

BAB IV HASIL PENELITIAN

4.1 Gambaran Objek Penelitian

4.1.1 Profil Perusahaan

Warnet Omega *Gamecenter* adalah usaha jasa dibidang persewaan *rental computer game* disertai jaringan *internet* atau biasa disebut warnet *game online* yang berdiri pada tahun 2010 dan terletak di JL. Bangka No.1 Perumahan Gresik Kota Baru, RT 02 RW 03, kecamatan Manyar, kota Gresik yang beroperasi 7 x 24 jam. Fasilitas yang tersedia yaitu 10 unit dan spesifikasi *computer* yang seragam mampu memainkan *game online* terkini serta *equipment gaming* seperti *mouse* dan *keyboard*. *Processor Intel G4560* dan *Graphic card nVidia GeForce GTX 1050* serta *Ram* sebesar *8GB* yang disematkan, dipastikan dapat memainkan *game – game eSport* (DOTA 2, PUBG, Pointblank, dan lain lain) dengan lancar. Berikut foto Warnet Omega *Gamecenter* pada Gambar 4.1.



Sumber : Data Perusahaan

Gambar 4.1. Foto Warnet Omega *Gamecenter*

Perkembangan industri *game* yang cukup cepat menjadikan Warnet Omega *Gamecenter* harus mempersiapkan rencana pengembangan dengan menyediakan fasilitas dan spesifikasi yang lebih nyaman. Sudut pandang dari pihak perusahaan belum tentu sesuai dengan preferensi konsumen. Maka dari itu analisa dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pilihan atribut yang akan diterapkan pada layanan VIP di Warnet Omega *Gamecenter*.

Pengembangan layanan VIP pada Warnet Omega *Gamecenter* di maksudkan untuk membuat pilihan layanan yang berbeda atau lebih memuaskan konsumen dengan tujuan memenuhi kebutuhan konsumen sesuai dengan perkembangan teknologi dan *industry game*. Dalam penelitian ini perbedaan layanan VIP dan *Regular* Warnet Omega *Gamecenter* terletak pada spesifikasi *computer* itu sendiri berupa *processor*, *graphic card* dan *monitor*, serta tempat duduk untuk menunjang kualitas kenyamanan dalam bermain *game*. Perbedaan yang dirasakan konsumen terkait layanan VIP Warnet Omega *Gamecenter* terletak pada kenyamanan tempat duduk dan kekuatan FPS (*Framerate Per Second*) saat memainkannya dimana FPS (*Framerate Per Second*) tersebut utamanya dihasilkan dari *processor* dan *graphic card* serta *monitor* atau penampil layar yang nyaman dipandang.

4.1.2 Visi Misi

4.1.2.1 Visi

Menjadikan warnet Omega *Gamecenter* menjadi warnet *game* online berskala nasional yang mengandalkan variasi *game* yang berkualitas dan meningkatkan kesetiaan pelanggan.

4.1.2.2 Misi

1. Mengutamakan kualitas dalam hal apapun yang dilakukan (pelayanan).
2. Mengembangkan inovasi-inovasi *game-game* yang up to date dan kekinian.
3. Menumbuhkan ketrampilan dan pengetahuan karyawan guna mencapai performa operasional yang maksimal.
4. Mengembangkan usaha di beberapa tempat yang strategis untuk menjadi yang terbaik di Indonesia.

4.1.3 Lokasi Penelitian

Tempat yang digunakan penelitian ini adalah JL. Bangka No.1 Perumahan Gresik Kota Baru, RT 02 RW 03, kecamatan Manyar, kota Gresik yang mana warnet Omega *Gamecenter* sudah berjalan.

4.2 Deskripsi Data Penelitian

Metode penentuan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah Pengambilan sampel menggunakan rumus dari Slovin. Dari hasil perhitungan rumus Slovin di atas, diketahui bahwa jumlah sampel dalam penelitian ini adalah sebanyak 100,374531 responden. Agar lebih mudah membaca hasil presentase, jumlah sampel yang awalnya 100,374531 di bulatkan menjadi 100 responden.

Teknik yang digunakan yaitu *Non-Probability Sampling* dengan metode *convenience sampling*. Menurut Suharyadi dan Purwanto (2009) *Non-Probability Sampling* adalah teknik penarikan sampel dimana tidak setiap anggota populasi memiliki probabilitas yang sama. Hal ini terjadi karena sampel diambil dengan pertimbangan khusus atau susunan sampling yang sistematis. Metode *Convenience Sampling* umumnya digunakan pada situasi yang tidak memungkinkan menggunakan metode penarikan sampel dengan cara lain. Misalnya ketika data

sangat sulit diperoleh dengan menggunakan cara-cara random atau *non-random* oleh karena keterbatasan data. Menurut Anandya dan Suprihhadi (2005) *Convenience Sampling* merupakan teknik pengambilan sampel yang mengambil elemen-elemen termudah saja. Pemilihan elemen ini, sepenuhnya bergantung pada penilaian peneliti atau pewawancara sehingga peneliti bebas menentukan elemen yang paling mudah. Seseorang diambil sebagai sampel karena kebetulan orang tadi ada di situ atau kebetulan dia mengenal orang tersebut. Beberapa penulis menggunakan istilah *accidental sampling* – tidak disengaja – atau juga *captive sample (man-on-the-street)* Jenis sampel ini sangat baik jika dimanfaatkan untuk penelitian penjajagan, yang kemudian diikuti oleh penelitian lanjutan yang sampelnya diambil secara acak (random). Penelitian ini mengambil sampel dalam waktu 1 (satu) hari dan responden diambil dari pengunjung warnet Omega *Gamecenter*. Dari perolehan 100 hasil data melalui penyebaran kuesioner, selanjutnya akan diolah dengan memanfaatkan alat analisis berupa SPSS

4.2.1 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Melalui penyebaran kuesioner yang telah dilakukan peneliti pada member warnet omega *gamecenter* dengan sampel sebanyak 100 anggota responden dari populasi yang ada diperoleh hasil karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin sebagai berikut :

Tabel 4.1 Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Laki-laki	91	91.0	91.0	91.0
	Perempuan	9	9.0	9.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

Sumber : Output SPSS 2022

Berdasarkan tabel 4.1 menunjukkan bahwa sebagian besar member warnet omega *gamecenter* yang dijadikan responden oleh peneliti adalah laki-laki yaitu sebanyak 91 orang atau 91 %. Responden yang berjenis kelamin perempuan sebanyak 9 orang atau 9%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa member warnet omega *gamecenter* sebagian besar berjenis kelamin laki-laki. Hal tersebut dikarenakan laki -laki gemar dalam bermain *game*.

Hal ini sejalan dengan Penelitian yang dilakukan oleh Fathra dan Siti (2018), mayoritas jenis kelamin yang bermain *game online* yaitu laki-laki. Dimana laki-laki memilih *game online* karena memiliki variasi tingkat kesulitan, terdapat unsur kekerasan di dalam permainan dan dapat dimainkan bersama temannya yang berbeda, sedangkan perempuan lebih memilih permainan dengan karakteristik yang mudah dimainkan

4.2.2 Karakteristik Responden Berdasarkan Umur

Peneliti menyajikan karakteristik responden berdasarkan usia yang berjumlah 100 responden berikut ini hasil karakteristik responden berdasarkan usia dapat dilihat dari tabel 4.2 :

Tabel 4.2 Karakteristik Responden Berdasarkan Umur

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	12 – 18	68	68.0	68.0
	19 – 25	20	20.0	88.0
	26 – 32	10	10.0	98.0
	33 – 44	2	2.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0

Sumber : Output SPSS 2022

Berdasarkan tabel 4.2 menunjukkan jumlah dan presentase usia responden, dalam penelitian ini yaitu didominasi usia 12-18 tahun dengan jumlah responden

sebanyak 68 dan presentase mencapai 68%. Hal ini menunjukkan bahwa member warnet omega *gamecenter* mayoritas berusia 12-18 tahun.

Hal ini sejalan dengan Penelitian yang dilakukan oleh Kuss dan Griffiths (2012), kelompok usia remaja pada umumnya lebih tertarik bermain *game online* dan ketika rasa tertarik tersebut berkembang, remaja akan menghabiskan waktu yang banyak untuk bermain, hal ini menjadikan seseorang menjadi rentan untuk bermain *game online*.

4.2.3 Karakteristik Responden Berdasarkan Pekerjaan

Melalui penyebaran kuesioner yang telah dilakukan peneliti pada member warnet omega *gamecenter* dengan sampel sebanyak 100 anggota responden dari populasi yang ada diperoleh hasil karakteristik responden berdasarkan pekerjaan sebagai berikut :

Tabel 4.3 Karakteristik Responden Berdasarkan Pekerjaan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Pelajar/Mahasiswa	78	78.0	78.0	78.0
	Wiraswasta	4	4.0	4.0	82.0
	PNS	6	6.0	6.0	88.0
	Pegawai Swasta	8	8.0	8.0	96.0
	Tidak Bekerja	4	4.0	4.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

Sumber : Output SPSS 2022

Berdasarkan tabel 4.3 menunjukkan jumlah dan presentase pekerjaan responden, dalam penelitian ini yaitu didominasi oleh pelajar atau mahasiswa dengan jumlah responden sebanyak 78 dan presentase mencapai 78%. Hal ini menunjukkan bahwa member warnet omega *gamecenter* mayoritas pelajar/mahasiswa.

Beberapa alasan mengapa para pelajar/mahasiswa menyukai *game online*. Diantaranya adalah *game online* yang dianggap menyenangkan dan menghibur. Bagi kalangan para pelajar/mahasiswa *game online* menjadi salah satu aktivitas rutin yang dilakukan usai sekolah. Selain itu karena para pelajar/mahasiswa yang masih memiliki banyak waktu luang, memungkinkan untuk bisa bermain *game online* lebih lama. Mereka menyukai *game online* secara tidak langsung karena tidak memiliki aktivitas yang bisa dilakukan. Kesepian, merasa bosan karena tidak ada teman maupun keluarga yang bisa diajak berinteraksi membuat pelajar/mahasiswa tertarik bermain *game online*.

Game online dianggap sebagai teman untuk mengisi waktu. Tuntutan aktivitas akademik juga menjadikan *game online* sebagai tempat pelarian bagi *gamer* pelajar/mahasiswa. Aktivitas sekolah, ekstrakurikuler dan bimbingan belajar menjadi beban bagi mereka karena waktu bermain mereka secara otomatis juga berkurang akibat banyaknya aktivitas akademik.

4.2.4 Karakteristik Responden Berdasarkan Pendidikan Terakhir

Melalui penyebaran kuesioner yang telah dilakukan peneliti pada member *game omega game center* dengan sampel sebanyak 100 anggota responden diperoleh hasil karakteristik responden berdasarkan Pendidikan terakhir sebagai berikut :

Tabel 4.4 Karakteristik Responden Berdasarkan Pendidikan Terakhir

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	SD	10	10.0	10.0	10.0
	SMP	28	28.0	28.0	38.0
	SMA/SMK	54	54.0	54.0	92.0
	Akademi/Perguruan Tinggi	8	8.0	8.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

Sumber : Output SPSS 2022

Berdasarkan tabel 4.4 menunjukkan jumlah dan presentase Pendidikan terakhir responden, dalam penelitian ini yaitu didominasi oleh SMA/SMK dengan jumlah responden sebanyak 54 dan presentase mencapai 54%. Hal ini menunjukkan bahwa member warnet omega *gamecenter* mayoritas SMA/SMK.

4.2.5 Karakteristik Responden Berdasarkan Pemicu Bermain Game

Melalui penyebaran kuesioner yang telah dilakukan peneliti pada member warnet omega *gamecenter* dengan sampel sebanyak 100 anggota responden diperoleh hasil karakteristik responden berdasarkan pemicu bermain *game* sebagai berikut :

Tabel 4.5 Karakteristik Responden Berdasarkan Pemicu Bermain Game

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Hanya Untuk Senang-senang	14	14.0	14.0	14.0
	Mengisi Waktu Luang	30	30.0	30.0	44.0
	Hobi Main Game	48	48.0	48.0	92.0
	Ingin Menjadi Pro Player	8	8.0	8.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

Sumber : Output SPSS 2022

Berdasarkan tabel 4.5 menunjukkan jumlah dan presentase pemicu bermain *game* responden, dalam penelitian ini yaitu didominasi oleh hobi bermain *game* dengan jumlah responden sebanyak 48 dan presentase mencapai 48%. Hal ini menunjukkan bahwa member warnet omega *gamecenter* mayoritas hobi bermain *game*.

Hal ini sejalan dengan Penelitian yang dilakukan oleh Masta dan Herian (2019), berbagai motif yang melatarbelakangi remaja untuk terus bermain *game online* adalah karena hobi, mencari hiburan, pelampiasan emosi, mencari teman, dan ada juga remaja yang sudah menganggap *game online* menjadi bagian dari dirinya sendiri.

4.2.6 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Game

Melalui penyebaran kuesioner yang telah dilakukan peneliti pada member warnet omega *gamecenter* dengan sampel sebanyak 100 anggota responden diperoleh hasil karakteristik responden berdasarkan jenis *game* sebagai berikut :

Tabel 4.6 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Game

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	FPS (First Person Shooter)	52	52.0	52.0	52.0
	RPG (Role playing <i>game</i>)	30	30.0	30.0	82.0
	Adventure	10	10.0	10.0	92.0
	Simulation	4	4.0	4.0	96.0
	RTS (Real time strategi)	4	4.0	4.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

Sumber : Output SPSS 2022

Berdasarkan tabel 4.6 menunjukkan jumlah dan presentase jenis *game* responden, dalam penelitian ini yaitu didominasi oleh FPS dengan jumlah responden sebanyak 52 dan presentase mencapai 52%. Hal ini menunjukkan bahwa member warnet omega *gamecenter* mayoritas FPS (*First Person Shooter*).

4.2.7 Karakteristik Responden Berdasarkan Frekuensi Bermain Game

Melalui penyebaran kuesioner yang telah dilakukan peneliti pada member warnet omega *gamecenter* dengan sampel sebanyak 100 anggota responden diperoleh hasil karakteristik responden berdasarkan frekuensi bermain *game* sebagai berikut :

Tabel 4.7 Karakteristik Responden Berdasarkan Frekuensi Bermain Game

		Frequency	Percent	Valid Percent	CumulativePercent
Valid	Setiap Hari	54	54.0	54.0	54.0
	Seminggu 2x	32	32.0	32.0	86.0
	Seminggu Sekali	12	12.0	12.0	98.0
	Sebulan Sekali	2	2.0	2.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

Sumber : Output SPSS 2022

Berdasarkan tabel 4.7 menunjukkan jumlah dan presentase frekuensi bermain *game* responden, dalam penelitian ini yaitu didominasi oleh setiap hari dengan jumlah responden sebanyak 54 dan presentase mencapai 54%. Hal ini menunjukkan bahwa member warnet omega *gamecenter* mayoritas setiap hari senang bermain *game* karena hobi.

Hal ini sejalan dengan Penelitian yang dilakukan oleh Ganda dan Yohanes (2018), individu secara otomatis akan melakukan apa yang disenangi pada kesempatan yang ada. Hal yang disenangi dalam hal ini adalah *game online*. Hampir setiap hari subjek bermain *game online* dengan waktu minimal 8 jam untuk bermain.

4.2.8 Kharakteristik Responden Berdasarkan Anggaran Bermain Game

Melalui penyebaran kuesioner yang telah dilakukan peneliti pada member *game* omega *game* center dengan sampel sebanyak 100 anggota responden diperoleh hasil karakteristik responden berdasarkan anggaran bermain *game* sebagai berikut :

Tabel 4.8 Kharakteristik Responden Berdasarkan Anggaran Bermain Game

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	IDR. 10.000 – 20.000	36	36.0	36.0	36.0
	IDR. 20.000 – 30.000	34	34.0	34.0	70.0
	IDR. 30.000 – 50.000	20	20.0	20.0	90.0
	Lebih dari IDR. 50.000	10	10.0	10.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

Sumber : Output SPSS 2022

Berdasarkan tabel 4.8 menunjukkan jumlah dan presentase anggaran bermain *game* responden, dalam penelitian ini yaitu didominasi oleh setiap hari dengan jumlah responden sebanyak 36 dan presentase mencapai 36%. Hal ini menunjukkan bahwa member warnet omega *gamecenter* mayoritas 10.000 – 20.000

4.3 Hasil Pengujian Instrumen

4.3.1 Uji Validitas

Berikut hasil uji validitas dari masing-masing variabel :

		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	Y
P1	Pearson Correlation	1	.103	.177	.441**	.305**	-.057	.892**	.907**	.843**
	Sig. (2-tailed)		.307	.078	.000	.002	.571	.000	.000	.000
	N	100	100	100	100	100	100	100	100	100
P2	Pearson Correlation	.103	1	.130	-.027	.569**	.092	.039	.140	.430**
	Sig. (2-tailed)	.307		.197	.787	.000	.364	.702	.165	.000
	N	100	100	100	100	100	100	100	100	100
P3	Pearson Correlation	.177	.130	1	-.095	.014	.736**	.049	.187	.474**
	Sig. (2-tailed)	.078	.197		.346	.887	.000	.629	.063	.000
	N	100	100	100	100	100	100	100	100	100
P4	Pearson Correlation	.441**	-.027	-.095	1	.120	-.276**	.336**	.456**	.433**
	Sig. (2-tailed)	.000	.787	.346		.235	.005	.001	.000	.000
	N	100	100	100	100	100	100	100	100	100
P5	Pearson Correlation	.305**	.569**	.014	.120	1	-.113	.235*	.330**	.524**
	Sig. (2-tailed)	.002	.000	.887	.235		.265	.019	.001	.000
	N	100	100	100	100	100	100	100	100	100
P6	Pearson Correlation	-.057	.092	.736**	-.276**	-.113	1	-.062	-.040	.264**
	Sig. (2-tailed)	.571	.364	.000	.005	.265		.538	.696	.008
	N	100	100	100	100	100	100	100	100	100
P7	Pearson Correlation	.892**	.039	.049	.336**	.235*	-.062	1	.811**	.743**
	Sig. (2-tailed)	.000	.702	.629	.001	.019	.538		.000	.000
	N	100	100	100	100	100	100	100	100	100
P8	Pearson Correlation	.907**	.140	.187	.456**	.330**	-.040	.811**	1	.847**
	Sig. (2-tailed)	.000	.165	.063	.000	.001	.696	.000		.000
	N	100	100	100	100	100	100	100	100	100
Y	Pearson Correlation	.843**	.430**	.474**	.433**	.524**	.264**	.743**	.847**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.008	.000	.000	
	N	100	100	100	100	100	100	100	100	100

** Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Gambar 4.2 Hasil Uji Validitas

Sumber : Output SPSS 2022

4.9 Hasil Uji Validitas

Pernyataan	R Hitung	R Tabel	Keterangan
P1	0.843	0,1966	Valid
P2	0.430	0,1966	Valid
P3	0.474	0,1966	Valid
P4	0.433	0,1966	Valid
P5	0.524	0,1966	Valid
P6	0.264	0,1966	Valid

P7	0,743	0,1966	Valid
P8	0,847	0,1966	Valid

Sumber : Data diolah 2022

Berdasarkan tabel 4.9 menunjukkan bahwa seluruh butir pernyataan dalam kuesioner terbukti valid. Hal ini ditunjukkan oleh semua butir pernyataan menunjukkan rhitung > rtabel 0.1966 dengan demikian ke-8 butir tersebut dapat digunakan sebagai instrumen penelitian.

4.3.2 Uji Reliabilitas

Berikut hasil uji reliabilitas dari masing-masing variabel :

Tabel 4.10 Hasil Uji Reliabilitas

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
P1	30.5800	55.862	.759	.607
P2	30.7200	70.648	.236	.721
P3	30.0800	68.398	.269	.717
P4	30.0300	70.595	.242	.720
P5	30.9500	67.927	.356	.697
P6	29.9700	76.494	.073	.747
P7	30.3200	57.594	.603	.640
P8	30.4600	53.847	.755	.601

Sumber : Data diolah 2022

Berdasarkan tabel 4.10 hasil uji reliabilitas dapat dijelaskan bahwa nilai Cronbach Alpha > 0,60 maka dapat disimpulkan bahwa pernyataan dalam kuesioner reliabel dan dapat diterima.

4.4. Analisis Konjoin

4.4.1 Menentukan Obyek Analisis Konjoin

Tujuan penggunaan analisis konjoin terutama dalam riset pemasaran adalah untuk mengetahui bagaimana sebenarnya persepsi konsumen terhadap suatu produk atau

jasa yang diminati oleh konsumen atau untuk mengetahui desain produk seperti apa yang diinginkan oleh pasar sekarang ini. Diminati disini dapat diartikan konsumen memiliki preferensi tertentu terhadap suatu produk. Karena setiap konsumen memiliki preferensi yang berbeda-beda terhadap suatu produk, maka melalui penelitian ini peneliti ingin mengetahui apa yang menjadi preferensi para konsumen Terhadap Layanan VIP Di Warnet Omega *Gamecenter*. Sehingga dari atribut yang di bentuk nanti, terbentuk suatu desain yang mencerminkan preferensi konsumen terhadap Layanan VIP Di Warnet Omega *Gamecenter*.

A. Pemilihan Atribut

Pada umumnya cara yang sering ditempuh untuk mendapatkan atribut mana yang berperan penting dilakukan melalui diskusi dengan pakar, dapat juga melalui eksplorasi data sekunder atau melakukan penelitian pendahuluan. *Processor Intel Core i5 8400* dikategorikan level 1 dikarenakan *Performa* lebih tinggi dari *AMD Ryzen 5 2600 (up to 6%)* sedangkan *AMD Ryzen 5 2600* hanya berkemampuan *multitasking* lebih unggul dari *Intel Core i5 8400 (up to 16%)*. *Graphic Card NVidia GTX 1070 8GB* di kategorikan level 1 di karenakan *Performa* lebih tinggi dari *AMD Radeon RX 590 8GB (up to 20%)* sedangkan *Graphic Card AMD Radeon RX 590 8GB* hanya detail gambar 10% lebih tinggi daripada *NVidia GTX 1070 8GB*. *Monitor 27 Inch 144Hz* dikategorikan level 1 dikarenakan kecepatan *refresh rate 144Hz* mampu meminimalisir efek *screen ghosting* sedangkan *Monitor 27 Inch Curved 60Hz* hanya layar melengkung. Kursi *gaming medium class* dikategorikan level 1 dikarenakan pergerakan kursi *gaming* yang bagus haruslah luwes ke semua arah sehingga roda penyokongnya dibuat dapat berotasi 360 derajat menyamakan pengguna untuk bermain *game* sedangkan kursi *Sofa single seater* hanya bisa

digunakan untuk tidur jika mendadak merasa lelah bermain *game*. Berikut ini Atribut dan tingkat faktornya:

Tabel 4.11. Atribut dan Level Atribut layanan VIP

Atribut	Level	Taraf
Processor (X1)	Intel Core i5 8400	1
	AMD Ryzen 5 2600	2
Graphic Card (X2)	NVidia GTX 1070 8GB	1
	AMD Radeon RX 590 8GB	2
Monitor (X3)	27 Inch 144 Hz	1
	27 Inch Curved 60 Hz	2
Kursi (X4)	Kursi <i>gaming medium class</i>	1
	Sofa <i>single seater</i>	2

Sumber : Data diolah 2022

4.4.2 Mendesain Analisis Konjoin

Dari atribut-atribut yang diperoleh melalui diskusi dengan para pelanggan Warnet Omega *Gamecenter*, maka untuk kasus ini, model konjoin yang dipakai adalah model *choice based conjoint* karena jumlah faktor yang dipakai di bawah 6 faktor dengan tingkat analisis secara agregat atau bersama-sama. Model yang dipakai adalah *additive* dan interaksi. Sedangkan metode presentasi yang dipakai adalah metode *full profile*. Berdasarkan jumlah level dari setiap atribut pada penelitian ini, di dapatkan jumlah stimuli sebanyak $2 \times 2 \times 2 \times 2 = 16$ stimuli. Adapun stimuli-stimuli yang terbentuk dari atribut-atribut yang diperoleh adalah sebagai berikut:

4.12 Kombinasi antar level atribut (stimuli)

No	Processor	Graphic Card	Monitor	Kursi
1	Intel Core i5 8400	NVidia GTX 1070 8GB	27 Inch 144 Hz	Kursi <i>gaming medium class</i>

2	<i>Intel Core i5 8400</i>	<i>NVidia GTX 1070 8GB</i>	<i>27 Inch 144 Hz</i>	<i>Sofa single seat</i>
3	<i>Intel Core i5 8400</i>	<i>NVidia GTX 1070 8GB</i>	<i>27 Inch 60 Hz curved</i>	<i>Kursi gaming medium class</i>
4	<i>Intel Core i5 8400</i>	<i>NVidia GTX 1070 8GB</i>	<i>27 Inch 60 Hz curved</i>	<i>Sofa single seat</i>
5	<i>Intel Core i5 8400</i>	<i>AMD Radeon RX 590 8GB</i>	<i>27 Inch 144 Hz</i>	<i>Kursi gaming medium class</i>
6	<i>Intel Core i5 8400</i>	<i>AMD Radeon RX 590 8GB</i>	<i>27 Inch 144 Hz</i>	<i>Sofa single seat</i>
7	<i>Intel Core i5 8400</i>	<i>AMD Radeon RX 590 8GB</i>	<i>27 Inch 60 Hz curved</i>	<i>Kursi gaming medium class</i>
8	<i>Intel Core i5 8400</i>	<i>AMD Radeon RX 590 8GB</i>	<i>27 Inch 60 Hz curved</i>	<i>Sofa single seat</i>
9	<i>AMD Ryzen 5 2600</i>	<i>NVidia GTX 1070 8GB</i>	<i>27 Inch 144 Hz</i>	<i>Kursi gaming medium class</i>
10	<i>AMD Ryzen 5 2600</i>	<i>NVidia GTX 1070 8GB</i>	<i>27 Inch 144 Hz</i>	<i>Sofa single seat</i>
11	<i>AMD Ryzen 5 2600</i>	<i>NVidia GTX 1070 8GB</i>	<i>27 Inch 60 Hz curved</i>	<i>Kursi gaming medium class</i>
12	<i>AMD Ryzen 5 2600</i>	<i>NVidia GTX 1070 8GB</i>	<i>27 Inch 60 Hz curved</i>	<i>Sofa single seat</i>
13	<i>AMD Ryzen 5 2600</i>	<i>AMD Radeon RX 590 8GB</i>	<i>27 Inch 144 Hz</i>	<i>Kursi gaming medium class</i>
14	<i>AMD Ryzen 5 2600</i>	<i>AMD Radeon RX 590 8GB</i>	<i>27 Inch 144 Hz</i>	<i>Sofa single seat</i>
15	<i>AMD Ryzen 5 2600</i>	<i>AMD Radeon RX 590 8GB</i>	<i>27 Inch 60 Hz curved</i>	<i>Kursi gaming medium class</i>
16	<i>AMD Ryzen 5 2600</i>	<i>AMD Radeon RX 590 8GB</i>	<i>27 Inch 60 Hz curved</i>	<i>Sofa single seat</i>

Sumber : Data diolah 2022

Setelah semua kombinasi antar level atribut (stimuli) terbentuk, dari setiap kombinasi yang dihasilkan perlu diperiksa kelayakan kombinasi level atribut yang muneul. Diperiksa disini maksudnya adalah apakah semua kombinasi antar level atribut sudah layak atau tidak. Kalau kombinasi itu tetap dimasukan, ada kesan bahwa peneliti melakukan pemaksaan agar responden tetap memberi ranking preferensi, meskipun kombinasi itu tidak mungkin atau tidak layak. Setelah

kombinasi-kombinasi ekstrem tersebut dikeluarkan, diperoleh kombinasi-kombinasi penelitian yang jumlahnya lebih sedikit.

	Processor	Graphic_Card	Monitor	Kursi	STATUS_	CARD_	var
1	AMD Ryzen 5 2600	NVidia GTX 1070 8GB	27 Inch Curved 60 Hz	Sofa Single Seater	Design	1	
2	Intel Core i5 8400	AMD Radeon RX 590 8GB	27 Inch Curved 60 Hz	Kursi Gaming Medium Class	Design	2	
3	AMD Ryzen 5 2600	NVidia GTX 1070 8GB	27 Inch Curved 60 Hz	Kursi Gaming Medium Class	Design	3	
4	AMD Ryzen 5 2600	AMD Radeon RX 590 8GB	27 Inch 144 Hz	Kursi Gaming Medium Class	Design	4	
5	Intel Core i5 8400	AMD Radeon RX 590 8GB	27 Inch Curved 60 Hz	Sofa Single Seater	Design	5	
6	Intel Core i5 8400	NVidia GTX 1070 8GB	27 Inch 144 Hz	Kursi Gaming Medium Class	Design	6	
7	AMD Ryzen 5 2600	AMD Radeon RX 590 8GB	27 Inch 144 Hz	Sofa Single Seater	Design	7	
8	Intel Core i5 8400	NVidia GTX 1070 8GB	27 Inch 144 Hz	Sofa Single Seater	Design	8	
9							

Your temporary usage period for IBM SPSS Statistics will expire in 4746 days.

NEW FILE.

DATASET NAME DataSet1 WINDOW=FRONT.

*Generate Orthogonal Design.

ORTHOPLAN

```
/FACTORS=Processor (1 'Intel Core i5 8400' 2 'AMD Ryzen 5 2600') Graphic_Card (1 'NVidia GTX '+
'1070 8GB' 2 'AMD Radeon RX 590 8GB') Monitor (1 '27 Inch 144 Hz' 2 '27 Inch Curved 60 Hz') Kursi
(1 'Kursi Gaming Medium Class' 2 'Sofa Single Seater')
/OUTFILE='C:\Users\TOSHIBA\Downloads\analisis konjoin test 3\stimuluscoba3.sav'.
```

Orthogonal Plan

[DataSet1]

Warnings

A plan is successfully generated with 8 cards.

Gambar 4.3 Hasil *Orthogonal Design*

Sumber : Output SPSS 2022

Tabel 4.13. Kombinasi antar level setelah ada pengurangan kombinasi

CARD	Processor	Graphic Card	Monitor	Kursi
1	AMD Ryzen 5 2600	NVidia GTX 1070 8GB	27 Inch Curved 60 Hz	Sofa single seater
2	Intel Core i5 8400	AMD Radeon RX 590 8GB	27 Inch Curved 60 Hz	Kursi gaming medium class

3	AMD Ryzen 5 2600	NVidia GTX 1070 8GB	27 Inch Curved 60 Hz	Kursi <i>gaming medium class</i>
4	AMD Ryzen 5 2600	AMD Radeon RX 590 8GB	27 Inch 144 Hz	Kursi <i>gaming medium class</i>
5	Intel Core i5 8400	AMD Radeon RX 590 8GB	27 Inch Curved 60 Hz	Sofa <i>single seater</i>
6	Intel Core i5 8400	NVidia GTX 1070 8GB	27 Inch 144 Hz	Kursi <i>gaming medium class</i>
7	AMD Ryzen 5 2600	AMD Radeon RX 590 8GB	27 Inch 144 Hz	Sofa <i>single seater</i>
8	Intel Core i5 8400	NVidia GTX 1070 8GB	27 Inch 144 Hz	Sofa <i>single seater</i>

Sumber : Data diolah 2022

Setelah stimuli terbentuk, langkah selanjutnya adalah stimuli-stimuli tersebut diberikan kepada responden (dalam bentuk kuesioner) untuk dievaluasi dan diberi peringkat oleh responden dari yang paling disukai sampai paling yang tidak disukai. Untuk stimuli yang paling tidak disukai diberi nilai mulai dari 1 dan seterusnya hingga ranking terakhir bagi stimuli yang paling disukai. Dalam penelitian ini 1 sampai 8. Setelah ranking diisi oleh responden, maka ranking tersebut dibalik untuk mendapatkan skor, artinya untuk stimuli yang paling disukai diberi nilai tertinggi setara dengan jumlah stimulinya, sedangkan stimuli yang paling tidak disukai diberi nilai 1. Dari 100 responden. Namun disini perlu diperhatikan dalam pembuatan kombinasi stimulinya, atribut sudah memenuhi asumsi orthogonal.

4.4.3 Asumsi Analisis Konjoin

Pada analisis konjoin memiliki paling sedikit menggunakan asumsi tentang estimasi model. Berbeda dengan analisis multivariat lainnya, proses konjoin tidak membutuhkan uji asumsi seperti normalitas, heteroskedastisitas dan lainnya (Hair dkk, 2006). Tapi karena dalam penelitian ini menggunakan analisis regresi dengan variabel dummy maka semua asumsi yang melekat pada analisis regresi digunakan

yaitu : asumsi normalitas, multikolinieritas, homogenitas dan autokorelasi. Untuk semua asumsi (uji klasik) akan dibahas pada tahap ke 4.

4.4.4 Mengestimasi Model Konjoin

Dalam analisis konjoin, analisis data yang digunakan adalah dengan menggunakan analisis regresi, maka diperlukan variabel independen dan variabel dependen. Variabel independennya adalah atribut-atribut yang melekat pada produk atau jasa tersebut. Variabel independen dalam konjoin berbentuk kategori, karena atributnya masih berupa kata-kata maka perlu di kodekan menjadi variabel *dummy*. Sedangkan variabel dependennya adalah penilaian atau preferensi responden, dalam hal ini adalah ranking yang diberikan oleh responden. Karena di dalam penelitian ini memakai *forced rating scale*, maka data yang tadi berupa ranking di ubah menjadi skor, dimana skor ini merupakan variabel dependen dalam penelitian ini.

A. Pengkodean Dengan Variabel Dummy

Variabel-variabel *dummy* yang mewakili setiap atribut akan dijelaskan dalam tabel berikut ini:

Tabel 4.14 Variabel dummy

<i>Processor</i>	X1
<i>Intel Core i5 8400</i>	1
<i>AMD Ryzen 5 2600</i>	0
<i>Graphic Card</i>	X2
<i>NVidia GTX 1070 8GB</i>	1
<i>AMD Radeon RX 590 8GB</i>	0
<i>Monitor</i>	X3
<i>27 Inch 144 Hz</i>	1
<i>27 Inch Curved 60 Hz</i>	0
<i>Kursi</i>	X4
<i>Kursi gaming medium class</i>	1
<i>Sofa single seater</i>	0

Sumber : Data diolah 2022

Dimana

X1 =variabel dummy mewakili *Processor*

X2 =variabel dummy mewakili *Graphic Card*

X3 = variabel dummy mewakili *Monitor*

X4 =variabel dummy mewakili *Kursi*

Untuk preferensi konsumen di Layanan VIP Di Warnet Omega *Gamecenter* secara keseluruhan, data preferensi konsumen yang berjumlah 100 orang, skonya dijadikan satu berdasarkan penilaian stimuli atau kombinasi antar level atribut. Dengan menggunakan variabel-variabel *dummy* di atas, data ditulis ulang dalam format yang siap di analisis dengan regresi:

Tabel 4.15 Variabel dummy dan skor keseluruhan untuk stimuli

STIMULI	<i>Processor</i>	<i>Graphic Card</i>	<i>Monitor</i>	Kursi	SKOR
P1	0	1	0	0	415
P2	1	0	0	1	401
P3	0	1	0	1	465
P4	0	0	1	1	470
P5	1	0	0	0	378
P6	1	1	1	1	476
P7	0	0	1	0	441
P8	1	1	1	0	427

Sumber : Data diolah 2022

B. Uji Asumsi Klasik

Sebelum ke pengujian model, semua asumsi-asumsi regresi harus diperiksa terlebih dahulu, apakah sudah memenuhi atau tidak.

1. Uji Normalitas

Normalitas untuk mengetahui apakah data yang digunakan berdistribusi normal atau tidak. Salah satu uji normalitas yaitu dengan menggunakan uji *Kolmogorov Smirnov*. Hasil uji normalitas menggunakan SPSS 22 adalah sebagai berikut:

Tabel 4.16 Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		8
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	6.38497119
Most Extreme Differences	Absolute	.253
	Positive	.253
	Negative	-.253
Test Statistic		.253
Asymp. Sig. (2-tailed)		.139 ^c

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

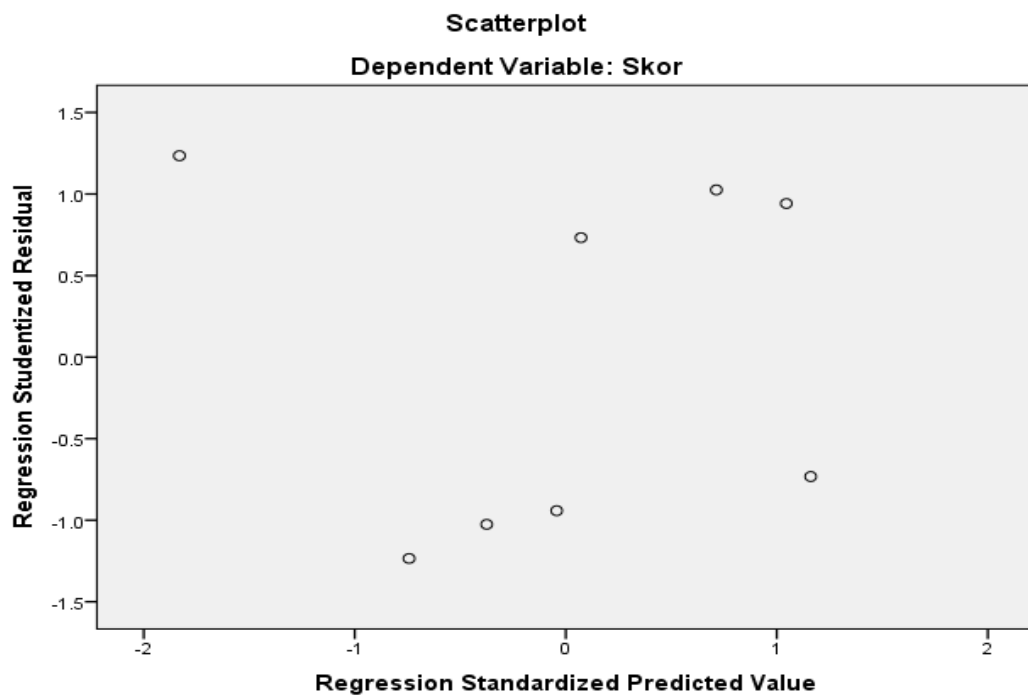
c. Lilliefors Significance Correction.

Sumber : Output SPSS 2022

Berdasarkan output 4.16 diketahui besarnya nilai *Asymp. Sig (2-tailed)* adalah 0,139 lebih besar dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa nilai signifikan $> \alpha$ ($0,139 > 0,05$) sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima yang berarti data residual berdistribusi normal.

2. Uji Heteroskedastisitas

Berikut ini hasil dari pengujian uji heteroskedastisitas:



Gambar 4.4 Hasil Uji Heteroskedastisitas

Sumber : Output SPSS 2022

Dari grafik pola diatas, terlihat bahwa titik-titik menyebar secara acak, tidak membentuk suatu pola tertentu yang jelas, serta tersebar baik di atas maupun di bawah angka 0 pada sumbu Y. Hal ini berarti tidak terjadi Heteroskedastisitas pada model regresi.

3. Uji Multikolinieritas

Uji multikolinieritas dapat diketahui dari nilai VIF untuk masing-masing prediktor. Persyaratan untuk dikatakan terbebas dari multikolinieritas adalah apabila nilai VIF tidak melebihi nilai 10. Nilai VIF hitung berkisar antara pada nilai 1 dan 2 atau lebih rendah dari 10 sehingga disimpulkan tidak terjadi multikolinieritas.

Tabel 4.17 Hasil Uji Multikolinieritas

Model		Collinearity Statistics	
		Tolerance	VIF
1	Processor	1.000	1.000
	Graphic_Card	1.000	1.000
	Monitor	1.000	1.000
	Kursi	1.000	1.000

a. Dependent Variable: Y

Sumber : Data diolah 2022

Berdasarkan tabel 4.17 terlihat bahwa VIF seluruh variabel bebas lebih kecil dari 10 serta memiliki nilai toleransi lebih besar dari 0,10, artinya seluruh variabel bebas pada penelitian ini tidak memiliki masalah multikolinieritas.

C. Pengujian Model

1. Pengujian Anova

Dari data diatas, dengan menggunakan SPSS 22.00, didapatkan output sebagai berikut:

Tabel 4.18 Hasil Uji Anova

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	8419.500	4	2104.875	22.127	.015 ^b
	Residual	285.375	3	95.125		
	Total	8704.875	7			

a. Dependent Variable: Skor

b. Predictors: (Constant), Kursi, Monitor, Graphic_Card, Processor

Sumber : Data diolah 2022

Berdasarkan tabel 4.18 dapat disimpulkan Jadi, H0 ditolak atau model sesuai, yaitu bahwa model regresi yang diestimasi adalah sesuai, karena model sesuai maka kita lanjutkan pengujian ke uji koefisien (parsial).

2. Analisis Linier Berganda dan Pengujian t Parsial

Tabel 4.19 Hasil Linier Berganda dan Uji t Parsial

		Coefficients ^a				
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	397.875	7.711		51.601	.000
	Processor	-27.250	6.897	-.413	-3.951	.029
	Graphic_Card	23.250	6.897	.352	3.371	.043
	Monitor	38.750	6.897	.587	5.619	.011
	Kursi	37.750	6.897	.572	5.474	.012

a. Dependent Variable: Skor

Sumber : Data diolah 2022

Berdasarkan data koefisien diatas, maka model regresi linier berganda untuk analisis konjoin adalah

$$u = 397.875 - 27,250x_1 + 23,250x_2 + 38,750x_3 + 37.750x_4$$

1. Nilai $\alpha = 397.875$

Artinya apabila *processor*, *graphic card*, *monitor* dan kursi bernilai 0, maka nilai preferensi konsumen terhadap layanan vip di warnet omega *gamecenter* sebesar 397.875.

2. Nilai $\beta_1 = \text{processor (X1)}$ sebesar -27.250

Artinya terjadi hubungan negatif antara *processik* dengan preferensi konsumen terhadap layanan vip di warnet omega *gamecenter*. Semakin rendah *processor* yang diberikan maka semakin tinggi preferensi konsumen terhadap layanan vip di warnet omega *gamecenter*. Signifikansi $t < \text{nilai signifikansi } 0,05 \text{ atau } 0,029 < 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang artinya *processor* berpengaruh signifikan terhadap layanan vip di warnet omega *gamecenter*.

3. Nilai β_2 = *graphic card* (X2) sebesar 23.250

Artinya terjadi hubungan positif antara *graphic card* dengan preferensi konsumen terhadap layanan vip di warnet omega *gamecenter* (Y), semakin tinggi *graphic card* yang diberikan maka semakin tinggi prefensi konsumen terhadap layanan vip di warnet omega *gamecenter*. Signifikansi $t <$ nilai signifikansi 0,05 atau $0,043 < 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa H0 ditolak dan H1 diterima, yang artinya *graphic card* berpengaruh signifikan terhadap layanan vip di warnet omega *gamecenter*.

4. Nilai β_3 = *Monitor* (X3) sebesar 38.750

Artinya terjadi hubungan positif antara *monitor* dengan prefensi konsumen terhadap layanan vip di warnet omega *gamecenter* (Y), semakin tinggi *monitor* yang diberikan maka semakin tinggi prefensi konsumen terhadap layanan vip di warnet omega *gamecenter*. Signifikansi $t <$ nilai signifikansi 0,05 atau $0,021 < 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa H0 ditolak dan H1 diterima, yang artinya *monitor* berpengaruh signifikan terhadap layanan vip di warnet omega *gamecenter*.

5. Nilai β_4 = *Kursi* (X4) sebesar 37.750

Artinya terjadi hubungan positif antara jenis kursi dengan prefensi konsumen terhadap layanan vip di warnet omega *gamecenter* (Y), semakin tinggi jenis kursi yang diberikan maka semakin tinggi prefensi konsumen terhadap layanan vip di warnet omega *gamecenter*. Signifikansi $t <$ nilai signifikansi 0,05 atau $0,012 < 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa H0 ditolak dan H1 diterima, yang artinya jenis kursi berpengaruh signifikan terhadap layanan vip di warnet omega *gamecenter*.

4.5 Hasil Analisis Konjoin

Analisis konjoin menghasilkan nilai kegunaan (utility) dan nilai kepentingan (*average importance score*) pada masing-masing level tiap atribut dan nilai

kepentingan (*average importance score*). Nilai kepentingan menunjukkan seberapa penting suatu atribut terhadap keseluruhan preferensi. Nilai kegunaan dan nilai kepentingan yang dihasilkan oleh analisis konjoin ditunjukkan pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.20 Hasil Analisis Konjoin

		Utilities	
		Utility Estimate	Std. Error
<i>Processor</i>	Intel Core i5 8400	-.136	.034
	AMD Ryzen 5 2600	.136	.034
<i>Graphic Card</i>	Nvidia GTX 1070 8GB	.116	.034
	AMD Radeon RX 590 8GB	-.116	.034
<i>Monitor</i>	Monitor 27 Inch 144 Hz	.194	.034
	Monitor 27 Inch Curved 60 Hz	-.194	.034
Kursi	Kursi Gaming Medium Class	.189	.034
	Sofa Single Seater	-.189	.034
(Constant)		4.341	.034

Importance Values	
Processor	22.536
<i>Graphic Card</i>	23.836
<i>Monitor</i>	22.569
Kursi	31.059

Averaged Importance Score

Sumber : Data diolah 2022

Berdasarkan hasil analisis konjoin pada Tabel 4.20, maka peneliti membuat tabel baru agar bisa dibaca lebih mudah untuk mengetahui atribut mana yang memiliki nilai kepentingan paling tinggi dan juga level atribut mana yang memiliki nilai kegunaan yang lebih tinggi akan ditunjukkan pada tabel dibawah ini :

Tabel 4.21 Nilai Kegunaan dan Nilai Kepentingan Analisis Konjoin

No	Atribut	Level	Nilai Kegunaan	Nilai Kepentingan
1	<i>Processor</i>	Intel Core i5 8400	-0.136	22.536
		AMD Ryzen 5 2600	0.136	
2	<i>Graphic Card</i>	NVidia GTX 1070 8GB	0.116	23.836
		AMD Radeon RX 590 8GB	-0.116	
3	<i>Monitor</i>	27 Inch 144 Hz	0.194	22.569
		27 Inch Curved 60 Hz	-0.194	
4	Kursi	Kursi <i>gaming medium class</i>	0.189	31.059
		Sofa <i>single seater</i>	-0.189	

Sumber : Data diolah 2022

Berdasarkan hasil analisis konjoin pada Tabel 4.21 dapat diketahui bahwa hasil yang paling memengaruhi preferensi konsumen adalah atribut Kursi, dengan nilai kepentingan sebesar 31,059 persen dan memiliki nilai utilitas dari masing-masing level atribut yaitu level Kursi *gaming medium class* dengan nilai utilitas sebesar 0,189, dan untuk level Sofa *single seater* dengan nilai utilitas sebesar -0,189. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Luvia (2018), kursi *game* sendiri menjadi sangat penting bagi *gameaddicted* karena hal tersebut bisa mempengaruhi kinerja mereka saat bermain. Kenyamanan adalah kontrol utamanya. Frank Maas, ahli *esports ergonomics* dari *The Sandbox America Serikat*, sangat menekankan posisi duduk saat bermain *game*, terutama saat *gamer*

bertanding selama berjam-jam. Menurutnya, posisi sangat menentukan kecepatan refleks, ketahanan stamina, dan menghindarkan kita dari potensi sakit punggung serta peradangan pada pangkal telapak tangan (*carpal tunnel syndrome*).

Atribut kedua yang paling berpengaruh setelah atribut Kursi adalah atribut *Graphic Card*, dengan nilai kepentingan sebesar 23,836 persen. Atribut *Graphic Card* memiliki nilai utilitas dari masing-masing level atribut yaitu level NVidia GTX 1070 8GB dengan nilai utilitas sebesar 0,166, dan untuk level AMD Radeon RX dengan nilai utilitas sebesar -0.166.

Atribut ketiga yang memengaruhi preferensi konsumen adalah atribut Monitor, dengan nilai kepentingan sebesar 22.569 persen. Atribut Monitor memiliki nilai utilitas dari masing-masing level atribut yaitu level 27 Inch 144 Hz dengan nilai utilitas sebesar 0.194, dan untuk level 27 Inch Curved 60 Hz dengan nilai utilitas sebesar -0,194.

Atribut keempat yang memengaruhi preferensi konsumen adalah atribut *Processor*, dengan nilai kepentingan sebesar 22.536 persen. Atribut *Processor* memiliki nilai utilitas dari masing-masing level atribut yaitu level Intel Core i5 8400 dengan nilai utilitas sebesar -0,136 dan untuk level AMD Rayzen 5 2600 dengan nilai utilitas sebesar 0,136.

Hasil analisis konjoin yang telah dilakukan pada penelitian ini bisa disanding bandingkan dengan penelitian yang dilakukan oleh Mahyudi (2008), dengan judul “Penerapan Choice Based Conjoint Pada Kasus Pemilihan Warnet”. Kesamaan penelitian ini dengan penelitian Mahyudi (2008), adalah menggunakan analisis konjoin dan juga menggunakan warnet sebagai objek penelitian. Berbeda dengan penelitian ini, penelitian Mahyudi (2008), menggunakan *Purpossive*

Sampling sebagai metode pengambilan sampel sedangkan pada penelitian ini menggunakan *Convenience Sampling*. Jumlah Responden yang digunakan dalam penelitian Mahyudi (2008), adalah 80 responden sedangkan pada penelitian ini menggunakan 100 responden. Metode yang digunakan dalam penelitian Mahyudi (2008), adalah *Choice Based Conjoint*, Metode *Count*, Regresi Logistik Biner, Statistik Uji G dan Statistik Uji Wald sedangkan pada penelitian ini menggunakan metode Analisis Konjoin dikombinasikan dengan Regresi Linier Berganda.

Atribut dan *level* atribut yang digunakan dalam penelitian Mahyudi (2008), meliputi Atribut Tarif dengan *level* atribut Tarif 2.000 dan Tarif 2.500. Atribut Lokasi dengan *level* atribut Bara, Balio dan Barebak. Atribut Fasilitas dengan *level* atribut AC, Sekat dan Musholla. Atribut Kelengkapan Komputer dengan *level* atribut Webcam. Atribut Kelengkapan Program dengan *level* atribut Antivirus sedangkan pada penelitian ini menggunakan atribut dan *level* atribut sesuai dengan tabel 4.11.

Hasil pada penelitian Mahyudi (2008), adalah Konsep warnet yang paling disukai oleh responden adalah konsep *warnet* dengan total nilai kegunaan paling besar. Hasil analisis memberikan informasi bahwa dari semua konsep *warnet* yang terbentuk didapat konsep *warnet* yang memiliki total nilai kegunaan paling besar yaitu konsep dengan tarif Rp. 2,000, berlokasi di Bara, memiliki semua fasilitas (AC, sekat antar komputer, toilet dan musholla), memiliki perangkat keras tambahan *headphone* dan *webcam*, memiliki semua perangkat lunak tambahan (*antivirus*, *musicplayer* dan *games*) dan menyediakan minuman gratis berupa air putih sedangkan pada penelitian ini konsep warnet yang paling disukai oleh

responden adalah *Processor AMD Ryzen 5 2600*, *Graphic Card NVidia GTX 1070 8GB* dengan *Monitor 27 Inch 144 Hz* dan Kursi *Gaming Medium Class*.

4.6 Pengukuran Korelasi

Dilakukan pengukuran korelasi baik secara *Pearson* maupun *Kendall* untuk membuktikan adanya hubungan yang kuat antara variabel *estimate* dengan aktual atau adanya *predictive accuracy* yang tinggi pada konjoin terhadap sampel.

Hipotesis yang dibuat untuk uji signifikansinya adalah:

Ho: tidak ada korelasi yang kuat antara variabel esimasi dengan aktual

Ha: ada korelasi yang kuat antara variabel estimasi dengan aktual.

Dari hasil analisis konjoin, pengukuran secara *Pearson* maupun *Kendall* menghasilkan angka korelasi yang kuat, yaitu :

Tabel 4.22 Hasil Uji Korelasi
Correlations^a

	Value	Sig.
Pearson's R	.983	.000
Kendall's tau	.929	.001

a. Correlations between observed and estimated preferences

Sumber : Data diolah 2022

Berdasarkan tabel 4.21 di ketahui nilai *Pearson's R* 0,983 dengan Signifikasi 0,000 dan *Kendall's Tau* sebesar 0,929 dengan Signifikasi 0,001. Karena probabilitas (signifikansi) $< 0,05$, maka H_0 ditolak, hal ini berarti bahwa adanya hubungan yang kuat antara prefensi konsumen terhadap layanan vip di warnet omega *gamecenter* atau ada prediksi yang tinggi pada proses analisis konjoin.