



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:

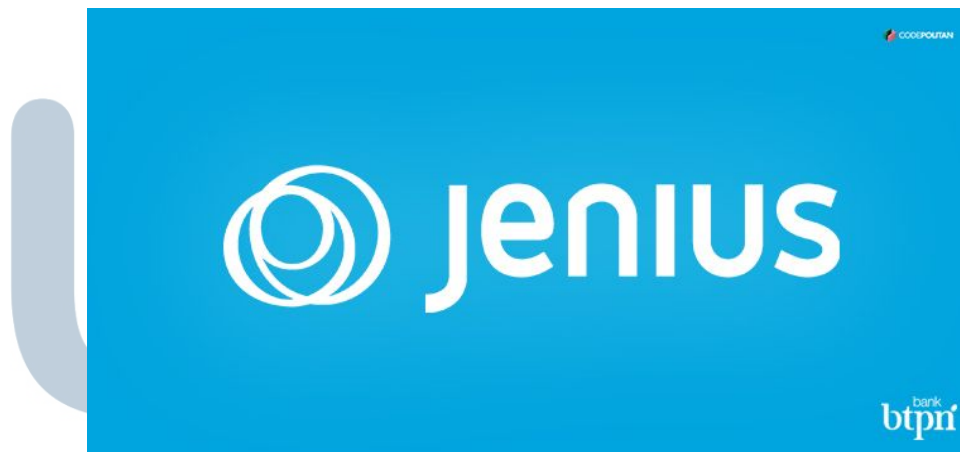
This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian

Objek dari penelitian ini adalah Jenius. Jenius adalah aplikasi perbankan revolusioner yang dilengkapi dengan kartu debit VISA untuk membantu melakukan aktivitas finansial seperti menabung, bertransaksi, atau mengatur keuangan dengan lebih aman, cerdas, dan simple. Semua itu dilakukan hanya dengan menggunakan aplikasi di *smartphone*. Jenius sendiri diluncurkan di Indonesia pada 11 Agustus 2016, oleh bank Bank Tabungan Pensiunan Nasional(BTPN). Aplikasi Jenius sudah *support* di *smartphone* android dan juga IOS. Berikut adalah gambaran umum dari aplikasi Jenius.



Gambar 3.1 Logo Jenius

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

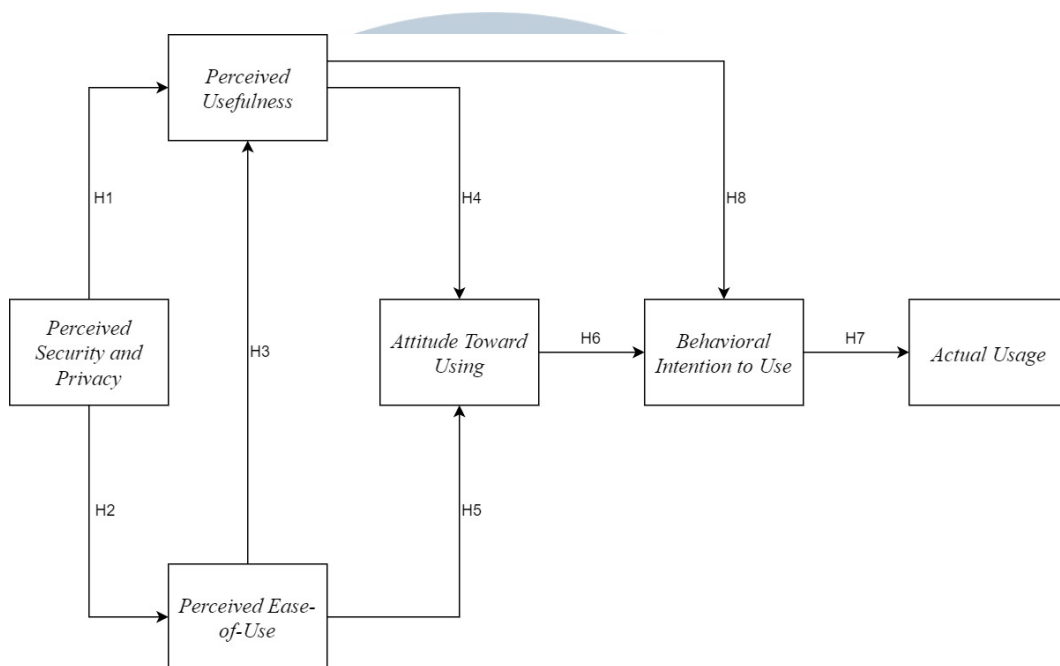
Dalam pembuatan akun atau rekening Jenius cukup mudah, nasabah hanya perlu daftar secara langsung di aplikasi Jenius yang terdapat di *PlayStore* atau *IOS*. Setelah melakukan pendaftaran, nasabah hanya perlu menunggu sampai kartu debit Jenius dikirimkan oleh pihak Jenius. Ada juga jalan lain dalam melakukan pembuatan akun, tanpa harus menunggu pengiriman kartu debit Jenius, yaitu dengan datang ke booth-booth yang tersebar di beberapa wilayah di Indonesia. Syarat untuk membuat akun Jenius hanya diperlukan Kartu Tanda Penduduk(KTP) dan memiliki *smartphone*.

Pengguna atau nasabah Jenius di Indoneisa pada sekarang ini sudah mencapai 900.000 nasabah. Dijelaskan oleh (Pahrevi, 2018) nasabah Jenius bertambah sekitar 200.00 nasabah dalam waktu lima bulan. Meningkatnya nasabah Jenius dikarenakan mudahnya masyarakat dalam melakukan transaksi keuangan. Selain itu layanan Jenius dinilai relevan dengan pengguna yang melek digital.

3.2 Model dan Hipotesis Penelitian

Model penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode *Technology Acceptance Model*(TAM) yaitu untuk mengetahui tingkat penerimaan pengguna terhadap suatu teknologi informasi yang mereka gunakan dalam kehidupan sehari-hari. Model dari penelitian ini dapat dilihat pada Gambar 3.2.

Hipotesis penelitian dibangun berdasarkan dari model penelitian. Hipotesis dari penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 3.1.



Gambar 3.2 Model Penelitian

Sumber: (Lallmahamood, 2007) & (Tan et. al 2012)

Tabel 3.1 Hipotesis Penelitian

	Deskripsi	Sumber
H1	<i>Perceived Security and Privacy</i> memiliki pengaruh dengan <i>Perceived Usefulness</i>	(Lallmahamood, 2007)
H2	<i>Perceived Security and Privacy</i> memiliki pengaruh dengan <i>Perceived Ease-of-Use</i>	(Lallmahamood, 2007)
H3	<i>Perceived Ease-of-Use</i> memiliki pengaruh dengan <i>Perceived Usefulness</i>	(Tan et. al 2012)
H4	<i>Perceived Usefulness</i> memiliki pengaruh dengan <i>Attitude Toward Using</i>	(Tan et. al 2012)
H5	<i>Perceived Ease-of-Use</i> memiliki pengaruh dengan <i>Attitude Toward Using</i>	(Tan et. al 2012)
H6	<i>Attitude Toward Using</i> memiliki pengaruh dengan <i>Behavioral Intention to Use</i>	(Tan et. al 2012)
H7	<i>Behavioral Intention to use</i> memiliki pengaruh dengan <i>Actual Usage</i>	(Tan et. al 2012)
H8	<i>Perceived Usefulness</i> memiliki pengaruh dengan <i>Behavioral Intention to Use</i>	(Tan et. al 2012)

NUSANTARA

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan 2 jenis data yang akan digunakan untuk membantu dalam menyelesaikan penelitian ini, yaitu:

1. Data primer

Data tersebut didapatkan dengan cara menyebarkan kuesioner *online* dengan menggunakan *Google Form* terhadap masyarakat JABODETABEK yang menggunakan aplikasi Jenius.

2. Data sekunder

Data sekunder akan didapatkan dengan melakukan studi pustaka dengan berdasarkan jurnal-jurnal pendukung pada penelitian ini.

3.4 Variabel Penelitian

Variabel penelitian ini memiliki total enam variabel. Variabel didapatkan dari jurnal-jurnal pendukung yang telah dipelajari. Variabel dari penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 3.2:

Tabel 3.2 Variabel Penelitian

Variabel Laten	Variabel Teramati (Soal Kuesioner)		Sumber
<i>Perceived Usefulness</i>	Y1	Menggunakan layanan fitur-fitur Aplikasi Jenius berguna untuk transaksi finansial saya	(Tan et.al 2012)
	Y2	Layanan Aplikasi Jenius sangat berguna untuk membantu mengatur finansial saya (misal: Mempermudah dalam pengecekan mutasi saldo)	
	Y3	Menggunakan layanan Aplikasi Jenius berguna dalam menghemat waktu saya	

		(misal: Saya tidak perlu antri di kantor cabang atau ATM)	
<i>Perceived Ease-of-Use</i>	Y4	Aplikasi Jenius mudah digunakan	(Tan et.al 2012)
	Y5	Mudah untuk mengakses Aplikasi Jenius(24/7)	
	Y6	Saya tidak butuh waktu lama untuk belajar menggunakan Aplikasi Jenius	
<i>Attitude Toward Using</i>	Y7	Saya menikmati menggunakan Aplikasi Jenius	(Tan et.al 2012)
	Y8	Saya berusaha (sebisa mungkin) menggunakan layanan Aplikasi Jenius	
	Y9	Aplikasi Jenius menarik untuk digunakan	
<i>Behavioral Intention to Use</i>	Y10	Saya berniat menggunakan layanan Aplikasi Jenius	(Tan et.al 2012)
	Y11	Saya bersedia mengenalkan layanan Aplikasi Jenius kepada teman atau relasi	
	Y12	Saya berencana akan tetap menggunakan layanan Aplikasi Jenius untuk seterusnya	
<i>Actual Usage</i>	Y13	Saya selalu menggunakan layanan Aplikasi Jenius untuk kegiatan transaksi financial	(Tan et.al 2012)
	Y14	Saya selalu menggunakan layanan Aplikasi Jenius untuk membuat perencanaan keuangan pribadi	
	Y15	Saya selalu menggunakan layanan Aplikasi Jenius untuk melakukan pembayaran biaya hidup	
<i>Perceived Security and Privacy</i>	X1	Saya percaya dengan kemampuan Aplikasi Jenius dalam menjaga data privasi saya	(Lallmahamood, 2007)
	X2	Saya percaya dengan teknologi Aplikasi Jenius	
	X3	Saya tidak khawatir dengan keamanan dari Aplikasi Jenius	

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

Variabel laten pada penelitian ini memiliki 6 variabel yang terdiri dari:

1. *Perceived Usefulness*

Variabel ini mewakili sebagai manfaat apa saja yang dirasakan selama menggunakan aplikasi Jenius tersebut.

2. *Perceived ease-of-use*

Variabel ini mewakili sebagai, kemudahan yang dirasakan oleh nasabah selama menggunakan aplikasi Jenius.

3. *Attitude toward Using*

Variabel ini mewakili sebagai, bagaimana sikap penerimaan nasabah terhadap aplikasi Jenius, apakah ditolak atau diterima

4. *Behavioral intention to use*

Variabel ini mewakili sebagai, bagaimana perilaku pengguna dalam menggunakan aplikasi Jenius.

5. *Actual system usage*

Variabel ini mewakili sebagai, tingkat pengukuran frekuensi dan durasi waktu penggunaan terhadap aplikasi Jenius.

6. *Perceived security and privacy*

Variabel ini mewakili sebagai, bagaimana aplikasi Jenius menjaga keamanan dan kontrol informasi data pribadi dari nasabah aplikasi Jenius dalam lingkungan online.

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 Metode Penelitian

Dari berbagai macam metode analisis yang ada, penelitian ini menggunakan metode SEM. Berikut adalah perbandingan metode SEM dengan PLS pada Tabel 3.3.

Tabel 3.3 Perbandingan SEM dan PLS

Sumber: (Wijanto, 2008)

Kriteria	PLS	SEM
Tujuan Penelitian	Untuk mengembangkan teori atau membangun teori (orientasi prediksi)	Untuk Menguji teori atau mengkonfirmasi teori (orientasi parameter)
Pendekatan	Berdasarkan <i>variance</i>	Berdasarkan <i>covariance</i>
Metode Estimasi	<i>Least Square</i>	<i>Maximum Likelihood</i>
Evaluasi Model dan Asumsi Normalitas Data	Tidak mensyaratkan data terdistribusi normal dan estimasi para meter dapat langsung dilakukan tanpa persyaratan <i>goodness of fit</i>	Mensyaratkan data terdistribusikan normal dan memenuhi kriteria <i>goodness of fit</i> sebelum estimasi parameter

Dasar dari pemilihan menggunakan metode SEM pada penelitian ini adalah tujuan dari penelitian ini adalah menguji dan mengkonfirmasi teori yang telah dibentuk sebelumnya, bukan untuk mengembangkan teori baru.

3.5.1 Pengumpulan Data

Data yang dikumpulkan pada penelitian ini bertujuan untuk melakukan analisis data yang didapatkan dengan cara menyebarkan kuesioner secara online.

Kuesioner disebarkan dengan menggunakan *Google Form*.

Responden yang diperlukan pada penelitian ini adalah responden yang menggunakan aplikasi Jenius. Terdapat juga beberapa pertanyaan yang berguna untuk menyeleksi jawaban responden yang bisa digunakan. Jawaban tersebut

adalah responden harus menggunakan aplikasi Jenius, dan juga berwilayah di daerah JABODETABEK. Teknik pengambilan sampel ini menggunakan *simple random sampling*.

Penelitian ini memiliki 18 indikator atau variabel teramati. Jadi jumlah sampel yang diperlukan pada penelitian ini minimal sebanyak $5 * 18 = 80$ responden (Wijanto, 2008). Namun untuk mengantisipasi adanya penyimpangan atau kerusakan pada sampel serta agar lebih efektifnya pengukuran dan penelitian ini maka jumlah responden dlebihkan menjadi minimal 100 responden untuk mewakili penelitian ini. Untuk variabel penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 3.2.

Untuk mengukur jawaban dari responden digunakan skala pengukuran Likert, yang bertujuan untuk mengukur tingkat persepsi dari responden mengenai aplikasi Jenius. Skala berinterasi di angka 1 – 5. Pilihan jawaban dalam kuesioner adalah sebagai berikut:

Tabel 3.5 Skala Likert

Skala	Definisi	Bobot
1	Sangat kurang	1
2	Kurang	2
3	Biasa Saja	3
4	Baik	4
5	Sangat Baik	5

3.5.2 Analisis *Structural Equation Modelling*

Setelah data kuesioner terkumpul, data akan diolah dengan menggunakan analisis *Structural Equation Modelling*. Pertama-tama data yang terdapat didalam

excel, dimasukkan ke dalam SPSS untuk disiapkan. Setelah data disiapkan di *software* SPSS, data diimport ke *software* LISREL untuk diolah.

Software untuk menghitung pada metode SEM terdapat berbagai macam, dari LISREL, AMOS, dan SMART PLS. berikut adalah perbandingan antara ke-3 *software* akan dijelaskan pada Tabel 3.6:

Tabel 3.6 Perbandingan LISREL, AMOS, dan SMART PLS

Sumber: (Wijanto, 2008)

LISREL	AMOS	SMART PLS
Dapat mengidentifikasi hubungan antara variabel yang kompleks	Jika model kompleks, maka akan memerlukan waktu yang lama untuk membuatnya	<i>Software</i> ini disarankan terjadi keterbatasan sampel
Terdiri dari dua pilihan yaitu, dengan <i>syntax</i> dan <i>SIMPLIS</i>	Model dibentuk dengan sistem <i>drag and drop</i>	Khusus untuk mengolah data dengan sampel yang kecil
Tersedia berbagai macam metode estimasi	-	-
Dapat mengolah data dengan jumlah banyak	-	-

Pemilihan menggunakan *software* LISREL sebagai *software* yang digunakan untuk mengolah data SEM karena LISREL memiliki fleksibilitas pemakaian yang tinggi dan dapat mengolah data dalam jumlah banyak yang mudah dengan menggunakan *syntax*.

Tahap pada analisis SEM akan terbagi menjadi tiga seperti yang sudah dijelaskan pada bab sebelumnya, yaitu *Overall Model Fit* (Kecocokan keseluruhan model), *Measurement model fit* (Kecocokan model pengukuran), *Structural model fit* (Kecocokan model struktural).

1. *Overall model fit*

Tahap kecocokan keseluruhan model ini ditujukan untuk mengevaluasi secara umum derajat kecocokan atau *goodness of fit*(GOF) antara data dengan model. Syarat-syarat dalam kecocokan data dapat dilihat pada tabel 2.1.

2. *Measurement Model Fit*

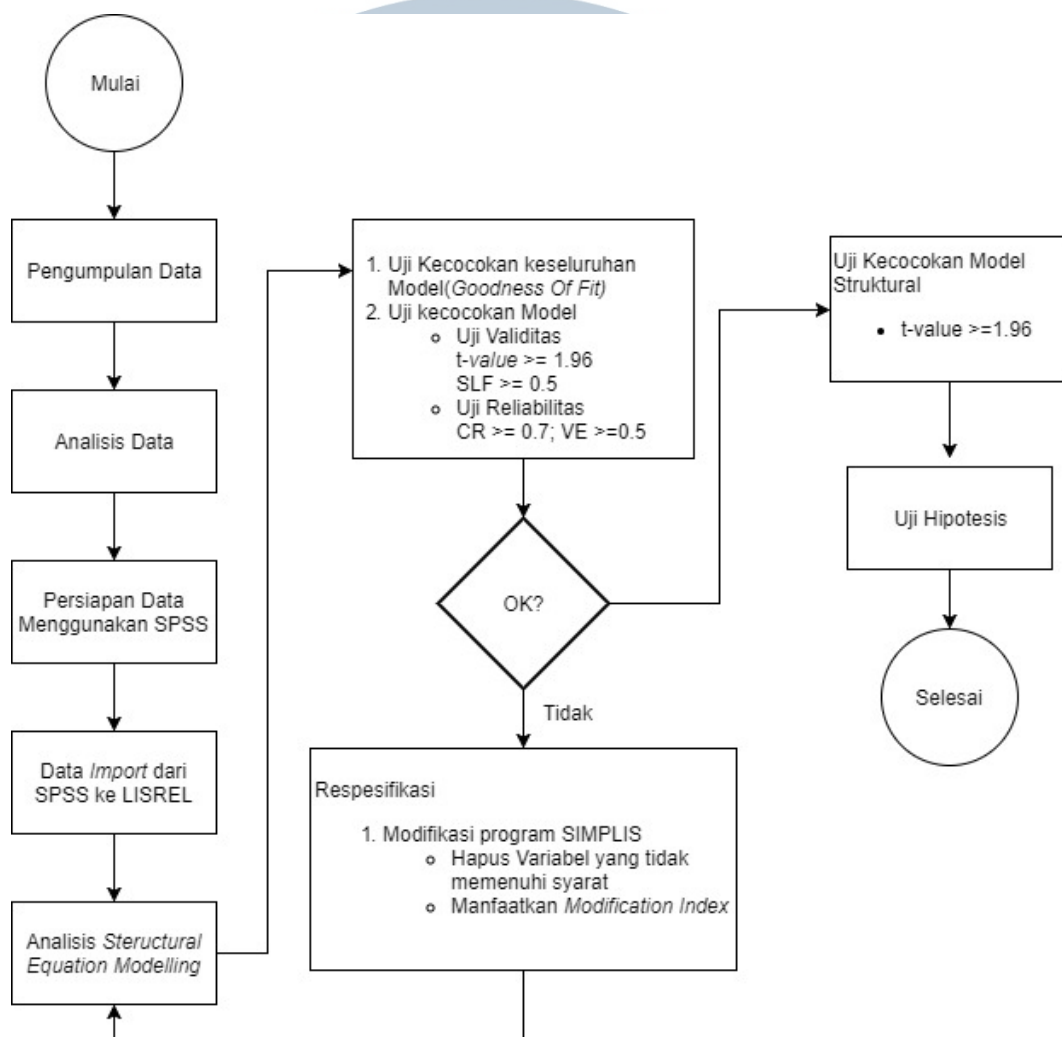
Setelah kecocokan model dan secara keseluruhan adalah baik, langkah berikutnya adalah evaluasi atau uji kecocokan model pengukuran(hubungan antara sebuah variabel laten dengan beberapa variabel teramati/indikator) secara terpisah melalui: (a) Validitas (b) Reliabilitas.

3. *Structural Model Fit*

Tahap terakhir ini bertujuan untuk memvisualisaikan hipotesis (berdasarkan teori) yang telah ditentukan dengan variabel laten dan indikator-indikatornya. Visualisasi model akan membantu dalam mengurangi kesalahan dan berguna untuk melihat hubungan antar variabel laten pada penelitian. *Path diagram* akan dibuat pada *software* LISREL. Pembuatan *path diagram* juga akan membantu peneliti dalam melihat hubungan antar variabel laten yang ada dan pengujian hipotesis.

3.6 Kerangka Pikir

Tahapan yang akan dilakukan dalam penelitian ini akan dibentuk dengan menggunakan kerangka pikir yang telah dibangun. Kerangka pikir yang akan dilakukan pada tahapan ini dapat dilihat pada Gambar 3.3, yaitu:



Gambar 3.3 Flowchart Kerangka Pikir

Gambar 3.3 adalah gambaran dari kerangka pikir pada penelitian ini yang dimana adalah langkah-langkah dari pengerjaan penelitian ini. Pertama akan dilakukan pengumpulan data yang didapat dari kuesioner. Setelah data didapat data dilakukan analisa terlebih dahulu untuk dicek apakah data valid atau tidak. Setelah melakukan analisis data, data disiapkan dengan menggunakan *software* SPSS, hal ini bertujuan untuk mempermudah memberikan nama variabel dari setiap indikator

yang telah dibangun pada penelitian ini. Setelah data sudah siap, data *diimport* kedalam *software* LISREL guna untuk dilakukan pengolahan data.

Di LISREL data diolah dengan menggunakan metode SEM yang memiliki beberapa tahap uji kecocokan, yaitu uji kecocokan keseluruhan, uji kecocokan model, dan uji kecocokan model struktural (sekaligus untuk melakukan uji Hipotesis). Apabila pada saat tahap uji kecocokan keseluruhan dan uji kecocokan model, terdapat data yang tidak sesuai dengan syarat yang ditentukan, maka data akan dilakukan respesifikasi dengan cara yang dijelaskan pada Gambar 3.3.

A large, light blue circular watermark logo is centered on the page. It features a stylized grid pattern of white squares of varying sizes, arranged in a roughly circular shape, overlaid on a solid light blue circle.

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA