$  (*tabel Product Moment dengan significant 0.05*) untuk *degree of freedom* (df) : n-k. kuisisioner dinyatakan valid apabila  $r_{hitung} > r_{tabel}$  (Ghozali, 2005:45).

## b. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah sebuah indikator untuk mengukur konsistensi internal (Zikmun and Babin (2013:21). Kriteria pengujian dilakukan dengan menggunakan pengujian *Cronbach Alpha* ( $\alpha$ ). Suatu variabel dikatakan *reliable* jika memberikan nilai *Cronbach Alpha*  $>0,60$  (Ghozali,2005:41-42). Apabila variabel yang diteliti memiliki nilai  $>0,60$  maka variabel tersebut reliabel namun jika nilainya kurang dari  $0,60$  maka variabel tersebut dinyatakan tidak reliabel. Uji validitas dan Reliabilitas dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan (*IBM SPSS 21.00 for windows*)

## c. Hasil Uji Instrumen

Penelitian ini menggunakan program *Software SPSS 21.00 for Windows* dalam melakukan analisis untuk mendapatkan hasil uji validitas dan reliabilitas. Hasilnya dapat dikelompokkan sebagai berikut :

### 1) Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Kelompok Persahabatan

Berikut ini adalah hasil uji validitas dan reliabilitas Kelompok Persahabatan( $X_1$ ) yang ditunjukkan pada Tabel 3.3

**Tabel 3.3 Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Kelompok Persahabatan**

No	Korelasi	Koefisien Korelasi (R)	Probabilitas	Keterangan
1	$X_{1.1}-X_1$	0,490	0.000	Valid
2	$X_{1.2}- X_1$	0.638	0.000	Valid
3	$X_{1.3}- X_1$	0.471	0.000	Valid
4	$X_{1.4}- X_1$	0.593	0.000	Valid
5	$X_{1.5}- X_1$	0.568	0.000	Valid
6	$X_{1.6}- X_1$	0.729	0.000	Valid
Alpha = 0,607				Reliabel

Sumber : Data primer diolah, 2016

Hasil pengujian validitas yang dilakukan dengan menggunakan SPSS 21.00 *for windows* menghasilkan data yang valid dari 106 responden. Data tersebut dikatakan valid karena diperoleh hasil  $r_{hitung} > r_{tabel}$ . Diketahui  $r_{tabel}$  sebesar 0,1909 yang didapat dari tabel statistik. Dari tabel uji validitas dan reliabilitas dapat diketahui bahwa nilai signifikan  $r$  *item* pertanyaan lebih kecil dari 0,05 ( $\alpha = 0,05$ ) maka *item* tiap pertanyaan pada Kelompok Persahabatan dikatakan sudah valid dan dapat digunakan untuk mengukur variabel penelitian.

## 2) Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Kelompok Dunia Maya

Berikut ini adalah hasil uji validitas dan reliabilitas Kelompok Dunia Maya ( $X_2$ ) yang ditunjukkan pada Tabel 3.4

**Tabel 3.4 Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Kelompok Dunia Maya**

No	Korelasi	Koefisien Korelasi (R)	Probabilitas	Keterangan
1	X <sub>2.1</sub> -X <sub>2</sub>	0,628	0.000	Valid
2	X <sub>2.2</sub> - X <sub>2</sub>	0.460	0.000	Valid
3	X <sub>2.3</sub> - X <sub>2</sub>	0.701	0.000	Valid
4	X <sub>2.4</sub> - X <sub>2</sub>	0.547	0.000	Valid
5	X <sub>2.5</sub> - X <sub>2</sub>	0.705	0.000	Valid
6	X <sub>2.6</sub> - X <sub>2</sub>	0.641	0.000	Valid
Alpha = 0,700				Reliabel

Sumber : Data primer diolah, 2016

Hasil pengujian validitas yang dilakukan dengan menggunakan SPSS 21 *for windows* menghasilkan data yang valid dari 106 responden. Data tersebut dikatakan valid karena diperoleh hasil  $r_{hitung} > r_{tabel}$ . Diketahui  $r_{tabel}$  sebesar 0,1909 yang didapat dari tabel statistik. Dari tabel uji validitas dan reliabilitas dapat diketahui bahwa nilai signifikan  $r$  *item* pertanyaan lebih kecil dari 0,05 ( $\alpha = 0,05$ ) maka

dapat ditarik kesimpulan bahwa *item* tiap pertanyaan pada variabel Kelompok Dunia Maya dikatakan sudah valid dan dapat digunakan untuk mengukur variabel penelitian.

### 3) Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Keputusan Pembelian

Berikut ini adalah hasil uji validitas dan reliabilitas variabel Keputusan Pembelian (Y) yang ditunjukkan pada tabel 3.5 berikut :

**Tabel 3.5 Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Keputusan Pembelian**

No	Korelasi	Koefisien Korelasi (R)	Probabilitas	Keterangan
1	Y <sub>1</sub> -Y	0.442	0.000	Valid
2	Y <sub>2</sub> -Y	0.456	0.000	Valid
3	Y <sub>3</sub> -Y	0.328	0.001	Valid
4	Y <sub>4</sub> -Y	0.396	0.000	Valid
5	Y <sub>5</sub> -Y	0.503	0.000	Valid
6	Y <sub>6</sub> -Y	0.417	0.000	Valid
7	Y <sub>7</sub> -Y	0.405	0.000	Valid
8	Y <sub>8</sub> -Y	0.209	0.031	Valid
9	Y <sub>9</sub> -Y	0.425	0.000	Valid
10	Y <sub>10</sub> -Y	0.488	0.000	Valid
11	Y <sub>11</sub> -Y	0.399	0.000	Valid
12	Y <sub>12</sub> -Y	0.447	0.000	Valid
13	Y <sub>13</sub> -Y	0.620	0.000	Valid
14	Y <sub>14</sub> -Y	0.372	0.000	Valid
Alpha = 0,648				Reliabel

Sumber : Data primer diolah, 2016

Hasil pengujian validitas yang dilakukan dengan menggunakan SPSS 21 *for windows* menghasilkan data yang valid dari 106 responden. Data tersebut dikatakan valid karena diperoleh hasil  $r_{hitung} > r_{tabel}$ . Diketahui  $r_{tabel}$  sebesar 0,1909 yang didapat dari tabel statistik. Dari tabel uji validitas dan reliabilitas dapat diketahui bahwa nilai signifikan  $r$  *item* pertanyaan lebih kecil dari 0,05 ( $\alpha = 0,05$ ) maka dapat ditarik kesimpulan bahwa *item* tiap pertanyaan dikatakan sudah valid dan dapat digunakan untuk mengukur variabel penelitian.



## **E. Teknik Analisa Data**

### **1. Analisis Deskriptif**

Analisis deskriptif merupakan salah satu metode yang digunakan untuk menganalisis data dengan mendeskripsikan atau menjabarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa membuat kesimpulan yang berlaku umum (generalisasi).

### **2. Uji Asumsi Klasik**

#### **a. Uji Multikolinieritas**

Tujuan dari pengujian ini untuk menemukan bagaimana bentuk korelasi antar variabel-variabel bebas (Ghozali, 2001; 91). Penilaian untuk model regresi yang baik adalah yang tidak berkorelasi atau tidak multiko diantara variabel bebas/independen agar variabel tersebut menjadi *orthogonal*. Teknik yang dipergunakan dalam uji multikolinieritas ini dengan melihat nilai *Variance Inflation Factor*, dan nilai *tolerance*. Jika nilai *tolerance* mendekati 1 dan nilai *Variance Inflation Factor* disekitar angka 1 maka disimpulkan bahwa tidak terjadi adanya multikolinieritas antara variabel bebas dalam model regresi (Santoso, 2015; 203-206).

#### **b. Uji Normalitas**

Tujuan dari analisis ini untuk menguji model regresi variabel terikat, variabel bebas, atau keduanya mempunyai distribusi normal atau tidak mempunyai distribusi normal. Model regresi yang baik adalah model regresi yang mempunyai distribusi data normal atau mendekati normal. Penelitian ini menggunakan uji *Normal Probability*

*Plot (P-P Plot)* yaitu pengujian yang menggambarkan variabel dapat dikatakan normal apabila gambar distribusi dengan titik-titik data yang menyebar di sekitar garis *diagonal*, dan penyebaran titik-titik data searah mengikuti garis *diagonal* (Santoso, 2015;212).

### c. Uji Heteroskedastisitas

Digunakan untuk menentukan apakah dalam model regresi terjadi ketidaksamaan *variance* dari *residual* satu pengamatan ke pengamatan yang lainnya. Uji yang digunakan adalah menggunakan grafik *plot* antara nilai prediksi variabel terikat (*ZPRED*) dengan residual (*SRESID*). Apabila grafik *plot* menunjukkan pola titik yang bergelombang atau melebar lalu menyempit, maka dapat disimpulkan adanya heteroskedastitas. Namun sebaliknya, jika terbentuk pola yang tidak jelas, maka tidak adanya heteroskedastitas (Ghozali, 2005; 105)

### 3. Analisis Regresi Linier Berganda

Peneliti menggunakan analisis regresi berganda karena terdapat lebih dari satu variabel bebas di dalam penelitian ini. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada keterkaitan hubungan antar variabel yang digunakan, yaitu Kelompok Persahabatan ( $X_1$ ) dan Kelompok Dunia Maya ( $X_2$ ) terhadap Keputusan Pembelian ( $Y$ ). Rumusnya sebagai berikut :

$$Y = a + b_1X_1 + b_2X_2 + e$$

Keterangan :

$Y$  = Variabel terikat

$a$  = Konstanta

$b_1, b_2$  = Koefisien regresi untuk  $X_1$  dan  $X_2$

$X_1$  = Variabel Kelompok Persahabatan

$X_2$  = Variabel Kelompok Dunia Maya

$e$  = *Error*

#### **4. Uji Koefisien Determinasi**

Bertujuan untuk mengukur kemampuan model dalam menerangkan variasi variabel dependen. Nilai koefisien determinasi yaitu antara 0 dan 1. Apabila nilai  $R^2$  kecil, maka kemampuan variabel dependen untuk menjelaskan variasi variabel dependen terbatas. Nilai yang mendekati satu berarti variabel independen akan memberikan sebagian besar informasi yang dibutuhkan untuk memprediksi variasi variabel dependen (Ghozali, 2005; 83)

#### **5. Uji t**

Bertujuan untuk menunjukkan pengaruh satu variabel independen secara individual dalam menerangkan variasi variabel dependen, serta digunakan untuk mengetahui pengaruh masing-masing variabel independen secara individual terhadap variabel dependen pada tingkat signifikansi 0,05. (Ghozali, 2005;84)

#### **6. Uji F**

Bertujuan untuk menunjukkan pengaruh semua variabel independen yang dimasukkan dalam model secara bersama-sama terhadap variabel dependen. Uji F yang digunakan diuji pada tingkat signifikansi 0,05 (Ghozali, 2005;84)

### **F. Hasil Uji Asumsi Klasik**

#### **1. Uji Normalitas**

Uji Normalitas dibutuhkan untuk menguji hasil analisa yang telah diolah normal atau tidak. Jika nilai hasil analisis data tersebut signifikan lebih besar dari 0,05 maka data tersebut dapat dikatakan terdistribusi normal.

Dalam uji normalitas terdapat beberapa cara yang digunakan, diantaranya melalui uji *One Sample Kolmogorov-Smirnov Test* yang dihitung melalui *SPSS 21.00 for Windows* dan melalui Grafik *Normal Probability Plots* yaitu gambaran sebuah grafik yang dapat menentukan apakah data yang diolah mampu mencapai batas kenormalan atau tidak yang juga dihitung melalui *SPSS 21.00 for Windows*. Untuk memastikan kenormalan suatu data maka peneliti menggunakan dua metode ini yang diharapkan mendapatkan hasil yang pasti karena telah diuji dengan metode lebih dari satu. Uji Normalitas akan dijelaskan pada Tabel 3.6

**Tabel 3.6 Uji Normalitas Data**

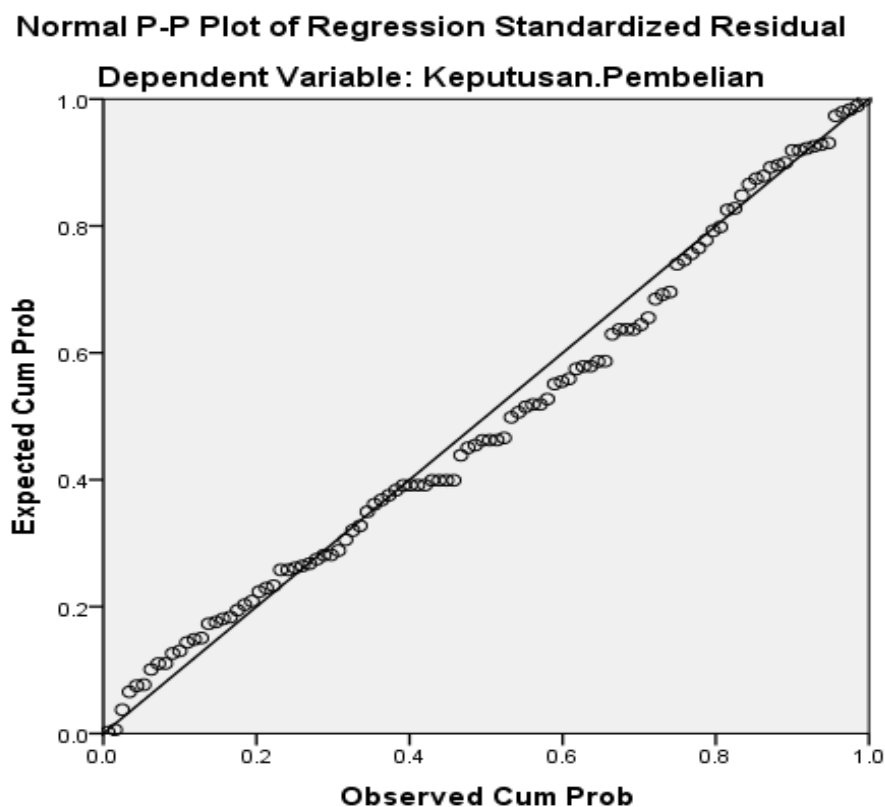
<b>One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test</b>		
No.		Unstandardized Residual
1.	N	106
2.	Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean .0000000
		Std. Deviation 3.16364857
3.	Most Extreme Differences	Absolute .073
		Positive .073
4.		Negative -.042
5.	Kolmogorov-Smirnov Z	.750
6.	Asymp. Sig. (2-tailed)	.628

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Sumber: Data primer diolah, 2016

Berdasarkan data dari Tabel 3.6 didapat nilai signifikansi 0,750 yang lebih besar dari alpha 0,05 yang berarti  $H_0$  diterima serta data tersebut berdistribusi secara normal. Hal ini juga dapat dibuktikan secara grafik *normal probability plot*. Berdasarkan hasil *output* dari SPSS yang ditunjukkan pada gambar 5, tampak gambar tersebut kebanyakan bergerombol di sekitar garis uji yang mengarah ke kanan atas. Maka data tersebut dikatakan mempunyai sebaran normal atau dengan kata lain telah memenuhi asumsi data terdistribusi normal. Kesimpulannya adalah seluruh variabel bebas dan variabel terikat yang digunakan mempunyai sebaran yang normal, sehingga data tersebut memenuhi asumsi kenormalan. Hasil dari SPSS didapati gambar grafik *normal probability plot* yang dapat dilihat pada Gambar 3.1 sebagai berikut :



### Gambar 3.1 Grafik *Normal Probability Plot*

Sumber : Data Primer diolah, 2016

## 2. Uji Multikolinieritas

Untuk melakukan deteksi terjadinya Multikolinieritas atau tidak, dapat dilihat dari *Variance Inflation Factor (VIF)*. Yakni apabila *Variance Inflation Factor(VIF)* menunjukkan angka  $> 10$  maka menunjukkan adanya multikolinieritas, dan sebaliknya apabila data menunjukkan angka  $< 10$  maka tidak terjadi adanya multikolinieritas. Model regresi yang baik tidak mengindikasikan adanya multikolinieritas/adanya korelasi antar variabel independen yaitu Kelompok Persahabatan dan Kelompok Dunia Maya . Untuk membuktikannya maka dilakukan Uji Multikolonieritas data dengan cara menggunakan *SPSS 21.00 for Windows* pada Tabel 3.7 sebagai berikut :

**Tabel 3.7 Uji Multikolinieritas**

Coefficients <sup>a</sup>			
No	Model	Collinearity Statistics	
		Tolerance	VIF
1.	Kelompok.Dunia.Maya	.871	1.149
2.	Kelompok.Persahabatan	.871	1.149

a. Dependent Variable: Keputusan.Pembelian

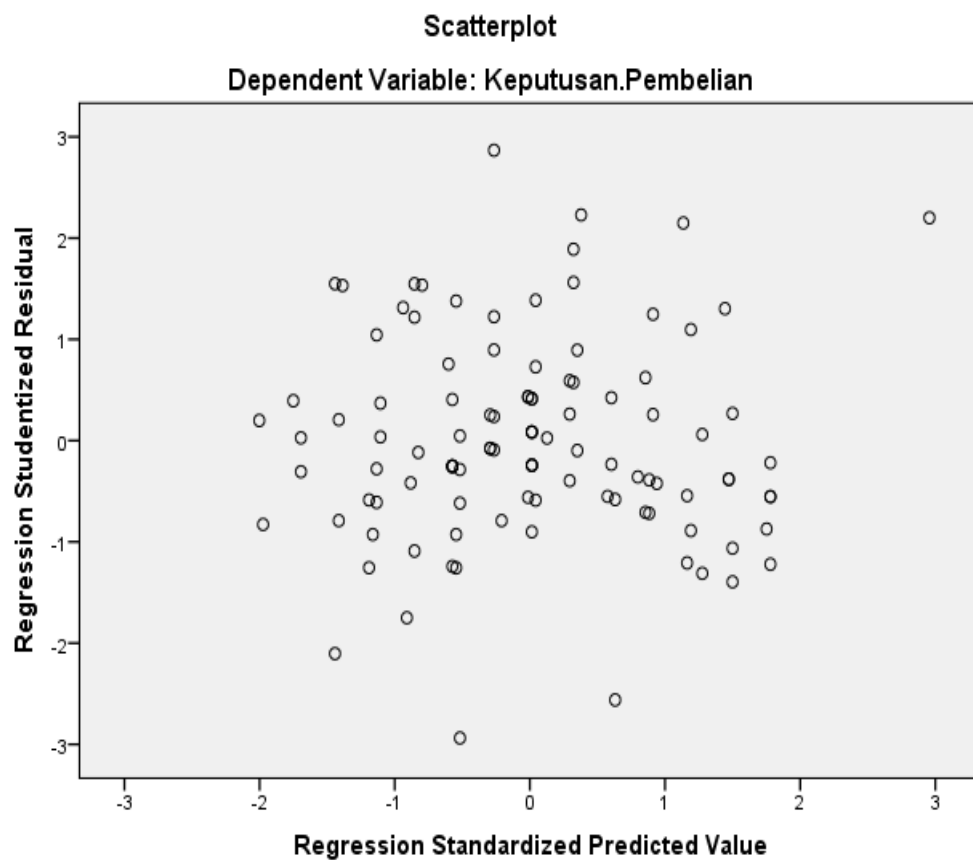
Sumber : Data Primer diolah, 2016

Dari tabel 3.7 tersebut menunjukkan bahwa Kelompok Persahabatan memiliki nilai 1,149 dan Kelompok Dunia Maya memiliki nilai 1,149 atau memiki nilai  $< 10$ , serta dalam perhitungan toleransi, kedua variabel baik variabel Kelompok Persahabatan maupun Kelompok Dunia Maya menunjukkan angka yang baik yaitu 0,871 yang berarti tidak ada variabel independen yang memiliki nilai toleransi kurang dari 0,10 atau yang nilainya

lebih dari 95%. Kesimpulan dari Uji Multikolinieritas ini adalah tidak ada multikolinieritas antar variabel dalam model regresi berganda.

### 3. Uji Heterokedastitas

Untuk melakukan uji heterokedastitas perlu dilakukan pengujian grafik *scatterplot* dengan melihat ada tidaknya pola yang terbentuk dalam grafik. Sumbu Y adalah Y yang jelas diprediksi, dan sumbu X adalah residual ( $Y_{\text{prediksi}} - Y_{\text{sesungguhnya}}$ ). Jika pada grafik polanya menyebar dan acak atau tidak membentuk suatu pola yang terstruktur, maka tidak terjadi heterokedastitas. Untuk membuktikannya akan dijelaskan dalam gambar 3.2 Hasil Uji Heterokedastitas sebagai berikut :



**Gambar 3.2 Hasil Uji Heterokedastitas**

Sumber : Data primer diolah, 2016

Berdasarkan Gambar 3.2 Hasil Uji Heterokedastitas tersebut, menunjukkan terjadinya penyebaran yang tidak teratur/acak dalam grafik *scatterplot* yaitu diatas angka 0 dan dibawah angka 0 pada sumbu Y. Tidak ada bentuk yang berpola dalam grafik tersebut, titik-titik menyebar dan menyatu secara acak di sekitaran grafik. Maka, dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi heterokedastitas dalam model regresi tersebut, dan dapat dikatakan layak serta tidak terjadinya penyimpangan heterokedastitas yaitu kesamaan varian dari residual untuk semua pengamatan pada model regresi. untuk dipakai dalam memprediksi Pengaruh Kelompok Persahabatan dan Kelompok Dunia Maya terhadap Keputusan Pembelian.