

**FAKTOR YANG MEMPENGARUHI PEMILIHAN KAOS MEREK LI-
NING PADA PEMAIN BULUTANGKIS DI KABUPATEN SLEMAN**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan



Oleh :
Fahrul Rahmadhani
NIM. 166012441011

**PRODI PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2021**

FAKTOR YANG MEMPENGARUHI PEMILIHAN KAOS MEREK LI-NING PADA PEMAIN BULUTANGKIS DI KABUPATEN SLEMAN

Oleh:

Fahrul Rahmadhani
NIM 16601244011

ABSTRAK

Penelitian ini untuk mengetahui faktor yang mempengaruhi pemain bulutangkis memilih kaos bulutangkis merek Li-Ning di Kabupaten Sleman.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif kuantitatif. Penelitian ini dilakukan selama 30 hari, waktu penelitian ini menyesuaikan responden dan dilakukan secara online menggunakan google form. Populasi dalam penelitian ini adalah pemain bulutangkis yang ada di Kabupaten Sleman, Gor Pangukan, Gor finarsih, Gor Serbaguna Banyurejo, Gor Margoagung, Klub latihan PB pancing, PB putra sleman, PB Taruna, PB Bintang Utara dan private bulutangkis. Sampel penelitian ini yaitu 106 pemain. Instrument dalam penelitian ini adalah angket. Teknik analisis data penelitian ini adalah teknik analisis diskriptif kuantitatif dalam bentuk persentase.

Faktor yang mempengaruhi pemain bulutangkis memilih kaos bulutangkis merek Li-Ning di Kabupaten Sleman adalah sedang dengan pertimbangan frekuensi terbanyak berada pada kategori sedang dengan 45 orang atau 42,45%. Faktor yang mempengaruhi pemain bulutangkis memilih kaos bulutangkis merek Li-Ning di Kabupaten Sleman yang berkategori sangat tinggi 9 orang atau 8,49%, tinggi 16 orang atau 15,09%, sedang 45 orang atau 42,45%, rendah 36 orang atau 33,96% dan sangat rendah 0 orang atau 0,00%.

Kata Kunci : bulutangkis, kaos, *Li – Ning*

FACTORS THAT INFLUENCE THE SELECTION OF LI-NING'S T-SHIRT OF BADMINTON PLAYERS IN SLEMAN REGENCY

Abstract

This research intends to determine the factors that influence badminton players to choose the Li-Ning badminton t-shirt in Sleman Regency.

This research was based on descriptive quantitative study. This research was conducted for 30 days, the time of this study adjusted the respondents and was conducted online through Google Form. The research population was the badminton players in Sleman Regency from Pangukan Sport Hall, Finarsih Sport Hall, Banyurejo Hall, Margoagung Sport Hall, PB Pancing Training Club, PB Putra Sleman, PB Taruna, PB Bintang Utara and private badminton club. The sample of this research was for about 106 players. The research instrument was a questionnaire. The data analysis technique used descriptive quantitative analysis technique in the form of percentages.

The factor that influences the selection of Li-Ning's t-shirt of the badminton players in Sleman Regency is in medium level, with the consideration from the most frequent category with 45 players or at 42.45%. Factors that influence the selection of Li-Ning's badminton t-shirt of the badminton players in Sleman Regency are shown as follows: in the very high level for about 9 players or at 8.49%, in the high level for about 16 players or at 15.09%, in the medium level for about 45 players or at 42.45%, in the low level for about 36 players or at 33.96%, and in the very low level 0 player or 0.00%.

Keywords: badminton, t-shirts, Li-Ning

LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi Dengan Judul

FAKTOR YANG MEMPENGARUHI PEMILIHAN KAOS MEREK LING PADA PEMAIN BULUTANGKIS DI KABUPATEN SLEMAN

Disusun oleh:

Fahrul Rahmadhani
NIM. 16601244011

Telah memenuhi syarat dan disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk dilaksanakan Ujian Akhir Tugas Akhir Skripsi bagi yang bersangkutan

Yogyakarta, 14 Januari 2021

Mengetahui,
Koordinator Program Studi

Disetujui,
Dosen Pembimbing



Dr. Jaka Sunardi , M.Kes.
NIP. 196107311990011001



Drs. Amat Komari, M.Si.
NIP 196204221990011001

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fahrul Rahmadhani

NIM : 16601244011

Program Studi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi

Judul TAS : Faktor Yang Mempengaruhi Pemilihan Kaos Merek Lining Pada Pemain Bulutangkis di Kabupaten Sleman

Menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Yogyakarta, 14 januari 2021

Yang Menyatakan

A handwritten signature in black ink, consisting of a large, stylized letter 'F' followed by a horizontal line and a small flourish.

Fahrul Rahmadhani
NIM. 16601244011

HALAMAN PENGESAHAN

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

FAKTOR YANG MEMPENGARUHI PEMILIHAN KAOS MEREK LI- NING PADA PEMAIN BULUTANGKIS DI KABUPATEN SLEMAN

Disusun oleh:

Fahrul Rahmadhani
NIM. 16601244011

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi
Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta

Pada tanggal 20 Januari 2021

TIM PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Drs. Amat Komari, M.Si. Ketua Penguji Pembimbing		22/01/2021
Dr. Yudanto, M. Pd. Sekertaris		22/01/2021
Dr. Jaka Sunardi, M.Kes. Penguji		22/01/2020

Yogyakarta, 20 Januari 2021
Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta



Prof. Dr. Sumaryanta, M.Kes.
NIP. 196503011990011001

MOTTO

Lomba berbaris anak SMA kompak gerak kaki tangannya Senangnya main
bulutangkis tambah saudara badan tegak tanda postur sempurna

(Fahrul R)

Hidup adalah belajar,” belajar tentang kehidupan belajar lebih baik lagi, belajar
menghargai, belajar belajar menyayangi.

(Fahrul R)

Selalu bersyukur dan terus berjuang sampai kau bisa merasakan hasil dari kerja
kerasmu karena tidak ada perjuangan yang sia-sia.

(Fahrul R)

PERSEMBAHAN

Dengan hikmat dan penuh rasa syukur, Skripsi ini Kupersembahkan kepada:

1. Kedua orangtuaku (Bapak Kabul Sugiyanto dan Ibu Suwarti) yang telah memberikanku Doa dan semangat kepadaku untuk melanjutkan sekolah sampai tingkat perguruan tinggi. Terimakasih untuk pengorbanan dan kasih sayangnya sehingga anakmu mampu menyelesaikan kuliahnya dan mendapatkan gelar sarjana.
2. Kakak kandung saya sekaligus kembaranku Sahrul Rahmadhani yang selalu ada di saat susah maupun senang selalu ada menemani sampai saat ini.
3. Teman dan sahabat semua yang telah memberi semangat dan dukungan.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT, atas segala limpahan nikmat dan rahmatnya sehingga penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Penyusunan skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi sebagian syarat guna mencapai gelar sarjana. Skripsi dengan judul Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Pemilihan Kaos Merek Li-ning Pada Pemain Bulutangkis di Kabupaten Sleman” di maksud untuk memngetahui faktor yang mempengaruhi pemain dalam memilih kaos bulutangkis merek Li-Ning.

Penulis menyadari dalam penyelesaian skripsi ini banyak pihak yang telah membantu, oleh karena itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar – besarnya dan penghargaan yang setinggi- tingginya kepada:

1. Bapak Drs. Amat Komari, M.Si. selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir Skripsi, yang telah ikhlas memberikan ilmu, tenaga dan waktunya selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
2. Bapak Dr. Jaka Sunardi, M.Kes. selaku Ketua Jurusan POR, dan Ketua Program Studi PJKR, beserta dosen dan staf yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyelesaian Tugas Akhir Skripsi ini.
3. Bapak Prof. Dr Sumaryanto, M.Kes. selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan, yang memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi.
4. Soni Nopembri S.PD., M.PD., PH.D Penasehat Akademik, yang telah ikhlas memberikan ilmu kepada penulis.
5. Teman - teman Klub serta pelatih Klub yang sudah membantu saya dalam

mengumpulkan data penelitian.

6. Senior saya yang telah banyak membantu dan memotivasi saya dalam menyelesaikan skripsi
7. Semua pihak, yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah memberikan bantuan kepada saya selama proses penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
8. Terakhir, semoga setiap bantuan yang telah di berikan semua pihak dapat menjadi ladang kebaikan seta amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan yang melimpah dari Allah SWT dan semoga skripsi ini dapat memberikan informasi yang bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkan.

Yogyakarta 14 januari 2021

Penulis

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Fahrul Rahmadhani', written on a light-colored background.

Fahrul Rahmadhani
NIM:16601244011

DAFTAR ISI

	Halaman
FAKTOR YANG MEMPENGARUHI PEMILIHAN KAOS MEREK LI-NING PADA PEMAIN BULUTANGKIS DI KABUPATEN SLEMAN.....	i
ABSTRAK	ii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iii
SURAT PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
MOTTO.....	vi
PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	5
BAB II.....	7
A. Kajian Teori	7
1. Permainan Bulutangkis	7
2. Pakaian Olahraga Bulutangkis	10
3. Perilaku Konsumen	17
B. Penelitian Yang Relevan	23
C. Kerangka Berfikir	25
BAB III.....	26
A. Desain Penelitian	26
B. Definisi Operasional Variabel Penelitian.	26
C. Waktu dan Tempat Penelitian	26
D. Populasi Dan Sampel Penelitian	27

1.	Populasi Penelitian	27
2.	Sampel Penelitian	27
E.	Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	28
1.	Teknik Pengumpulan Data	28
2.	Instrumen Penelitian	29
3.	Uji Coba Instrumen	31
F.	Validitas dan Reliabilitas	32
G.	Teknik Analisis Data	34
BAB IV	35
A.	Hasil Penelitian	35
1.	Deskripsi Hasil Faktor Yang Mempengaruhi Pemilihan Kaos Merek Li-ning Pada Pemain Bulutangkis di Kabupaten Sleman	35
2.	Deskripsi Hasil Faktor Harga	37
3.	Deskripsi Hasil Faktor Kualitas	39
4.	Deskripsi Hasil Faktor Desain	41
5.	Deskripsi Hasil Faktor Psikologi	43
B.	Pembahasan	45
1.	Faktor Harga	46
2.	Faktor Kualitas	47
3.	Faktor Desain Kaos	48
4.	Faktor psikologis	48
BAB V	50
A.	Kesimpulan	50
B.	Implikasi	50
C.	Saran	50
D.	Keterbatasan Penelitian	51
DAFTAR PUSTAKA	52
LAMPIRAN	54

DAFTAR TABEL

Table 1. Skor Alternatif Jawaban.....	29
Table 2. Kisi-kisi Instrumen.....	31
Table 3. Norma Penilaian.....	34
Table 4. Deskripsi Statistik Faktor yang Mempengaruhi Pemain Bulutangkis Memilih Kaos Bulutangkis Merek Li-Ning di Kabupaten Sleman.....	35
Table 5. Kategorisasi Faktor yang Mempengaruhi Pemain Bulutangkis Memilih Kaos Bulutangkis Merek Li-Ning di Kabupaten Sleman	36
Table 6. Deskripsi Statistik Faktor yang Mempengaruhi Pemain Bulutangkis Memilih Kaos Bulutangkis Merek Li-Ning di Kabupaten Sleman Berdasarkan Faktor Harga.....	37
Table 7. Kategorisasi Faktor yang Mempengaruhi Pemain Bulutangkis Memilih Kaos Bulutangkis Merek Li-Ning di Kabupaten Sleman Berdasarkan Faktor Harga.....	38
Table 8. Deskripsi Statistik Faktor yang Mempengaruhi Pemain Bulutangkis Memilih Kaos Bulutangkis Merek Li-Ning di Kabupaten Sleman Berdasarkan Faktor Kualitas	39
Table 9. Kategorisasi Faktor yang Mempengaruhi Pemain Bulutangkis Memilih Kaos Bulutangkis Merek Li-Ning di Kabupaten Sleman Berdasarkan Faktor Kualitas	40
Table 10. Deskripsi Statistik Faktor yang Mempengaruhi Pemain Bulutangkis Memilih Kaos Bulutangkis Merek Li-Ning di Kabupaten Sleman Berdasarkan Faktor Desain	41
Table 11. Kategorisasi Faktor yang Mempengaruhi Pemain Bulutangkis Memilih Kaos Bulutangkis Merek Li-Ning di Kabupaten Sleman Berdasarkan Faktor Desain.....	42
Table 12. Deskripsi Statistik Faktor yang Mempengaruhi Pemain Bulutangkis Memilih Kaos Bulutangkis Merek Li-Ning di Kabupaten Sleman Berdasarkan Faktor Psikologi	43
Table 13. Kategorisasi Faktor yang Mempengaruhi Pemain Bulutangkis Memilih Kaos Bulutangkis Merek Li-Ning di Kabupaten Sleman Berdasarkan Faktor Psikologi.....	44

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kaos Yonex	12
Gambar 2. Kaos Li-Ning.....	13
Gambar 3. Kaos Flypower	13
Gambar 4. Kaos Vector.....	14
Gambar 5. Kaos Astec.....	14
Gambar 6. Kaos Reinforce Speed	15
Gambar 7. Kaos Bulutangkis Li-ning	16
Gambar 8. Diagram Batang Faktor yang Mempengaruhi Pemain Bulutangkis Memilih Kaos Bulutangkis Merek Li-Ning di Kabupaten Sleman.....	37
Gambar 9. Diagram Batang Faktor yang Mempengaruhi Pemain Bulutangkis Memilih Kaos Bulutangkis Merek Li-Ning di Kabupaten Sleman Berdasarkan Faktor Harga.....	39
Gambar 10. Diagram Batang Faktor yang Mempengaruhi Pemain Bulutangkis Memilih Kaos Bulutangkis Merek Li-Ning di Kabupaten Sleman Berdasarkan Faktor Kualitas	41
Gambar 11. Diagram Batang Faktor yang Mempengaruhi Pemain Bulutangkis Memilih Kaos Bulutangkis Merek Li-Ning di Kabupaten Sleman Berdasarkan Faktor Desain	43
Gambar 12. Diagram Batang Faktor yang Mempengaruhi Pemain Bulutangkis Memilih Kaos Bulutangkis Merek Li-Ning di Kabupaten Sleman Berdasarkan Faktor Psikologi	45

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Pembimbing Proposal TAS.....	55
Lampiran 2. Kartu Bimbingan Skripsi.....	56
Lampiran 3. Surat Ijin Penelitian	57
Lampiran 4. Hasil Ujicoba Instrumen.....	58
Lampiran 5. Data Penelitian.....	60
Lampiran 6. Hasil Olahdata Penelitian	62
Lampiran 7. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	65
Lampiran 8. Angket Penelitian	71
Lampiran 9. Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian	75

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menurut Depdikbud (1978/1979: 129) menyatakan bulutangkis adalah cabang olahraga yang termasuk ke dalam kelompok olahraga permainan, dapat dimainkan di dalam maupun di luar ruangan di atas lapangan yang di batasi dengan garis-garis dalam ukuran yang panjang dan lebar yang sudah ditentukan.

Permainan Bulutangkis merupakan salah satu cabang olahraga yang digemari oleh sebagian besar masyarakat yang ada di Indonesia bahkan di seluruh dunia. Olahraga bulutangkis sudah banyak mengalami perkembangan yang cukup pesat dari berbagai olahraga lain yang banyak berkembang, Olahraga ini menarik minat berbagai kelompok umur, pria maupun wanita memainkan olahraga bulutangkis ini. Untuk dapat bermain bulutangkis dengan nyaman dibutuhkan berbagai macam perlengkapan, diantaranya yaitu: raket, *shuttlecock*, kaos olahraga, celana olahraga, sepatu olahraga, dan lain sebagainya.

Sarana pendukung yang dipergunakan salah satunya adalah kaos bulutangkis. Tak sedikit para pemain yang sangat memperhatikan penampilan dan performa mereka saat bermaian bulutangkis. Saat ini perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam bidang desain khususnya di Indonesia semakin maju, seiring dengan hal tersebut para sektor industri berusaha untuk mengeksploitasi kemampuan mengembangkan produk yang dimilikinya. di Indonesia banyak muncul industri-industri serta perusahaan-perusahaan pada

bidang peralatan bulutangkis dari berbagai merek atau brand ternama seperti yonex, li-ning dan sebagainya.

Dengan banyaknya merek kaos Bulutangkis ternama, dengan harga yang terjangkau, dan kualitas serta kenyamanan tetap terjamin maka banyak pula variasi pilihan pemain dalam memilih kaos yang sesuai dengan keinginan mereka. Desain kaos bulutangkis juga tentunya harus terlihat menarik, bersemangat, tidak monoton, kreatif. karena ragam corak dan warna dari kaos tersebut juga bisa mempengaruhi ketertarikan akan produk tersebut, akan tetapi setiap pemain mempunyai pendapat sendiri dalam memilih kaos bisa jadi nilai harga dari suatu barang tidak menjadikan masalah asalkan kualitasnya memang bagus dan nyaman untuk di pakai.

Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi pemain dalam memilih kaos bulutangkis, misalnya harga, kualitas, warna, berat dan bahan kaos, serta desain, motif dan lain-lain. Merek kaos bulutangkis yang paling diminati dan di pakai oleh masyarakat Indonesia salah satunya adalah merek Li-ning.

Li-ning menjadi sponsor resmi pakaian pendukung seluruh kontingen indonesia dalam Asian game 2018. Erick tohir beralasan karena merk Li-ning dianggap paling sesuai, dengan memiliki kualitas terbaik dan menyanggupi syarat yang di tentukan oleh KOI.

Kaos Li-ning sendiri memiliki kualitas yang bagus, Kaos Li-ning mampu bersaing dengan merek lain, akan tetapi produk yang beredar di pasaran ada tiga jenis kualitas mulai dari original, import, dan lokal, tiga jenis kualitas itu di berikan untuk memenuhi kebutuhan konsumen sehingga konsumen bisa terpenuhi

keinginannya. Berdasarkan observasi di lapangan Kualitas yang banyak beredar di pasaran adalah kualitas import di ikuti kualitas lokal dan kualitas original.

Di Kabupaten Sleman antusiasme masyarakat dalam bermain bulutangkis sangat tinggi, bahkan mulai dari usia dini sudah banyak yang di masukkan di klub bulutangkis, hal ini bisa dilihat dari banyaknya jumlah klub-klub bulutangkis, di Kabupaten Sleman banyak sekali pelajar ataupun mahasiswa yang mengikuti klub bulutangkis, guna untuk meningkatkan kemampuan mereka dalam bermain bulutangkis, tidak sedikit dari mereka yang berlatih di klub banyak menjadi pemain bulutangkis profesional, akan tetapi kegiatan bermain bulutangkis di Kabupaten Sleman tidak hanya di minati oleh kalangan pelajar atau mahasiswa saja, karena ada masyarakat yang memilih bermain bulutangkis untuk mengisi waktu luang dan menjadikannya sarana untuk berolahraga.

Berdasarkan survey di beberapa tempat latihan bulutangkis di temukan fenomena, bahwa banyak pemain bulu tangkis memakai kaos merek Li-ning. Hasil data yang di peroleh dari observasi di beberapa tempat latihan bulutangkis menunjukkan bahwa di tempat pelatihan bulu tangkis GOR Serbaguna banyurejo kecamatan tempel dari 30 pemain bulutangkis ada 15 pemain memakai kaos merek li-ning, di tempat pelatihan bulutangkis GOR Margoagung ada 56 pemain bulutangkis, 25 pemain memakai kaos merek li-ning dan yang lainnya merek lain, di tempat latihan bulutangkis GOR Margokaton dari 20 pemain ada 10 yang memakai kaos merek li-ning. Dari data tersebut menunjukkan tingginya minat pemain bulutangkis di klub atau ditempat latihan masyarakat dalam memilih kaos

Li-ning untuk memaksimalkan dan mendukung performa mereka dalam bermain bulutangkis.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, maka peneliti ingin mengetahui Faktor yang mempengaruhi pemain bulutangkis di Kabupaten Sleman memilih kaos bulutangkis merek Li-Ning, guna mengetahui faktor yang mempengaruhi pemain memilih kaos bulutangkis merek Li-ning.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pada uraian yang dikemukakan dalam latar belakang masalah, maka muncul berbagai permasalahan yang perlu diperhatikan. Permasalahan yang dimaksud adalah sebagai berikut:

1. Mengapa pemain lebih memilih kaos bulutangkis Li-Ning
2. Tidak semua pemain bulutangkis memakai kaos bulutangkis Li-Ning
3. Hasil observasi di beberapa klub dan GOR latihan bulutangkis di Kabupaten Sleman, pengguna kaos merek Li-Ning lebih banyak di bandingkan kaos merek lain
4. Faktor internal dan eksternal yang mempengaruhi pemain bulutangkis memilih kaos merek Li-Ning di Kabupaten Sleman.
5. Mengetahui faktor yang mendominasi dalam mempengaruhi pemain bulutangkis memilih kaos bulutangkis merek Li-Ning.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan uraian identifikasi masalah di atas, agar penelitian ini dapat dilakukan lebih mendalam dan fokus maka peneliti memberikan batasan masalah sebagai batasan ruang lingkup dari penelitian yang akan dilakukan yaitu faktor

yang mempengaruhi pemain bulutangkis di Kabupaten Sleman memilih kaos bulutangkis merek Li-Ning.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah di atas, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut. Seberapa besar faktor yang mempengaruhi pemain bulutangkis di Kabupaten Sleman memilih kaos bulutangkis merek Li-Ning ?”

E. Tujuan penelitian

Adapun tujuan dari penelitian yang ingin dicapai adalah untuk mengetahui faktor yang mempengaruhi pemain bulutangkis memilih kaos bulutangkis merek Li-Ning di Kabupaten Sleman

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diberikan setelah dilaksanakan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Peneliti

Bagi penulis, selain sebagai syarat menyelesaikan pendidikan, juga dapat menambah khasanah ilmu pengetahuan dan melatih penulis untuk dapat menerapkan teori-teori yang diperoleh dari perkuliahan.

- b. Pembaca

Bagi pembaca, hasil penelitian ini di harapkan memberikan informasi dan manfaat mengenai pengaruh, kualitas, harga, psikis dan desain kaos dalam olahraga bulutangkis.

2. Manfaat Praktis

a. Perusahaan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan pertimbangan dan pengujian serta pengembangan desain dari produk perusahaan kaos bulutangkis Li-Ning, agar perusahaan brand kaos bulutangkis Li-Ning dapat memberikan kualitas yang baik dan dapat menerima keuntungan secara maksimal.

3. Manfaat Akademis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sebuah pemahaman yang berguna bagi pemain bulutangkis mengenai faktor apa saja yang perlu diperhatikan dalam memilih kaos bulutangkis merek Li-Ning, sehingga pemain bulutangkis mempunyai pemahaman tentang kaos bulutangkis merek Li-Ning

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Permainan Bulutangkis

a. Sejarah Permainan Bulutangkis

Permainan / olahraga badminton berasal dari india yang familiar dengan nama Poona, Badminton (bahasa Inggris dari bulu tangkis) itu berasal dari nama Istana di Inggris, yakni Badminton House. tetapi permainan ini tidak berkembang di India dan semua perwira perang Inggris membawa badminton ini ke Inggris dan dimainkan secara sah di kota bulutangkis tempat lokasi tinggal Duke of Beaufort. Pada tahun 1934 didirikan IBF, Ketika yang menjadi anggota hanya sejumlah negara yaitu: Inggris, Denmark, Perancis, Irlandia, Netherland, Selandia baru, dan Wales. Sedangkan ketua IBF yang terpilih ialah Sir George Thomas dari Inggris.

Untuk di Indonesia sendiri, sejarah bulu tangkis dimulai pada tahun 1930-an. Di masa itu, cabang olahraga ini ada di bawah perkumpulan yang bernama Ikatan Sport Indonesia (ISI). Namun bulu tangkis sempat dilupakan karena Indonesia menghadapi masa perang. Tetapi ketika Indonesia merdeka, bulu tangkis kembali berkembang di tahun 1947. Perkembangan bulu tangkis sangat terlihat di tahun 1948 karena adanya kampanye yang dilakukan oleh Presiden Soekarno. Kala itu, kampanye “Nation Building”, yakni gerakan dalam membangun bangsa benar-benar digalakkan.

Di Jakarta berdiri perkumpulan bulutangkis yakni Persatuan Olahraga Republik Indonesia (PORI) pada tanggal 20 Januari 1947. Menurut Syahri Alhusin (2007:5), pada 5 Mei 1951 barulah dapat di bentuk Persatuan Bulutangkis Seluruh Indonesia. Untuk selanjutnya, Indonesia mulai masuk secara resmi di IBF pada tahun 1953.

Menurut Syahri Alhusin (2007:2), pada awalnya badminton disebut *battledore*. Dulu orang menggunakan penepak shuttlecock dari kayu (*bat*). Permainan semacam ini sudah di lakukan anak-anak dan orang dewasa lebih dari 2000 tahun lalu di India, Jepang, Siam (kini Thailand), Yunani, dan Cina.

b. Hakikat Permainan Bulutangkis

Pengertian permainan bulutangkis, Depdikbud (1978/1979: 129) menyatakan bulutangkis adalah cabang olahraga yang termasuk ke dalam kelompok olahraga permainan, dapat dimainkan di dalam maupun di luar ruangan di atas lapangan yang di batasi dengan garis-garis dalam ukuran yang panjang dan lebar yang sudah ditentukan. Lebih lanjut menurut Depdikbud (1978/1979: 129) lapangan dibagi dua sama besar dan dipisahkan oleh net yang terenggang di tiang net yang di tanam di pinggir lapangan.

Sedangkan menurut para ahli, Berdasarkan keterangan dari Herman Subardjah (1999: 13) permainan badminton adalah permainan yang mempunyai sifat individu yang bisa di kerjakan dengan teknik satu orang melawan satu orang atau dua orang melawan dua orang. Dalam urusan ini permainan badminton mempunyai destinasi bahwa seorang pemain berjuang menjatuhkan shuttlecock di wilayah permainan lawan dan berusaha supaya lawan tidak bisa memukul

shuttlecock dan menjatuhkan di wilayah sendiri.

Berdasarkan keterangan dari M.L Johnson (1984: 5) badminton atau bulutangkis dapat disebutkan sebagai olahraga hiburan dan pertandingan yang di gemari tua muda di semua dunia. Tidak bisa di pungkiri bahwa permainan olahraga bulutangkis selain untuk olahraga dapat juga di jadikan objek lain yang banyak manfaat. Contohnya, badminton dapat dijadikan hiburan untuk sekelompok orang. Dengan adanya bulutangkis, semua pemainnya bisa saling berinteraksi sampai terjalin komunikasi.

Sedangkan menurut keterangan dari Grice Tony (1996: 1) Permainan badminton adalah salah satu cabang olahraga yang familiar di dunia. Olahraga ini unik dan diminati sekian banyak kelompok umur, sekian banyak tingkat ketrampilan, baik lelaki maupun perempuan memainkan olahraga ini di dalam atau di luar ruangan guna rekreasi pun sebagai persaingan atau prestasi. Bulutangkis ialah olahraga yang dimainkan dengan menggunakan, net, raket dan *shuttlecock* dengan kiat pukulan yang bervariasi mulai dari yang relatif lambat hingga paling cepat di sertai dengan gerakan tipuan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa permainan bulutangkis adalah permainan yang dilakukan dengan cara memukul sebuah shuttlecock menggunakan raket, melewati net ke bidang permainan lawan, hingga lawan tidak dapat mengembalikannya kembali. Bisa di mainkan satu lawan satu atau single dan dua lawan dua atau pasangan ganda. Permainan bulutangkis dilaksanakan oleh dua belah pihak yang saling memukul shuttlecock secara bergantian dan bertujuan menjatuhkan atau menempatkan shuttlecock di

daerah lawan untuk mendapatkan poin.

c. Manfaat Permainan Bulutangkis

Permainan bulutangkis memiliki banyak manfaat baik untuk olahraga prestasi, hiburan atau sebagai peluang usaha bagi pedagang, perusahaan dan semua yang memanfaatkan peluang dalam permainan ini.

Menurut Herman Subardjah (2000: 17), menjelaskan bahwa bulutangkis sebagai aktivitas jasmani yang memerlukan kemampuan anaerobik dan merupakan olahraga yang membutuhkan daya tahan keseluruhan. Sedangkan Amat Komari (2008: 47), menyatakan bahwa bagi para pelaku olahraga bulutangkis memberikan manfaat yang sangat banyak bagi pertumbuhan dan perkembangan serta tantangan emosional dan memupuk jiwa sosial.

Dari beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat dari permainan bulutangkis yaitu dapat meningkatkan daya tahan tubuh, meningkatkan kemampuan dalam bergerak, meningkatkan perkembangan baik kaki, tangan, badan, dan tungkai, serta untuk meningkatkan perkembangan emosional dan sosial.

2. Pakaian Olahraga Bulutangkis

a. Kaos olahraga

Kaos merupakan pakaian sederhana ringan untuk tubuh bagian atas. Kaos bisa dikatakan salah satu jenis pakaian yang multifungsi karena selain bisa digunakan untuk pakaian dalam atau pakaian santai sehari-hari, kaos juga sering digunakan saat berolahraga. Kaos olahraga yang banyak digunakan biasanya menggunakan bahan polyester active dry, dry-fit dan climacool yang dapat

menyerap keringat.

1) Polyester activedry

Merupakan bahan kain yang di buat dari 100% polyester dan dapat menyerap keringat dengan cepat, yang dibuat menggunakan teknologi khusus dan cocok untuk baju olahraga.

2) Dry fit

Bahan dari Dry fit sebenarnya campuran dari polyester spandex dan nilon yang memiliki sifat lentur dan padat. dibuat menggunakan teknologi khusus.

3) Climacool

Teknologi ini mampu mengontrol kelembapan dan ventilasi. Ketika keringat dari, Climacool bekerja dengan atlet untuk mengontrol kelembapan dan pendingin udara.

b. Merek kaos bulutangkis

Perkembangan kaos bulutangkis dari tahun ke tahun semakin bervariasi mulai dari kualitas, desain motif dan warnanya. Setiap produk memiliki keunggulan yang berbeda-beda. Masing-masing merek kaos bulutangkis memiliki desain yang bervariasi mulai dari warnanya dan motifnya sehingga konsumen dapat memilih sesuai dengan selera. Adapun beberapa merek kaos bulutangkis yaitu: merek Yonex, Li-Ning, Flypower, Victor, Reinforce Speed (RS), Astec, dan lain-lain.

1) Yonex



Gambar 1. Kaos Yonex

Yonex didirikan oleh **Minoru Yoneyama** pada tahun 1957. Awalnya Minoru Yoneyama memproduksi raket badminton untuk merk lain. Baru pada tahun 1961 memproduksi raket badminton dengan merk sendiri yaitu Yoneyama.

Yonex merupakan produsen terkemuka dan inovator peralatan bulutangkis di seluruh dunia. Yonex tidak hanya memproduksi raket saja, selain raket yonex juga memproduksi pakaian olahraga seperti kaos dan sepatu. Ada berbagai macam bahan dari kaos, ada yang climacoll ada yg dryfit dan biasanya dapat menyerap eringat. yonex b ba Yonex digadang sebagai sponsor utama dari perhelatan bergengsi All England Badminton Championship dan juga mitra utama dari Badminton World Federation (BWF).

2) Li-Ning



Gambar 2. Kaos Li-Ning

Lin Ning merupakan merek peralatan badminton asal China yang didirikan oleh mantan atlet senam yang pernah mengharumkan negaranya di pentas dunia bersama Li Ning. Didirikan pada tahun 1990 di kota Beijing, saat ini Li Ning menjadi salah satu raksasa produsen peralatan badminton dan cabang olahraga lainnya. Li Ning menjadi pemasok resmi perlengkapan badminton bagi Tim Nasional dan para pemain badminton China.

3) Flypower



Gambar 3. Kaos Flypower

Flypower menyediakan kebutuhan peralatan bulutangkis, mulai dari sepatu, kaos kaki, raket, tas raket, karpet bulutangkis, celana, kaos, shuttlecock, dan kebutuhan peralatan bulutangkis lainnya. Berawal di tahun 2002,. Hariyanto

Arbi, Fung Permadi, dan Wahyu Agung Setiawan menyimpulkan untuk membuka usaha dan menyebarkan produk sepatu Flypower. Flypower Rinjani merupakan kaos badminton berbahan Polyester yang di desain trendy & sporty dengan print motif batik. Kaos olahraga ini terbuat dari bahan yang berteknologi sulcool system untuk menjaga tubuh tetap kering dan sejuk dalam keadaan berkeringat sekalipun.

4) Victor



Gambar 4. Kaos Vector

Victor sebagai salah satu produsen peralatan olahraga memproduksi pakaian bulutangkis yang bisa jadi pilihan para pemain dan masyarakat awam. Produk ini memproduksi bukan semata untuk pemain profesional namun juga bagi pemula ataupun masyarakat umum.

5) Astec



Gambar 5. Kaos Astec

Astec di dirikan oleh susi dan alan yaitu mantan atlit bulutangkis

Indonesia, Astec sendiri memiliki kepanjangan kata 'Alan Susi Technology' dengan bendera perusahaan bernama PT Astindo Jaya Sport. Astec memproduksi peralatan bulutangkis seperti, kaos, raket melalui produsen peralatan bulu tangkis merek Astec,

6) Reinforce speed



Gambar 6. Kaos Reinforce Speed

Kaos ini terkenal dengan kenyamanannya saat dipakai bertanding atau latihan. Kaos ini juga punya warna-warna menarik yang turut mendukung penampilan kamu di lapangan. Satu lagi kelebihan kaos keluaran RS, harganya yang cukup bersahabat.

c. Kaos bulutangkis Li-ning



Gambar 7. Kaos Bulutangkis Li-ning

Li-ning merupakan produk perlengkapan olahraga asal cina yang muncul mulai tahun 1990, pendiri produk lining ialah seorang atlit gymnastik asal cina dengan nama yang sama yaitu Li ning. Kaos bulutangkis merek lining pada umumnya bahan nya halus, adem yang bisa menyerap keringat seperti climacoll, climafit, dry fit , At dry dan polyester activedry dengan berbagai macam warna dan motif.

Keunggulan kaos li-ning

Li- Ning mempunyai keunggulan mulai dari kualitas, harganya dan desain yang di keluarkan kaos li-ning selalu mengikuti perkembangan. Keunggulan merek Li-Ning yang kompetitif menurut Isobele dan Robin adalah karena harga produk yang relatif terjangkau menurut standar internasional. Sementara itu, menurut pasar lokal, harga peralatan olahraga keluaran Li-Ning terbilang cukup tinggi. Misalnya saja, sepatu olahraga yang dibanderol RMB198-388 dan kaos olahraga harus ditebus dengan harga RMB90-200.

Maka dari itu Li-Ning menjadi sponsor resmi pendukung pakaian seluruh kontingen Indonesia dalam Asian Games 2018. Pemilihan merk Li-Ning karena

dianggap paling sesuai dengan kualitas terbaik dan menyanggupi syarat yang diberikan. Salah satunya, menyediakan jumlah yang ditentukan oleh KOI.

Kualitas kaos bulutangkis Li-Ning yang ada di pasaran sebagai berikut:

- 1) Kualitas original
- 2) Kualitas import/grade ori
- 3) Kualitas lokal

3. Perilaku Konsumen

a. Pengertian Perilaku Konsumen

Perilaku konsumen merupakan semua kegiatan, tindakan serta proses psikologis yang mendorong tindakan tersebut pada saat sebelum membeli, ketika membeli, menggunakan, menggunakan produk dan jasa. Kegiatan memikirkan, mempertimbangkan, dan mempertanyakan barang sebelum membeli merupakan atau termasuk kedalam perilaku konsumen. Konsumen selalu memikirkan terlebih dahulu barang yang akan di beli.

Menurut Agus Dudung, pembuatan suatu produk harus mampu memberikan nilai atau manfaat penting kepada konsumen. Nilai atau manfaat dapat diukur melalui berbagai sisi, sisi nilai tersebut dapat meliputi fungsi/guna. (Dudung, 2012: 13). Selain itu Agus Dudung juga mengemukakan bahwa atribut produk merupakan unsur-unsur produk yang dianggap penting oleh konsumen dan dijadikan dasar pengambilan keputusan pembelian. Pengembangan sebuah produk mengharuskan perusahaan menetapkan manfaat-manfaat apa yang akan diberikan produk tersebut. (2003: 131-132).

Selain perilaku konsumen, berikut merupakan pengertian konsumen menurut para ahli:

- 1) Menurut Mangkunegaran (2009, p:4) perilaku konsumen merupakan suatu tindakan yang di lakukan oleh individu, kelompok atau organisasi yang berhubungan dengan suatu proses pengambilan keputusan dalam mendapatkan dan menggunakan barang dan jasa ekonomi yang dapat di pengaruhi oleh lingkungan.
- 2) Menurut Pater dan Olson (2013, p:6), perilaku konsumen sebagai dinamika interaksi antara pengaruh dan kesadaran, perilaku, dan lingkungan dimana manusia melakukan pertukaran aspek-aspek kehidupan.
- 3) Kotler dan keller (2009, p:66) perilaku konsumen adalah studi bagaimana individu, kelompok atau organisasi memilih, membeli menggunakan barang, ide, atau pengalaman untuk memuaskan kebutuhan dan keinginan mereka.

b. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Konsumen

Ada beberapa hal yang mendasari konsumen untuk membuat keputusan pembelian suatu barang atau produk, tentu sebagai konsumen selalu memikirkan terlebih dahulu barang yang akan di beli. Mulai dari harga, kualitas, fungsi atau kegunaan barang tersebut, dan lain sebagainya. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi konsumen adalah sebagai berikut:

1) Harga

Harga merupakan faktor yang berpengaruh signifikan pada keputusan pembelian. Menurut Buchari Alma (2014 : 169) “Harga adalah nilai suatu barang yang dinyatakan dengan uang”. Sedangkan Kotler & Amstrong (2016:324)

mendefinisikan bahwa : *“Price the amount of money charged for a product or service, or the sum of the value that customers exchange for the benefits or having or using the product or service”*.(harga merupakan sejumlah uang yang dikeluarkan untuk sebuah produk atau jasa, atau sejumlah nilai yang ditukarkan oleh konsumen untuk memperoleh manfaat atau kepemilikan atau penggunaan atas sebuah produk atau jasa).

Harga adalah jumlah uang yang dikenakan pada jasa. Harga secara luas ialah jumlah nilai yang ditukar oleh konsumen untuk memperoleh manfaat kepemilikan atau penggunaan suatu produk atau jasa. Mahmud Machfoed (2010:69)

Konsumen dalam melakukan pembelian, faktor harga merupakan faktor yang lebih dulu diperhatikan, kemudian disesuaikan dengan kemampuannya sendiri. Harga dapat diklasifikasikan menjadi tiga, yaitu: mahal, sedang, dan murah. Sedangkan Rangkuti (2003) mengemukakan indikator harga adalah: penilaian mengenai harga barang itu sendiri, respons terhadap kenaikan harga, perbandingan harga dengan produk lain.

a) Indikator Harga

Menurut Kotler dan Armstrong (2008:278) yang diterjemahkan oleh Sabran ada empat indikator yang mencirikan harga yaitu:

(1) Keterjangkauan harga

Harga yang diberikan oleh perusahaan terhadap produk mereka dapat dijangkau oleh para konsumennya. Harga yang sesuai dan terjangkau tentunya akan menjadi pertimbangan konsumen untuk membeli produk merek

(2) Kesesuaian harga dengan kualitas produk

Harga yang diberikan oleh perusahaan terhadap produknya sesuai dengan kualitas produk yang mereka hasilkan, misalnya jika harganya tinggi maka kualitas produk yang diberikan pun memiliki kualitas yang tinggi sehingga konsumen pun merasa tidak keberatan jika membeli produk tersebut.

(3) Daya saing harga

Dalam pasar, perusahaan sebaiknya juga memperhatikan bahwa harga yang diberikan memiliki daya saing yang tinggi terhadap para kompetitornya. Jika harga yang diberikan terlampaui tinggi di atas harga para kompetitor maka produk tersebut tidak memiliki daya saing yang baik.

(4) Kesesuaian harga dengan manfaat.

Manfaat produk yang dimiliki harus sesuai dengan harga yang diberikan oleh perusahaan terhadap produk mereka. Ada baiknya jika harga yang tinggi memiliki manfaat produk yang tinggi pula.

2) **Kualitas Produk**

Selain mempertimbangkan harga konsumen juga melihat kualitas produk yang akan di beli, dengan kualitas produk yang baik konsumen akan terpenuhi keinginan dan kebutuhannya akan suatu produk. Produk disebut awet jika bertahan setelah berulang kali digunakan atau sudah lama sekali digunakan.

Terdapat dua dimensi dalam kualitas produk menurut Pride dan Ferrel (2010:317) yaitu *level of quality* dan *consistency of quality*.

a) *Level of quality* merupakan jumlah kualitas yang dimiliki oleh suatu produk.

Hal ini menjelaskan bahwa kualitas suatu produk sulit untuk dijelaskan

kecuali produk tersebut dibandingkan dengan produk lain.

- b) *Consistency of quality* mengacu kepada sejauh mana suatu produk memiliki kualitas pada level yang sama dalam waktu yang lama. Konsistensi berarti memberikan konsumen kualitas yang mereka harapkan setiap ketika mereka membeli suatu produk.

Pride & Ferrel (2010:317) mengatakan bahwa “*quality refers to the overall characteristics of a product that allow it to perform as expected in satisfying customer needs*”. Dari kalimat tersebut dapat diungkapkan bahwa kualitas produk mengacu pada keseluruhan karakteristik dari sebuah produk yang menggambarkan performa produk sesuai yang diharapkan oleh pelanggan dalam memenuhi dan memuaskan keinginan pelanggan.

3) Desain Kaos

Menurut Kotler dan Armstrong Desain produk adalah proses mendesain pada model dan fungsi dari produk tersebut sehingga memiliki suatu karakteristik yang khas. Dibandingkan dengan model, desain adalah konsep yang lebih luas. Model secara sederhana menjelaskan bentuk luar produk. Model terlihat dengan jelas atau dapat dibayangkan. Desain yang baik mencerminkan kegunaan sekaligus penampilan produk. Perancang yang baik mempertimbangkan bentuk luar tetapi, juga menciptakan produk yang mudah, aman, tidak mahal untuk penggunaan dan jasa, mudah dan ekonomis untuk di produksi serta di distribusikannya Kotler dan Armstrong.

Agar desain yang di hasilkan menarik mata, ada beberapa unsur dalam desain yaitu unsur warna, unsur tekstur, unsur bentuk, unsur garis/motif.

a) Unsur Garis

Garis adalah hasil goresan dari suatu titik ke titik lain sehingga bisa berbentuk lengkung atau gambar garis lurus.

b) Unsur Warna

Unsur warna adalah merupakan unsur desain yang paling terlihat diantara unsur yang lain. Warna menjadikan sebuah desain lebih indah dan menarik (Soekarno & Basuki, 2004: 14). Warna yang biasa di gunakan biasanya warna primer atau warna tulen yaitu warna dasar yang tidak di campur warna lain. Warna primer adalah kuning, merah, biru.

c) Unsur Bentuk

Bentuk adalah rupa atau wujud yang di tampilkan, pada pembuatan desain tidak hanya berlandaskan pada ide, tetapi harus ada konsep atau rancangan bentuk dasar yang mudah di pahami, agar mudah diterima bagi penikmatnya.

4) Faktor Psikologis

Faktor psikologis merupakan faktor Pilihan pembelian seseorang yang dipengaruhi oleh motivasi dan persepsi.

a) Motivasi

Motivasi dapat digambarkan sebagai kekuatan yang mengendalikan individu untuk bertindak. Kekuatan tersebut menghasilkan suatu kecenderungan untuk mendapatkan sesuatu kebutuhan yang belum terpenuhi.

b) Persepsi

Persepsi adalah proses kita dalam memilih, mengatur, dan menerjemahkan masukan informasi untuk menciptakan suatu arti gambaran yang diterima manusia.

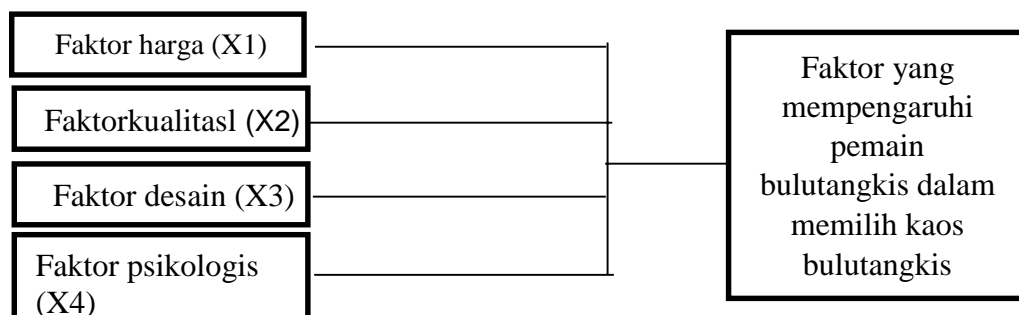
B. Penelitian Yang Relevan

Beberapa penelitian yang menjadi rujukan penelitian ini adalah:

1. Penelitian Wawan Joko Prasajo (2012) dengan judul “Analisis Faktor Faktor yang Mempengaruhi Keputusan Konsumen dalam Membeli Handphone Nokia Bekas pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi UNS Surakarta” penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui faktor model, kualitas, harga, tempat serta promosi secara individu maupun bersama-sama mempengaruhi keputusan konsumen membeli handphone NOKIA bekas. Penelitian ini mengambil 100 responden dengan menggunakan metode quota sampling. Dalam pengolahan data digunakan analisis yaitu Regresi Linier berganda, uji F, serta uji t. Dari pengolahan data yang telah dilakukan, maka didapatkan persamaan Regresi $Y = - 8,096 + 0,518X_1 + 0,299X_2 + 0,468X_3 + 0,326X_4 + 0,207X_5$. Dari uji F diketahui bahwa bahwa variabel model, kualitas, harga, tempat serta promosi mempengaruhi keputusan pembelian konsumen, ini terlihat dari hasil F hitung $(60,437) > (2,29)$. Diantara variabel model, kualitas, harga, tempat serta promosi variabel yang paling dominan atau terbesar pengaruhnya terhadap keputusan pembelian adalah model terlihat dari 36 hasil uji t yaitu sebesar 4,120 di bandingkan variabel harga sebesar 3,802, variabel tempat sebesar 3,559, kualitas sebesar 3,514 serta promosi sebesar 1,991 sedangkan dari hasil Adjusted R.Square terlihat bahwa nilai R sebesar 0,750

2. Oleh Juniarto Nugroho Putra, judul “faktor-faktor yang mempengaruhi konsumen dalam pengambilan keputusan pembelian produk sepatu futsal merk Adidas pada pelanggan lapangan futsal GOR Surya di Boyolali” tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar faktor-faktor mempengaruhi konsumen dalam pengambilan keputusan pembelian dan menganalisis pengaruh perilaku konsumen terhadap keputusan pembelian produk sepatu futsal merk Adidas pada pelanggan lapangan futsal GOR Surya di Boyolali. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara hasil penelitian dan pembahasan, penelitian ini menyimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi keputusan pembelian (X) terhadap keputusan pembelian (Y) yaitu faktor budaya (X1) 20,04 %, faktor sosial (X2) 20,22 %, faktor pribadi (X3) 35,40 %, dan faktor psikologis (X4) 24,34 %. Dari hasil tersebut di atas responden dipengaruhi oleh beberapa faktor tersebut.

Dari data statistik diatas dapat diketahui bahwa sumbangan terbesar terhadap keputusan pembelian yaitu faktor pribadi (X3) dengan prosentase 35,40%. Berdasarkan hal tersebut faktor yang paling mempengaruhi keputusan pembelian adalah faktor pribadi.



C. Kerangka Berfikir

Perusahaan harus mampu membangun hubungan yang baik dengan konsumen demi keberhasilan suatu perusahaan. Hal tersebut dapat diusahakan perusahaan dengan cara memahami apa yang di inginkan dan di butuhkan oleh konsumen. Faktor harga, faktor kualitas produk, faktor desain produk dan faktor psikis secara bersama-sama mempengaruhi pemain bulutangkis dalam memilih kaos bulutangkis. Oleh karena itu penting bagi pemain bulutangkis mengetahui faktor apa saja yang perlu di perhatikan sebelum membeli kaos bulutangkis, selain pemain perusahaan juga dapat mengetahui apa kekurangan dan kelebihan produk yang di keluarkannya.

Harga merupakan salah satu yang ikut mempengaruhi perilaku konsumen , konsumen biasanya akan melihat harga dari barang yang akan di belinya biasanya konsumen membandingkan harga dengan kualitasnya dan dengan harga produk lain , kualitas yang bagus tentunya memiliki harga yang berbeda. akan tetapi desain dari produk yang di dikeluarkan juga mempengaruhi konsumen dalam membeli suatu barang karena desain yang menarik pastinya akan membuat konsumen lebih tertarik dan merasa terpenuhi keinginannya. Selain harga ada beberapa konsumen yang membeli barang karena keyakinannya dengan barang tersebut. Oleh karena itu di perlukan adanya upaya dari pihak perusahaan untuk meminimalkan kesenjangan antara harapan dan kenyataan yang di terima konsumen, sehingga akan terbentuk persepsi yang baik terhadap produk tersebut. Dengan demikian ada faktor-faktor yang mempengaruhi pemain dalam pembelian kaos bulutangkis merek li-ning.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian diskriptif kuantitatif, desain penelitian ini merupakan penelitian diskriptif karena bermaksud untuk meneliti dan menentukan informasi dari suatu fenomena tertentu dan berusaha memberi gambaran secermat mungkin mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi pemain bulutangkis memilih kaos bulutangkis merek Li-Ning di Kabupaten Sleman.

B. Definisi Operasional Variabel Penelitian.

Definisi operasional dalam penelitian ini yaitu faktor harga, faktor kualitas produk, faktor desain produk, faktor psikologis yang diukur menggunakan angket. Untuk mencapai tujuan penelitian perlu di ketahui terlebih dahulu variabelnya. Variabel penelitian merupakan sesuatu yang akan menjadi obyek penelitian yang berperan dalam peristiwa yang akan diukur.

Menurut sugiyono (2013:38), variabel pada dasarnya adalah sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk di pelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut.

Sehingga di tarik kesimpulan bahwa variabel dalam penelitian ini adalah faktor-faktor yang mempengaruhi pemain bulutangkis memilih kaos bulutangkis merek Li-Ning di kabupaten sleman.

C. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan selama 30 hari, waktu penelitian ini menyesuaikan responden dan dilakukan secara online menggunakan google form.

D. Populasi Dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Sugiyono (2013: 80) populasi adalah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kuantitas serta karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Sedangkan menurut Seharismi Arikuntoko (2013:173), populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Apabila seseorang ingin meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian, maka penelitiannya merupakan populasi atau studi sensus.

Populasi dalam penelitian ini adalah pemain bulutangkis yang ada di Kabupaten Sleman, Gor Pangukan, Gor Finarsih, Ukm bulutangkis uny, Gor Serbaguna Banyurejo, Gor Margoagung, Klub latihan PB Pancing, PB Putra Sleman, PB Taruna, PB Bintang Utara dan private bulutangkis.

2. Sampel Penelitian

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*. Menurut Sugiyono (2015:84) pengertian *purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Oleh karena itu penulis memilih Teknik *purposive sampling* dengan menetapkan pertimbangan-pertimbangan atau kriteria-kriteria tertentu yang harus dipenuhi oleh sampel yang digunakan dalam penelitian ini. Sehingga sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah pemain bulutangkis di Kabupaten Sleman, yang mempunyai kaos bulutangkis merek Li-Ning.

Berdasarkan syarat tersebut maka diperoleh sebagian populasi yang

digunakan sebagai sampel penelitian. Dalam penelitian ini sampel yang dibutuhkan untuk pengumpulan data yaitu 106 pemain dengan kriteria yang telah di tentukan di atas.

E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan secara acak untuk memperoleh sampel dari populasi yang dimaksud, maka memilih menggunakan teknik:

a. Purposive Sampling

Mengambil sampel yang sesuai kriteria yaitu pemain yang menggunakan kaos li-ning, . pemain yang mempunyai kaos li-ning, laki-laki dan perempuan, dan siswa smp ke atas.

b. Kuesioner

Kuesioner dibagikan langsung oleh peneliti kepada responden yang di lakukan secara online menggunakan google formulir di klub,dan di tempat latihan bulutangkis di Kabupaten Sleman. Dalam penelitian ini angket yang digunakan adalah angket tertutup, dengan demikian dalam penelitian ini responden dalam menjawab pertanyaan hanya menggunakan salah satu diantara kategori yang ada. Kategori tersebut adalah sangat setuju (SS),setuju (S), tidak setuju(TS), dan sangat tidak setuju (STS). Keempat alternatif jawaban pada setiap butir pertanyaan memiliki skor nilai 4,3,2,1.

Pernyataan atau kuesioner mengandung Pernyataan yang positif dan negatif, akan tetapi kuesioner yang akan digunakan peneliti adalah kuisisioner positif.

Contoh skor pertanyaan yang positif dan negatif

Table 1. Skor Alternatif Jawaban

Alternatif Jawaban	Skor Alternatif Jawaban	
	Positif	Negatif
Sangat Setuju (SS)	4	1
Setuju (S)	3	2
Tidak Setuju (TS)	2	3
Sangat Tidak Setuju (STS)	1	4

Sumber: Saifuddin Azwar (2010: 6-8)

Lina Miftahul Jannah, (2013:145), pernyataan tertutup memiliki beberapa keunggulan, yaitu lebih mudah dijawab oleh responden, hasil jawabannya lebih mudah dibandingkan dan analisis antara satu responden dengan responden lain, dapat digunakan untuk pertanyaan yang sifatnya sensitif, dan lebih dimengerti.

2. Instrumen Penelitian

Menurut Suharsimi Arikunto (2006: 160). “Instrumen adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaan lebih mudah dan hasilnya baik, dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis, sehingga lebih mudah diolah”. Instrument dalam penelitian ini adalah angket. Menurut Suharsimi Arikunto, (2006: 151) angket adalah sejumlah pernyataan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya atau hal-hal yang diketahui. Angket berisikan pertanyaan untuk diberikan tanggapan oleh subjek peneliti.

Menurut Sutrisno Hadi (1999: 7), dalam menyusun instrumen langkah-langkah pokok yang harus diperhatikan yaitu:

- a. Mendefinisikan konstruk, berarti membatasi variabel yang akan diukur. Pengubah utama yang akan diukur adalah faktor yang mempengaruhi keputusan pembelian.
- b. Menyidik faktor, yaitu unsur atau faktor-faktor dari variabel diatas dijabarkan menjadi faktor-faktor yang diukur. Faktor-faktor itu dijadikan tolak ukur untuk menyusun instrumen berupa pertanyaan pernyataan yang diajukan pada responden.
- c. Menyusun butir-butir pertanyaan berdasarkan pada isi faktor. Angket ini digunakan untuk mengetahui faktor yang mempengaruhi pemain bulutangkis memilih kaos bulutangkis merek Li-Ning. Penelitian ini menggunakan angket tertutup, yaitu responden tunggal memilih jawaban yang telah disediakan. Angket yang digunakan dalam penelitian ini diperoleh dari Irawan Prasetya dan Abdurochim yang telah di modifikasi oleh peneliti. Angket kemudian di berikan pada sampel penelitian untuk memperoleh data yang sebenarnya.

Pengembangan instrumen tersebut didasarkan pada teori yang kemudian di kembangkan indikator masing-masing variabel. Penyusunan butir-butir pertanyaan berdasarkan faktor-faktor yang di jabarkan menjadi butir pertanyaan. Untuk memberikan gambaran secara menyeluruh mengenai angket yang digunakan dalam penelitian ini, berikut disajikan kisi-kisi Angket yang di gunakan.

Table 2. Kisi-kisi Instrumen

Variabel	Faktor (Sub Variabel)	Indikator	Nomor Butir Soal	Jumlah Butir Soal
X	Harga : X1	a. Kesesuaian harga dengan kualitas produk	1,2	8
		b. Kesesuaian harga dengan manfaat.	3	
		c. Perbandingan harga dengan produk lain	4,5	
		d. Daya beli	6	
		e. Keterjangkauan harga	7,8	
	Kualitas Produk: X2	a. Daya tahan kaos Li-ning	9,10,11	11
		b. Kelebihan kaos Li-ning	11,12	
		c. Kualitas spesifikasi produk	14,15	
		d. Kualitas kesesuaian	16,17	
		e. Bahan kaos	18,19	
	Desain Produk: X3	a. Motif kaos	20,21,22,23	9
		b. Warna kaos	24,25	
		c. Bentuk kaos	26,27	
		d. Mudah dikenal	28	
	Psikis seseorang : X4	a. Pengetahuan	29,30,31,32	7
b. Keyakinan dan sikap		33,34,35		

3. Uji Coba Instrumen

Untuk mengetahui apakah instrumen tersebut merupakan instrumen yang valid dan absah maka diperlukan uji coba instrumen. Valid dan tidaknya instrumen akan mempengaruhi benar tidaknya data yang diperoleh, maka ujicoba instrumen ini dimaksudkan untuk mengetahui validitas dan realibilitas. untuk instrumen yang sudah teruji validitas dan reallibilitasnya maka sudah dapat digunakan.

Uji coba instrumen ini mengambil 30 pemain bulutangkis yang dijadikan sampel, untuk uji coba di lakukan dengan memberikan angket instrumen yang

akan di isi oleh 30 responden secara acak. Yaitu pemain bulutangkis yang menggunakan kaos bulutangkis merek Li-Ning.

F. Validitas dan Reliabilitas

a. Uji validitas instrumen

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan sesuatu instrumen(Suharismi Arikunto, 2013:211). Instrumen dikatakan valid apabila mampu digunakan untuk mengukur apa yang ingin diukur dan mengungkap data dari variabel yang akan di teliti dengan tepat. Perhitungan validitas penelitian digunakan untuk mengetahui apakah instrumen itu mampu mengukur apa yang seharusnya diukur, untuk perhitungan butir digunakan sebagai kriteria pembanding adalah instrumen itu sendiri.

Hasil uji coba validitas yang diperoleh dari hasil ujicoba instrumen dilaksanakan dengan rumus korelasi person product momen dengan alat bantu spss versi 21.0. item angket dinyatakan valid jika harga rhitung > rtabel pada nilai signifikansi 5%. Sebaliknya, item dikatakan tidak valid jika harga rhitung < rtabel pada nilai signifikansi 5%. Hasil uji validitas diperoleh bahwa seluruh item pernyataan dinyatakan valid.

b. Uji Reliabilitas

Menurut Suharsimi Arikunto, (2013:221), uji reliabilitas menunjuk pada satu pengertian bahwa sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan rumus alpha. Uji signifikan dilakukan pada taraf $\alpha = 0,06$ atau lebih. Untuk penghitungan keterandalan instrumen menggunakan

rumus Alpha Cronbach dengan bantuan SPSS versi 21 *for windows*, dengan rumus:

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum st^2}{st^2} \right)$$

Keterangan: r_{11} = Reliabilitas Instrumen banyaknya item atau butir soal

$\sum st^2$ = Jumlah variabel butir

st^2 = Varians total

(Suharsimi Arikunto, 2006; 239)

Sebagai tolak ukur tinggi rendahnya koefisien realibilitas digunakan interpretasi yang dikemukakan oleh Suharsimi Arikunto (1993: 233) sebagai berikut:

0,800 - 1,00 = Sangat tinggi

0,600 - 0,800 = Tinggi

0,400 - 0,600 = Cukup

0,200 - 0,400 = Rendah

0,00 - 0,200 = Sangat rendah

Berdasarkan hasil perhitungan reliabilitas menggunakan teknik Alpha Cronbach melalui program SPSS seri 21.0 reliabilitas diperoleh koefisien Alpha pada kuesioner sebesar 0,928 dan masuk dalam interpretasi sangat tinggi. Dapat disimpulkan bahwa kuesioner dalam penelitian ini adalah reliabel sehingga layak digunakan untuk pengambilan data penelitian.

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis diskriptif kuantitatif. Untuk memperjelas proses analisis melihat data dari hasil pengisian angket, dilakukan pengkategorikan atau di klasifikasikan menggunakan Mean dan Standar Deviasai.

Menurut Saifuddin Azwar (2010: 43) untuk menentukan kriteria skor dengan menggunakan Penelitian Acuan Norma (PAN) dalam skala tabel berikut:

Table 3. Norma Penilaian.

No.	Interval	Kategori
1.	$M+1,5SD < X$	Sangat Tinggi
2.	$M+0,5SD < X \leq M+1,5SD$	Tinggi
3.	$M-0,5SD < X \leq M+0,5SD$	Sedang
4.	$M-1,5SD < X \leq M-0,5SD$	Rendah
5.	$X \leq M-1,5SD$	Sangat Rendah

Sumber: Saifuddin Azwar (2010: 43)

Keterangan :

M : Nilai rata-rata (*Mean*)

X : Skor

SD : *Standar Deviasi*

Sd : Standar devisiasi

X : Skor yang diperoleh

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian tentang Faktor Yang Mempengaruhi Pemilihan Kaos Merek Li-ning Pada Pemain Bulutangkis di Kabupaten Sleman. Penelitian ini dilakukan pada Senin, 6 november sampai 6 desember 2020 dan diperoleh responden sebanyak 106 orang. Dari hasil di atas akan dideskripsikan sebagai berikut:

1. Deskripsi Hasil Faktor Yang Mempengaruhi Pemilihan Kaos Merek Li-ning Pada Pemain Bulutangkis di Kabupaten Sleman

Dari hasil analisis data penelitian yang dilakukan maka dapat dideskripsikan dalam bentuk tabel sebagai berikut :

Table 4. Deskripsi Statistik Faktor yang Mempengaruhi Pemain Bulutangkis Memilih Kaos Bulutangkis Merek Li-Ning di Kabupaten Sleman

Statistik	Skor
<i>Mean</i>	89,2170
<i>Median</i>	86,0000
<i>Mode</i>	70,00
<i>Std. Deviation</i>	17,50755
<i>Minimum</i>	70,00
<i>Maximum</i>	140,00

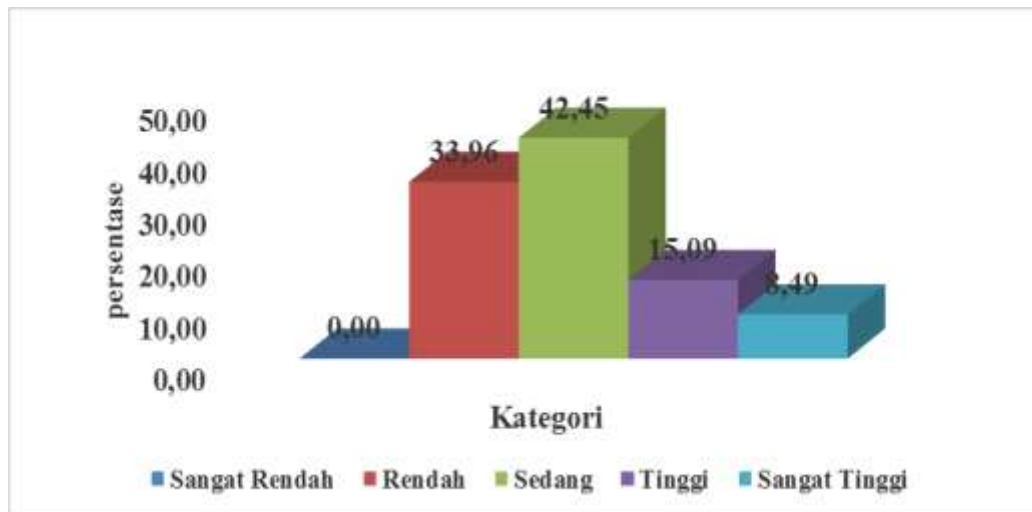
Dari data di atas dapat dideskripsikan faktor yang mempengaruhi pemain bulutangkis memilih kaos bulutangkis merek Li-Ning di Kabupaten Sleman dengan rerata sebesar 89,22, nilai tengah sebesar 86, nilai sering muncul sebesar 70, simpangan baku sebesar 17,51, skor tertinggi sebesar 142 dan skor terendah

sebesar 70. Dari hasil tes maka dapat dikategorikan faktor yang mempengaruhi pemilihan kaos merek Li-ning Pada Pemain bulutangkis di Kabupaten Sleman. Perhitungan tersebut disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Table 5. Kategorisasi Faktor yang Mempengaruhi Pemain Bulutangkis Memilih Kaos Bulutangkis Merek Li-Ning di Kabupaten Sleman

No	Interval	Frekuensi	Persentase	Kategori
1	$X > 115,49$	9	8,49	Sangat Tinggi
2	$97,98 < X \leq 115,49$	16	15,09	Tinggi
3	$80,47 < X \leq 97,98$	45	42,45	Sedang
4	$62,96 < X \leq 80,47$	36	33,96	Rendah
5	$X < 62,96$	0	0,00	Sangat Rendah
Jumlah		106	100	

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa faktor yang mempengaruhi pemilihan kaos merek Li-ning Pada Pemain bulutangkis di Kabupaten Sleman adalah sedang dengan pertimbangan frekuensi terbanyak berada pada kategori sedang dengan 45 orang atau 42,45%. Faktor yang mempengaruhi pemain bulutangkis memilih kaos bulutangkis merek Li-Ning di Kabupaten Sleman yang berkategori sangat tinggi 9 orang atau 8,49%, tinggi 16 orang atau 15,09%, sedang 45 orang atau 42,45%, rendah 36 orang atau 33,96% dan sangat rendah 0 orang atau 0,00%. Berikut adalah grafik faktor yang mempengaruhi pemilihan kaos merek Li-ning Pada Pemain bulutangkis di Kabupaten Sleman:



Gambar 8. Diagram Batang Faktor yang Mempengaruhi Pemain Bulutangkis Memilih Kaos Bulutangkis Merek Li-Ning di Kabupaten Sleman

2. Deskripsi Hasil Faktor Harga

Dari hasil analisis data penelitian yang dilakukan maka dapat dideskripsikan dalam bentuk tabel sebagai berikut :

Table 6. Deskripsi Statistik Faktor yang Mempengaruhi Pemain Bulutangkis Memilih Kaos Bulutangkis Merek Li-Ning di Kabupaten Sleman Berdasarkan Faktor Harga

Statistik	Skor
<i>Mean</i>	19,9057
<i>Median</i>	19,5000
<i>Mode</i>	16,00
<i>Std. Deviation</i>	4,20777
<i>Minimum</i>	16,00
<i>Maximum</i>	32,00

Dari data di atas dapat dideskripsikan faktor yang mempengaruhi pemilihan kaos merek Li-ning Pada Pemain bulutangkis di Kabupaten Sleman berdasarkan faktor harga dengan rerata sebesar 19,91, nilai tengah sebesar 19,5,

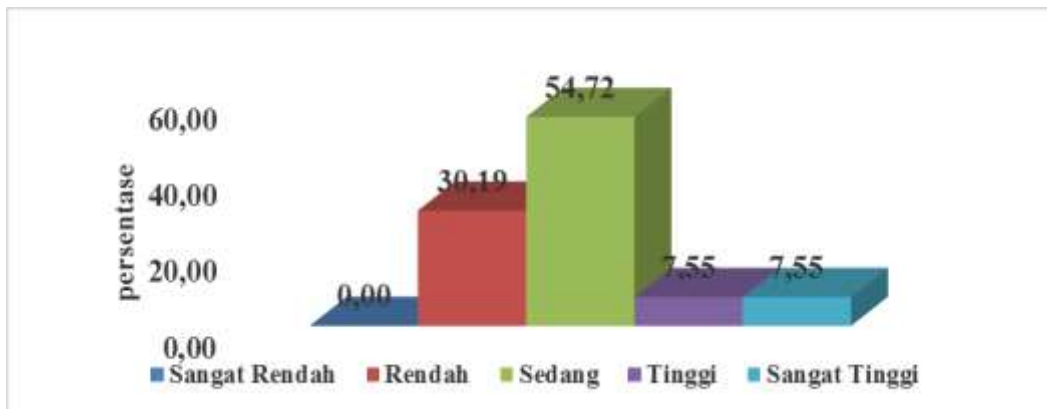
nilai sering muncul sebesar 16, simpangan baku sebesar 4,21, skor tertinggi sebesar 32 dan skor terendah sebesar 16. Dari hasil tes maka dapat dikategorikan faktor yang mempengaruhi pemain bulutangkis memilih kaos bulutangkis merek Li-Ning di Kabupaten Sleman berdasarkan faktor harga. Perhitungan tersebut disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Table 7. Kategorisasi Faktor yang Mempengaruhi Pemain Bulutangkis Memilih Kaos Bulutangkis Merek Li-Ning di Kabupaten Sleman Berdasarkan Faktor Harga

No	Interval	Frekuensi	Persentase	Kategori
1	$X > 26,23$	8	7,55	Sangat Tinggi
2	$22,02 < X \leq 26,23$	8	7,55	Tinggi
3	$17,81 < X \leq 22,02$	58	54,72	Sedang
4	$13,60 < X \leq 17,81$	32	30,19	Rendah
5	$X < 13,60$	0	0,00	Sangat Rendah
Jumlah		106	100	

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa faktor yang mempengaruhi pemilihan kaos merek Li-ning Pada Pemain bulutangkis di Kabupaten Sleman berdasarkan faktor harga adalah sedang dengan pertimbangan frekuensi terbanyak berada pada kategori sedang dengan 58 orang atau 54,72%. Faktor yang mempengaruhi pemain bulutangkis memilih kaos bulutangkis merek Li-Ning di Kabupaten Sleman berdasarkan faktor harga yang berkategori sangat tinggi 8 orang atau 7,55%, tinggi 8 orang atau 7,55%, sedang 58 orang atau 54,72%, rendah 32 orang atau 30,19% dan sangat rendah 0 orang atau 0%. Berikut adalah grafik faktor yang mempengaruhi pemain bulutangkis memilih kaos bulutangkis

merek Li-Ning di Kabupaten Sleman berdasarkan faktor harga:



Gambar 9. Diagram Batang Faktor yang Mempengaruhi Pemain Bulutangkis Memilih Kaos Bulutangkis Merek Li-Ning di Kabupaten Sleman Berdasarkan Faktor Harga

3. Deskripsi Hasil Faktor Kualitas

Dari hasil analisis data penelitian yang dilakukan maka dapat dideskripsikan dalam bentuk tabel sebagai berikut :

Table 8. Deskripsi Statistik Faktor yang Mempengaruhi Pemain Bulutangkis Memilih Kaos Bulutangkis Merek Li-Ning di Kabupaten Sleman Berdasarkan Faktor Kualitas

Statistik	Skor
<i>Mean</i>	28,2358
<i>Median</i>	26,0000
<i>Mode</i>	22,00
<i>Std. Deviation</i>	6,41954
<i>Minimum</i>	22,00
<i>Maximum</i>	44,00

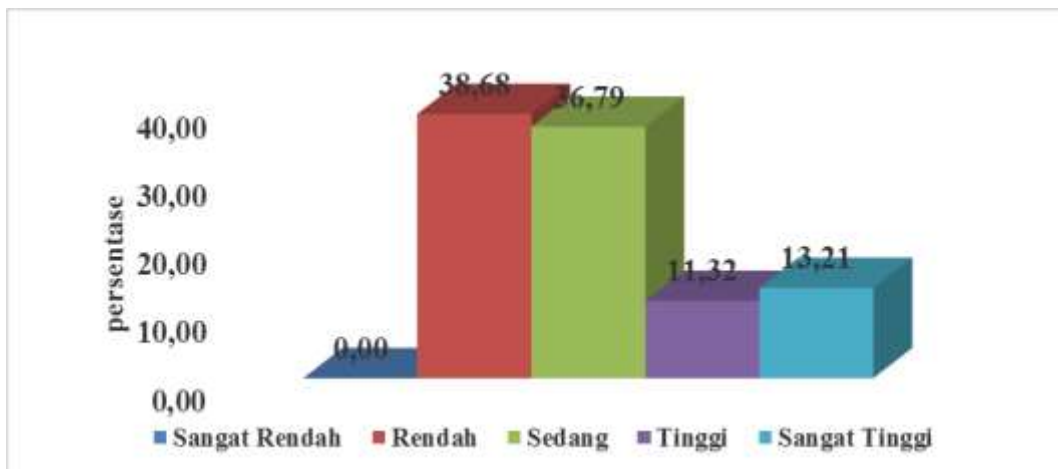
Dari data di atas dapat dideskripsikan faktor yang mempengaruhi pemilihan kaos merek Li-ning Pada Pemain bulutangkis di Kabupaten Sleman berdasarkan faktor Kualitas dengan rerata sebesar 28,23, nilai tengah sebesar 26, nilai sering muncul sebesar 22, simpangan baku sebesar 6,41, skor tertinggi

sebesar 44 dan skor terendah sebesar 22. Dari hasil tes maka dapat dikategorikan faktor yang mempengaruhi pemilihan kaos merek Li-ning Pada Pemain bulutangkis di Kabupaten Sleman berdasarkan faktor Kualitas. Perhitungan tersebut disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Table 9. Kategorisasi Faktor yang Mempengaruhi Pemain Bulutangkis Memilih Kaos Bulutangkis Merek Li-Ning di Kabupaten Sleman Berdasarkan Faktor Kualitas

No	Interval	Frekuensi	Persentase	Kategori
1	$X > 37,86$	14	13,21	Sangat Tinggi
2	$31,44 < X \leq 37,86$	12	11,32	Tinggi
3	$25,02 < X \leq 31,44$	39	36,79	Sedang
4	$18,60 < X \leq 25,02$	41	38,68	Rendah
5	$X < 18,60$	0	0,00	Sangat Rendah
Jumlah		106	100	

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa faktor yang mempengaruhi pemilihan kaos merek Li-ning Pada Pemain bulutangkis di Kabupaten Sleman berdasarkan faktor Kualitas adalah rendah dengan pertimbangan frekuensi terbanyak berada pada kategori rendah dengan 41 orang atau 38,68 %. Faktor yang mempengaruhi pemain bulutangkis memilih kaos bulutangkis merek Li-Ning di Kabupaten Sleman berdasarkan faktor Kualitas yang berkategori sangat tinggi 14 orang atau 13,21%, tinggi 12 orang atau 11,32%, sedang 39 orang atau 36,79%, rendah 41 orang atau 38,68% dan sangat rendah 0 orang atau 0%. Berikut adalah grafik faktor yang mempengaruhi pemain bulutangkis memilih kaos bulutangkis merek Li-Ning di Kabupaten Sleman berdasarkan faktor Kualitas:



Gambar 10. Diagram Batang Faktor yang Mempengaruhi Pemain Bulutangkis Memilih Kaos Bulutangkis Merek Li-Ning di Kabupaten Sleman Berdasarkan Faktor Kualitas

4. Deskripsi Hasil Faktor Desain

Dari hasil analisis data penelitian yang dilakukan maka dapat dideskripsikan dalam bentuk tabel sebagai berikut :

Table 10. Deskripsi Statistik Faktor yang Mempengaruhi Pemain Bulutangkis Memilih Kaos Bulutangkis Merek Li-Ning di Kabupaten Sleman Berdasarkan Faktor Desain

Statistik	Skor
<i>Mean</i>	23,9151
<i>Median</i>	24,0000
<i>Mode</i>	24,00
<i>Std. Deviation</i>	4,97636
<i>Minimum</i>	18,00
<i>Maximum</i>	36,00

Dari data di atas dapat dideskripsikan faktor yang mempengaruhi pemilihan kaos merek Li-ning Pada Pemain bulutangkis di Kabupaten Sleman berdasarkan faktor Desain dengan rerata sebesar 23,91, nilai tengah sebesar 24,

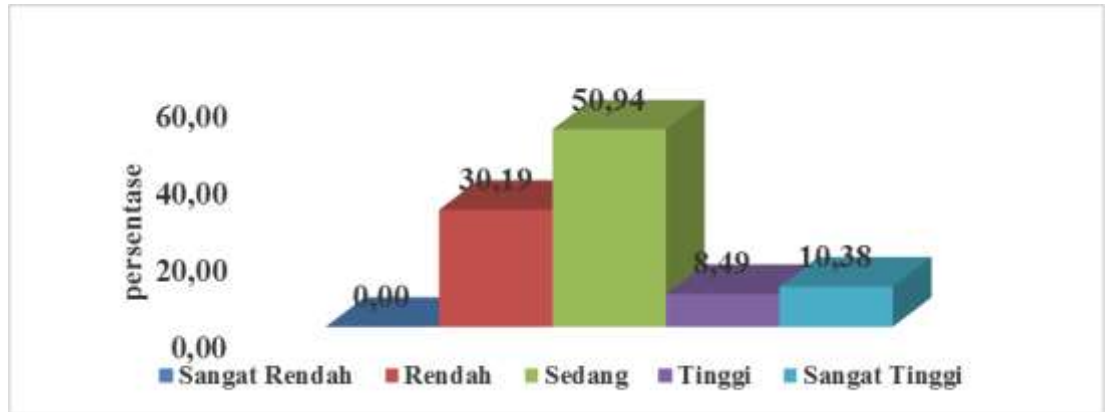
nilai sering muncul sebesar 24, simpangan baku sebesar 4,97, skor tertinggi sebesar 36 dan skor terendah sebesar 18. Dari hasil tes maka dapat dikategorikan faktor yang mempengaruhi pemilihan kaos merek Li-ning Pada Pemain bulutangkis di Kabupaten Sleman berdasarkan faktor Desain. Perhitungan tersebut disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Table 11. Kategorisasi Faktor yang Mempengaruhi Pemain Bulutangkis Memilih Kaos Bulutangkis Merek Li-Ning di Kabupaten Sleman Berdasarkan Faktor Desain

No	Interval	Frekuensi	Persentase	Kategori
1	$X > 31,37$	11	10,38	Sangat Tinggi
2	$26,40 < X \leq 31,37$	9	8,49	Tinggi
3	$21,43 < X \leq 26,40$	54	50,94	Sedang
4	$16,46 < X \leq 21,43$	32	30,19	Rendah
5	$X < 16,46$	0	0,00	Sangat Rendah
Jumlah		106	100	

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa faktor yang mempengaruhi pemilihan kaos merek Li-ning Pada Pemain bulutangkis di Kabupaten Sleman berdasarkan faktor Desain adalah sedang dengan pertimbangan frekuensi terbanyak berada pada kategori sedang dengan 54 orang atau 50,94 %. Faktor yang mempengaruhi pemain bulutangkis memilih kaos merek Li- Ning di Kabupaten Sleman berdasarkan faktor Desain yang berkategori sangat tinggi 11 orang atau 10,38%, tinggi 9 orang atau 8,49%, sedang 54 orang atau 50,94%, rendah 32 orang atau 30,19% dan sangat rendah 0 orang atau 0%. Berikut adalah grafik faktor yang mempengaruhi pemilihan kaos merek Li-ning Pada Pemain

bulutangkis di Kabupaten Sleman berdasarkan faktor Desain:



Gambar 11. Diagram Batang Faktor yang Mempengaruhi Pemain Bulutangkis Memilih Kaos Bulutangkis Merek Li-Ning di Kabupaten Sleman Berdasarkan Faktor Desain

5. Deskripsi Hasil Faktor Psikologi

Dari hasil analisis data penelitian yang dilakukan maka dapat dideskripsikan dalam bentuk tabel sebagai berikut :

Table 12. Deskripsi Statistik Faktor yang Mempengaruhi Pemain Bulutangkis Memilih Kaos Bulutangkis Merek Li-Ning di Kabupaten Sleman Berdasarkan Faktor Psikologi

Statistik	Skor
<i>Mean</i>	17,1604
<i>Median</i>	16,0000
<i>Mode</i>	14,00
<i>Std. Deviation</i>	4,01696
<i>Minimum</i>	13,00
<i>Maximum</i>	28,00

Dari data di atas dapat dideskripsikan faktor yang mempengaruhi pemilihan kaos merek Li-ning Pada Pemain bulutangkis di Kabupaten Sleman berdasarkan faktor Psikologi dengan rerata sebesar 17,16, nilai tengah sebesar 16,

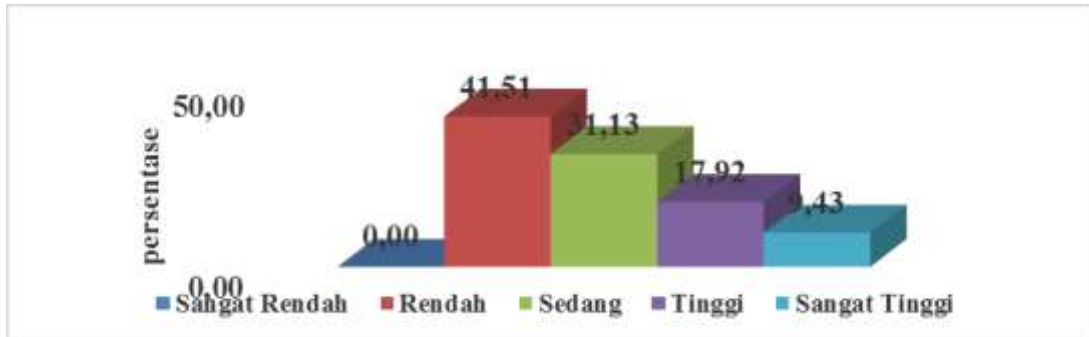
nilai sering muncul sebesar 14, simpangan baku sebesar 4,01, skor tertinggi sebesar 28 dan skor terendah sebesar 13. Dari hasil tes maka dapat dikategorikan faktor yang mempengaruhi pemilihan kaos merek Li-ning Pada Pemain bulutangkis di Kabupaten Sleman berdasarkan faktor Psikologi. Perhitungan tersebut disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Table 13. Kategorisasi Faktor yang Mempengaruhi Pemain Bulutangkis Memilih Kaos Bulutangkis Merek Li-Ning di Kabupaten Sleman Berdasarkan Faktor Psikologi

No	Interval	Frekuensi	Persentase	Kategori
1	$X > 23,19$	10	9,43	Sangat Tinggi
2	$19,17 < X \leq 23,19$	19	17,92	Tinggi
3	$15,15 < X \leq 19,17$	33	31,13	Sedang
4	$11,13 < X \leq 15,15$	44	41,51	Rendah
5	$X < 11,13$	0	0,00	Sangat Rendah
Jumlah		106	100	

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa faktor yang mempengaruhi pemilihan kaos merek Li-ning Pada Pemain bulutangkis di Kabupaten Sleman berdasarkan faktor Psikologi adalah rendah dengan pertimbangan frekuensi terbanyak berada pada kategori rendah dengan 44 orang atau 41,51 %. Faktor yang mempengaruhi pemain bulutangkis memilih kaos bulutangkis merek Li-Ning di Kabupaten Sleman berdasarkan faktor Psikologi yang berkategori sangat tinggi 10 orang atau 9,43%, tinggi 19 orang atau 17,92%, sedang 33 orang atau 31,13%, rendah 44 orang atau 41,51% dan sangat rendah 0 orang atau 0%. Berikut adalah grafik faktor yang mempengaruhi pemilihan kaos merek Li-ning

Pada Pemain bulutangkis di Kabupaten Sleman berdasarkan faktor Psikologi:



Gambar 12. Diagram Batang Faktor yang Mempengaruhi Pemain Bulutangkis Memilih Kaos Bulutangkis Merek Li-Ning di Kabupaten Sleman Berdasarkan Faktor Psikologi

B. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui faktor yang mempengaruhi pemilihan kaos merek li-ning pada pemain bulutangkis di Kabupaten Sleman. Berdasarkan faktor harga, kualitas, desain kaos dan psikologis diperoleh hasil, faktor yang mempengaruhi pemilihan kaos merek li-ning pada pemain bulutangkis di Kabupaten Sleman adalah sedang dengan pertimbangan frekuensi terbanyak berada pada kategori sedang dengan 45 orang atau 42,45%. Faktor yang mempengaruhi pemain bulutangkis memilih kaos merek Li-Ning di Kabupaten Sleman yang berkategori sangat tinggi 9 orang atau 8,49%, tinggi 16 orang atau 15,09%, sedang 45 orang atau 42,45%, rendah 36 orang atau 33,96% dan sangat rendah 0 orang atau 0,00%. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa faktor harga mempengaruhi pemain dalam memilih kaos bulutangkis merek Li-Ning. Dengan adanya berbagai macam kaos Li-ning yang ada di pasaran faktor harga tentunya menentukan pemain dalam membeli, karena harganya terjangkau

dan sesuai dengan daya beli. Sedangkan faktor kualitas dari kaos Li-ning tidak begitu mempengaruhi pemain dalam memilih kaos bulutangkis Li-Ning karena pemain lebih melihat estetika atau nilai dari kaos Li-Ning seperti warnanya keunikannya dan dengan harga yang terjangkau. Sedangkan faktor desain kaos mempengaruhi pemain dalam memilih kaos bulutangkis merek Li- Ning karena desain yang di tawarkan menarik, mulai dari motif kaos, warna kaos, dan bentuknya, sehingga memenuhi selera pemain. Dari segi psikologis pemain, kaos bulutangkis Li-Ning tidak mempengaruhi pemain dalam memilih atau menggunakan kaos Li-Ning, pemain lebih mempertimbangkan kenyamanan daripada keyakinan.

Berikut penjelasan satu persatu mengenai faktor yang mempengaruhi pemain bulutangkis di Kabupaten Sleman memilih kaos bulutangkis merek Li-Ning.

1. Faktor Harga

Berdasarkan faktor harga, secara keseluruhan diketahui presentase 54,72% termasuk dalam kategori sedang dan dapat di simpulkan bahwa faktor harga mempengaruhi pemain bulutangkis dalam memilih kaos bulutangkis merek Li-Ning. Hal tersebut dikarenakan konsumen dalam memilih atau melakukan pembelian, melihat kesesuaian harga dengan kualitas, membandingkan harga kaos Li-Ning dengan merek kaos lain, melihat produk itu sendiri dan keterjangkauan harga sehingga konsumen bisa membeli produk yang harganya terjangkau tetapi memiliki nilai tersendiri.

Menurut Akhmad (1996: 26) faktor harga merupakan faktor yang di

perhatikan konsumen kemudian di sesuaikan dengan kemampuannya sendiri atau daya beli. Harga dapat di klasifikasikan menjadi tiga, yaitu: mahal, sedang, dan murah. (Akhmad, 1996: 26). Sedangkan Rangkuti (2003) mengemukakan indikator harga adalah: penilaian mengenai harga barang itu sendiri, respons terhadap kenaikan harga, perbandingan harga dengan produk lain.

2. Faktor Kualitas

Berdasarkan faktor kualitas, secara keseluruhan diketahui presentase sebesar 38,68% termasuk dalam kategori rendah akan tetapi lebih condong ketinggi karena di ikuti 36,79% sedang, 11,32% tinggi dan 13,21% sangat tinggi sehingga, dapat disimpulkan bahwa faktor kualitas tidak begitu mempengaruhi pemain dalam memilih kaos bulutangkis merek Li-Ning di Kabupaten Sleman. Dikarenakan kualitas tidak menjadi prioritas utama terhadap pemilihan suatu barang. Karena pemain menyukai kaos yang di gunakan misal dari warnanya atau motifnya dan dengan harga yang terjangkau. sehingga kualitas tidak menjadi kendala utama dari pemain atau konsumen dalam memilih kaos Li-Ning.

Menurut Pride dan Ferrel (2010:317) Terdapat dua dimensi dalam kualitas produk yaitu level of quality dan consistency of quality.

a. *Level of quality* merupakan jumlah kualitas yang dimiliki oleh suatu produk.

Hal ini menjelaskan bahwa kualitas suatu produk sulit untuk dijelaskan kecuali produk tersebut dibandingkan dengan produk lain.

b. *Consistency of quality* mengacu kepada sejauh mana suatu produk memiliki kualitas pada level yang sama dalam waktu yang lama. Konsistensi berarti memberikan konsumen kualitas yang mereka harapkan setiap ketika mereka

membeli suatu produk.

3. Faktor Desain Kaos

Berdasarkan faktor desain kaos diketahui presentase sebesar 50,74% termasuk dalam kategori sedang dan dapat disimpulkan secara keseluruhan bahwa faktor desain kaos mempengaruhi pemain bulutangkis dalam memilih kaos bulutangkis merek Li-Ning. Hal tersebut dikarenakan pemain tertarik terhadap desain yang di keluarkan kaos Li-Ning mulai dari motif garis motif abstrak yang ada di kaos Li-Ning, warna kaos Li-Ning dan desain bentuk kaos Li-ning yang sesuai dengan fungsinya.

Menurut Kotler dan Armstrong Desain produk adalah proses mendesain pada model dan fungsi dari produk tersebut sehingga memiliki suatu karakteristik yang khas. Agar desain yang di hasilkan menarik mata, ada beberapa unsur dalam desain yaitu unsur warna, unsur tekstur, unsur bentuk, unsur garis/motif. (Kotler dan Armstrong).

4. Faktor psikologis

Berdasarkan faktor psikologis diketahui presentase sebesar 41,51% masuk dalam kategori rendah diikuti 31,13% sedang, 17,92% tinggi dan 9,43 sangat tinggi dan dapat disimpulkan bahwa faktor psikologis tidak mempengaruhi pemain bulutangkis dalam memilih kaos bulutangkis merek Li-Ning. Hal tersebut di karenakan pemain mempertimbangkan persepsi, keyakinan, motivasi dan pengetahuan sikap terhadap suatu barang atau produk, sebelum memilih kaos Li-Ning. Kenyamanan kaos saat dipakai biasanya dapat mempengaruhi psikologis. Oleh karena itu pemain tidak fanatik terhadap kaos bulutangkis Li-ning dan tidak

ada pengaruh yang signifikan terhadap performa pemain. ketika menggunakan kaos Li-Ning.

Presepsi adalah proses yang di lalui orang dalam memilih, pengetahuan adalah pembelajaran yang menggambarkan perubahan dalam tingkah laku individu yang muncul dari pengalaman sedangkan keyakinan adalah pemikiran deskriptif yang dimiliki seorang mengenai sesuatu, didasarkan oleh pengetahuan yang sebenarnya, sikap menguraikan evaluasi, perasaan dan kecenderungan dari seorang terhadap suatu objek atau ide yang relatif konsisten Kotler (2000: 157).

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan maka dapat diambil kesimpulan bahwa faktor yang mempengaruhi pemilihan kaos merek Li-ning Pada Pemain bulutangkis di Kabupaten Sleman adalah sedang dengan pertimbangan frekuensi terbanyak berada pada kategori sedang dengan 45 orang atau 42,45%. faktor yang mempengaruhi pemilihan kaos merek Li-ning Pada Pemain bulutangkis di Kabupaten Sleman yang berkategori sangat tinggi 9 orang atau 8,49%, tinggi 16 orang atau 15,09%, sedang 45 orang atau 42,45%, rendah 36 orang atau 33,96% dan sangat rendah 0 orang atau 0,00%.

B. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan di atas dapat dikemukakan implikasi hasil penelitian sebagai berikut:

1. Hasil penelitian ini sebagai gambaran seberapa besar kaos bulutangkis Li Ning dapat mempengaruhi penggunaannya dan memberikan efek terhadap penampilannya.
2. Dengan hasil ini dapat sebagai acuan bagi peneliti untuk dapat menentukan tindakan berdasarkan hasil penelitian tersebut.

C. Saran

Ada beberapa saran yang perlu disampaikan sehubungan dengan hasil penelitian ini, antara lain:

1. Pelatih diharapkan melakukan tindakan atas dasar hasil penelitian untuk memberikan saran dan masukan kepada pengelola bulutangkis untuk dapat menganalisis faktor yang mempengaruhi profil pemainnya.
2. Mengembangkan penelitian yang lebih dalam lagi tentang faktor yang mempengaruhi pemilihan kaos merek li-ning pada pemain bulutangkis di Kabupaten Sleman.
3. Sekolah bulutangkis diharapkan mampu memberikan dukungan kepada pemain untuk dapat meningkatkan keterampilannya tanpa harus tergantung pada penampilannya.

D. Keterbatasan Penelitian

1. Instrumen penelitian kurang luas lingkupnya sehingga memungkinkan ada unsur-unsur yang lebih penting tidak masuk/tidak terungkap dalam instrumen penelitian.
2. Instrument penelitian menggunakan instrumen untuk sekolah menengah atas tetapi digunakan untuk semua kalangan usia.
3. Pengambilan data tidak dilakukan oleh pihak yang ahli dibidangnya.
4. Peneliti mengakui adanya keterbatasan dalam hal waktu, biaya, maupun kemampuan berpikir dan bekerja namun besar harapan semoga penelitian ini bermanfaat bagi kita semua.

DAFTAR PUSTAKA

- Akhmad, J. 1996. "Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Konsumen Warung lesehan di Jalan Protokol Yogyakarta". Jurnal STIE Widya Wiwaha Kajian Bisnis, No. 7, Hlm. 14-28
- Amat Komari (2008). Jendela Bulutangkis. Yogyakarta. Fakultas Ilmu Keolahragaan
- Bambang Prasetyo, Lina Miftahul Jannah (2013). Metode Penelitian Kuantitatif. Jakarta. PT. Raja Grafindo-
- Dea Chadiza Syafina – (28 Agustus 2018) tirto.id/li-ning-merek-cina-pencuri-perhatian-di-asian-games
- Depdikbud (1978/1979: 129). Pengertian bulutangkis, bulu-tangkis/1_Depdikbud
- Fandy Tjiptono. (1998). Manajemen Jasa. Yogyakarta: Andi Offset
Fandy Tjiptono. (2000). Manajemen Jasa. Yogyakarta: Andi Offset
- H Mowen. (2002). Perilaku Konsumen. Yogyakarta: Andi Offset
- Kotler dan Keller (2008:214): Definisi perilaku konsumen. <http://e-journal.uajy.ac.id/1731/3/2EM15908.pdf>
- Muhajir. (2007). Olahraga Bulutangkis. Jakarta : Erlangga.
- Perbedaan antara Climalite dan Climacool Diposting pada (17-09-2019)
- Philip Kotler. (2001). Manajemen Pemasaran Indonesia. Jakarta: Salemba Empat
(2000). Manajemen Pemasaran. Jakarta: Bumi Aksara.
- Purwanto, Iwan. (2009). Analisis Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Konsumen Dalam Keputusan Pembelian Handphone Nokia, Siemens, dan Sony Ericsson. (Studi Kasus pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Muhammadiyah Surakarta). Skripsi thesis, Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Rangkuti (2003) mengemukakan indikator harga. <http://jurnal.umsu.ac.id/index.php/mbisnis/article/viewFile/182/126>
- Siregar Eveline. 2015. Prinsip Desain Pesan. Jakarta: Lembaga Pengembangan Pendidikan Press, Universitas Negeri Jakarta
- Soekarno & Basuki, (2004: 8-9)." Macam- macam Unsur desain,.

Sugiyono (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi*. Bandung. CV Alfabeta

Sugiyono (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.

Tony Grice (1999). *Bulutangkis*. Jakarta. PT Raja Grafindo Persada

Totok Murdoyo, Totok M. (2014). *Analisis Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Konsumen Dalam Pengambilan Keputusan Pembelian Produk Sepatu Futsal Merk Adidas Pada Pelanggan Lapangan Futsal GOR Surya di Boyolali*. S1 Thesis, FIK UNY.

Windoyo, Riky F. 2009. "Analisis Pengaruh Kualitas Pelayanan, Kualitas Produk,

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Pembimbing Proposal TAS



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
JURUSAN PENDIDIKAN OLARHAGA
Alamat : Jl. Colombo No. 1, Yogyakarta Telp. 513092, 586168 Psw. 1341

Nomor: 126/POR/IX/2020
Lamp. : 1 bendel
Hal : Pembimbing Proposal TAS

28 September 2020

Yth. Drs. Amat Komari, M.Si.
Jurusan POR FIK Universitas Negeri Yogyakarta

Diberitahukan dengan hormat, bahwa dalam rangka membantu mahasiswa dalam menyusun TAS untuk persyaratan ujian TAS, dimohon kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi pembimbing penulisan TAS saudara :

Nama : FAHRUL RAHMADHANI
NIM : 166012441011
Judul Skripsi : FAKTOR YANG MEMPENGARUHI PEMAIN BULUTANGKIS DI
KABUPATEN SLEMAN MEMILIH KAOS BULUTANGKIS MEREK
LI-NING

Bersama ini pula kami lampirkan proposal penulisan TAS yang telah dibuat oleh mahasiswa yang bersangkutan, topik/judul tidaklah mutlak. Sekiranya kurang sesuai, mohon kiranya diadakan pembenahan sehingga tidak mengurangi makna dari masalah yang diajukan.

Atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu disampaikan terima kasih.

Ketua Jurusan POR,

Dr. Jaka Sunardi, M.Kes.
NIP. 19610731 199001 1 001

Lampiran 2. Kartu Bimbingan Skripsi

KARTU BIMBINGAN TUGAS AKHIR SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Fahrul Rahmadhani
 NIM : 1660 1244 011
 Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasinya
 Pembimbing : Drs. Amat Kemari, M.Si.

No.	Tanggal	Pembahasan	Tanda Tangan
1.	27 Juli	Judul Skripsi	
2.	27 Juli	Bimbingan dan Pembahasan BAB 1.2.3	
3.	4 Agustus	Bimbingan dan Revisi BAB 1.2.3	
4.	27 Agustus	Bimbingan Revisi BAB 1.2.3 dan Instrumen	
5.	8 September	Bimbingan tesis-tesis dan tingkat penelitian	
6.	25 September	Pembahasan tingkat	
7.	7 Oktober	Pembahasan Revisi tingkat	
8.	10 Desember	Pembahasan BAB 4	
9.	16 Desember	Revisi dan Pembahasan BAB 4	
10.	15 Januari	Bimbingan dan Revisi BAB 5 dan koreksi BAB 1-5	

Ketua Jurusan POR,

 Dr. Jaka Sunardi, M.Kes.
 NIP. 196107311990011001

Scanned by TopScanner

Lampiran 3. Surat Ijin Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
Alamat : Jalan Laksamana Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 580148, ext. 360, 373, 0274-550826, Fax (0274) 513082
Laman: ik.uny.ac.id E-mail: humas_ik@uny.ac.id

Nomor : 431/U/N34.16/PT.01.04/2020 5 November 2020
Lamp : 1 Bendel Proposal
Hal : Izin Penelitian

Yth. Ketua PB dan Club Bulutangkis Di Kabupaten Sleman

Kami sampaikan dengan hormat, bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama	: Fahrul Rahmadhani
NIM	: 16601244011
Program Studi	: Pendidikan Jasmani, Kesehatan, Dan Rekreasi - S1
Tujuan	: Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)
Judul Tugas Akhir	: Faktor yang mempengaruhi pemain bulutangkis di kabupaten sleman memilih kaos bulutangkis merek Li-Ning
Waktu Penelitian	: 6 November - 6 Desember 2020

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya.
Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.

Wakil Dekan Bidang Akademik,

Dr. Yudik Prasetyo, S.Or., M.Kes.
NIP 19820815 200501 1 002

Tembusan :
1. Sub. Bagian Akademik, Kemahasiswaan, dan Alumni;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

Lampiran 4. Hasil Ujicoba Instrumen

No	R hitung	Keterangan
1	0,691	VALID
2	0,401	VALID
3	0,663	VALID
4	0,593	VALID
5	0,551	VALID
6	0,476	VALID
7	0,524	VALID
8	0,499	VALID
9	0,629	VALID
10	0,638	VALID
11	0,634	VALID
12	0,510	VALID
13	0,533	VALID
14	0,602	VALID
15	0,622	VALID
16	0,637	VALID
17	0,676	VALID
18	0,583	VALID
19	0,436	VALID
20	0,491	VALID
21	0,605	VALID
22	0,655	VALID
23	0,665	VALID
24	0,590	VALID
25	0,630	VALID
26	0,417	VALID
27	0,618	VALID
28	0,327	VALID
29	0,637	VALID
30	0,661	VALID
31	0,617	VALID
32	0,570	VALID
33	0,636	VALID
34	0,469	VALID
35	0,600	VALID

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
---------------------	------------

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.938	35

Lampiran 6. Hasil Olahdata Penelitian

Statistics

		faktor_memilih_linning	harga	kualitas	desain	Psikologis
N	Valid	106	106	106	106	106
	Missing	0	0	0	0	0
Mean		89.2170	19.9057	28.2358	23.9151	17.1604
Median		86.0000	19.5000	26.0000	24.0000	16.0000
Mode		70.00	16.00	22.00	24.00	14.00
Std. Deviation		17.50755	4.20777	6.41954	4.97636	4.01696
Minimum		70.00	16.00	22.00	18.00	13.00
Maximum		140.00	32.00	44.00	36.00	28.00

faktor_memilih_linning

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	70	13	12.3	12.3	12.3
	72	7	6.6	6.6	18.9
	74	2	1.9	1.9	20.8
	76	6	5.7	5.7	26.4
	78	6	5.7	5.7	32.1
	80	2	1.9	1.9	34.0
	81	1	.9	.9	34.9
	82	3	2.8	2.8	37.7
	84	10	9.4	9.4	47.2
	86	4	3.8	3.8	50.9
	87	1	.9	.9	51.9
	88	9	8.5	8.5	60.4
	90	6	5.7	5.7	66.0
	91	1	.9	.9	67.0
	92	3	2.8	2.8	69.8
	94	3	2.8	2.8	72.6
	96	4	3.8	3.8	76.4
	98	5	4.7	4.7	81.1
	100	3	2.8	2.8	84.0
	102	3	2.8	2.8	86.8
106	1	.9	.9	87.7	
107	1	.9	.9	88.7	
108	1	.9	.9	89.6	
111	1	.9	.9	90.6	
112	1	.9	.9	91.5	

	118	1	.9	.9	92.5
	124	1	.9	.9	93.4
	126	1	.9	.9	94.3
	140	6	5.7	5.7	100.0
	Total	106	100.0	100.0	

psikologis

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	13	1	.9	.9	.9
	14	43	40.6	40.6	41.5
	16	25	23.6	23.6	65.1
	18	8	7.5	7.5	72.6
	20	13	12.3	12.3	84.9
	22	6	5.7	5.7	90.6
	24	3	2.8	2.8	93.4
	28	7	6.6	6.6	100.0
	Total	106	100.0	100.0	

harga

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	16	32	30.2	30.2	30.2
	18	19	17.9	17.9	48.1
	19	2	1.9	1.9	50.0
	20	20	18.9	18.9	68.9
	22	17	16.0	16.0	84.9
	23	1	.9	.9	85.8
	24	6	5.7	5.7	91.5
	25	1	.9	.9	92.5
	28	1	.9	.9	93.4
	32	7	6.6	6.6	100.0
	Total	106	100.0	100.0	

kualitas

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	22	22	20.8	20.8	20.8
	23	1	.9	.9	21.7
	24	18	17.0	17.0	38.7
	26	16	15.1	15.1	53.8
	28	16	15.1	15.1	68.9

30	7	6.6	6.6	75.5
32	10	9.4	9.4	84.9
34	1	.9	.9	85.8

36	1	.9	.9	86.8
38	3	2.8	2.8	89.6
42	4	3.8	3.8	93.4
44	7	6.6	6.6	100.0
Total	106	100.0	100.0	

desain

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	18	18	17.0	17.0	17.0
	20	14	13.2	13.2	30.2
	22	19	17.9	17.9	48.1
	24	22	20.8	20.8	68.9
	26	13	12.3	12.3	81.1
	27	1	.9	.9	82.1
	28	2	1.9	1.9	84.0
	30	6	5.7	5.7	89.6
	32	3	2.8	2.8	92.5
	36	8	7.5	7.5	100.0
	Total	106	100.0	100.0	

Lampiran 7. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian

**PERKUMPULAN BULU TANGKIS (PB)
TARUNA SLEMAN
(ANGGOTA PENGURUS KABUPATEN PBSI SLEMAN PROP.D.I.YOGYAKARTA)
Sekretariat : Gor Taruna Bletuk Sidorejo Godcan Sleman .**

No : 01/PBTRN/XI/2020

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Yuli Karnomo

Jabatan : Ketua

Menerangkan bahwa :

Nama : Fahrul Rahmadhani

Nim : 16601244011

Prodi/Fakultas : PJKR/FIK

Mahasiswa tersebut diatas telah melakukan tugas pengambilan data di PB Taruna Sleman secara online melalui Google Form guna melengkapi penyusunan skripsi yang terhitung sejak tanggal 6 November s/d 6 Desember 2020.

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sebenarnya, dan agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 28 November 2020



**PERKUMPULAN BULU TANGKIS (PB)
TARUNA SLEMAN
(ANGGOTA PENGURUS KABUPATEN PBSI SLEMAN PROP.D.I.YOGYAKARTA)
Sekretariat : Gor Taruna Bletuk Sidorejo Godean Sleman .**

No :01/PBTRN/XI/2020

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Yuli Karnomo

Jabatan : Ketua

Menerangkan bahwa :

Nama : Fahrul Rahmadhani

Nim : 16601244011

Prodi/Fakultas : PJKR/FIK

Mahasiswa tersebut diatas telah melakukan tugas pengambilan data di PB Taruna Sleman secara online melalui Google Form guna melengkapi penyusunan skripsi yang terhitung sejak tanggal 6 November s/d 6 Desember 2020.

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sebenarnya,dan agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 28 November 2020



**PERKUMPULAN BULUTANGKIS BINTANG UTARA
KABUPATEN SLEMAN**

Alamat: Bener RT.IV/RW.30 Yogyakarta Telepon: (0274) 622132/ 081578788069

SURAT KETERANGAN
Nomor: 05/BU/XI/2020

Yang bertanda tangan dibawah ini, Kami Kepala Perkumpulan Bulutangkis Bintang Utara Kabupaten Sleman, dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa dibawah ini:

Nama : Fahrul Rahmadhani
NIM : 16601244011
Prodi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, Dan Rekreasi-S1
Fakultas : Ilmu Keolahragaan

Bersangkutan telah melakukan Penelitian di Perkumpulan Bulutangkis Bintang Utara pada tanggal 06 November- 06 Desember 2020, dalam rangka Tugas Akhir Skripsi dengan Judul **"FAKTOR YANG MEMPENGARUHI PEMAIN BULUTANGKIS DI KABUPATEN SLEMAN MEMILIH KAOS BULUTANGKIS MEREK LI-NING"**

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagai mestinya.

Sleman, 07 Desember 2020
Ketua PB.Bintang Utara





UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
UNIT KEGIATAN MAHASISWA BULUTANGKIS

Sekretariat: Gedung Student Center UNY lantai III No. 6
Email : bulutangkisuny@yahoo.com



SURAT KETERANGAN

Nomor : 021/SK/BLT_UNY/XI/2020

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Hafizh Ashidiqy G. P.
NIM : 18602244017
Prodi/ Fakultas : PKO/ FIK
Jabatan : Ketua UKM Bulutangkis UNY Tahun 2020

Menerangkan bahwa:

Nama : Fahrul Rahmadhani
NIM : 16601244011
Prodi/Fakultas : PJKR/FIK

Adalah benar-benar telah melaksanakan Mahasiswa tersebut di atas telah melakukan tugas pengambilan data di UKM Bulutangkis UNY periode kepengurusan tahun 2020 secara online melalui Google Form guna melengkapi penyusunan skripsi yang dilaksanakan pada tanggal 13 November 2020.

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sebenarnya, dan agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 13 November 2020

Hormat kami,
Ketua UKM Bulutangkis UNY

Hafizh Ashidiqy G. P.
NIM. 18602244017

**PERKUMPULAN BULU TANGKIS (PB)
PANCING SEMBADA
(ANGGOTA PENGURUS KABUPATEN PBSI SLEMAN PROP.D.I.YOGYAKARTA)
Sekretariat : JL. Radjimin 28 Tridadi Sleman D.I.Yogyakarta Telp. 087738022283**

No : _____

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Taufik Yusuf Surahmat

Jabatan : Pelatih

Menerangkan bahwa :

Nama : fahrul Rahmadhani

Nim : 16601244011

Prodi/Fakultas : PJKR/FIK

Mahasiswa tersebut diatas telah melakukan tugas pengambilan data di PB Pancing sembada secara online melalui Google Form guna melengkapi penyusunan skripsi yang terhitung sejak tanggal 6 November s/d 6 Desember 2020.

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sebenarnya,dan agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 24 November 2020

 PERKUMPULAN BULUTANGKIS
PANCING SEMBADA
SLEMAN - YOGYAKARTA

Taufik Yusuf Surahmat



**PERKUMPULAN BULUTANGKIS (PB)
PUTRA SLEMAN**

Jl. Magelang Km. 17,5, Ngebong, Margorejo, Tempel, Sleman (082137464446)
email : pbputraslema@gmail.com

No :

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Roni Dwi Purnomo
Jabatan : Pelatih

Menerangkan bahwa :

Nama : Fahrul Ramadhani
NIM : 16601244011
Prodi/Fakultas : PJKR/FIK

Mahasiswa tersebut telah melakukan tugas pengambilan data di PB. Putra Sleman secara online melalui Google Form guna melengkapi penyusunan Tugas Akhir Skripsi dengan judul "Faktor Yang Mempengaruhi Pemain Bulutangkis di Kabupaten Sleman Memilih Kaos Bulutangkis Merek Li-Ning" yang dilaksanakan pada tanggal 9 November s/d 16 November 2020.

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sebenarnya, dan agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 16 November 2020


Roni Dwi Purnomo


Lampiran 8. Angket Penelitian

Angket Penelitian

Kepada
Yth. Pemain Bulu Tangkis Pengguna kaos li-ning
Di tempat

Perkenalkan,

Nama : Fahrul Rahmadhani

NIM 16601244011

Jurusan : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Fakultas : Ilmu Keolahragaan

Disampaikan dengan hormat, sehubungan dengan penelitian yang sedang saya lakukan yang bertujuan untuk mendapatkan masukan tentang **FAKTOR YANG MEMPENGARUHI PEMILIHAN KAOS MEREK LI-NING PADA PEMAIN BULUTANGKIS DI KABUPATEN SLEMAN**, maka saya mohon bantuan saudara-saudara pemakai sepatu Yonex meluangkan waktu 5-10 menit untuk mengisi kuesioner ini.

Kuesioner ini berjumlah seluruhnya 35 butir pertanyaan. Jawaban saudara akan saya jaga kerahasiaannya Atas perhatian dan bantuan serta partisipasinya, saya mengucapkan terima kasih.

Yogyakarta 4 November 2020
Peneliti,



Fahrul Rahmadhani
NIM. 16601244011

Identitas Responden Nama :

Club :

Petunjuk Pengisian

Bacalah setiap butir pernyataan dengan seksama.

Beri tanda cek√() pada salah satu jawaban yang menurut anda menjadi FAKTOR YANG MEMPENGARUHI PEMILIHAN KAOS MEREK LI-NING PADA PEMAIN BULUTANGKIS DI KABUPATEN SLEMAN isikan jawaban anda dalam kolom yang telah disediakan.

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

Contoh :

No.	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1.	Kaos li-ning memang bagus		√		

NO	Pernyataan				
	FAKTOR HARGA				
1	Harga kaos Li-ning menggambarkan kualitasnya	SS	S	TS	STS
2	Semakin bagus desain kaos Li-ning semakin mahal harganya	SS	S	TS	STS
3.	Harga kaos bulutangkis Li-ning sesuai dengan manfaat yang anda peroleh	SS	S	TS	STS
4	Harga kaos Li-ning original lebih murah dibanding original merek lain	SS	S	TS	STS
5	Harga kaos Li-ning kualitas impor setara dengan merek lain	SS	S	TS	STS
6	Harga kaos Li-ning sesuai dengan daya beli	SS	S	TS	STS
7	Harga kaos bulutangkis Li-ning lebih ekonomis	SS	S	TS	STS
8	Dengan kualitas yang sama harga kaos Li-ning lebih rendah dari merek lain	SS	S	TS	STS
	FAKTOR KUALITAS	SS	S	TS	STS
9.	Kaos bulutangkis Li-ning awet	SS	S	TS	STS
10.	Kaos bulutangkis Li-ning tidak gampang rusak	SS	S	TS	STS
11.	Warna kaos tidak mudah pudar	SS	S	TS	STS
12	Kaos bulutangkis Li-ning tidak mudah berubah bentuk	SS	S	TS	STS
13	Kaos bulutangkis Li-ning di pakai tidak panas	SS	S	TS	STS
14	Kaos Li-ning memiliki bobot kaos yang ringan untuk dipakai	SS	S	TS	STS
15	Kaos Li-ning jika di pakai pas di badan	SS	S	TS	STS
16	Kaos bulutangkis Li-ning mempunyai mutu tinggi	SS	S	TS	STS
17	Kaos bulutangkis Li-ning sesuai standart nasional	SS	S	TS	STS
18	Bahan kaos Li-ning tidak mudah molor	SS	S	TS	STS
19	Bahan kaos Li-ning halus	SS	S	TS	STS

	FAKTOR DESAIN KAOS	SS	S	TS	STS
20.	Kaos Li-ning memiliki motif yang lebih menarik	SS	S	TS	STS
21	Desain motif kaos Li-ning bervariasi	SS	S	TS	STS
22	Motif garis pada kaos Li-ning lebih terlihat elegan	SS	S	TS	STS
23	Motif abstrak pada kaos Li-ning lebih keren	SS	S	TS	STS
24	Warna kaos Li-ning memenuhi selera pemain	SS	S	TS	STS
25	Desain warna kaos Li-ning selalu mengikuti perkembangan	SS	S	TS	STS
26	Desain bentuk kaos Li-ning mampu membuat pemain bergerak leluasa	SS	S	TS	STS
27	Desain kaos Li-ning lebih mudah di kenali	SS	S	TS	STS
28	Logo pada desain kaos Li-ning tidak asing bagi anda	SS	S	TS	STS
	FAKTOR PSIKOLOGIS	SS	S	TS	STS
29	Saya mengetahui kelebihan dari kaos bulutangkis Li-Ning	SS	S	TS	STS
30	Kaos bulutangkis Li-Ning meningkatkan performa	SS	S	TS	STS
31	Saya lebih yakin menggunakan Kaos bulutangkis Li-ning	SS	S	TS	STS
32	Kaos bulutangkis Li-Ning lebih nyaman digunakan di banding merek lain	SS	S	TS	STS
33	Kaos bulutangkis Li-Ning membuat saya lebih percaya diri ketika memakainya	SS	S	TS	STS
34	Saya yakin kaos bulutangkis Li-Ning akan awet di gunakan dengan waktu yg cukup lama	SS	S	TS	STS
35	Saya menyukai kaos bulutangkis Li-Ning di bandingkan raket merek lain	SS	S	TS	STS

Lampiran 9. Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian

Latihan bulutangkis PB Bintang Utara



Latihan bulutangkis PB Taruna





