

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### 3.1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang jln. Gajahyana No. 50 Malang. Hal ini dilakukan untuk mengetahui seberapa efektif *Mobile Advertising* sebagai media periklanan khususnya pada konten *game* di Android pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang

#### 3.2. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian ini termasuk dalam bentuk penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang bekerja dengan angka, yang datanya berwujud bilangan (skor atau nilai, peringkat frekuensi) yang dianalisa dengan menggunakan statistik untuk menjawab pertanyaan atau hipotesis penelitian yang sifatnya spesifik, dan untuk melakukan prediksi bahwa suatu variabel tertentu mempengaruhi variabel yang lain (Nazir, 2003:54). Penelitian ini bersifat deskriptif. Penelitian deskriptif adalah penelitian yang hanya memaparkan situasi atau peristiwa. Peristiwa ini tidak mencari atau menjelaskan hubungan, tidak menguji hipotesis atau membuat prediksi. Penelitian deskriptif ditujukan untuk (Rakhmat, 2004:24-25) :

1. Mengumpulkan informasi aktual serta rincian yang melukiskan gejala yang ada.
2. Mengidentifikasi masalah atau memeriksa kondisi dan praktek-praktek yang berlaku.
3. Membuat perbandingan atau evaluasi.

4. Menentukan apa yang dilakukan orang lain dalam menghadapi masalah yang sama dan belajar dari pengalaman mereka untuk menetapkan rencana dan keputusan pada waktu yang akan datang.

Karakteristik di atas menjadi acuan peneliti dalam melakukan penelitian. Dalam proses penelitian ini, peneliti akan menggunakan kuesioner dalam mencari data primer, yang hasilnya berupa angka-angka terhadap sampel responden yang dianggap representasi dari populasi.

### **3.3. Populasi dan Sampel**

#### **1. Populasi**

Populasi dalam penelitian ini adalah Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang

Populasi dari penelitian ini telah dibatasi tidak dilakukan pada seluruh Mahasiswa yang pernah ada di Fakultas Ekonomi, akan tetapi penelitian ini akan mengambil populasi hanya dari Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang angkatan 2014. Untuk pengambilan populasi yang tepat, yaitu mahasiswa yang menggunakan *smartphone* berbasis Android. Peneliti akan menyebarkan angket kepada seluruh Mahasiswa Fakultas Ekonomi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang angkatan 2014 yang berada di ma'had (asrama) putra dan putri. Menurut BAK Fakultas Ekonomi jumlah Mahasiswa Fakultas Ekonomi tahun 2014 adalah 473 orang.

#### **2. Sampel**

Sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul mewakili supaya kesimpulan yang diambil dari sampel tersebut bisa diberlakukan untuk populasi keseluruhan. Syarat untuk menjadi sampel dalam penelitian ini

adalah memiliki memiliki *smartphone* berbasis Android dan memiliki konten game yang ada pada *smartphone*-nya.

Dalam penelitian ini, diambil sampel dari populasi dengan rumus Slovin (Kriyantono, 2008:162) :

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

Keterangan:

n : ukuran sampel

N: ukuran populasi

e : kelonggaran ketidakteelitian karena kesalahan pengambilan sampel yang dapat ditolerir kemudian e dikuadratkan.

Batas kesalahan yang ditolerir ini bagi setiap populasi tidak sama, ada yang 1%, 2%, 3%, 4%, 5% atau 10% (Umar dalam Kriyantono, 2008:162). Atas dasar rumus di atas, maka dari jumlah mahasiswa sebanyak 473 setelah peneliti menyebarkan kuisioner didapat 311 mahasiswa yang menggunakan *smartphone* berbasis Android jumlah sampel yang diambil adalah sebanyak 89 responden.

#### **3.4. Teknik Pengambilan Sampel**

Teknik pengambilan sampel menggunakan *Accidental Sampling*. Menurut Sugiyono (2008), *Accidental Sampling* adalah teknik penentuan sampel berdasarkan kebetulan, yaitu konsumen yang secara kebetulan atau incidental bertemu dengan peneliti dapat digunakan sebagai sampel, bila dipandang orang yang kebetulan ditemui itu cocok sebagai sumber data.

### 3.5. Data dan Jenis Data

Seluruh informasi yang diperoleh dapat dibedakan berdasarkan sumbernya, yaitu:

#### 1. Data Primer

Data Primer adalah data yang diperoleh dari sumber pertama baik dari individu atau perorangan seperti hasil dari wawancara atau hasil pengisian kuisisioner yang biasa dilakukan oleh peneliti Umar (2003).

Dalam penelitian ini data yang dikumpulkan langsung dari objek penelitian dalam hal ini adalah hasil jawaban kuesioner yang disebarkan kepada responden, data-data tersebut selanjutnya akan menjadi data utama yang akan dianalisis

#### 2. Data Sekunder

Data Sekunder adalah data primer yang telah diolah lebih lanjut dan disajikan, baik oleh pihak pengumpul data primer atau oleh pihak perusahaan. Data sekunder ini berupa literature yang menunjang serta menambah informasi yang signifikan bagi penelitian, yang merupakan bahan tertulis berupa buku-buku, jurnal, laporan penelitian, dokumen yang berhubungan dengan pemenuhan kebutuhan informasi. Sugiyono (2008) menyebutkan manfaat dari penggunaan data sekunder adalah:

- a. Mengidentifikasi masalah
- b. Mendefinisikan masalah dengan lebih baik
- c. Mengembangkan pendekatan masalah
- d. Memformulasikan rancangan riset yang sesuai
- e. Menjawab pertanyaan riset dan menguji beberapa hipotesis
- f. Menafsirkan data primer menjadi lebih jelas

### 3.6. Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dimaksudkan untuk memperoleh informasi yang relevan, akurat dan reliable. Metode yang digunakan antara lain:

1. Metode Kuisisioner. Menurut Sugiyono (2008). Kuisisioner merupakan pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab oleh responden. Dalam hal ini yang dimaksud pengisian kuisisioner adalah mahasiswa yang memiliki dan menggunakan perangkat *mobile* Android.
2. Metode Dokumentasi. Menurut Arikunto (1998) metode dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, agenda dan sebagainya.

### 3.7. Uji Instrumen

1. Uji validitas

Validitas artinya bahwa alat ukur harus memiliki akurasi yang baik terutama apabila alat ukur tersebut digunakan sehingga validitas akan meningkatkan bobot kebenaran data yang diinginkan peneliti (Bungin, 2001:70). Uji validitas dalam penelitian ini menggunakan teknik *Product Moment*, yang rumusnya sebagai berikut:

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

Dasar pengambilan keputusan untuk validitas adalah:

Jika  $r$  hasil positif (+), serta  $r$  hasil  $> r$  tabel, maka butir atau variabel tersebut valid. Namun jika  $r$  hasil negatif (-), dan  $r$  hasil  $< r$  tabel, maka butir atau variabel tersebut tidak valid (Santoso, 2000).

## 2. Uji reliabilitas

Reliabilitas adalah ukuran yang menunjukkan sejauh mana suatu alat pengukur dapat dipercaya atau dapat diandalkan. Cara untuk menghitung reliabilitas pengukuran adalah dengan menghitung koefisien reliabilitas Cronbach's Alpha. Uji reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan teknik Cronbach. Teknik Cronbach mencari reliabilitas instrument yang skornya bukan 0 – 1, tetapi merupakan rentangan antara beberapa nilai, misalnya 0 – 10 atau 0 – 100, atau bentuk skala 1 – 3, 1 – 5 atau 1 – 7 dan seterusnya dapat dilakukan dengan menggunakan koefisien alpha ( $\alpha$ ) dari Cronbach. Rumus ini dapat ditulis:

$$\alpha = \frac{k}{k-1} \left( 1 - \frac{\sum t^2}{\sum t^2} \right)$$

dimana:

$\alpha$  = reliabilitas instrumen                       $k$  = banyak butir pertanyaan

$\sum t^2$  = varian total                       $\sum t^2$  = jumlah varian butir

Jumlah varian butir dicari dulu dengan cara mencari nilai varian tiap butir, kemudian jumlahkan, rumus yang digunakan untuk mencari varian butir adalah:

$$s^2 = \frac{\sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{n}}{n}$$

dimana:

n = jumlah responden

X = nilai skor yang dipilih (total nilai dari nomor – nomor butir pertanyaan)

### 3.8. Teknik Analisis Data

Maleong (dalam Kriyantono, 2008) mendefinisikan analisis data sebagai proses mengorganisasikan dan mengurutkan data ke dalam pola, kategori, dan satuan uraian dasar sehingga dapat ditemukan tema dan dapat dirumuskan hipotesis kerja seperti yang disarankan oleh data. Analisis data dalam penelitian kuantitatif berupa penghitungan uji statistik sehingga hasilnya berupa angka-angka (Kriyantono, 2008:165).

#### Skor Rata-Rata

Setiap jawaban responden dari pertanyaan yang diberikan, diberikan bobot. Cara menghitung skor adalah menjumlahkan seluruh hasil kalihkan nilai masing–masing bobotnya dibagi dengan jumlah total frekuensi (Durianto,2003).

Rumus :

$$x = \frac{\sum fi.wi}{\sum fi}$$

Dimana ;

$x$  = rata – rata berbobot

$fi$  = frekuensi

$wi$  = bobot

Setelah itu digunakan rentang skala penilaian untuk menentukan posisi tanggapan responden dengan menggunakan nilai skor setiap variabel. Bobot alternatif jawaban yang terbentuk dari teknik skala peringkat terdiri dari kisaran antara 0 hingga 6 yang menggambarkan posisi yang sangat negatif keposisi yang positif. Selanjutnya dihitung rentang skala dengan rumus, sebagai berikut :

$$R_s = \frac{R(\text{bobot})}{M}$$

Dimana ;

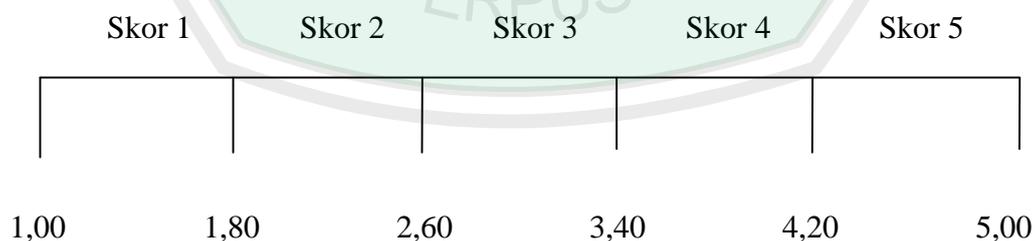
$R(\text{ bobot })$  = bobot terbesar – bobot terkecil

$M$  = banyaknya kategori bobot

Rentang skala *Likert* yang digunakan dalam penelitian ini adalah 1 hingga 5, maka rentang skala penilaian yang didapat adalah:

$$R_s = \frac{5-1}{5} = 0,8$$

Sehingga posisi keputusannya menjadi:



Keterangan :

Skor 1. Sangat Tidak Efektif

Skor 2. Tidak Efektif

Skor 3. Cukup Efektif

Skor 4. Efektif

Skor 5. Sangat Efektif