

BAB V

HASIL DAN PEMBAHASAN

5.1 Gambaran Variabel Penelitian

Variabel yang dikaji dalam penelitian ini adalah Variabel Harga Tiket, Pendapatan, Jumlah Anak, Permintaan Permainan. Data tersebut akan memberikan gambaran pengaruh mengenai harga tiket, pendapatan, jumlah anak terhadap permintaan permainan yang akan dianalisis pengaruhnya menggunakan analisis regresi linear berganda.

Hukum permintaan tidak berlaku mutlak, tetapi bersifat tidak mutlak dan dalam keadaan *ceteris paribus* (faktor-faktor lain dianggap tetap). Hukum permintaan berbunyi “apabila harga mengalami penurunan maka jumlah permintaan akan naik/bertambah, dan sebaliknya apabila harga mengalami kenaikan, maka jumlah permintaan akan turun/berkurang”. Hukum permintaan berbanding terbalik dengan harga (Suprayitno, 2008).

Harga adalah jumlah uang (ditambah beberapa barang kalau mungkin) yang dibutuhkan untuk mendapatkan sejumlah kombinasi dari barang beserta pelayanannya (Swastha, 2010). Sukirno (2010) harga adalah tingkat kemampuan suatu barang untuk ditukarkan dengan barang lain bisa dan bisa dinilai dengan uang. Harga dapat didefinisikan sebagai suatu nilai tukar untuk manfaat yang ditimbulkan oleh barang dan jasa tertentu bagi seseorang (Asri 1991). Harga memegang peranan penting dalam mengambil keputusan jangka panjang maupun jangka pendek. Dalam jangka panjang harga-harga itu hendaknya member optimis untuk alokasi sumber daya dan kepuasan konsumen. Dalam jangka pendek, harga-

harga itu harus memudahkan perdagangan dan arus peredaran yang tepat waktunya (Kustiah,1986).

Tabel 5.1
Harga Tiket dan Permintaan Permainan di
Trans Studio Mini Kupang

No	Harga (X1) Rp	Permintaan Permainan (Y)
1	30.000 – 40.000	34
2	41.000 – 50.000	39
3	51.000 – 60.000	98
4	61.000 – 70.000	69
5	71.000 – 80.000	8
6	81.000 – 90.000	4

Pada tabel 5.1 dapat dilihat bahwa jumlah permintaan permainan yang paling banyak diminta adalah pada harga Rp. 51.000 – 60.000 sebanyak 98. Sedangkan yang paling sedikit pada harga Rp. 81.000 – 90.000 dengan jumlah permintaan sebanyak 4.

Menurut Ackley (1986) yang mempertegas pengertian pendapatan individu dalam bukunya Teori Ekonomi Makro. Pendapatan Individu adalah jumlah penghasilan yang diterima atau diperoleh dari harga kekayaan yang dimilikinya. Pendapatan merupakan salah satu faktor terpenting yang mempengaruhi sebuah permintaan (Sukirno, 2005). Pendapatan secara umum merupakan penghasilan yang diterima baik berupa gaji atau upah, pendapatan dari usaha, maupun pendapatan dari yang lainnya.

Dalam pengertian pendapatan pribadi, pendapatan diartikan sebagai semua jenis pendapatan, termasuk pendapatan yang diperoleh tanpa memberikan sesuatu kegiatan apapun, yang diterima oleh penduduk suatu negara (Sukirno, 1995). Muqtadir (2016) Pendapatan merupakan faktor yang penting dalam menentukan

corakpermintaan terhadap suatu barang atau jasa.

Tabel 5.2
Pendapatan dan Permintaan Permainan
Di Trans Studio Mini Kupang

No	Pendapatan (X2)	Permintaan Permainan (Y)
1	500.000 – 2.400.000	10
2	2.500.000 – 4.400.000	62
3	4.500.000 – 6.400.000	134
4	6.500.000 – 8.400.000	79
5	8.500.000 – 10.400.000	40
6	10.500.000 – 12.400.000	11

Pada tabel 5.2 dapat dikatakan bahwa permintaan permainan paling banyak terdapat pada pendapatan pendapatan Rp. 4.500.000 – 6.400.000 dengan jumlah permintaan sebanyak 134. Permintaan permainan paling sedikit berada pada pendapatan Rp. 500.000 – 2.400.000 dengan jumlah permintaan sebanyak 10.

Jumlah anak yang diinginkan di kategorikan berdasarkan jumlah anak yang lahir hidup. Pengkategorian jumlah anak yang diinginkan menjadi sedikit, apabila keluarga menginginkan anak sebanyak satu anak. Sedang, apabila keluarga menginginkan anak sebanyak dua anak. Banyak, apabila keluarga menginginkan anak lebih dari dua anak (Satria, 2017). Undang-undang No. 39 Tahun 1999 tentang Hak Asasi Manusia dalam Pasal 1 Angka 5 yaitu setiap manusia yang berusia di bawah 18 (delapan belas) tahun dan belum menikah, termasuk anak yang masih dalam kandungan apabila hal tersebut adalah demi kepentingan.

Tabel 5.3
Jumlah Anak dan Permintaan Permainan
Di Trans Studio Mini Kupang

No	Jumlah Anak (X3)	Permintaan Permainan (Y)
1	1 – 5	323
2	6 – 10	11

Pada tabel 5.3 dapat dilihat bahwa jumlah permintaan paling banyak adalah di antara jumlah anak 1 – 5 orang dengan jumlah permintaan sebanyak 323. Sedangkan paling sedikit pada jumlah anak 6 – 10 orang dengan jumlah permintaan sebanyak 11.

5.2 Hasil Analisis

Untuk menjawab rumusan masalah, dilakukan analisis dari data yang telah diperoleh yaitu data *primer*. Dengan menggunakan teknik analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial. Alat analisis yang digunakan adalah regresi berganda dengan variabel dependen Permintaan permainan dan variabel independen : Harga Tiket, Pendapatan, Jumlah Anak.

5.2.1 Statistik Deskriptif

Jumlah responden yang diteliti sebanyak 60 responden. Dari 60 responden ini Harga Tiket (X1) yang dibeli oleh responden/ pengunjung paling rendah adalah Rp.33.900 sedangkan paling tinggi adalah Rp 83.900. Untuk Pendapatan (X2) yang memiliki pendapatan paling rendah Rp 500.000 dan yang memiliki pendapatan paling tinggi sebesar Rp 12.000.000. Rata-rata para pengunjung yang bermain di Trans Studio Mini Kupang memiliki pendapatan Rp 5.000.0000. Jumlah Anak (X3) paling sedikit 1 (satu) orang dan paling banyak 8

(delapan) orang. Sedangkan Permintaan Permainan (Y) yang paling sedikit adalah 2 (dua) jenis permainan dan paling banyak 9 (sembilan) jenis permainan.

Secara keseluruhan jumlah permainan yang ada di Trans Studio Mini Kupang berjumlah 126 jenis permainan dimana dibagi menjadi 6 (macam) yaitu jenis permainan *Redemption* dengan jumlah permainan sebanyak 71 jenis permainan *Vending* dengan jumlah permainan sebanyak 14 jenis permainan, *Table Game* dengan jumlah permainan sebanyak 3 jenis permainan, *Video Game* dengan jumlah permainan sebanyak 9 jenis permainan, *Kiddie Rides* dengan jumlah permainan sebanyak 23 jenis permainan, *Wahana* dengan jumlah permainan sebanyak 6 jenis permainan. Setiap jenis permainan memiliki harga yang berbeda-beda. Harga permainan yang paling rendah Rp 3.900 dan harga paling tinggi Rp 35.000. Untuk bisa bermain di Trans Studio Mini Kupang pengunjung harus memiliki kartu terlebih dahulu. Biasanya pengunjung terlebih dahulu mengisi kartu *Voucher* untuk bisa bermain. Harga Tiket untuk kartu *Voucher* di isi sesuai keinginan para pengunjung.

Semua jenis permainan yang ada di Trans Studio Mini tidak semua kalangan umur bisa bermain karena ada peringatan bagi pengunjung yang hendak menggunakan permainan. Jenis permainan *Kiddie Rides* ada peringatan bahwa bagi pengunjung yang berat badanya lebih dari 25 Kg tidak diperkenankan untuk bermain. Sedangkan jenis permainan *Wahana* yang bisa bermain harus memiliki tinggi badan minimal 100 cm dan perlu ada pengawasan dari orang tua karena memiliki resiko yang sangat tinggi. Peringatan untuk permainan *Bumper car* harus memiliki tinggi badan 100 cm, *Venture Riverw* 100 cm, *Mini Train* 100 cm, *Sky*

Rider 90 cm, Crazy Cab Coaster 110 cm, New York Swing 90 cm. Jenis permainan yang paling diminati oleh para pengunjung adalah Bumper car, Mini train, dan Transformer, Crazy cab coaster. Berdasarkan hasil pengamatan ada juga kelompok umur anak yang datang bermain di Trans Studio Mini tidak membawa sertakan kedua orang tua.

Selain bermain di Trans Studio Mini para pengunjung juga memiliki keinginan lain seperti menikmati kuliner, berbelanja, rekreasi dan menonton cinema bioskop. Dalam sebulan para pengunjung yang bermain di Trans Studio Mini paling rendah sebanyak 2 (dua) kali dalam sebulan dan paling tinggi 5 (lima) kali. Waktu yang paling sering didatangi dan paling ramai pada saat hari libur seperti hari Sabtu dan Minggu.

Kehadiran wahana permainan anak di Trans Studio Mini Kupang dapat melatih anak-anak dan memperkenalkan teknologi yang lebih canggih dan merangsang kecerdasan otak bagi anak-anak. Disisi lain jenis permainan yang ada di Tran Studio Mini juga memiliki pengaruh yang sangat tinggi bagi semua kalangan, karena bukan hanya kalangan anak-anak saja yang menikmati permainan tetapi bagi semua kalangan umur juga bisa menikmati jenis permainan. Oleh karena itu Trans Studio Mini Kupang memiliki pengaruh yang sangat besar bagi masyarakat Kota Kupang. Karena di Trans Studio Mini bukan hanya pengunjung yang memiliki kartu untuk bisa berkunjung di Trans Studio Mini akan tetapi bagi pengunjung yang tidak bermain dan memiliki tujuan untuk rekreasi bisa berkunjung di Trans Studio Mini. Jenis permainan yang ada di Trans Studio Mini memiliki fasilitas yang sangat lengkap, teknologi yang sangat canggih dan memiliki

beragam jenis permainan.

5.2.2 Uji Asumsi Klasik

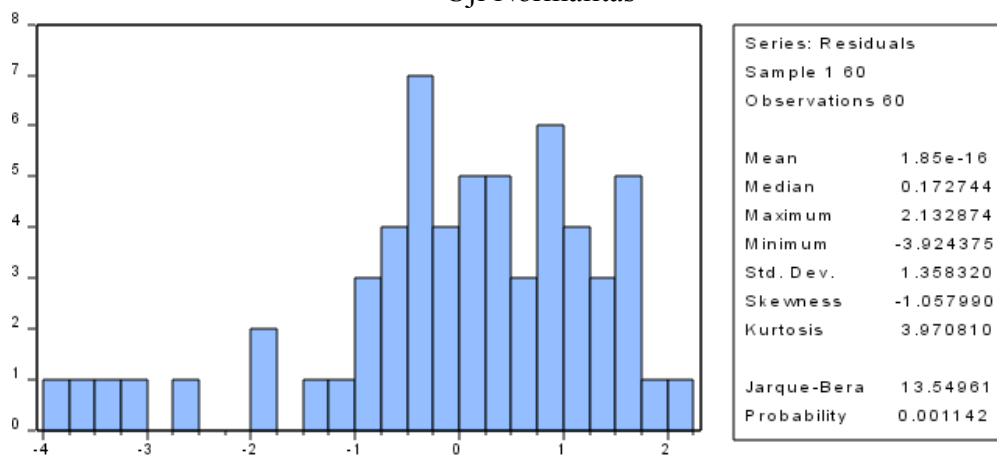
5.2.2.1 Normalitas

Penelitian ini akan menggunakan metode J-B test yang dilakukan dengan menghitung skweness dan kurtosis, apabila J-B hitung < nilai X^3 (*Chi Square*) tabel, maka nilai residual berdistribusi normal. Apabilan nilai probabilitas > 0,05 maka residual berdistribusi normal. Dari hasil penelitian tidak terdapat gejala normalitas.

Tabel 5.4
Uji Normalitas

Jarque Bera	13.54961
Probabilitas	0.001142

Gambar 5.1
Uji Normalitas



5.2.2.2 Multikolineritas

Untuk mengetahui ada tidaknya multikolineritas dapat dideteksi dengan menggunakan *Auxiliary Regression*. Model awal yaitu R^2 sebesar 0.514853, nilai R^2 model awal tersebut dibandingkan dengan nilai R^2 model *Auxiliary Regression*.

Karena R^2 model *Auxiliary Regression* lebih rendah dari R^2 model awal, maka dalam model tersebut tidak terdapat gejala multikolinieritas.

Tabel 5.5
Uji Multikolinieritas

No	Dependen Variabel	R^2
1	X1	0.120263
2	X2	0.058310
3	X3	0.040735

5.2.2.3 Heteroskedastisitas

Untuk mengetahui ada tidaknya heteroskedastisitas dapat dideteksi dengan menggunakan uji *White*. Apa bila ada tidaknya heteroskedastisitas maka akan di bandingkan dengan taraf kepercayaan 0,05 dengan tabel probabilitas. Jika nilai probabilitas $>$ taraf nyata maka dapat dikatakan tidak terdapat gejala heteroskedastisitas dan sebaliknya jika tabel probalitas $<$ taraf nyata maka dapat dikatakan terdapat gejala hetorskedastisitas.

Tabel 5.6
Uji Heteroskedastisitas

No	Dependen variable	T-Satistik	Probabilitas
1	X1	2.315891	0.0243
2	X2	1.951239	0.0560
3	X3	0.579341	0.5647

Pada tabel diatas, signifikansi untuk variabel Harga (X_1) sebesar 0.0243, Pendapatan (X_2) sebesar 0.0560, Jumlah Anan (X_3) sebesar 0.5647. Berdasarkan nilai tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat gejala heteroskedastisitas dalam model.

5.2.2.4 Autokorelasi

Salah satu uji formal yang paling populer untuk mendeteksi autokorelasi adalah uji *Durbin-Watson*. Uji ini sesungguhnya dilandasi oleh model *error* yang mempunyai korelasi sebagaimana telah ditunjukkan di bawah ini.

$$\begin{aligned} \text{Nilai Observasi (n)} &= 60 \\ k-1 &= 4-1 = 3 \\ dL &= 1,4797 \\ dU &= 1,6889 \\ d_{Whitung} &= 1.712686 \end{aligned}$$

Hasil uji dapat dikatakan bahwa model ini bebas autokorelasi.

Tabel 5.7
Uji Autokorelasi Durbin-Watson (DW)

Autokorelasi Positif	Gejala Autokorelasi	Bebas Autokorelasi	Gejala Autokorelasi	Autokorelasi Negatif
0	dL	dU	4-dU	4-dL
0	1,4797	1,6889	2,3111	2,5203
		1.712686		

5.2.3 Uji Regresi Linear Berganda

Analisis model regresi linear berganda dapat dilakukan setelah model regresi memenuhi asumsi klasik. Hasil analisis linear berganda digunakan untuk mengetahui pengaruh model persamaan regresi linear berganda dari variabel Harga Tiket (X_1), Pendapatan (X_2), Jumlah Anak (X_3) berpengaruh terhadap Permintaan Permainan (Y) di Trans Studio Mini. Hasil analisis menggunakan aplikasi *Eviews* diperoleh hasil sebagai berikut:

Hasil Analisis Regresi Linear berganda

Dependent Variable: Y
 Method: Least Squares
 Date: 04/23/19 Time: 22:00
 Sample: 1 60
 Included observations: 60

Variable	Coefficient	Std. Error	t-Statistic	Prob.
C	8.770101	1.313768	6.675532	0.0000
X1	-9.21E-05	1.78E-05	-5.175783	0.0000
X2	3.14E-07	8.59E-08	3.657427	0.0006
X3	0.188919	0.152156	1.241610	0.2196
R-squared	0.539522	Mean dependent var		5.600000
Adjusted R-squared	0.514853	S.D. dependent var		2.001694
S.E. of regression	1.394229	Akaike info criterion		3.566901
Sum squared resid	108.8570	Schwarz criterion		3.706524
Log likelihood	-103.0070	Hannan-Quinn criter.		3.621515
F-statistic	21.87091	Durbin-Watson stat		1.712686
Prob(F-statistic)	0.000000			

Jadi, berdasarkan tabel di atas disimpulkan bahwa variabel Harga Tiket (X_1), Pendapatan (X_2), Jumlah Anak (X_3), berpengaruh terhadap Permintaan Permainan (Y) di Trans Studio Mini Kupang. Hal ini terlihat pada *Coefficient* dengan persamaan matematis sebagai berikut:

$$Y = 8.770101 - 9.209467 \cdot X_1 + 3.140177 \cdot X_2 + 0.188919 \cdot X_3$$

1. Koefisien β_0 8.770101 berarti jika variabel Harga Tiket (X_1), Pendapatan (X_2), Jumlah Anak (X_3) dianggap konstan, maka Permintaan Permainan (Y) di Trans Studio Mini Kupang adalah sebesar 8.770101.
2. Koefisien variabel Harga Tiket (X_1) bernilai negatif menyatakan bahwa dengan mengasumsikan ketiadaan variabel bebas yang lain. Apabila variabel Harga Tiket (X_1) mengalami peningkatan, maka Permintaan Permainan (Y) cenderung mengalami penurunan. Apabila variabel Harga Tiket (X_1) mengalami peningkatan sebesar satu, maka Permintaan Permainan (Y)

mengalami penurunan sebesar 9.209467. Harga Tiket menempati urutan paling rendah mempengaruhi Permintaan Permainan (Y) di Trans Studio Mini Kupang.

3. Koefisien variabel Pendapatan (X_2) bernilai positif menyatakan bahwa dengan mengasumsikan ketiadaan variabel bebas yang lain. Apabila variabel Pendapatan (X_2) mengalami peningkatan, maka Permintaan Permainan (Y) cenderung mengalami peningkatan. Apabila variabel Pendapatan (X_2) mengalami peningkatan sebesar satu, maka Permintaan Permainan (Y) mengalami peningkatan sebesar 3.140177. Pendapatan menempati urutan paling pertama mempengaruhi Permintaan Permainan di Trans Studio Mini Kupang.
4. Koefisien variabel Jumlah Anak (X_3) bernilai positif menyatakan bahwa dengan mengasumsikan ketiadaan variabel bebas yang lain. Apabila variabel Jumlah Anak (X_3) mengalami peningkatan, maka Permintaan Permainan (Y) cenderung mengalami peningkatan. Apabila variabel Jumlah Anak (X_3) mengalami peningkatan sebesar satu, maka Permintaan Permainan (Y) mengalami peningkatan sebesar 0.188919. Jumlah Anak menempati urutan kedua mempengaruhi Permintaan Permainan di Trans Studio Mini Kupang.

5.2.4 Pengujian Hipotesis

Hasil pengujian hipotesis bertujuan untuk mengetahui pengaruh variabel Harga Tiket (X_1), Pendapatan (X_2), Jumlah Anak (X_3) baik secara simultan (uji F) maupun secara parsial (uji t) terhadap Permintaan Permainan (Y) di Trans Studio Mini Kupang.

5.2.4.1 Pengujian Koefisien Regresi Secara Simultan (Uji F)

Berdasarkan model regresi utama diperoleh nilai F-hitung sebesar 21.87091 dengan probabilitas F-hitung sebesar 0.0000. Oleh karena signifikan sebesar $0.0000 < 0.05$ maka inferensi yang diambil adalah menerima hipotesis penelitian mayor. Parameter yang digunakan untuk uji F dalam penelitian ini adalah dengan membandingkan antara nilai F tabel dengan nilai F hitung. Dengan taraf nyata 5% dengan $df_1(n-k) = (60-4)$, dan $df_2(k-1) = (4-1) = 3$ didapat nilai F tabel sebesar 2,77

Berdasarkan perhitungan dengan uji F diketahui bahwa $F_h (21.87091) > F_t$ 5% (2,77), sehingga inferensi yang diambil adalah menerima H_a dan menolak H_o . Dengan kata lain, hipotesis yang berbunyi “variabel Harga Tiket (X_1), Pendapatan (X_2) Jumlah Anak (X_3), berpengaruh baik secara simultan terhadap Permintaan Permainan (Y) di Trans Studio Mini Kupang”, diterima taraf kepercayaan 51.48%.

5.2.4.2 Pengujian Koefisien Regresi Parsial (Uji t)

Uji statistik t pada dasarnya menunjukkan seberapa jauh pengaruh variabel penjelas/independen secara individual dalam menerangkan variasi variabel dependen (Ghozali, 2009). Parameter yang digunakan untuk uji t dalam penelitian ini adalah dengan membandingkan antara nilai t tabel dengan nilai t hitung. Dengan taraf nyata 5% dan $df (n-k)$ yaitu $(60-4) = 56$, didapat nilai t tabel sebesar 1,67, setelah membandingkan nilai tersebut dengan nilai t hitung dari hasil pengolahan data dengan *Eviews 10* maka dapat dinyatakan bahwa:

1. Pengaruh variabel Harga Tiket (X_1) terhadap Permintaan Permainan

Nilai t-hitung untuk variabel Harga Tiket (X_1) sebesar -5.175783 dengan probabilitas kesalahan (sig) sebesar 0.0000 . Oleh karena nilai t-hitung $<$ t-tabel yaitu $-5.175783 < 1,67$ maka inferensi yang diambil ialah H_0 diterima dan menolak H_a artinya berpengaruh negatif dan secara parsial ada pengaruh yang signifikan dari variabel Harga Tiket (X_1) terhadap Permintaan Permainan di Trans Studio Mini Kupang.

2. Pengaruh variabel Pendapatan (X_2) terhadap Permintaan Permainan

Nilai t-hitung untuk variabel Pendapatan (X_2) sebesar 3.657427 dengan probabilitas kesalahan (sig) sebesar $0,0006$. Oleh karena nilai t-hitung $>$ t-tabel yaitu $3.657427 > 1,67$ maka inferensi yang diambil ialah H_0 ditolak dan menerima H_a artinya berpengaruh positif dan secara parsial ada pengaruh yang signifikan dari variabel Pendapatan (X_2) terhadap variabel Permintaan Permainan di Trans Studio Mini Kupang.

3. Pengaruh variabel Jumlah Anak (X_3) terhadap Permintaan Permainan

Nilai t-hitung untuk variabel Jumlah Anak (X_3) sebesar 1.241610 dengan probabilitas kesalahan (sig) sebesar 0.2196 . Oleh karena nilai t-hitung $<$ t-tabel yaitu $1.241610 < 1,67$ maka inferensi yang diambil ialah H_0 diterima dan menolak H_a artinya berpengaruh positif dan secara parsial tidak ada pengaruh yang signifikan dari variabel Jumlah Anak (X_1) terhadap Permintaan Permainan di Trans Studio Mini Kupang.

5.2.4.3 Koefisien Determinasi *Goodness of fit test* (R^2)

Hasil regresi diperoleh nilai Adjusted R^2 sebesar 0.514853 artinya bahwa 51,48 persen variabel terikat Permintaan Permainan mampu dijelaskan oleh variasi variabel-variabel independen Harga Tiket (X_1), Pendapatan (X_2), Jumlah Anak (X_3). Sedangkan 48,52 persen ($100 - 51,48$) sisanya dijelaskan oleh hal-hal lain yang tidak dimasukkan ke dalam model. Nilai Adjusted R^2 yang besar tersebut menunjukkan hubungan yang sangat kuat antara variabel dependen dengan variabel independen yang mempengaruhinya. Nilai yang besar tersebut juga menunjukkan bahwa model dalam penelitian ini dapat digunakan.

5.3 Pembahasan Hasil Penelitian

Pembahasan hasil penelitian dilakukan berdasarkan hasil analisis secara, statistik inferensial, dan uji hipotesis. Pembahasan hasil penelitian juga mengkaitkan dengan teori yang dipakai dalam penelitian dan membandingkan dengan hasil penelitian terdahulu yang dijadikan rujukan. Secara lengkap dibahas dalam sajian berikut ini.

5.3.1 Pengaruh Variabel Harga Terhadap Permintaan Permainan di Trans Studio Mini Kupang

Hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan variabel Harga (X_1), secara simultan berpengaruh signifikan dan positif terhadap Permintaan Permainan (Y). Secara parsial berpengaruh negatif dan signifikan terhadap Permintaan Permainan (Y). Apabila variabel Harga (X_1) mengalami peningkatan, maka Permintaan Permainan (Y) cenderung mengalami penurunan. Apabila variabel Harga (X_1) mengalami peningkatan sebesar satu, maka Permintaan Permainan (Y) mengalami

penurunan sebesar -5.175783.

Hasil penelitian ini dikaitkan dengan teori yang dikemukakan oleh Mankiw (2013) mengatakan harga adalah yaitu nilai dari suatu komoditas (barang tertentu saja) dimana harga dapat mempengaruhi konsumen dalam mengambil keputusan untuk membeli suatu produk karena berbagai alasan.

Jika dibandingkan dengan penelitian terdahulu yang dikemukakan oleh Riki Rinaldi (2018) dengan Judul Penelitian Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Permintaan Terhadap Jasa Penyewaan Lapangan Futsal Di Kota Bandar Lampung. Penelitian terdahulu mendukung penelitian yang sedang dilakukan dimana hasil penelitiannya menunjukkan bahwa harga sewa memiliki pengaruh negatif dan signifikan.

5.3.2 Pengaruh Variabel Pendapatan Terhadap Permintaan Permainan di Trans Studio Mini Kupang

Hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan variabel Pendapatan (X2), secara simultan dan parsial berpengaruh signifikan dan positif terhadap Permintaan Permainan (Y). Apabila variabel Pendapatan (X2) mengalami peningkatan, maka Permintaan Permainan (Y) cenderung mengalami peningkatan. Apabila variabel Pendapatan (X2) mengalami peningkatan sebesar satu, maka Permintaan Permainan (Y) mengalami peningkatan sebesar 3.657427.

Hasil penelitian ini dikaitkan dengan teori yang dikemukakan oleh (Sukirno, 2005) yang mengatakan bahwa pendapatan merupakan salah satu faktor terpenting yang mempengaruhi sebuah permintaan. Pada hakikatnya hipotesis yang menyatakan bahwa makin tinggi pendapatan maka makin banyak permintaan ke atas barang tersebut. Hubungan yang terwujud merupakan hubungan

berbanding lurus.

Jika dibandingkan dengan penelitian terdahulu yang di kemukakan oleh Gustika Deri Pratiwi dan Diana Sapha AH (2016) dengan Judul Penelitian Analisis Permintaan Masyarakat Terhadap Transportasi Umum Di Kota Banda aceh (Studi kasus Trans Koetaradja). Penelitian terdahulu ini mendukung penelitian yang sedang dilakukan. Dimana Hasil penelitian menunjukkan bahwa variabel pendapatan berpengaruh positif dan signifikan terhadap permintaan transportasi umum Trans Koetaradja.

5.3.3 Pengaruh Variabel Jumlah Anak Terhadap Permintaan Permainan di Trans Studio Mini Kupang

Hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan variabel Jumlah Anak secara simultan berpengaruh signifikan dan positif terhadap Permintaan Permainan. dan secara parsial berpengaruh positif dan tidak signifikan terhadap Permintaan Permainan. Apabila variabel Jumlah Anak (X_3) mengalami peningkatan, maka Permintaan Permainan (Y) cenderung mengalami penurunan. Apabila variabel Jumlah Anak (X_3) mengalami peningkatan sebesar satu, maka Permintaan Permainan (Y) mengalami penurunan sebesar 1.241610.

Hasil penelitian ini dikaitkan dengan teori yang dikemukakan oleh Bangun (2007). Jumlah penduduk merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi permintaan ke atas suatu barang. Meningkatnya jumlah penduduk merupakan sasaran ke atas suatu barang dalam meningkatkan jumlah permintaannya, dan sebaliknya. Bertambahnya jumlah penduduk suatu negara merupakan potensi terhadap peningkatan jumlah permintaan ke atas suatu barang. Semakin tinggi tingkat pertumbuhan penduduk maka semakin tinggi jumlah permintaan ke atas

suatu barang tertentu. Sebaliknya, permintaan ke atas suatu barang akan menjadi berkurang apabila jumlah penduduk semakin berkurang.