



### **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

### METODOLOGI PENELITIAN

#### 3.1. Objek Penelitian

##### 3.1.1. Ovo

Ovo adalah sebuah aplikasi *smart* yang memberikan layanan pembayaran dan transaksi secara online (OVO Cash). Anda juga bisa berkesempatan untuk mengumpulkan poin setiap kali Anda melakukan transaksi pembayaran melalui OVO. Secara umum, OVO Cash dapat digunakan untuk berbagai macam pembayaran yang telah bekerja sama dengan OVO menjadi lebih cepat. Sedangkan OVO Points adalah loyalty rewards bagi yang melakukan transaksi dengan menggunakan OVO Cash di merchant-merchant rekanan OVO. Untuk OVO Points sendiri, dapat ditukarkan dengan berbagai penawaran menarik hingga ditukarkan dengan transaksi di merchant rekanan OVO. OVO menawarkan kemudahan transaksi tanpa mengharuskan nasabahnya membawa cash terlalu banyak. Salah satunya cukup dengan menunjukkan aplikasi OVO yang didalamnya terdapat saldo cash maupun point. (Ovo, 2019)

##### 3.1.2. Go-Pay

Go-Pay atau yang sebelumnya disebut sebagai *GoWallet* adalah dompet virtual untuk menyimpan Go-Jek *Credit* yang bisa digunakan untuk membayar transaksi-transaksi yang berkaitan dengan layanan di dalam aplikasi Go-Jek. Tak hanya untuk pembayaran layanan Go-Jek, kini Go-Pay hadir dengan

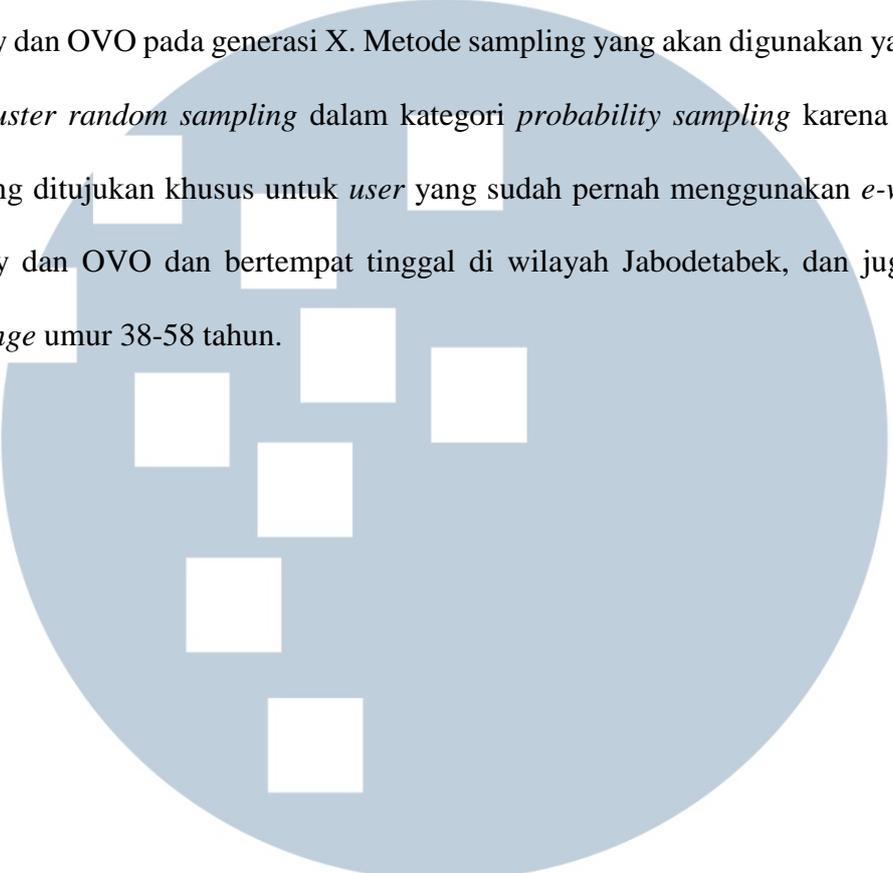
berbagai produk dan fitur baru yang siap membantu. Go-Pay juga dilengkapi dengan sistem yang aman demi kelancaran transaksi (Go-Pay, 2019).

### 3.2. Metode Pengumpulan Data

Pada penelitian ini metode pengumpulan data bersifat kuantitatif, yaitu menyebarkan kuesioner/angket tentang tingkat penerimaan *e-wallet* OVO dan Gopay di daerah Jabodetabek (Jakarta, Bogor, Depok, Tangerang, dan Bekasi). Penyebaran kuesioner/angket disebar secara *online* menggunakan *tools google-form*. Kuesioner disebar secara online untuk memperoleh data lebih efektif dan cepat. Penentuan ukuran sampel dari suatu populasi yang tidak bisa dihitung maka dianjurkan diatas 30 sampel atau berkisar dari 15 sampai 20 kali dari variabel independen. (Mustaqim, Kusyanti, & Aryadita, 2018). Pada penelitian ini memiliki 6 variabel independen yaitu *Performance Expectancy*, *Effort Expectancy*, *Social Influence*, *Facilitating Condition*, *Perceived Security* dan *Culture*, maka dari itu jumlah sampel yang harus dicapai adalah  $6 \times 20 = 120$  responden sudah cukup untuk mewakili populasi.

Target responden yang akan dituju adalah Generasi X, yaitu dengan *range* umur 38-58 tahun (Life Course Associates, 2019) yang tinggal di daerah Jabodetabek karena menurut survey yang dilakukan oleh (JakPat, 2018), mayoritas pengguna *mobile payment* di Indonesia berkisar di umur 16 – 35 tahun dengan total persentase 84.27%, sedangkan diatas 35 tahun hanya 15,75%. Tujuannya adalah untuk mengetahui mengapa tingkat penggunaan *e-wallet* pada Generasi X sangat rendah dan menemukan solusi untuk meningkatkan minat penggunaan *e-wallet* Go-

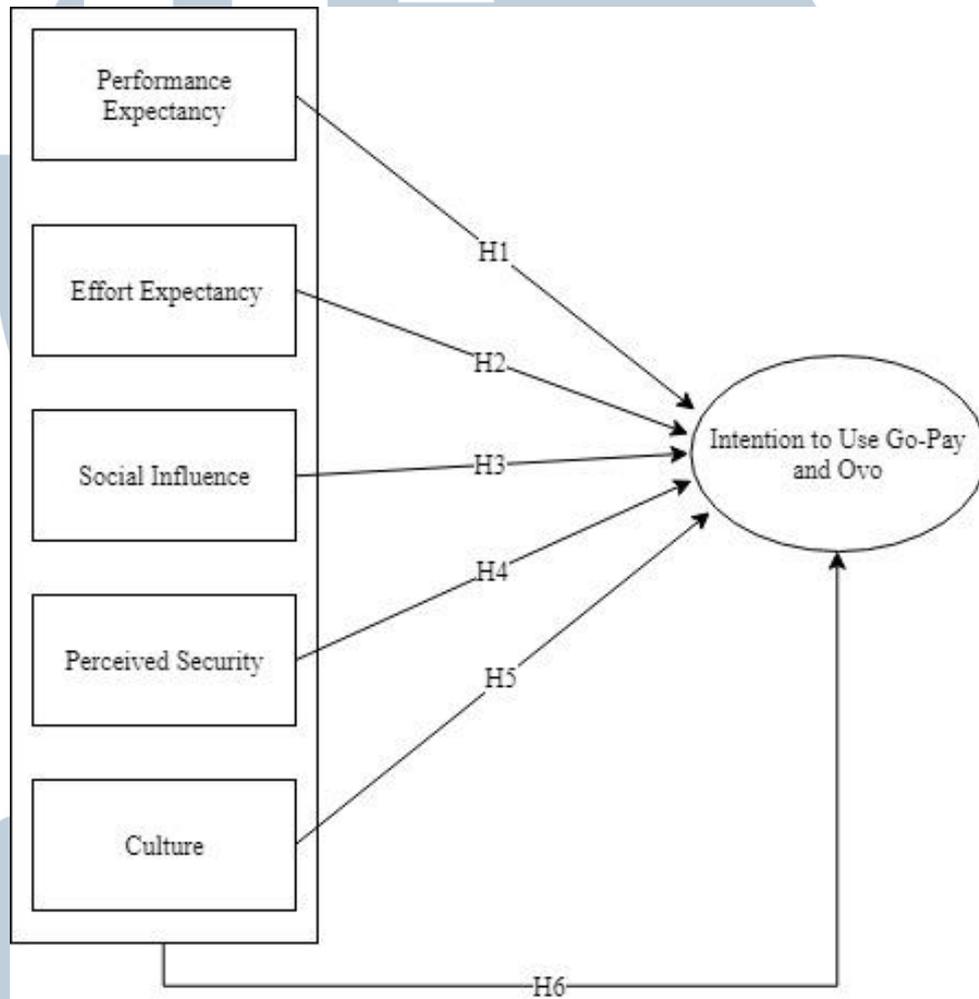
pay dan OVO pada generasi X. Metode sampling yang akan digunakan yaitu adalah *Cluster random sampling* dalam kategori *probability sampling* karena kuesioner yang ditujukan khusus untuk *user* yang sudah pernah menggunakan *e-wallet* Go-Pay dan OVO dan bertempat tinggal di wilayah Jabodetabek, dan juga dengan *range* umur 38-58 tahun.

A large, light blue circular watermark logo is centered on the page. It features the letters 'UMMN' in a stylized, blocky font, with several white squares scattered across the circle, some overlapping the letters.

# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

### 3.3. Model Penelitian



Gambar 3.1. Model Penelitian

#### 3.3.1. Hipotesis penelitian

Berdasarkan model penelitian pada gambar 3.1, terdapat 6 Hipotesis yaitu:

1. **H1:** *Performance Expectancy* mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap *Intention to use Go-Pay and Ovo*
2. **H2:** *Effort Expectancy* mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap *Intention to use Go-Pay and Ovo*
3. **H3:** *Social Influence* mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap *Intention to use Go-Pay and Ovo*
4. **H4:** *Perceived Security* mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap *Intention to use Go-Pay and Ovo*
5. **H5:** *Culture* mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap *Intention to use Go-Pay and Ovo*
6. **H6:** Keseluruhan variabel mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap *Intention to use Go-Pay and Ovo*

### 3.3.2. Variabel Penelitian

Penelitian ini memiliki 2 jenis variabel yaitu variabel independen dan variabel dependen.

1. Variabel Independen dalam penelitian ini yaitu variabel *Performance Expectancy, Effort Expectancy, Social Influence, Perceived Security, dan Culture.*
2. Variabel dependen dalam penelitian ini yaitu *Intention to use Go-Pay and Ovo*

Berikut ini merupakan tabel yang berisi indikator dari tiap variabel yang digunakan dalam penelitian.

**Tabel 3.1. Variabel dan Indikator Kuesioner**

No	Variabel	Kode	Indikator	Sumber
1	Performance Expectancy	PE1 -GP	Menurut saya, Go-Pay dapat meningkatkan produktivitas dalam bertransaksi	(Junadi & Sfenrianto, 2015), (Venkatesh, Thong, & Xu, 2012)
		PE2-GP	Menurut saya, Go-Pay membuat proses transaksi menjadi lebih cepat	
		PE3-GP	Menurut saya, Go-Pay membuat proses transaksi menjadi lebih mudah	
		PE1-OV	Menurut saya, OVO dapat meningkatkan produktivitas dalam bertransaksi	
		PE2-OV	Menurut saya, OVO membuat proses transaksi menjadi lebih cepat	
		PE3-OV	Menurut saya, OVO membuat proses transaksi menjadi lebih mudah	
2	Effort Expectancy	EE1-GP	Saya paham bagaimana caranya menggunakan Go-Pay	(Junadi & Sfenrianto, 2015), (Venkatesh, Thong, & Xu, 2012)
		EE2-GP	Mudah bagi saya untuk menjadi ahli/terampil dalam menggunakan Go-Pay	
		EE3-GP	Menurut saya Go-Pay mudah digunakan	
		EE1-OV	Saya paham bagaimana caranya menggunakan Go-Pay	
		EE2-OV	Mudah bagi saya untuk menjadi ahli/terampil dalam menggunakan Go-Pay	
		EE3-OV	Menurut saya Go-Pay mudah digunakan	

No	Variabel	Kode	Indikator	Sumber
3	Social Influence	SI1-GP	Orang-orang yang saya anggap penting (teman/keluarga) merekomendasikan Go-Pay	(Junadi & Sfenrianto, 2015), (Venkatesh, Thong, & Xu, 2012)
		SI2-GP	Orang-orang yang saya anggap penting(teman/keluarga) mendukung saya menggunakan Go-Pay	
		SI3-GP	Orang-orang yang saya anggap penting (teman/keluarga) sudah menggunakan Go-Pay	
		SI1-OV	Orang-orang yang saya anggap penting (teman/keluarga) merekomendasikan OVO	
		SI2-OV	Orang-orang yang saya anggap penting (teman/keluarga) mendukung penggunaan OVO	
		SI3-OV	Orang-orang yang saya anggap penting (teman/keluarga) sudah menggunakan OVO	
4	Perceived Security	PS1-GP	Saya tidak khawatir akan adanya informasi terkait pelanggan yang disalahgunakan	(Schierz, Schilke, & Wirtz, 2010), (Junadi & Sfenrianto, 2015)
		PS2-GP	Saya tidak khawatir akan adanya penyalahgunaan informasi tagihan	
		PS3-GP	Menurut saya Go-Pay aman untuk digunakan dalam segala jenis transaksi <i>offline</i> maupun <i>online</i>	
		PS1-OV	Saya tidak khawatir akan adanya informasi terkait pelanggan yang disalahgunakan	
		PS2-OV	Saya tidak khawatir akan adanya penyalahgunaan informasi tagihan	
		PS3-OV	Menurut saya OVO aman untuk digunakan dalam segala jenis transaksi <i>offline</i> maupun <i>online</i>	

No	Variabel	Kode	Indikator	Sumber
5	Intention to Use	IU1-GP	Saya bersedia menggunakan Go-Pay di kemudian hari	(Junadi & Sfenrianto, 2015)
		IU2-GP	Saya akan merekomendasikan orang lain untuk menggunakan Go-Pay	
		IU3-GP	Menggunakan Go-Pay sangat menyenangkan	
		IU1-OV	Saya bersedia menggunakan OVO di kemudian hari	
		IU2-OV	Saya akan merekomendasikan orang lain untuk menggunakan OVO	
		IU3-OV	Menggunakan OVO sangat menyenangkan	
6	Culture	CU1	Education Level	(Havidz, Aima, Ali, & Iqbal, 2018)
		CU2	Lama penggunaan smartphone	(Junadi & Sfenrianto, 2015)
		CU3	Lama Penggunaan internet	

UMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

### 3.4. Metode Penelitian

**Tabel 3.2. Perbandingan Metode Penelitian**

Regresi Berganda	SEM
Mengetahui tentang hubungan langsung antara independen variabel terhadap dependennya	Mengetahui korelasi antar variabel independen, variabel dependennya sekaligus bisa menjadi variabel independen bagi variabel lain
Cocok untuk model yang searah/langsung	Cocok untuk model yang kompleks (rumit) dan lebih dalam

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan analisis regresi berganda, karena hanya terdapat 1 variabel dependen dan 5 variabel independen yang diduga mempunyai pengaruh terhadap variabel dependennya.

Pada penelitian ini, regresi linier berganda lebih cocok untuk diaplikasikan karena hanya terdapat 2 jenis variabel, dan variabel itu tidak berperan ganda. Berperan ganda dalam artian tidak mempunyai 2 peran yaitu sebagai variabel dependen dan independen secara sekaligus. Jika dibandingkan dengan SEM, SEM merupakan sebuah teknik perhitungan statistik yang menjelaskan hubungan antara multi-variabel (Hair, Black, Babin, & Anderson, 2010). Teknik ini dapat memeriksa hubungan-hubungan yang bersifat dependen secara bersamaan. Selain itu, teknik ini dapat memeriksa hubungan-hubungan yang terdapat di persamaan-persamaan yang ada. Persamaan-persamaan tersebut menggambarkan hubungan antar

*constructs* (variabel dependen dan independen) yang terdapat pada penelitian (Hair, Black, Babin, & Anderson, 2010).

Dalam SEM *structural equation modeling* variabel laten terbagi menjadi 2 yakni variabel endogenous dan eksogenous. Variabel eksogenous adalah variabel yang tidak ditentukan variabel lain dalam model (hampir sama dengan pengertian independen variabel). Dalam SEM, variabel eksogenous ditunjukkan dengan variabel yang memiliki arah panah keluar. Sebaliknya, variabel indogen memiliki panah kedalam, yang berarti nilai variabelnya dipengaruhi oleh variabel lain. (Agung, 2018). Dalam regresi linier berganda menceritakan tentang hubungan langsung antara independen variabel terhadap dependennya. Jenis hubungannya “langsung dan searah”. Langsung berarti masing-masing variabel independen berkorelasi dengan variabel dependen tanpa melihat adanya hubungan antar variabel independen. (Agung, 2018).

Jadi dapat disimpulkan bahwa teknik olah data SEM kurang cocok untuk penelitian ini karena model dalam penelitian ini hanya memiliki 2 jenis variabel independen dan dependen saja dan masing-masing jenis variabel tersebut tidak berperan ganda.

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

### 3.5. Alat Analisis Data

Tabel 3.3. Perbandingan *tools* analisis data

SPSS	LISREL
Lebih cocok untuk model yang tidak terlalu rumit	Lebih cocok untuk model yang cukup rumit
Tidak memiliki minimal sampel	Cenderung lebih cocok untuk mengolah data dengan metode SEM dengan sampel yang besar (Minimal sampel 200)
Lebih <i>user friendly</i>	Menggunakan <i>Syntax</i>

Alat analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah SPSS versi 25 karena menurut tabel 3.3, SPSS lebih cocok untuk digunakan pada penelitian ini karena model yang ada pada penelitian ini tidak begitu rumit, antara variabel independen dan dependen yang ada berhubungan secara langsung. SPSS juga memiliki *user interface* yang lebih *user friendly* dibandingkan dengan LISREL. LISREL membutuhkan penguasaan *syntax* untuk mengolah data sehingga kurang cocok digunakan untuk pemula (Huang, 2016).

Selain itu LISREL cenderung lebih cocok untuk mengolah data dengan metode SEM dengan sampel yang besar (minimal sampel 200) untuk dapat mengolah data, jika kurang dari 200 sementara terkadang hasil estimasi tidak sesuai dengan harapan (Huang, 2016). Oleh karena itu SPSS merupakan *software* yang lebih cocok digunakan pada penelitian ini.

### 3.6. Kerangka Pikir



**Gambar 3.2. Kerangka berpikir**

Pada flowchart kerangka berpikir ini, menjelaskan bagaimana alur penelitian dari awal hingga akhir. Pertama-tama penelitian ini adalah mengumpulkan data melalui kuisioner. Setelah data sudah mencapai target, maka peneliti akan melakukan uji instrumen, uji instrumen disini adalah Uji Validitas dan Realibilitas. Setelah data yang didapatkan valid dan reliabel maka penelitian dapat dilanjutkan dengan statistik deskriptif, seperti pemetaan responden, rata-rata jawaban yang dipilih oleh responden dan lain-lain. Pada tahap selanjutnya dilakukan analisis asumsi klasik untuk memastikan tidak terjadi multikolinieritas dan heterokasdistas. Tahap selanjutnya adalah melakukan analisis regresi berganda yaitu melakukan uji R, Uji F dan Uji T untuk memperoleh hasil apakah hipotesis yang ada diterima atau tidak. Setelah mendapatkan hasil hipotesis, maka hasil tersebut akan dibahas di bagian diskusi dan pembahasan.

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A