

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Gambaran Objek Penelitian

##### 1. Sejarah Berdirinya Perusahaan

*Manchester United Football Club* adalah sebuah klub sepakbola profesional Inggris yang berbasis di Old Trafford, Manchester Raya yang bermain di Liga Inggris. Didirikan sebagai *Newton Heath LYR Football Club* pada tahun 1878, klub ini berganti nama menjadi Manchester United pada 1902 dan pindah ke Old Trafford pada tahun 1910.

Piala pertama yang didapat *Manchester United* adalah Piala Manchester, yang dimenangkan pada tahun 1886. Pada tahun 1908, klub memenangkan gelar liga pertama, dan memenangkan Piala FA untuk pertama kalinya pada tahun berikutnya. Sepanjang tahun 1990-an *Manchester United* memenangkan sebagian besar piala dengan lima gelar liga, empat piala FA, satu piala Liga Eropa, lima *Charity Shields*, satu Liga *Champions* UEFA, satu piala UEFA, satu Piala *Winners* UEFA, satu Piala Super UEFA dan satu Piala Interkontinental.

Pada 6 februari 1958 merupakan tragedi Munich dimana pesawat yang membawa rombongan pemain Manchester United tergelincir keluar dari landasan pacu dan meledak setelah menabrak salah satu gedung yang ada di sekitar bandara Munich-reim. Tragedi itu menewaskan 23 dari 44 penumpang pesawat yang 8 diantaranya merupakan pemain dari Manchester United

Setelah itu karena sejarah yang dimiliki oleh Manchester United dari kesuksesannya sampai dengan semangat untuk bangkit yang ditunjukkan oleh Manchester United membuat Manchester United terkenal sebagai klub sepak bola paling populer di dunia, dengan salah satu klub dengan pertandingan terbanyak di Eropa. Klub menyatakan bahwa basis penggemar di seluruh dunia termasuk lebih dari 200 cabang *fanbase* yang diakui secara resmi dari Manchester United Supporter Club (MUSC), setidaknya terdapat di 24 negara.

## 2. Logo Perusahaan



Sumber : [www.manutd.com](http://www.manutd.com)

**Gambar 4.1**  
**Logo Manchester United**

## 3. Visi Misi Perusahaan

### a. Visi

- 1) Menjadi bagian dari komunitas dalam arti luas dan bahwa keberhasilannya tidak hanya diukur dari jumlah trofi yang dimenangkannya, tetapi juga oleh dampaknya terhadap komunitas di mana klub itu berada.

2) Berkomitmen untuk mengatasi masalah lingkungan dan sosial di tingkat regional, nasional dan internasional, menggunakan merek Manchester United untuk meningkatkan dukungan dan menciptakan kesadaran akan masalah yang dihadapi.

3) Berkomitmen untuk memberi tahu semua pemangku kepentingan tentang kinerjanya di bidang Tanggung Jawab Sosial Perusahaan untuk bekerja menuju target yang ditentukan.

b. Misi

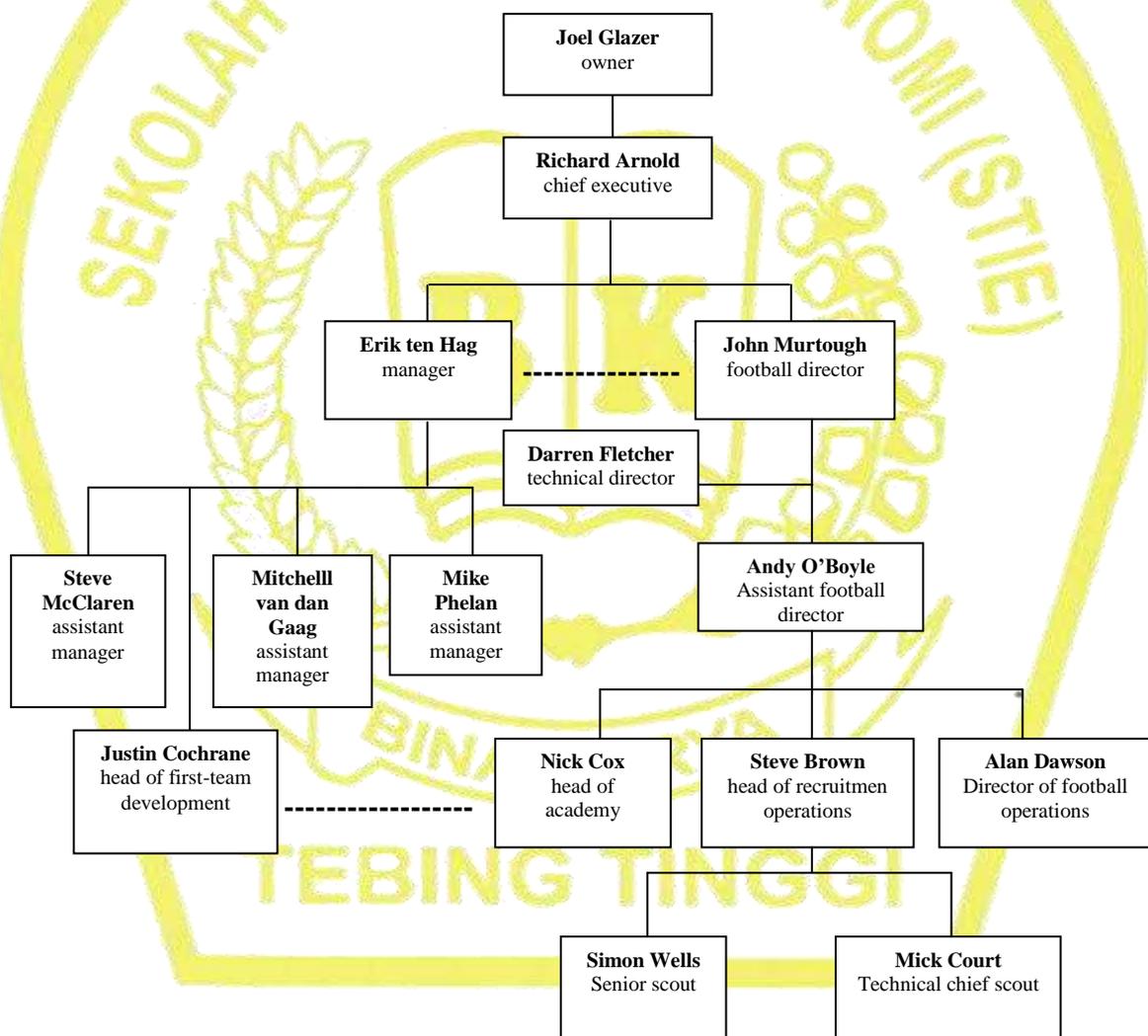
Menjadi klub sepakbola terbaik di dunia, di dalam dan diluar lapangan.

**4. Capaian Perusahaan**

Dalam dunia sepak bola, Manchester United terbilang klub sepak bola yang sukses dengan menjadi klub sepak bola dari Inggris yang pertama menjuarai Piala Eropa pada tahun 1968 dibawah manajemen Sir Mat Busby pada kala itu serta koleksi Piala yang di menangkan oleh klub Manchester united sampai sekarang yaitu Piala Manchester, yang dimenangkan pada tahun 1886, gelar liga pertama pada tahun 1908, memenangkan Piala FA untuk pertama kalinya pada tahun berikutnya, Serta memenangkan sebagian besar piala dengan lima gelar liga, empat piala FA, satu piala Liga Eropa, lima Charity Shields, satu Liga Champions UEFA, satu piala UEFA, satu Piala Winners UEFA, satu Piala Super UEFA dan satu Piala Interkontinental sepanjang tahun 1990-an sampai sekarang.

Dan untuk dunia bisnis, klub Manchester United menjadi klub sepak bola dengan nilai perusahaan paling tinggi di dunia pada tahun 2016 hingga sekarang dengan nilai perusahaan sebesar 3.095 juta Euro. Serta menjadi klub sepak bola yang memiliki jumlah *fans* terbanyak dengan jumlah sekitar lebih dari 650 juta penggemar di dunia. Itu membuktikan bahwa klub sepak bola Manchester United menjadi klub sepak bola paling bernilai di dunia.

### 5. Struktur Organisasi



Sumber : (manutd.com, 2022)

**Gambar 4.2**

**Struktur Organisasi Manchester United**

Keterangan dibawah ini merupakan tugas dari struktur organisasi klub sepak bola Manchester United :

a. *Owner*

*Owner* adalah pemilik perusahaan yang berarti di dalam dunia sepak bola berarti merupakan pemilik sebuah klub sepak bola. Tugasnya adalah sebagai pengendali utama sekaligus penyokong dana bagi klubnya tersebut.

b. *Chief Executife*

*Chief Executife* adalah CEO atau dengan kata lain adalah presiden klub. Presiden klub adalah orang yang dipekerjakan oleh pemilik klub sebagai orang dengan posisi tertinggi di dalam manajemen. Tugasnya adalah mengawasi kegiatan klub secara harian dan bertugas untuk mengevaluasi kinerja klub, mulai dari manajemen, pemain hingga staf.

c. *Football Director*

*Football Director* adalah direktur klub. Di dalam dunia sepak bola direktur klub bekerja di bawah Presiden klub karena pada umumnya, komposisi direktur klub terbagi ke beberapa tugas yang berbeda-beda. Seperti misalnya, direktur keuangan yang bertanggung jawab mengawasi finansial klub, direktur pemasaran yang mengurus bidang yang berhubungan dengan citra popularitas klub, atau ada juga direktur teknik Tugasnya adalah mengatur kebijakan transfer pemain, menanamkan filosofi cara bermain, dan bahkan mengevaluasi prestasi klub.

d. *Manager*

Di sepak bola Benua Eropa, *manager* dan Pelatih kepala adalah orang yang sama yang artinya memiliki tugas dan tanggung jawab untuk mengatur sejumlah hal yang ada di dalam lapangan maupun di luar lapangan. Mereka bertugas mengurus hal-hal detail diluar lapangan seperti perekrutan pemain dan negosiasi dan juga mengurus hal-hal di dalam lapangan seperti mempersiapkan taktik, mempersiapkan sesi latihan dan memberikan instruksi saat pertandingan berlangsung.

e. *Technical Director*

*Technical Director* adalah direktur teknik yang bertugas mengatur kebijakan transfer pemain, menanamkan filosofi cara bermain, dan bahkan mengevaluasi prestasi klub.

f. *Assistant Football Director*

*Assistant Football Director* adalah asisten dari direktur klub. Tugas nya adalah membantu diskusi nya *manager* dengan direktur klub serta staf yang ada di klub nya. Seperti hal nya berdiskusi mengenai masalah transfer pemain yang di rekomendasikan oleh *manger* atau juga mengenai pengorbitan pemain *academy* yang di rekomendasikan oleh *Head of first-team Development* dan kepala tim *academy*.

g. *Assistant Manager*

*Assistant Manager* adalah asisten pelatih. Mereka bertugas membantu pelatih kepala dalam hal berdiskusi tentang taktik permainan yang dipersiapkan untuk pertandingan yang akan datang atau juga kadang kala, asisten pelatih dapat menggantikan pelatih saat melakukan konferensi pers dan memberikan motivasi kepada para pemain.

h. *Head of first-team Development*

*Head of first-team Development* adalah kepala pengembangan tim utama. Bertugas sebagai pemimpin dalam hal yang berkaitan dengan pengembangan tim seperti contoh nya melakukan pengorbihan pemain muda yang ada pada *academy* sebuah klub. Tujuan nya untuk meregenerasi pemain – pemain di tim utama agar tim tetap terus berkembang jika sewaktu-waktu pemain yang sudah lama di tim utama hengkang ke klub lain atau pensiun.

i. *Head of Academy*

*Head of Academy* adalah kepala tim *academy*. Bertugas sebagai pemimpin tim *academy* baik itu staf pelatih maupun pemain. Mereka juga bertugas untuk terus memantau pemain-pemain muda yang ada di *academy* yang berpotensi untuk dapat bersaing di tim utama. Dan hal itu harus selalu di diskusikan oleh *Manger* atau kepala pelatih serta staf direktur yang bertujuan untuk perkembangan sebuah tim.

*j. Head of Recruitmen Operations*

*Head of Recruitmen Operations* adalah kepala operasional bidang rekrutmen. Mereka bertugas mengerjakan proses rekrutmen pemain baru untuk klub yang telah direkomendasikan oleh pelatih kepala atau manager.

*k. Director of Football Operations*

*Director of Football Operations* adalah direktur operasional klub. Bertugas mengawasi semua hal yang berhubungan dengan operasional bagi klub. Seperti halnya mengawasi aspek logistik dari jadwal perjalanan tim sampai pemesanan tiket penerbangan dan tempat istirahat tim, mengawasi staf pelatih melaksanakan kewajibannya secara profesional, menjalin kerjasama dengan agen pemain yang terlibat dalam transfer pemain, serta meninjau catatan keuangan klub

*l. Senior scout*

*Senior scout* adalah orang yang di percayai atau ditugaskan oleh klub untuk mencari dan memantau pemain-pemain muda yang berbakat untuk direkrut ke dalam tim nya.

*m. Technical chief scout*

*Technical chief scout* adalah orang yang ditugaskan untuk mencari tau dan memberikan laporan mengenai taktik tim lawan yang akan di hadapi klub yang mengirimnya untuk memantau tim lawan tersebut agar peluang klub untuk memenangkan pertandingan tersebut menjadi besar.

## B. Deskripsi Karakteristik Responden

Berdasarkan hasil kuesioner yang disebarakan terhadap 96 orang responden yaitu anggota di komunitas fans Manchester United di Kota Tebing Tinggi Diperoleh gambaran karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin, usia, dan, pekerjaan.

### 1. Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Data karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin dapat dilihat pada Tabel 4.1 berikut:

**Tabel 4.1**  
**Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin**

Jenis Kelamin	Jumlah	Persentase (%)
Laki-laki	85	88,5
Perempuan	11	11,5
Total	96	100

Sumber: Data primer diolah (2022)

Tabel 4.1 menunjukkan bahwa dari 96 responden didominasi oleh laki-laki, dengan perolehan persentase sebesar 88,5%. Sedangkan responden perempuan memiliki jumlah persentase sebesar 11,5%. Pada penelitian ini dapat diketahui, bahwa laki-laki lebih dominan sebagai fans Manchester United karena olahraga sepak bola juga lebih dominan di gemari oleh laki-laki. Walaupun begitu tetap ada perempuan yang juga fans dari klub Manchester United atau fans dari salah satu pemain sepakbola nya yaitu Cristiano Ronaldo tapi tetap jumlah fans Manchester United lebih didominasi oleh laki-laki.

## 2. Karakteristik Responden Berdasarkan Usia

Data karakteristik responden berdasarkan usia dapat dilihat pada Tabel 4.2 berikut:

**Tabel 4.2**  
**Karakteristik Responden Berdasarkan Usia**

Usia	Jumlah	Persentase (%)
<20 Tahun	19	19,8
20– 30 Tahun	53	55,2
31– 40 Tahun	24	25,0
Total	96	100

Sumber: Data primer diolah (2022)

Tabel 4.2 menunjukkan bahwa mayoritas responden pada penelitian ini berusia 20-30 tahun dengan persentase sebesar 55,2%, kemudian usia 31-40 tahun dengan persentase sebesar 25%. Pada usia 20-40 merupakan usia dimana sepak bola adalah hiburan yang paling diminati dari kalangan muda sampai tua. Tidak ada hiburan yang lebih digemari untuk usia 20-40 dibandingkan sepak bola karena sejak kecil mereka tumbuh dengan hiburan tersebut yang juga membuat mereka memiliki tim sepak bola idola nya masing-masing sejak kecil di . Sedangkan yang berusia < 20 tahun memiliki persentase sebesar 19,8%, karena pada masa nya sekarang mayoritas anak yang di usia < 20 tahun lebih tertarik pada game online. Mereka lebih gemar bermain game online dari pada olahraga sepak bola dan banyak juga dari mereka yang mengidolakan para *Pro player e-sport* karena mereka juga bermimpi menjadi *pro player e-sport* seperti idola mereka tersebut

### 3. Karakteristik Responden Berdasarkan Pekerjaan

Data karakteristik responden berdasarkan pekerjaan dapat dilihat pada

Tabel 4.3 berikut:

**Tabel 4.3**  
**Karakteristik Responden Berdasarkan Pekerjaan**

Pekerjaan	Jumlah	Persentase (%)
Pegawai Swasta	38	39,2
Pegawai Negeri	8	8,2
Wirausaha	24	24,7
Mahasiswa	27	27,8
Total	96	100

Sumber: Data primer diolah (2022)

Tabel 4.3 menunjukkan bahwa sebagian besar dari responden penelitian ini adalah pegawai swasta dengan persentase sebesar 39,2%, Untuk responden yang berprofesi sebaga mahasiswa sebesar 27,8%, kemudian dari wirausaha sebesar 24,7% dan pegawai negeri sebesar 8,2%. Dapat diketahui bahwa pegawai swasta menjadi mayoritas responden yang banyak berasal dari komunitas fans Manchester United di kota Tebing Tinggi ini di karenakan lebih banyak responden dalam penelitian ini yang berprofesi sebagai pegawai swasta dan juga tuntutan pekerjaan yang tidak terlalu formal membuat pegawai swasta dapat lebih bercengkrama dengan orang sekitar atau sahabat dalam membahas sepak bola dari pada profesi yang lain nya.

### C. Deskripsi Jawaban Responden

Deskripsi distribusi item ini digunakan untuk mengetahui frekuensi dan variasi jawaban responden terhadap item-item pernyataan yang diajukan dalam kuesioner. Jawaban – jawaban tersebut selengkapnya dijelaskan sebagai berikut:

#### 1. Distribusi Frekuensi Variabel Keputusan Pembelian (Y)

Distribusi frekuensi dari jawaban responden mengenai pernyataan Variabel Keputusan Pembelian (Y) dijelaskan pada tabel dibawah ini:

**Tabel 4.6**  
**Distribusi Jawaban Item Variabel Keputusan Pembelian (Y)**

Item	1		2		3		4		5		Mean
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	
1	-	-	-	-	13	13,5	62	64,6	21	21,9	4,04
2	-	-	1	1,0	26	27,8	53	55,2	16	16,7	3,96
3	-	-	1	1,0	17	17,7	58	60,4	20	20,8	4,04
4	-	-	5	5,2	34	35,4	40	41,7	17	17,7	4,13
5	-	-	2	2,1	21	21,9	45	46,9	28	29,2	3,98
6	-	-	2	2,1	18	18,8	53	55,2	23	24,0	4,02
<b>Mean Y</b>											<b>4,03</b>

Sumber: Data Primer diolah (2022)

Berdasarkan Tabel 4.6 dapat diketahui pernyataan (1) menunjukkan hasil bahwa dari 96 responden yang menjawab 21 orang menjawab sangat setuju (21,9%), 62 Orang menjawab setuju (64,6%) 13 orang menjawab netral (13,5%), dan tidak ada responden yang menjawab tidak setuju dan sangat tidak setuju. Selain itu, diperoleh rata-rata skor untuk item 1 sebesar 4,04 yang berarti menunjukkan responden cenderung berpendapat setuju dan sangat

setuju bahwa membeli *Jersey* Manchester United karena adanya keinginan untuk membelinya

Pada pernyataan (2) menunjukkan hasil bahwa dari 96 responden sebanyak 16 orang menjawab sangat setuju dengan persentase (16,7%), 53 orang menjawab setuju (55,2%), 26 orang menjawab netral (27,8%), 1 orang menjawab tidak setuju dan tidak ada responden yang menjawab sangat tidak setuju. Rata-rata skor untuk item 2 yaitu sebesar 3,96 yang berarti menunjukkan responden cenderung netral dan setuju bahwa memutuskan untuk membeli *Jersey* Manchester United karena sesuai dengan kesukaan dan keinginannya.

Pada pernyataan (3) menunjukkan hasil bahwa dari 96 responden sebanyak 20 orang menjawab sangat setuju dengan persentase (20,8%), 58 orang menjawab setuju (60,4%), 17 orang menjawab netral (17,7%), 1 orang menjawab tidak setuju (1,5%) dan tidak ada orang yang menjawab sangat tidak setuju. Rata-rata skor untuk item 3 sebesar 4,04 sehingga dapat diketahui bahwa responden cenderung setuju dan sangat setuju bahwa membeli *Jersey* Manchester United karena sesuai dengan yang diinginkan.

Pernyataan (4) menunjukkan hasil bahwa dari 96 responden sebanyak 17 orang menjawab sangat setuju dengan persentase (17,7%), 40 orang menjawab setuju (41,7%), 34 orang menjawab netral (35,5%) dan 5 orang menjawab tidak setuju tidak ada responden yang menjawab sangat tidak setuju. Rata-rata skor untuk item 4 sebesar 4,13 sehingga dapat diketahui bahwa responden cenderung netral dan setuju bahwa akan membeli kembali *Jersey* Manchester

United diwaktu yang akan datang.

Pernyataan (5) menunjukkan hasil bahwa dari 96 responden sebanyak 28 orang menjawab sangat setuju dengan persentase (29,2%), 45 orang menjawab setuju (46,9%), 21 orang menjawab netral (21,9%), 2 orang menjawab tidak setuju (2,1%) dan tidak ada yang menjawab sangat tidak setuju. Rata-rata skor untuk item 5 sebesar 3,98 sehingga dapat diketahui bahwa responden cenderung sangat setuju dan setuju bahwa akan merekomendasikan *Jersey Manchester United* kepada orang lain.

Pernyataan (6) menunjukkan hasil bahwa dari 96 responden sebanyak 23 orang menjawab sangat setuju dengan persentase (24,0%), 53 orang menjawab setuju (55,2%), 18 orang menjawab netral (18,8%), 2 orang menjawab tidak setuju (2,1%) dan tidak ada yang menjawab sangat tidak setuju. Rata-rata skor untuk item 5 sebesar 4,02 sehingga dapat diketahui bahwa responden cenderung sangat setuju dan setuju menggunakan pembayaran *cash* saat pembelian *Jersey Manchester United*.

Dari keseluruhan item-item pernyataan mengenai variabel keputusan pembelian (Y) yang tersaji pada Tabel 4.6, rata-rata skor jawaban responden adalah sebesar 4,03. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas responden setuju dengan tiap item pernyataan keputusan pembelian 1-6. Dari hasil dapat dilihat bahwa responden akan membeli kembali *Jersey Manchester United* diwaktu yang akan datang

## 2. Distribusi Frekuensi Variabel Fanatisme (X1)

Distribusi frekuensi dari jawaban responden mengenai pernyataan Variabel Fanatisme (X1) dijelaskan pada tabel dibawah ini:

**Tabel 4.7**  
**Distribusi Jawaban Item Variabel Fanatisme (X1)**

Item	1		2		3		4		5		Mean
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	
1			2	2,1	21	21,9	45	46,9	28	29,2	4,02
2			2	2,1	18	18,8	53	55,2	23	24,0	4,02
3			4	4,2	23	24,0	41	42,7	28	29,2	4,06
4			2	2,1	20	20,8	50	52,1	24	25,0	4,02
<b>Mean X1</b>											<b>4,03</b>

Sumber: Data Primer diolah (2022)

Berdasarkan Tabel 4.7 dapat diketahui pernyataan (1) menunjukkan hasil bahwa dari 96 responden yang menjawab sangat setuju sebanyak 28 orang dengan persentase (29,2%), 45 orang menjawab setuju (46,9 %), 21 orang menjawab netral (21,9%), 2 orang menjawab tidak setuju (2,1%) dan tidak orang menjawab sangat tidak setuju. Selain itu, diperoleh rata-rata skor untuk item 1 sebesar 4,02 yang berarti menunjukkan responden cenderung berpendapat setuju dan sangat Setuju bahwa memiliki minat yang besar terhadap Manchester United..

Pada pernyataan (2) menunjukkan hasil bahwa dari 96 responden sebanyak 23 orang menjawab sangat setuju dengan persentase (24,0%),53 orang menjawab setuju (55,2%),18 orang menjawab netral (18,8%),2 orang

menjawab tidak setuju (2,1%) dan tidak ada responden yang menjawab sangat tidak setuju. Rata-rata skor untuk item 2 yaitu sebesar 4,02 yang berarti menunjukkan responden cenderung sangat setuju dan setuju bahwa tetap akan mendukung Manchester United meskipun kalah dalam pertandingan.

Pada pernyataan (3) menunjukkan hasil bahwa dari 96 responden sebanyak 28 orang menjawab sangat setuju dengan persentase (29,2%), 41 orang menjawab setuju (42,7%), 23 orang menjawab netral (24,0%), 4 orang menjawab tidak setuju (4,2%) dan tidak ada orang yang menjawab sangat tidak setuju. Rata-rata skor untuk item 3 sebesar 4,06 sehingga dapat diketahui bahwa responden cenderung sangat setuju dan setuju bahwa merasakan kenikmatan ketika mendukung Manchester United.

Pernyataan (4) menunjukkan hasil bahwa dari 96 responden sebanyak 24 orang menjawab sangat setuju dengan persentase (25,0%), 50 orang menjawab setuju (52,1%), 20 orang menjawab netral (20,8%), hanya 2 orang yang menjawab tidak setuju (2,1%) dan tidak ada responden yang menjawab sangat tidak setuju. Rata-rata skor untuk item 4 sebesar 4,02 sehingga dapat diketahui bahwa responden cenderung sangat setuju dan setuju bahwa suka mengenakan *jersey* dan atribut Manchester United saat menonton pertandingan mereka.

Dari keseluruhan item-item pernyataan mengenai variabel persepsi kemudahan yang tersaji pada Tabel 4.7, rata-rata skor jawaban responden adalah sebesar 4,03. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas responden

setuju dengan tiap item pernyataan fanatisme 1-4. Dari hasil dapat dilihat bahwa responden menganggap bahwa merasakan kenikmatan ketika mendukung Manchester United.

### 3. Distribusi Frekuensi Variabel Transfer Pemain (X2)

Distribusi frekuensi dari jawaban responden mengenai pernyataan Variabel Transfer Pemain (X2) dijelaskan pada Tabel dibawah ini:

**Tabel 4.8**  
**Distribusi Jawaban Item Variabel Transfer Pemain (X2)**

Item	1		2		3		4		5		Mean
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	
1					13	13,5	62	64,6	21	21,9	4,04
2			1	1,0	26	27,1	53	55,2	16	16,7	3,96
3			1	1,0	17	17,7	58	60,4	20	20,8	4,04
4					18	19,8	49	51,0	28	29,2	3,79
5			1	1,0	18	18,8	56	58,3	21	21,9	4,02
<b>Mean X2</b>											3,97

Sumber: Data Primer diolah (2022)

Berdasarkan Tabel 4.8 dapat diketahui pernyataan (1) menunjukkan hasil bahwa dari 96 responden yang menjawab sangat setuju sebanyak 21 orang dengan persentase (21,9%), 62 orang menjawab setuju (64,6%), 13 orang menjawab netral (13,5%), dan tidak ada responden yang menjawab tidak setuju maupun sangat tidak setuju. Selain itu, diperoleh rata-rata skor untuk item 1 sebesar 4,04 yang berarti menunjukkan responden cenderung

berpendapat setuju dan sangat setuju bahwa bergabung nya Cristiano Ronaldo meningkatkan segi permainan klub Manchester United.

Pada pernyataan (2) menunjukkan hasil bahwa dari 96 responden sebanyak 16 orang menjawab sangat setuju dengan persentase (16,7%), 53 orang menjawab setuju (55,2%), 26 orang menjawab netral (27,1%), 1 orang menjawab tidak setuju (1,0%) dan tidak ada orang menjawab sangat tidak setuju. Rata-rata skor untuk item 2 yaitu sebesar 3,96 yang berarti menunjukkan responden cenderung sangat setuju dan setuju bahwa menonton pertandingan Manchester United karena ingin melihat Cristiano Ronaldo.

Pada pernyataan (3) menunjukkan hasil bahwa dari 96 responden sebanyak 20 orang menjawab sangat setuju dengan persentase (20,8%), 58 orang menjawab setuju (60,4%), 17 orang menjawab netral (17,7%), 1 orang menjawab tidak setuju (1,0%) dan tidak ada orang yang menjawab sangat tidak setuju. Rata-rata skor untuk item 3 sebesar 4,04 sehingga dapat diketahui bahwa responden cenderung sangat setuju dan setuju bahwa *transfer* Cristiano Ronaldo meningkatkan pembelian *jersey* Manchester United.

Pada pernyataan (4) menunjukkan hasil bahwa dari 96 responden sebanyak 28 orang menjawab sangat setuju dengan persentase (29,2%), 49 orang menjawab setuju (51,0%), 18 orang menjawab netral (19,8%), tidak ada orang menjawab tidak setuju maupun sangat tidak setuju. Rata-rata skor untuk item 3 sebesar 3,79 sehingga dapat diketahui bahwa responden cenderung sangat setuju dan setuju bahwa sudut pandang nya, Cristiano

Ronalddo adalah pemain sepak bola terbaik di dunia saat ini.

Pada pernyataan (5) menunjukkan hasil bahwa dari 96 responden sebanyak 21 orang menjawab sangat setuju dengan persentase (21,9%), 56 orang menjawab setuju (58,3%), 18 orang menjawab netral (18,8%), 1 orang menjawab tidak setuju (1,0%) dan tidak ada orang yang menjawab sangat tidak setuju. Rata-rata skor untuk item 3 sebesar 4,02 sehingga dapat diketahui bahwa responden cenderung sangat setuju dan setuju bahwa sangat senang Cristiano Ronaldo bergabung dengan klub Manchester United.

Dari keseluruhan item-item pernyataan mengenai variabel transfer pemain yang tersaji pada Tabel 4.8, rata-rata skor jawaban responden adalah sebesar 3,97. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas responden setuju dengan tiap item pernyataan niat pembelian ulang 1-5. Dari hasil dapat dilihat bahwa responden merasakan bergabungnya Cristiano Ronaldo meningkatkan segi permainan klub Manchester United.

#### **D. Analisis Data**

##### **1. Uji Instrumen**

###### **a. Uji Validitas**

Pengujian validitas menggunakan SPSS versi 25.00 dengan kriteria berdasarkan nilai  $r$  hitung sebagai berikut:

- 1) Jika  $r$  hitung  $>$   $r$  tabel atau  $- r$  hitung  $<$   $- r$  tabel maka pernyataan dinyatakan valid.
- 2) Jika  $r$  hitung  $<$   $r$  tabel atau  $- r$  hitung  $>$   $- r$  tabel maka pernyataan dinyatakan tidak valid.

Pengujian ini dilakukan pada 30 orang responden, maka  $df = 30 - k = 30 - 2 = 28$ , dengan  $\alpha = 5\%$  maka diperoleh nilai  $r$  tabel sebesar 0,3610 (Ghozali, 2016), selanjutnya nilai  $r$  hitung akan dibandingkan dengan nilai  $r$  tabel seperti dalam tabel 4.9 berikut :

**Tabel 4.9 Hasil Uji Validitas**

<b>Variabel Keputusan Pembelian (Y)</b>			
<b>Pernyataan</b>	<b><math>r_{hitung}</math></b>	<b><math>r_{tabel}</math></b>	<b>Validitas</b>
1	0,505	0,3610	Valid
2	0,758	0,3610	Valid
3	0,750	0,3610	Valid
4	0,733	0,3610	Valid
5	0,739	0,3610	Valid
6	0,550	0,3610	Valid
<b>Variabel Fanatisme (X1)</b>			
<b>Pernyataan</b>	<b><math>r_{hitung}</math></b>	<b><math>r_{tabel}</math></b>	<b>Validitas</b>
1	0,767	0,3610	Valid
2	0,791	0,3610	Valid
3	0,786	0,3610	Valid
4	0,758	0,3610	Valid
<b>Variabel Transfer Pemain (X2)</b>			
<b>Pernyataan</b>	<b><math>r_{hitung}</math></b>	<b><math>r_{tabel}</math></b>	<b>Validitas</b>
1	0,372	0,3610	Valid

2	0,647	0,3610	Valid
3	0,809	0,3610	Valid
4	0,511	0,3610	Valid
5	0,647	0,3610	Valid

Sumber : Data diolah dari lampiran 3 (2022)

Tabel 4.5 menunjukkan bahwa seluruh poin pernyataan baik Variabel Keputusan Pembelian (Y), Variabel Fanatisme (X1) maupun Variabel Transfer Pemain (X2) memiliki nilai r hitung yang lebih besar dibandingkan nilai r tabel, hingga dapat disimpulkan jika seluruh pernyataan masing-masing variabel dinyatakan valid.

#### b. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah indeks yang menunjukkan sejauh mana suatu alat pengukur dapat dipercaya atau dapat diandalkan. Menurut Sugiyono (2013:64) Sebuah faktor dinyatakan reliabel/handal jika *Cronbach Alpha* lebih besar dari 0,6. Berdasarkan hasil pengolahan data menggunakan SPSS 25.00 diperoleh hasil sebagai berikut :

**Tabel 4.10 Hasil Uji Reliabilitas**

Variabel	<i>Cronbach Alpha</i>	Konstanta	Reliabilitas
Variabel Keputusan Pembelian (Y)	0,769	0,6	Reliabel
Variabel Fanatisme (X1)	0,805	0,6	Reliabel
Variabel Transfer Pemain (X2)	0,733	0,6	Reliabel

Sumber : Data diolah dari lampiran 3 (2022)

Berdasarkan uji reliabilitas menggunakan *Cronbach Alpha*, semua variabel penelitian adalah reliabel/handal karena *Cronbach Alpha* lebih besar dari 0,6, maka hasil penelitian ini menunjukkan bahwa alat pengukuran dalam

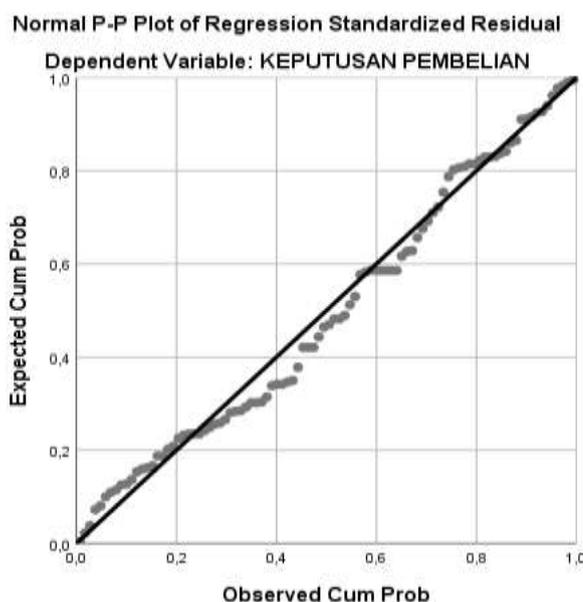
penelitian ini telah memenuhi uji reliabilitas (*reliable* dan dapat dipakai sebagai alat ukur).

## 2. Uji Asumsi Klasik

Adapun pengujian terhadap asumsi klasik dengan program SPSS 25,00 yang dilakukan pada penelitian ini meliputi :

### a. Uji Normalitas

Uji Normalitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi, variabel pengganggu atau residual memiliki distribusi normal (Ghozali, 2016). Pengujian normalitas data dapat dilakukan dengan menggunakan dua metode, grafik dan statistik. Uji normalitas metode grafik dengan menggunakan normal probability plot, sedangkan uji normalitas metode statistik menggunakan uji *one sample Kolmogorov*



**Gambar 4.3 Normal P Plot**

Data yang berdistribusi normal akan membentuk satu garis lurus diagonal dan plotting data residual akan dibandingkan dengan garis diagonal, jika

distribusi data residual normal maka garis yang menggambarkan data sesungguhnya akan mengikuti garis diagonalnya (Ghozali, 2016)

Adapun hasil pengujiannya menggunakan SPSS 25.00 sebagai berikut :

**Tabel 4.13 Uji *One Sample Kolmogorov Smirnov Test***

**One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		Unstandardized Residual	
N		96	
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	,0000000	
	Std. Deviation	1,50827195	
Most Extreme Differences	Absolute	,089	
	Positive	,089	
	Negative	-,055	
Test Statistic		,089	
Asymp. Sig. (2-tailed)		,056 <sup>c</sup>	
Monte Carlo Sig. (2-tailed)	Sig.	,490 <sup>d</sup>	
	99% Confidence Interval	Lower Bound	,358
		Upper Bound	,621

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. Based on 96 sampled tables with starting seed 2000000.

Sumber : Data diolah dari lampiran 4 (2022)

Dari *output* dalam tabel 4.7 dapat diketahui bahwa nilai signifikansi (*Monte Carlo Sig.*) seluruh variabel sebesar 0,490. Jika signifikansi lebih dari 0,05, maka nilai residual tersebut telah normal, sehingga dapat disimpulkan jika seluruh variabel berdistribusi normal.

#### **b. Uji Multikolinieritas**

Uji multikolinieritas bertujuan untuk mengetahui apakah di dalam model regresi terdapat korelasi antar variabel independen. Uji

multikolinieritas dalam penelitian ini dilihat dari nilai *tolerance* atau *variance inflation factor* (VIF). Adapun perhitungan nilai *tolerance* atau VIF dengan program *SPSS 25.00 for windows* dapat dilihat pada Tabel 4.8 berikut :

**Tabel 4.14 Hasil Uji Multikolinieritas**

Model	Collinearity Statistics	
	Tolerance	VIF
1		
(Constant)		
FANATISME	,889	1,125
TRANSFER PEMAIN	,889	1,125

Sumber : Data diolah dari lampiran 4 (2022)

Berdasarkan tabel 4.8 dapat diketahui bahwa nilai *tolerance* dari Variabel Fanatisme (X1) sebesar 0,889 Variabel Transfer Pemain (X2) sebesar 0,889 di mana semuanya lebih besar dari 0,10 sedangkan nilai VIF dari Variabel Fanatisme (X1) sebesar 1,125 Variabel Transfer Pemain (X2) sebesar 1.125 di mana semuanya lebih kecil dari 10. Berdasarkan hasil perhitungan di atas dapat dilihat bahwa nilai *tolerance* semua variabel bebas lebih besar dari 0,10 dan nilai VIF semua variabel bebas juga lebih kecil dari 10 sehingga tidak terjadi gejala korelasi pada variabel bebas. Sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak adanya gejala multikolinieritas antar variabel bebas dalam model regresi.

### c. Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas bertujuan untuk menguji apakah dari model regresi terjadi ketidaksamaan *varians* dari residual satu pengamatan ke

pengamatan yang lain. Model regresi yang baik adalah yang homoskedastisitas atau tidak terjadinya heteroskedastisitas. Salah satu cara untuk mendeteksi ada atau tidaknya heteroskedastisitas adalah dengan *Uji Glejser*, dalam uji glejser, apabila variabel independen signifikan secara statistik dalam mempengaruhi variabel dependen maka ada indikasi terjadi heteroskedastisitas. Sebaliknya apabila variabel independen tidak signifikan secara statistik dalam mempengaruhi variabel dependen maka tidak ada indikasi heteroskedastisitas. Hal tersebut diamati dari probabilitas signifikansinya di atas tingkat kepercayaan 5% (Ghozali, 2016).

Hasil pengolahan data menggunakan SPSS 25.00 menunjukkan hasil dalam tabel berikut :

**Tabel 4.15 Hasil Uji Glejser**

		Coefficients <sup>a</sup>				
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		
Model		B	Std. Error	Beta	t	Sig.
1	(Constant)	,377	,996		,379	,706
	FANATISME	-,040	,042	-,103	-,949	,345
	TRANSFER PEMAIN	,074	,049	,164	1,514	,133

a. Dependent Variable: ABS\_RES

Sumber : Data dioalah dari lampiran 4 (2022)

Hasil uji glejser menunjukkan nilai signifikasi variabel Fanatisme (X1) sebesar 0,345 dan variabel Transfer Pemain (X2) sebesar 0,133 dimana seluruhnya lebih besar dari 0,050, sehingga dapat disimpulkan tidak terdapat gejala heteroskedastisitas pada model penelitian ini.

### 3. Pengujian Regresi Linier Berganda

Pengujian regresi linear berganda menjelaskan besarnya peranan Variabel Fanatisme (X1) dan Variabel Transfer Pemain (X2) terhadap Variabel Keputusan Pembelian (Y). Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis regresi linier berganda dengan menggunakan SPSS 25.00 for windows. Analisis masing-masing variabel dijelaskan dalam uraian berikut :

**Tabel 4.16. Hasil Regresi Linier Berganda**

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients
		B	Std. Error	Beta
1	(Constant)	-1,574	1,736	
	FANATISME	,682	,074	,542
	TRANSFER PEMAIN	,716	,085	,493

Sumber : Data diolah dari lampiran 4 (2022)

Berdasarkan hasil tersebut maka persamaan regresi linier berganda yang mempunyai formulasi :  $Y = a + b_1X_1 + b_2X_2 + \epsilon$ , sehingga diperoleh persamaan :  $Y = -0,1.574 + 0,682X_1 + 0,716X_2$ .

Deskripsi dari persamaan regresi linear berganda di atas adalah sebagai berikut :

- Nilai konstanta (a) sebesar -0,1.574 menunjukkan besarnya Variabel Keputusan Pembelian (Y) jika Variabel Fanatisme (X1) dan Variabel Transfer Pemain (X2) sama dengan nol.
- Nilai koefisien regresi Variabel Fanatisme (X1) ( $b_1$ ) sebesar 0,682 menunjukkan besarnya peranan Variabel Fanatisme (X1) terhadap

Variabel Keputusan Pembelian (Y) dengan asumsi Variabel Transfer Pemain (X2) konstan. Artinya apabila faktor Variabel Fanatisme (X1) meningkat 1 satuan nilai, maka diprediksi Variabel Keputusan Pembelian (Y) meningkat sebesar 0,682 satuan nilai dengan asumsi Variabel Transfer Pemain (X2) konstan.

- c. Nilai koefisien regresi Variabel Transfer Pemain (X2) ( $b_2$ ) sebesar 0,716 menunjukkan besarnya peranan Variabel Transfer Pemain (X2) terhadap Variabel Keputusan Pembelian (Y) dengan asumsi Variabel Fanatisme (X1) konstan. Artinya apabila faktor Variabel Transfer Pemain (X2) meningkat 1 satuan nilai, maka diprediksi Variabel Keputusan Pembelian (Y) meningkat sebesar 0,716 satuan nilai dengan asumsi Variabel Fanatisme (X1) konstan.

#### 4. Koefisien Determinasi ( $R^2$ )

Koefisien determinasi digunakan untuk melihat seberapa besar kontribusi variabel bebas terhadap variabel terikat. Semakin besar nilai koefisien determinasi maka semakin baik kemampuan variabel bebas menerangkan variabel terikat. Jika determinasi ( $R^2$ ) semakin besar (mendekati 1), maka dapat dikatakan bahwa pengaruh variabel X adalah besar terhadap Variabel Keputusan Pembelian (Y).

Nilai yang dipergunakan dalam melihat koefisien determinasi dalam penelitian ini adalah pada kolom *adjusted R square*. Hal tersebut dikarenakan nilai *adjusted R square* tidak rentan pada penambahan variabel bebas. Nilai koefisien determinasi dapat dilihat pada Tabel 4.11 berikut :

**Tabel 4.17. Koefisien Determinasi**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,845 <sup>a</sup>	,714	,708	1,52440

Sumber : Data diolah dari lampiran 4 (2022)

Berdasarkan tabel 4.14 dapat diketahui besarnya nilai *adjusted R square* sebesar 0,708 atau 70,8%. Hal ini menunjukkan jika Variabel Fanatisme (X1) dan Variabel Transfer Pemain (X2) dapat menjelaskan Variabel Keputusan Pembelian (Y) sebesar 70,8% , sisanya sebesar 29,2% (100% - 70,8%) dijelaskan oleh variabel lain di luar model penelitian ini. Seperti promosi, lokasi dan kualitas produk.

## E. Pengujian Hipotesis

### 1. Uji t (Parsial)

Uji statistik t disebut juga sebagai uji signifikansi individual. Uji ini menunjukkan seberapa jauh pengaruh variabel independen secara parsial terhadap variabel dependen.

Dalam penelitian ini, uji hipotesis parsial dilakukan pada setiap variabel independen seperti pada Tabel 4.18 berikut ini :

**Tabel 4.18. Uji Parsial (t)**

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	-1,574	1,736		-,907	,367
	FANATISME	,682	,074	,542	9,216	,000
	TRANSFER PEMAIN	,716	,085	,493	8,387	,000

Sumber : Data diolah dari lampiran 4 (2022)

a. Uji Hipotesis Pengaruh Variabel Fanatisme (X1) Terhadap Variabel Keputusan Pembelian (Y)

Bentuk pengujian hipotesis berdasarkan statistik dapat dijabarkan sebagai berikut :

Kriteria Pengambilan Keputusan :

- 1) Tolak hipotesis jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$  atau  $-t_{hitung} > -t_{tabel}$  atau nilai Sig.  $> 0,05$
- 2) Terima hipotesis jika  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$  atau  $-t_{hitung} \leq -t_{tabel}$  atau nilai Sig.  $< 0,05$

Dari tabel 4.12 diperoleh nilai  $t_{hitung}$  sebesar 9,216 Dengan  $\alpha = 5\%$ ,  $t_{tabel}$  (5%;  $n-k = 96-2=94$ ) diperoleh nilai  $t_{tabel}$  sebesar 1.985 Dari uraian tersebut dapat diketahui bahwa  $t_{hitung}$  (9,216)  $> t_{tabel}$  (1.985), demikian pula dengan nilai signifikansinya sebesar  $0,000 < 0,05$  maka dapat disimpulkan hipotesis pertama diterima, artinya Variabel Fanatisme (X1) berpengaruh terhadap Variabel Keputusan Pembelian (Y). Hasil penelitian ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Johan Manaji, 2018) dengan judul “Pengaruh Fanatisme Suporter Sepakbola Paserbumi Pada Keputusan Pembelian *Merchandise* Klub Persiba Bantul”

b. Uji Hipotesis Pengaruh Variabel Transfer Pemain (X2) Terhadap Variabel Keputusan Pembelian (Y)

Bentuk pengujian hipotesis berdasarkan statistik dapat dijabarkan sebagai berikut :

Kriteria Pengambilan Keputusan :

- 1) Tolak hipotesis jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$  atau  $-t_{hitung} > -t_{tabel}$  atau nilai Sig.  $> 0,05$

2) Terima hipotesis jika  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$  atau  $-t_{hitung} \leq -t_{tabel}$  atau  $Sig. < 0,05$

Dari tabel 4.18 diperoleh nilai  $t_{hitung}$  sebesar 8,387 Dengan  $\alpha = 5\%$ ,  $t_{tabel}$  (5%;  $n-k = 96-2=94$ ) diperoleh nilai  $t_{tabel}$  sebesar 1,985 Dari uraian tersebut dapat diketahui bahwa  $t_{hitung}$  (8,387)  $>$   $t_{tabel}$  (1,985), dan nilai signifikansinya sebesar  $0,000 < 0,05$  maka dapat disimpulkan hipotesis kedua diterima, artinya Variabel Transfer Pemain (X2) berpengaruh terhadap Variabel Keputusan Pembelian (Y). Hasil penelitian ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Bambang Septiawan, 2018) dengan judul “*Human Capital Invest And Outcomes (Studi Pada Transfer Pembelian Cristiano Ronaldo Oleh Manajemen Juventus Fc)*”.

## 2. Uji F (Simultan)

Uji ini pada dasarnya menunjukkan apakah semua variabel independen yang dimasukkan dalam model ini mempunyai pengaruh secara bersama-sama terhadap variabel dependen. Hasil uji F dapat dilihat dalam tabel 4.19 berikut :

**Tabel 4.19. Hasil Uji Simultan (F)**

ANOVA <sup>a</sup>						
Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	540,844	2	270,422	116,370	,000 <sup>b</sup>
	Residual	216,114	93	2,324		
	Total	756,958	95			

a. Dependent Variable: KEPUTUSAN PEMBELIAN

b. Predictors: (Constant), TRANSFER PEMAIN, FANATISME

Sumber : Data diolah dari lampiran 4 (2022)

Bentuk pengujian hipotesis berdasarkan statistik dapat dijabarkan sebagai berikut :

Kriteria Pengambilan Keputusan :

- a) Hipotesis diterima jika nilai  $F_{hitung} > F_{tabel}$  atau  $Sig. < 0,05$ .
- b) Hipotesis ditolak jika nilai  $F_{hitung} < F_{tabel}$  atau  $Sig. > 0,05$ .

dari tabel 4.13 diperoleh nilai  $F_{hitung}$  sebesar 116,370 Dengan  $\alpha = 5\%$ , dk pembilang :  $k=2$  dk 93 penyebut :  $n-k-1=93$  ( $5\%; 2; 93$ ) diperoleh nilai  $F_{tabel}$  sebesar 3,09 Dari uraian tersebut dapat diketahui bahwa  $F_{hitung}$  (116,370)  $>$   $F_{tabel}$  (3,09), dan nilai signifikansi sebesar  $0,000 < 0,05$  maka dapat disimpulkan hipotesis ketiga diterima, artinya Variabel Fanatisme (X1) dan Variabel Transfer Pemain (X2) berpengaruh secara bersama-sama (simultan) terhadap Variabel Keputusan Pembelian (Y).

## F. Pembahasan

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis yang telah dilakukan, maka tahapan selanjutnya adalah penjelasan hubungan antara variabel pada penelitian ini yang kemudian dikaitkan dengan perilaku konsumen, penelitian - penelitian sebelumnya dan ilmu manajemen sehingga dapat mendukung pernyataan yang sudah ada sebelumnya. Penjelasan hasilnya sebagai berikut:

### 1. Pengaruh Fanatisme (X1) terhadap Keputusan Pembelian (Y)

Berdasarkan hasil analisis terhadap hipotesis 1 dapat diketahui bahwa variable fanatisme (X1) berpengaruh signifikansi terhadap keputusan pembelian (Y). Hal ini dibuktikan dengan uji t dengan nilai  $t_{hitung}$  (9,216)  $>$   $t_{tabel}$  (1.985), Berdasarkan hasil tersebut dapat diketahui bahwa fanatisme berkaitan dengan ilmu manajemen karena fanatisme merupakan sifat seorang individu dalam menentukan, memilih, mengorganisasi, dan

menginterpretasikan rasa kecintaannya ke satu objek.

Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Johan Manaji, 2018) dimana hasil penelitian ini menunjukkan bahwa fanatisme berpengaruh terhadap keputusan pembelian.

## **2. Pengaruh Transfer Pemain (X2) terhadap keputusan Pembelian (Y)**

Berdasarkan hasil analisis terhadap hipotesis 2 dapat diketahui bahwa variabel Transfer Pemain (X2) berpengaruh signifikan terhadap keputusan pembelian (Y). Hal ini dibuktikan dengan uji t dengan nilai  $t_{hitung}$  (8,387)  $>$   $t_{tabel}$  (1,985), Berdasarkan hasil tersebut dapat diketahui bahwa Transfer Pemain berkaitan dengan ilmu manajemen karena Transfer Pemain merupakan pekerjaan dan kegiatan manajemen yang dilakukan para pelaku di dalam dunia sepak bola.

Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Septiawan, 2018) dimana hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Transfer Pemain berpengaruh terhadap keputusan pembelian.

## **3. Pengaruh Fanatisme (X1) dan Transfer Pemain (X2) secara simultan terhadap keputusan Pembelian (Y)**

Berdasarkan hasil analisis terhadap hipotesis 3 menggunakan uji F terdapat pengaruh antara Fanatisme dan Transfer Pemain terhadap keputusan pembelian. Hal ini tersebut dibuktikan dengan uji F dengan nilai  $F_{hitung}$  (116,370)  $>$   $F_{tabel}$  (3,09), Sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel Fanatisme (X1) dan Variabel Transfer Pemain (X2) berpengaruh secara bersama-sama (simultan) terhadap variabel keputusan pembelian (Y).

Ketika jiwa Fanatisme sebuah suporter disatukan dengan adanya idola nya yang bergabung ke klub yang di sukai nya maka sudah pasti akan langsung membeli *jersey* tim favorit nya tersebut.

## **G. Implikasi Hasil Penelitian**

Implikasi penelitian ini terbagi menjadi dua bagian, yaitu implikasi praktis dan teoritis. Implikasi teoritis berhubungan dengan pengembangan hasil penelitian bagi peneliti berikutnya terkait Fanatisme, Transfer Pemain sepak bola, dan Keputusan Pembelian. Implikasi praktis memberikan kontribusi langsung bagi Perusahaan atau Tim yang didasarkan pada hasil penelitian.

### **1. Implikasi Teoritis**

Berdasarkan hasil penelitian maka implikasi teoritis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Penelitian ini memberikan tambahan referensi hasil studi terkait manajemen pemasaran mengenai Fanatisme dan Transfer Pemain terhadap keputusan pembelian dalam sebuah Perusahaan Tim Sepak bola sehingga dapat menjadi bahan pembelajaran bagi kalangan mahasiswa dan umum.
- b. Penelitian ini memberikan tambahan bahan referensi terkait variabel fanatisme, Transfer Pemain dan keputusan pembelian, yang dapat dijadikan teori referensi untuk penelitian selanjutnya bagi peneliti lain.

### **2. Implikasi Praktis**

Hasil dari penelitian ini memiliki beberapa implikasi bagi perusahaan, yaitu:

- a. Setiap konsumen di pengaruhi oleh berbagai faktor dalam melakukan keputusan pembelian suatu produk. Seperti hal dalam dunia sepak bola Salah satunya besarnya peran fanatisme yang mempengaruhi keputusan pembelian produk yaitu *jersey* klub sepak bola. Oleh karena itu, perusahaan tim sepak bola sebaiknya menggunakan strategi kesuksesan klub seperti memenangkan liga sepak bola asal klub tersebut agar keputusan pembelian yang terjadi semakin optimal oleh konsumen.
- b. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa seperti apa pun yang terjadi pada klub Manchester United, para supporter tetap sangat mendukung tim tersebut, walaupun tim Manchester United sedang terpuruk pun para supporter tetap terus mendukung dan terus berharap suatu saat nanti tim Manchester United akan bangkit dan berjaya seperti dulu lagi

