

83% Unique

Total 17470 chars, 2457 words, 87 unique sentence(s).

Custom Writing Services - Paper writing service you can trust. Your assignment is our priority! Papers ready in 3 hours! Proficient writing: top academic writers at your service 24/7! Receive a premium level paper!

STORE YOUR DOCUMENTS IN THE CLOUD - 1GB of private storage for free on our new file hosting!

Results	Query	Domains (original links)
Unique	JESKOVSIA (Jurnal Desain Komunikasi Visual Asia) Vol	-
6 results	1. Mei 2018 ISSN: 2597-4300 (online)	jurnal.stmikasia.ac.id jurnal.stmikasia.ac.id researchgate.net
Unique	Konsumen semakin selektif dan memiliki harapan besar terhadap produk yang akan dipakai atau dibelinya	-
1 results	Semakin unik dan menarik desain sebuah produk, akan semakin memunculkan daya tarik konsumen	jurnal.stmikasia.ac.id
Unique	Variabel Terikat (Y) berupa Tingkat Penjualan	-
Unique	Data Sekunder, yaitu data yang diperoleh secara tidak langsung, melalui wawancara	-
26 results	Data yang diperoleh berdasarkan jawaban responden, dianalisis menggunakan "Skala Interval"	jurnal.stmikasia.ac.id researchgate.net id.scribd.com scribd.com id.scribd.com timoxx.blogspot.com administrasin.blogspot.com es.scribd.com pt.scribd.com zombiedoc.com
Unique	(2-tailed) ,000 ,000 ,001 N 30 30 30 30	-
Unique	Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed)	-
2 results	(2010 : 125) Hasil Pengujian Reliabilitas Tabel	researchgate.net jurnal.stmikasia.ac.id
3 results	Reliability Statistics Cronbach's Alpha N of Items ,623 3 Tabel	jurnal.stmikasia.ac.id researchgate.net scribd.com
Unique	Sehingga instrumen yang digunakan dalam penelitian ini dapat dikatakan "Handal" Tabel 10	-

23,800 results	Model Summary Model R R Square Adjusted R Square Std	chegg.com coursehero.com coursehero.com chegg.com core.ecu.edu stats.idre.ucla.edu
2 results	Error of the Estimate dimensi o n0 1 ,209 a ,044 -,066 ,44425	researchgate.net jurnal.stmikasia.ac.id
Unique	Uji Multikolinieritas Tabel 11	-
Unique	Hasil Uji Multikolinieritas menggunakan SPSS Model Sum of Squares df Mean Square F Sig	-
Unique	Dependent variable: tingkat penjualan Tabel 12	-
Unique	Desain Produk yang playability 0,616	-
Unique	Desain Produk yang simplicity 0,976	-
Unique	dan Desain Produk yang practiced skill0,455	-
Unique	Diketahui juga, nilai t pada Konstanta 3,867	-
Unique	Berarti t hitung pada variabel bebas lebih kecil dari t tabel (2,0555)	-
Unique	Pengujian H2 Berdasarkan tabel 5.12 (ANOVA b) diketahui Probalitas (Sig) 0,756	-
Unique	berarti F hitung (0,397) < F tabel (2,975)	-
Unique	KESIMPULAN Desain produk merupakan komponen yang sangat penting bagi sebuah produk	-
Unique	Dengan desain yang unik dan menarik, sebuah produk akan memiliki nilai jual yang tinggi	-
Unique	DAFTAR PUSTAKA Albertus Agastya	-
Unique	Pengaruh Desain Produk Terhadap Keputusan Pembelian Produk Sepatu Futsal Specs di Kota Bandung	-
Unique	Kotler, Phillip dan Gary Amstrong	-
74,700 results	Kotler, Philip & Keller, Kevin Lane	amazon.com amazon.com amazon.ca abebooks.com amazon.ae ebookpdf.com b-ok.cc amazon.com.au en.wikipedia.org amazon.com.au
Unique	Jakarta: Erlangga Made Laksmi Saraswati1, Ari Pradhanawati, Wahyu Hidayat	-
Unique	2580-8753 (Print) 1 Pengaruh Desain Poduk Terhadap Tingkat Penjualan Windarini Cahyadiana 1) 1 Manajemen	-
Unique	id ABSTRAK Seiring perkembangan jaman dan perkembangan tingkat pendidikan manusia, maka semakin meningkat pula harapan	-
Unique	Sehingga, setiap pemilik produk saling bersaing dan berlomba untuk memenuhi harapan, keinginan, dan kebutuhan	-

Unique	Salah satu strategi yang dilakukan oleh para pemilik modal adalah dengan mendesain produk mereka	-
Unique	Sebuah produk yang memiliki desain yang unik, menarik, dan memiliki daya tarik akan membuat	-
Unique	mampu memenuhi kebutuhan, keinginan, dan harapan konsumen, serta mampu mendukung pencapaian tujuan pemilik produk, yaitu	-
Unique	menampilkan produk dengan desain yang sangat unik, menarik, serta memiliki keunggulan dan daya saing, agar	-
Unique	Desain produk yang mampu memikat hati konsumen dan memiliki nilai jual adalah desain produk	-
5 results	Playability, Simplicity, dan Practiced Skill ABSTRACT As the times and the development of human education	researchgate.net jurnal.stmikasia.ac.id researchgate.net
Unique	Consumers are increasingly selective and have great expectations for the product to be used	-
Unique	Thus, every owner of competing products and competing to meet expectations, desires and needs	-
Unique	One of the strategies undertaken by the owners of capital are to design their	-
25 results	A product that has a unique design, attractive, and has an appeal to make	jurnal.stmikasia.ac.id jurnal.stmikasia.ac.id pinterest.com pinterest.com doctiktak.com researchgate.net
Unique	able to support the achievement of the owner of the product, which reached a high	-
Unique	advantages and competitiveness, so that the products they are able to have a place in	-
Unique	design that Playability, Simplicity, and Practiced Skill as well as the advantages and competitiveness, so	-
Unique	design that Playability, Simplicity, and Practiced Skill as well as the advantages and competitiveness, so	-
Unique	Design products that can captivate consumers and has a sale value is a product	-
Unique	para badan usaha, baik perorangan maupun kelompok, selaku pemilik produk untuk terus berkembang dan JESKOVSIA	-
Unique	badan usaha selaku pemilik produk berusaha menggunakan seluruh energi dan kreatifitas yang dimilikinya untuk membuat	-
Unique	Sebuah produk, dikatakan memiliki kualitas unggul, jika mampu memenangkan persaingan dan mampu memberikan kepuasan	-
Unique	Saat ini, konsumen selalu memiliki harapan yang sangat besar terhadap sebuah produk yang mereka	-
Unique	Sehingga, pemilik produk dituntut menciptakan produk dengan kualitas unggul, agar mampu memberikan kepuasan dan	-
1 results	Desain suatu produk, mampu menjadi salah satu faktor penting dalam meraih simpati dan perhatian	jurnal.stmikasia.ac.id

3 results	menurut Kotler dan Amstrong (2001), desain dapat menjadi ciri khas suatu produk, karena desain	jurnal.stmikasia.ac.id docobook.com scribd.com
Unique	produk, salah satunya dipengaruhi oleh desain produk yang mampu memikat konsumen, sehingga konsumen akan mengambil	-
Unique	Sebuah desain, mampu memberikan pengaruh yang sangat kuat terhadap keputusan pembelian yang dilakukan oleh	-
Unique	semaksimal, agar tercipta sebuah desain produk yang mampu memikat hati konsumen, yang pada akhirnya memunculkan	-
Unique	Semakin kreatif dan unik desain sebuah produk, akan semakin membuat produk tersebut memiliki daya	-
Unique	Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh desain produk terhadap	-
Unique	Penelitian mengambil lokasi wilayah Malang kota, karena berdasarkan data statistik, wilayah Malang kota memiliki	-
Unique	Sehingga, dalam penelitian ini, peneliti menggunakan responden individu yang bergerak di bidang Home Industry	-
Unique	Variabel bebas (X), terdiri dari : □ Desain Produk yang Playability (X1.1)	-
1 results	- Tidak Setuju = 2 JESKOVSIA Vol.2, No.1, Tahun 2018 3 - Sangat Tidak Setuju	jurnal.stmikasia.ac.id
2,310 results	Data Primer, yaitu data yang diperoleh langsung dari sumber data yang dikumpulkan secara khusus	digilib.uinsby.ac.id kazuraoby.wordpress.com digilib.uinsby.ac.id es.scribd.com eprints.stainkudus.ac.id eteses.uin-malang.ac.id eteses.uin-malang.ac.id es.scribd.com scholar.unand.ac.id id.scribd.com
Unique	Penentuan interval, sebagai berikut: = Nilai Tertinggi - Nilai Terendah Jumlah Peringkat =	-
Unique	1,76 - 2,50 Tidak Setuju 1 - 1,75 Sangat Tidak Setuju PEMBAHASAN Berdasarkan pengolahan data	-
Unique	Sangat Setuju 3,26 - 4,00 25 83 Setuju 2,51 - 3,25 5 17 Tidak Setuju	-
1 results	- 2,50 Sangat Tidak Setuju 1 - 1,75 Jumlah 30 100 JESKOVSIA Vol.2, No.1, Tahun	jurnal.stmikasia.ac.id
Unique	Sangat Setuju 3,26 - 4,00 29 97 Setuju 2,51 - 3,25 1 3 Tidak Setuju	-
Unique	100 Uji Validitas Menurut Sugiyono (2005), item yang memiliki korelasi positif, dengan skor total korelasi	-
Unique	jika skor total < 0,3 maka instrumen kuesioner dikatakan "Tidak Valid" Dari hasil output SPSS,	-
2 results	Correlations Desain produk yang playability Desain produk yang simplicity Desain produk yang practiced skill	researchgate.net jurnal.stmikasia.ac.id
Unique	(2-tailed) ,000 ,328 ,000 N 30 30 30 30 Desain produk yang simplicity Pearson	-
2 results	(2-tailed) ,000 ,317 ,000 N 30 30 30 30 Desain produk yang practiced skill	jurnal.stmikasia.ac.id researchgate.net

Unique	(2-tailed) ,328 ,317 ,001 N 30 30 30 30 Total x Pearson Correlation ,850	-
Unique	Playability (X1.1), Desain Produk yang Simplicity (X1.2), dan Desain Produk Practice Skill (X1.3) memiliki koefisien	-
Unique	Arikunto (1998), metode Alpha-Cronbach menunjukkan bahwa instrumen dikatakan handal (reliabel), jika memiliki koefisien reliabilitas atau	-
Unique	0,39 Agak Handal 3 0,40 – 0,59 Cukup Handal 4 0,60 – 0,79 Handal	-
2 results	produk yang simplicity 7,3167 ,250 ,577 ,304 Desain produk yang practiced skill 7,2000 ,390 ,206	researchgate.net jurnal.stmikasia.ac.id
Unique	Predictors: (Constant), Desain Produk yang Practiced Skill, Desain Produk yang Playability, Desain Produk Yang	-
Unique	yang Simplicity (X1.2), dan Desain Produk yang Practiced Skill (X1.3), memiliki hubungan yang cukup kuat	-
Unique	Uji Asumsi Klasik Asumsi Normalitas Dari hasil output SPSS, diperoleh Histogram dan Grafik Probabilitas,	-
Unique	Grafik Probabilitas Titik-Titik Residu Berdasarkan Histogram kurva normal cenderung membentuk pola yang simetris, dan	-
Unique	1 Regression ,235 3 ,078 ,397 ,756 a Residual 5,131 26 ,197 Total 5,367	-
Unique	Predictors: (Constant), desain produk yang practiced skill, desain produk yang playability, desain produk yang	-
Unique	Coefficients a M o d e l Unstandardized Coefficients Standardize d Coefficient s	-
Unique	,030 ,976 ,578 1,731 Desain produk yang practiced skill -,227 ,299 -,149 -,758 ,455 ,957	-
Unique	Dependent Variable: TINGKAT PENJUALAN Dari hasil output SPSS diketahui variabel bebas, yaitu Desain Produk	-
Unique	VIF (Variance Inflation Factor) < 10, dan Nilai Tolerance > 0,1 sehingga dapat dikatakan Tidak	-
Unique	Analisis Statistika Inferensial Pengujian H1 Berdasarkan tabel 5.13 (Coefficients a) diketahui Probalitas (Sig)	-
Unique	Berarti, dengan tingkat kepercayaan 95 % dan tingkat kesalahan (alpha) 5 %, maka probabilitas	-
Unique	Jadi, secara parsial, variabel Desain produk yang Playability, Simplicity, dan Practiced Skill tidak berpengaruh	-
Unique	Berarti, dengan tingkat kepercayaan 95 %dan tingkat kesalahan (alpha) 5 %, maka probabilitas (Sig)	-
Unique	Jadi secara simultan, variabel Desain produk yang Playability, Simplicity, dan Practiced Skill tidak berpengaruh	-
Unique	Pengujian H3 Berdasarkan tabel Coefficients a , variabel desain produk yang simplicitymemiliki beta tertinggi,	-
Unique	Sehingga JESKOVIA Vol.2, No.1, Tahun 2018 8 Desain Produk yang Simplicity, berpengaruh paling dominan	-
Unique	□ Desain produk yangplayability, berpengaruh negatif terhadap Tingkat Penjualan, sehingga Desain produk yangplayability, tidak selalu	-

Unique	□ Desain produk yangpracticed skill, berpengaruh negatif terhadap Tingkat Penjualan, sehingga Desain produk yang.	-
Unique	□ Desain produk yangsimplicity, berpengaruh positif terhadap Tingkat Penjualan, sehingga Desain produk yangsimplicity, berdampak	-
Unique	mungkin, akan menimbulkan daya tarik konsumen, sehingga menciptakan keputusan pembelian, dan berdampak pada kenaikan tingkat	-
Unique	Pengaruh Desain Produk, Kualitas Produk, dan Harga Terhadap Keputusan Pembelian Pada Kampung Batik Wiradesa,	-
Unique	Pengaruh Desain Produk Dan Layanan Purna Jual Terhadap Keputusan Konsumen Membeli Sepeda Motor Yamaha	-
Unique	Pengaruh Desain Produk dan Promosi Terhadap Volume Penjualan Pada Industri Batik (Studi Pada Industri	-

Top plagiarizing domains: [jurnal.stmikasia.ac.id](#) (17 matches); [researchgate.net](#) (11 matches); [scribd.com](#) (3 matches); [es.scribd.com](#) (3 matches); [id.scribd.com](#) (3 matches); [coursehero.com](#) (2 matches); [digilib.uinsby.ac.id](#) (2 matches); [chegg.com](#) (2 matches); [amazon.com](#) (2 matches); [amazon.com.au](#) (2 matches); [etheses.uin-malang.ac.id](#) (2 matches); [pinterest.com](#) (2 matches); [en.wikipedia.org](#) (1 matches); [doctiktak.com](#) (1 matches); [kazuraoby.wordpress.com](#) (1 matches); [scholar.unand.ac.id](#) (1 matches); [eprints.stainkudus.ac.id](#) (1 matches); [docobook.com](#) (1 matches); [amazon.ca](#) (1 matches); [zombiedoc.com](#) (1 matches); [pt.scribd.com](#) (1 matches); [administrasin.blogspot.com](#) (1 matches); [timoxx.blogspot.com](#) (1 matches); [core.ecu.edu](#) (1 matches); [stats.idre.ucla.edu](#) (1 matches); [ebookpdf.com](#) (1 matches); [amazon.ae](#) (1 matches); [abebooks.com](#) (1 matches); [b-ok.cc](#) (1 matches);

JESKOVSIA (Jurnal Desain Komunikasi Visual Asia) Vol. 2, No. 1, Mei 2018 ISSN: 2597-4300 (online); 2580-8753 (Print) 1 Pengaruh Desain Poduk Terhadap Tingkat Penjualan Windarini Cahyadiana 1) 1 Manajemen Informatika, Sekolah Tinggi Informatika Dan Komputer Indonesia Malang windarini@stiki.ac.id ABSTRAK Seiring perkembangan jaman dan perkembangan tingkat pendidikan manusia, maka semakin meningkat pula harapan seseorang terhadap nilai sebuah produk. Konsumen semakin selektif dan memiliki harapan besar terhadap produk yang akan dipakai atau dibelinya. Sehingga, setiap pemilik produk saling bersaing dan berlomba untuk memenuhi harapan, keinginan, dan kebutuhan konsumen. Salah satu strategi yang dilakukan oleh para pemilik modal adalah dengan mendesain produk mereka semenarik, seunik, dan sekreatif mungkin. Sebuah produk yang memiliki desain yang unik, menarik, dan memiliki daya tarik akan membuat produk tersebut memiliki nilai jual lebih, dibanding produk sejenis lainnya. Jika sebuah produk mampu membuat konsumen melakukan tindakan pembelian, maka produk tersebut dapat dikatakan mampu memenuhi kebutuhan, keinginan, dan harapan konsumen, serta mampu mendukung pencapaian tujuan pemilik produk, yaitu mencapai tingkat penjualan yang tinggi guna mencapai maksimal profit. Itulah sebabnya para pemilik produk berupaya semaksimal mungkin mengerahkan seluruh kemampuan dan kreatifitasnya guna menampilkan produk dengan desain yang sangat unik, menarik, serta memiliki keunggulan dan daya saing, agar produk mereka mampu memiliki tempat dihati konsumen. Desain produk yang mampu memikat hati konsumen dan memiliki nilai jual adalah desain produk yang Playability, Simplicity, dan Practiced Skill. Kata Kunci: **Playability, Simplicity, dan Practiced Skill ABSTRACT As the times and the development of human education level, then increasing as well one's expectations of the value of a product. Consumers are increasingly selective and have great expectations for the product to be used or bought. Thus, every owner of competing products and competing to meet expectations, desires and needs of consumers. One of the strategies undertaken by the owners of capital are to design their products as attractive, as unique and creative as possible. A product that has a unique design, attractive, and has an appeal to make the product more commercial value, compared to other similar products. If a product is able to make consumers act of purchase, the product can be said to be able to meet the needs, wants and expectations of consumers, and able to support the achievement of the owner of the product, which reached a high level of sales in order to achieve maximum profit. That is why the owners of the products do everything possible to mobilize all the ability and creativity to menampilkan product with a very unique design, attractive, and has advantages and competitiveness, so that the products they are able to have a place in the hearts of consumers. Design products that can captivate consumers and has a sale value is a product design that Playability, Simplicity, and Practiced Skill as well as the advantages and competitiveness, so that the products they are able to have a place in the hearts of consumers. Design products that can captivate consumers and has a sale value is a product design that Playability, Simplicity, and Practiced Skill as well as the advantages and competitiveness, so that the products they are able to have a place in the hearts of consumers. Design products that can captivate consumers and has a sale value is a product design that Playability, Simplicity, and Practiced Skill, Keywords: Playability, Simplicity, and Practiced Skill PENDAHULUAN Perkembangan yang sangat pesat di dunia usaha, menuntut para badan usaha, baik perorangan maupun kelompok, selaku pemilik produk untuk terus berkembang dan JESKOVSIA Vol.2, No.1, Tahun 2018 2 berinovasi agar tetap bertahan dan bahkan mampu bersaing. Salah satu daya tarik sebuah produk adalah desainnya, sehingga dengan semakin tajamnya persaingan, para badan usaha selaku pemilik produk berusaha menggenakan seluruh energi dan kreatifitas yang dimilikinya untuk membuat desain produknya sangat menarik, sehingga dilirik dan mendapat perhatian dari para konsumen. Sebuah produk, dikatakan memiliki kualitas unggul, jika mampu memenangkan persaingan dan mampu memberikan kepuasan yang tinggi kepada konsumen. Saat ini, konsumen selalu memiliki harapan yang sangat besar terhadap sebuah produk yang mereka beli atau gunakan, baik produk tersebut berupa barang maupun jasa. Sehingga, pemilik produk dituntut menciptakan produk dengan kualitas unggul, agar mampu memberikan kepuasan dan menumbuhkan loyalitas konsumen. Desain suatu produk, mampu menjadi salah satu faktor penting dalam meraih simpati dan perhatian konsumen. menurut Kotler dan Armstrong (2001), desain dapat menjadi ciri khas suatu produk, karena desain tersebut yang akan membedakannya dengan produk- produk sejenis dari merek yang lain. Sebelum melihat dan merasakan manfaat sebuah produk, biasanya pengambilan keputusan pembelian yang dilakukan oleh konsumen, ditentukan oleh keunikan dan keindahan sebuah produk, sehingga, tingkat penjualan yang tinggi dari sebuah produk, salah satunya dipengaruhi oleh desain produk yang mampu memikat konsumen, sehingga konsumen akan mengambil keputusan untuk melakukan pembelian. Sebuah desain, mampu memberikan pengaruh yang sangat kuat terhadap keputusan pembelian yang dilakukan oleh konsumen. Semakin unik dan menarik desain sebuah produk, akan semakin memunculkan daya tarik konsumen. oleh sebab itu, para pemilik produk dituntut untuk terus berusaha menggunakan kreatifitasnya yang dimilikinya semaksimal, agar tercipta sebuah desain produk yang mampu memikat hati konsumen, yang pada akhirnya memunculkan keputusan untuk membeli dan menggunakan produk tersebut. Semakin kreatif dan unik desain sebuah produk, akan semakin membuat produk tersebut memiliki daya tarik tersendiri di hati konsumen. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh desain produk terhadap tingkat penjualan sebuah produk, sehingga peneliti mengambil judul Pengaruh Desain Produk Terhadap Tingkat Penjualan. Penelitian mengambil lokasi wilayah Malang kota, karena berdasarkan data statistik, wilayah Malang kota memiliki cukup besar penduduk yang melakukan aktifitas bisnis, baik bisnis yang berskala kecil maupun berskala menengah. Sehingga, dalam penelitian ini, peneliti menggunakan responden individu yang bergerak di bidang Home Industry (Industri Rumah Tangga) yang ada di Malang kota. Dalam penelitian terdapat : 1. Variabel bebas (X), terdiri dari : □ Desain Produk yang Playability (X1.1) □ Desain Produk Simplicity (X1.2) □ Desain Produk Practiced Skill (X1.3) 2. Variabel Terikat (Y) berupa Tingkat Penjualan. Dengan menggunakan skala Likert, responden diminta memberikan 4 (empat) respon pilihan jawaban, yang memiliki skor 1 - 4, yaitu : - Sangat Setuju = 4 - Setuju = 3 - Tidak Setuju = 2 JESKOVSIA Vol.2, No.1, Tahun 2018 3 - Sangat Tidak Setuju = 1 Dalam penelitian ini, peneliti menghimpun data berupa : 1. Data Primer, yaitu data yang diperoleh langsung dari sumber data yang dikumpulkan secara khusus dan berhubungan langsung dengan masalah penelitian yang akan diteliti. 2. Data Sekunder, yaitu data yang diperoleh secara tidak langsung, melalui wawancara. Data yang diperoleh berdasarkan jawaban responden, dianalisis menggunakan "Skala Interval". Penentuan interval, sebagai berikut: = Nilai Tertinggi - Nilai Terendah Jumlah Peringkat = 4 - 1 = 0,75 4 Sehingga diperoleh interval skor, sebagai berikut: Tabel 1. Interval Skor Interval Skor Kriteria 3,26 - 4,00 Sangat Setuju 2,51 - 3,25 Setuju 1,76 - 2,50 Tidak Setuju 1 - 1,75 Sangat Tidak Setuju PEMBAHASAN Berdasarkan pengolahan data primer, diperoleh hasil sebagai berikut : Tabel 2. Jawaban Responden Terhadap Desain Produk yang Playability (X1.1) Kriteria Interval Skor Jumlah Responden % Sangat Setuju 3,26 - 4,00 25 83 Setuju 2,51 - 3,25 5 17 Tidak Setuju 1,76 - 2,50 3 9 Sangat Tidak Setuju 1 - 1,75 1 3 Jumlah 30 100 Tabel 3. Jawaban responden terhadap Desain Produk yang simplicity(X1.2) Kriteria Interval Skor Jumlah Responden % Sangat Setuju 3,26 - 4,00 26 87 Setuju 2,51 - 3,25 4 13 Tidak Setuju 1,76 - 2,50 2 7 Sangat Tidak Setuju 1 - 1,75 1 3 Jumlah 30 100 JESKOVSIA Vol.2, No.1, Tahun 2018 4 Tabel 4. Jawaban responden terhadap Desain Produk yg practice skill(X1.3) Kriteria Interval Skor Jumlah Responden % Sangat Setuju 3,26 - 4,00 29 97 Setuju 2,51 - 3,25 1 3 Tidak Setuju 1,76 - 2,50 0 0 Sangat Tidak Setuju 1 - 1,75 0 0 Jumlah 30 100 Uji Validitas Menurut Sugiyono (2005), item yang memiliki korelasi positif, dengan skor total korelasi yang tinggi, menunjukkan bahwa item memiliki validitas yang tinggi pula. Jika korelasi antar item dengan skor total > 0,3 maka instrumen dikatakan "Valid" dan jika skor total < 0,3 maka instrumen kuesioner dikatakan "Tidak Valid" Dari hasil output SPSS, diperoleh tabel : Tabel 6. Correlations Desain produk yang playability Desain produk yang simplicity Desain produk yang practiced skill Total x Desain produk yang playability Pearson Correlation 1,646 ** ,185 ,850 ** Sig. (2-tailed) ,000 ,328 ,000 N 30 30 30 30 Desain produk yang simplicity Pearson Correlation ,646 ** 1,189 ,832 ** Sig. (2-tailed) ,000 ,317 ,000 N 30 30 30 30 Desain produk yang practiced skill Pearson Correlation ,185 ,189 1,557 ** Sig. (2-tailed) ,328 ,317 ,001 N 30 30 30 30 Total x Pearson Correlation ,850 ** ,832 ** ,557 ** 1 Sig. (2-tailed) ,000 ,001 N 30 30 30 30 ** Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed). JESKOVSIA Vol.2, No.1, Tahun 2018 5 Berdasarkan output SPSS, diketahui bahwa Desain Produk yang Playability (X1.1), Desain Produk yang Simplicity (X1.2), dan Desain Produk Practice Skill (X1.3) memiliki koefisien lebih besar dari 0,3 ; sehingga dapat dikatakan, semua instrumen yang digunakan dalam angket adalah "Valid" Uji Reliabilitas Menurut Arikunto (1998), metode Alpha-Cronbach menunjukkan bahwa instrumen dikatakan handal (reliabel), jika memiliki koefisien reliabilitas atau alphasebesar > 0,6. Tabel 7. Tingkat keandalan Alpha-Cronbach No Interval Kriteria 1 < 0,20 Kurang Handal 2 0,20 - 0,39 Agak Handal 3 0,40 - 0,59 Cukup Handal 4 0,60 - 0,79 Handal 5 0,80 - 1,00 Sangat Handal Sumber : Hair et al. (2010 : 125) Hasil Pengujian Reliabilitas Tabel 8. Reliability Statistics Cronbach's Alpha N of Items ,623 3 Tabel 9. Item-Total Statistics Scale Mean if Item Deleted Scale Variance if Item Deleted Corrected Item-Total Correlation Cronbach's Alpha if Item Deleted Desain produk yang playability 7,2833 ,219 ,559 ,315 Desain produk yang simplicity 7,3167 ,250 ,577 ,304 Desain produk yang practiced skill 7,2000 ,390 ,206 ,782 Berdasarkan output SPSS, diketahui pada tabel 5.10 diketahui Cronbach's Alphasebesar 0,623. Sehingga instrumen yang digunakan dalam penelitian ini dapat dikatakan "Handal" Tabel 10. Model Summary Model R R Square Adjusted R Square Std. Error of the Estimate dimensi n0 1 ,209 a ,044 -,066 ,44425 a. Predictors: (Constant), Desain Produk yang Practiced Skill, Desain Produk yang Playability, Desain Produk Yang Simplicity JESKOVSIA Vol.2, No.1, Tahun 2018 6 Berdasarkan hasil output SPSS pada tabel 5.11 ; diketahui nilai R sebesar 0,209 menunjukkan bahwa, variabel Desain yang Playability (X1.1), Desain Produk yang Simplicity (X1.2), dan Desain Produk yang Practiced Skill (X1.3), memiliki hubungan yang cukup kuat dengan Tingkat Penjualan (Y). Uji Asumsi Klasik Asumsi Normalitas Dari hasil output SPSS, diperoleh Histogram dan Grafik Probabilitas, sebagai berikut : Gambar 1. Histogram Kurva Normal Gambar 2. Grafik Probabilitas Titik-Titik Residu Berdasarkan Histogram kurva normal cenderung membentuk pola yang simetris, dan pada Grafik Probabilitas titik-titik residual cenderung menyebar diantara garis diagonal, sehingga, dapat dikatakan berdistribusi Normal. Uji Multikolinieritas Tabel 11. Hasil Uji Multikolinieritas menggunakan SPSS Model Sum of Squares df Mean Square F Sig. 1 Regression ,235 3 ,078 ,397 ,756 a Residual 5,131 26 ,197 Total 5,367 29 A. Predictors: (Constant), desain produk yang practiced skill, desain produk yang playability, desain produk yang simplicity JESKOVSIA Vol.2, No.1, Tahun 2018 7 B. Dependent variable: tingkat penjualan Tabel 12. Coefficients a Model Unstandardized Coefficients Standardize d Coefficient s t Sig. Collinearity Statistics B Std. Error Beta Toleran ce VIF 1 (constant) 5,117 1,323 3,867 ,001 Desain produk yang playability -,151 ,298 -,128 -,507 ,616 ,579 1,728 Desain produk yang simplicity ,010 ,335 ,008 ,030 ,976 ,578 1,731 Desain produk yang practiced skill -,227 ,299 -,149 -,758 ,455 ,957 1,044 a. Dependent Variable: TINGKAT PENJUALAN Dari hasil output SPSS diketahui variabel bebas, yaitu Desain Produk yang Playability (X1.1.), Desain Produk yang Simplicity (X1.2), dan Desain Produk yang Practiced Skill (X1.3) memiliki nilai VIF (Variance Inflation Factor) < 10, dan Nilai Tolerance > 0,1 sehingga dapat dikatakan Tidak terjadi Multikolinieritas. Analisis Statistika Inferensial Pengujian H1 Berdasarkan tabel 5.13 (Coefficients a) diketahui Probabilitas (Sig) pada Konstanta 0,001; Desain Produk yang playability 0,616 ; Desain Produk yang simplicity 0,976 ; dan Desain Produk yang practiced skill 0,455. Berarti, dengan tingkat kepercayaan 95 % dan tingkat kesalahan (alpha) 5 %, maka probabilitas (Sig) pada variabel bebas lebih besar dari alpha. Diketahui juga, nilai t pada Konstanta 3,867; playability -0,507 ; simplicity 0,030 ; dan practiced SKILL -0,758. Berarti t hitung pada variabel bebas lebih kecil dari t tabel (2,0555). Jadi, secara parsial, variabel Desain produk yang Playability, Simplicity, dan Practiced Skill tidak berpengaruh signifikan terhadap variabel Tingkat Penjualan. Pengujian H2 Berdasarkan tabel 5.12 (ANOVA b) diketahui Probabilitas (Sig) 0,756. Berarti, dengan tingkat kepercayaan 95 % dan tingkat kesalahan (alpha) 5 %, maka probabilitas (Sig) pada variabel bebas lebih besar dari 0,05. Diketahui juga nilai F=0,397; berarti F hitung (0,397) < F tabel (2,975). Jadi secara simultan, variabel Desain produk yang Playability, Simplicity, dan Practiced Skill tidak berpengaruh signifikan terhadap variabel Tingkat Penjualan. Pengujian H3 Berdasarkan tabel Coefficients a , variabel desain produk yang simplicity memiliki beta tertinggi, jika dibanding dengan variabel bebas lainnya, yaitu sebesar : 0,010. Sehingga JESKOVSIA Vol.2, No.1, Tahun 2018 8 Desain Produk yang Simplicity, berpengaruh paling dominan dalam mendukung Tingkat Penjualan. KESIMPULAN Desain produk merupakan komponen yang sangat penting bagi sebuah produk. Dengan desain yang unik dan menarik, sebuah produk akan memiliki nilai jual yang tinggi. Berdasarkan hasil analisa dan pembahasan yang telah diuraikan, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut : □ Desain produk yang playability, berpengaruh negatif terhadap Tingkat Penjualan, sehingga Desain produk yang playability, tidak selalu berdampak pada kenaikan Tingkat Penjualan. □ Desain produk yang practiced skill, berpengaruh negatif terhadap Tingkat Penjualan, sehingga Desain produk yang, practiced skill tidak selalu berdampak pada kenaikan Tingkat Penjualan. □ Desain produk yang simplicity, berpengaruh positif terhadap Tingkat Penjualan, sehingga Desain produk yang simplicity, berdampak terhadap kenaikan Tingkat Penjualan. □ Desain produk yang simplicity, memiliki nilai paling tinggi jika dibanding dengan nilai Desain Produk yang playability dan practiced skill, artinya desain produk yang sederhana, namun bisa di-eksplor seluas dan semaksimal mungkin, akan menimbulkan daya tarik konsumen, sehingga menciptakan keputusan pembelian, dan berdampak pada kenaikan tingkat penjualan. DAFTAR PUSTAKA Albertus Agasty M. Pengaruh Desain Produk Terhadap Keputusan Pembelian Produk Sepatu Futsal Specs di Kota Bandung. Kotler, Phillip dan Gary Armstrong. 2001. Prinsip-Prinsip Pemasaran. Jakarta: Penerbit Erlangga. Kotler, Phillip & Keller, Kevin Lane. 2009. Manajemen Pemasaran. Jakarta: Erlangga Made Laksmi Saraswati L, Ari Pradhanawati, Wahyu Hidayat. Pengaruh Desain Produk, Kualitas Produk, dan Harga Terhadap Keputusan Pembelian Pada Kampung Batik Wiradessa, Kabupaten Pekalongan. Mahmud, Eko Agus Alfianto. Pengaruh Desain Produk Dan Layanan Purna Jual Terhadap Keputusan Konsumen Membeli Sepeda Motor Yamaha Merek NEW V- IXION FI (Full Injection) Padmantyo, Sri, Eko Purnomo. Pengaruh Desain Produk dan Promosi Terhadap Volume Penjualan Pada Industri Batik (Studi Pada Industri Batik di Kabupaten Sragen)**