



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Objek Penelitian

Objek penelitian pada penelitian ini adalah *Go-Pay*, *OVO*, *Flazz BCA*, *E-Money Mandiri*.

3.1.1. Go-Pay

GO-PAY adalah uang elektronik atau dompet digital atau dompet *virtual* berupa saldo *GO-JEK* dan dapat digunakan untuk membayar berbagai layanan *GO-JEK* (Go-Jek, 2019).

3.1.2. OVO

OVO adalah aplikasi *smart* yang memberikan Anda kemudahan dalam bertransaksi (*OVO Cash*) dan juga kesempatan yang lebih besar untuk mengumpulkan poin di banyak tempat (*OVO Points*) (OVO, 2019).

3.1.3. Flazz BCA

Flazz BCA menawarkan kecepatan bertransaksi dengan teknologi *chip* dan *RFID* (*Radio Frequency Identification*) dalam sebuah kartu. Cukup dengan sentuhan dalam hitungan detik, transaksi sehari-hari dapat dilakukan dengan cepat dan praktis (BCA, 2019).

3.1.4. E-Money Mandiri

E-Money Mandiri adalah produk *E-Money* yang diterbitkan oleh Bank Mandiri dalam bentuk kartu untuk melayani kebutuhan transaksi

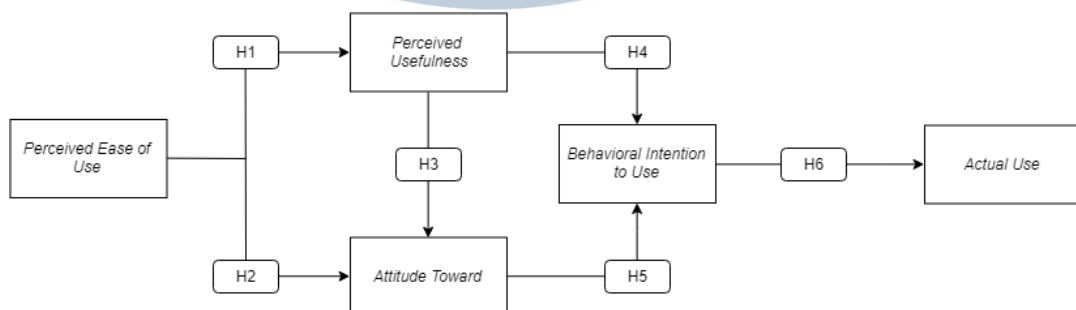
digital di Indonesia. Dengan menggunakan *E-Money* Mandiri bisa melakukan transaksi digital sebagai pengganti transaksi tunai.

E-Money Mandiri mendukung teknologi (*Radio Frequency Identification*) *RFID* yang memungkinkan pengguna atau pemilik kartu melakukan transaksi lewat sentuhan dalam hitungan detik.

3.2. Metode Penelitian

3.2.1. Model Penelitian

Dilihat dari tinjauan pustaka, penelitian ini diputuskan akan menggunakan metode pengembangan *Technology Acceptance Model (TAM)* yaitu model *Perceived Ease of Use*, *Perceived Usefulness*, *Behavioral Intention to Use*, *Attitude Toward*, dan *Actual Use* dengan tahapan sebagai berikut:



Gambar 3.1 Hipotesis Model Penelitian

Sumber: (Kit Lok, 2015)

3.2.2. Hipotesis

Hipotesis 1: *Perceived Ease of Use* berpengaruh signifikan *Perceived Usefulness*.

Hipotesis 2: *Perceived Ease of Use* berpengaruh signifikan terhadap *Attitude Toward Using*.

Hipotesis 3: *Perceived Usefulness* berpengaruh signifikan terhadap *Attitude Toward Using*.

Hipotesis 4: *Perceived Usefulness* berpengaruh signifikan terhadap *Behavioral Intention to Use*.

Hipotesis 5: *Attitude Toward Using* berpengaruh signifikan terhadap *Behavioral Intention to Use*.

Hipotesis 6: *Behavioral Intention to Use* berpengaruh signifikan terhadap *Actual Use*.

Penelitian ini menganut variabel model penelitian *original Technology Acceptance Model (TAM)*, hal tersebut sesuai dengan penerapannya pada jurnal (Kit Lok, 2015), (Buabeng-Andoh, 2018), (Estriegana Valdehita, Medina-Merodio, & Barchino Plata, 2019).

3.2.3. Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang akan diterapkan pada penelitian ini berupa kuesioner yang akan disebar pada masyarakat berusia 18-30 tahun melalui media sosial dan studi kepustakaan melalui literatur-literatur atau referensi-referensi yang ada pada jurnal, internet, dan perpustakaan Universitas Multimedia Nusantara.

3.2.4. Teknik Pengolahan Data

Penelitian ini akan mengadopsi teknik pengolahan data *Structural Equation Modeling (SEM)* seperti terdapat pada jurnal (Kit Lok, 2015), (Buabeng-Andoh, 2018), dan (Estriegana Valdehita, Medina-Merodio, & Barchino Plata, 2019). *Structural Equation Modeling (SEM)* diadopsi karena model penelitian memerlukan teknik-teknik *statistical* yang memungkinkan pengujian sebuah rangkaian hubungan yang lebih *complex*, tidak seperti teknik pengolahan data regresi linier berganda yang hanya memiliki 2 jenis variabel, variabel independen yang berjumlah lebih dari satu, dan variabel dependen yang berjumlah satu.

Pada penelitian ini teknik *Structural Equation Modeling (SEM)* mempunyai kelebihan dibandingkan teknik pengolahan data lainnya, contohnya yaitu jika di bandingkan dengan regresi linier berganda yang hanya dapat mengakomodir sedikit variabel, teknik *Structural Equation Modeling (SEM)* lebih unggul karena dapat mengakomodir variabel yang banyak (Kit Lok, 2015).

Hal ini menunjukkan bahwa teknik regresi linier berganda kurang cocok diadopsi, karna model penelitian pada penelitian ini memiliki banyak variabel, sedangkan teknik regresi linier berganda lebih cocok untuk rangkaian hubungan yang *relative* sedikit variabel-nya (Kit Lok, 2015).

3.2.5. Tools

Tools yang akan digunakan untuk pengolahan data yaitu IBM SPSS (*Statistical Program and Service Solution*) *Statistic*, tools tersebut akan digunakan untuk mengetahui bagaimana penerimaan masyarakat terhadap penggunaan uang elektronik sebagai sistem pembayaran. Peneliti menggunakan tools IBM SPSS (*Statistical Program and Service Solution*) *Statistic* dikarenakan IBM SPSS (*Statistical Program and Service Solution*) *Statistic* memiliki *user interface* yang *user friendly* sehingga memudahkan dalam penggunaannya dan untuk penggambaran model *Structural Equation Model* (SEM) akan digunakan tools IBM SPSS (*Statistical Program and Service Solution*) AMOS (Santoso, 2012).

3.2. Variabel dan Indikator Penelitian

Variabel dan indikator penelitian yang diangkat pada kuesioner yang disebarkan adalah sebagai tertera pada tabel 3.1 dibawah ini:

Tabel 3.1 Variabel dan Indikator Kuesioner

No	Variabel	Kode	Indikator	Sumber
1	<i>Perceived Ease of Use</i>	PE1 -UE	Menurut saya, perubahan dari uang konvensional ke uang elektronik tidak membutuhkan waktu adaptasi yang lama.	(Kit Lok, 2015), dan (Buabeng-Andoh, 2018)
		PE2-UE	Menurut saya, menggunakan uang elektronik membuat pembayaran lebih cepat.	

No	Variabel	Kode	Indikator	Sumber
		PE3-UE	Menurut saya, menggunakan uang elektronik meminimalisir usaha yang dikeluarkan.	
2	<i>Perceived Usefulness</i>	PU1-UE	Produktivitas saya meningkat ketika menggunakan uang elektronik.	(Kit Lok, 2015), dan (Buabeng-Andoh, 2018)
		PU2-UE	Menurut saya, menggunakan uang elektronik menimalisir kesalahan penghitungan jumlah uang.	
		PU3-UE	Sangat mudah untuk menggunakan uang elektronik.	
		PU4-UE	Menurut saya, menggunakan uang elektronik membuat tidak terlalu sering ke ATM mengambil uang tunai.	
		PU5-UE	Menurut saya, menggunakan uang elektronik membuat tidak perlu repot membawa dompet yang penuh dengan uang.	
3		AT1-UE	Menggunakan uang elektronik kompatibel	

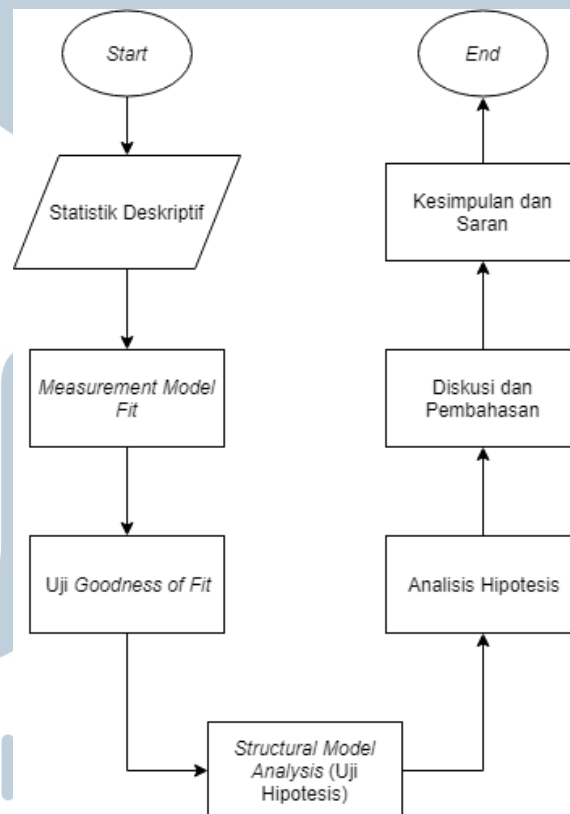
No	Variabel	Kode	Indikator	Sumber
	<i>Attitude Toward Using</i>		dengan kebutuhan sehari-hari.	(Kit Lok, 2015), dan (Buabeng-Andoh, 2018)
		AT2-UE	Menggunakan uang elektronik kompatibel dengan kepribadian saya.	
		AT3-UE	Menggunakan uang elektronik kompatibel dengan gaya hidup saya.	
		AT4-UE	Menggunakan uang elektronik kompatibel dengan perspektif saya.	
4	<i>Actual Use</i>	AU1-UE	Uang elektronik cocok dengan cara saya melakukan pembayaran.	(Kit Lok, 2015), dan (Buabeng-Andoh, 2018)
		AU2-UE	Uang elektronik cocok dengan gaya belanja saya.	
		AU3-UE	Teman-teman saya banyak yang menggunakan uang elektronik.	
5	<i>Behavioral Intention to Use</i>	BI1-UE	Menurut saya, menggunakan uang elektronik lebih bergengsi.	(Kit Lok, 2015),

No	Variabel	Kode	Indikator	Sumber
		BI2-UE	Menurut saya, menggunakan uang elektronik adalah simbol status sosial.	(Buabeng-Andoh, 2018), dan (Estriegana Valdehita, Medina-Merodio, & Barchino Plata, 2019)
		BI3-UE	Menurut saya, orang-orang yang menggunakan uang elektronik memiliki status sosial yang lebih tinggi.	
		BI4-UE	Menurut saya, menggunakan uang elektronik menunjukkan bahwa saya dapat mengikut kemajuan teknologi.	
		BI5-UE	Orang-orang selalu mempengaruhi saya untuk menggunakan uang elektronik.	
		BI6-UE	Menurut saya, menggunakan uang elektronik membuat ketagihan.	
		BI7-UE	Menurut saya, ketika menggunakan uang elektronik ada kecenderungan untuk menggunakannya lagi.	

No	Variabel	Kode	Indikator	Sumber
		BI8-UE	Saya berharap dapat terus menggunakan uang elektronik kedepannya.	

3.3. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir berfungsi sebagai pemandu dalam menjalankan penelitian ini agar semua hal sesuai dengan yang semestinya dan dapat diselesaikan dalam waktu yang telah ditentukan.



Gambar 3.2 Flowchart Kerangka Berpikir

Berdasarkan *flowchart* kerangka berpikir pada gambar 3.2 dapat disimpulkan bahwa langka pertama dari penelitian ini adalah melakukan

pengumpulan data melalui kuisioner, setelah data yang diperlukan sudah mencapai target akan dilakukan uji validitas dan uji realibilitas. Setelah semua data yang diperoleh valid dan reliabel, maka penelitian dilanjutkan dengan statistik deskriptif, yaitu penjabaran responden dan rata-rata jawaban yang dipilih oleh responden. Pada tahap selanjutnya dilakukan uji *goodness of fit* untuk mengetahui apakah frekuensi yang diamati dan frekuensi yang diharapkan sudah berjalan dengan selaras atau tidak. Tahap selanjutnya adalah melakukan analisis *structural model* atau uji hipotesis untuk memperoleh hasil apakah hipotesis yang ada diterima atau tidak. Setelah mendapatkan hasil hipotesis dari tahap sebelumnya, hasil tersebut akan dibahas pada diskusi dan pembahasan.

