



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

Objek penelitian akan menjadi sasaran dalam penelitian ini. Objek dari penelitian ini adalah layanan pembayaran uang elektronik yang dapat melakukan pembayaran non-tunai ke layanan yang tersedia, disebut dengan Go-Pay.



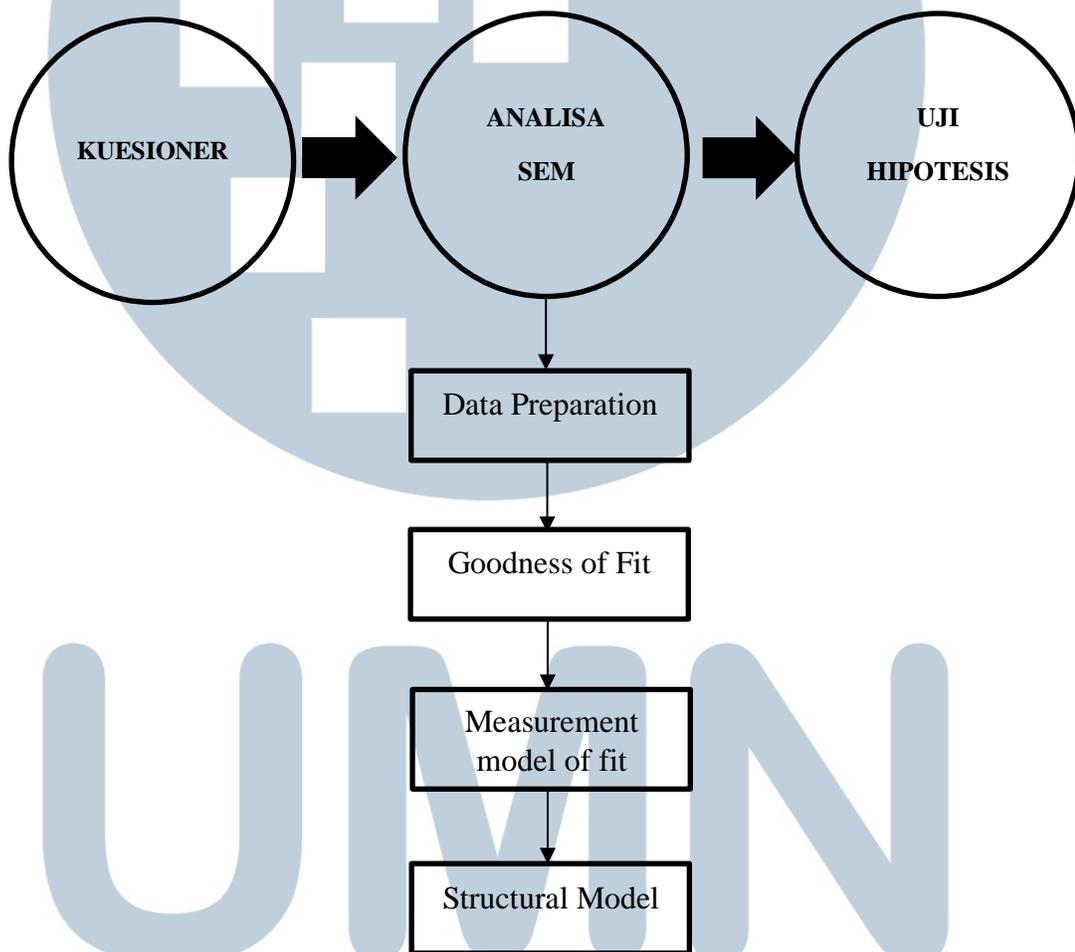
Gambar 3.1 Logo Gojek
Sumber : google.com

Menurut hasil survey dari *Startup Report 2017* dikatakan bahwa 50% responden dari Indonesia memiliki uang elektronik ini. Sehingga diharapkan dapat mempermudah dalam pencarian responden.

Berikut adalah gambaran umum dari Objek Penelitian. Pada akhir 2016, Gojek mengeluarkan sebuah sistem pembayaran elektronik yaitu Go-Pay. Sistem pembayaran ini menyimpan uang yang dapat dikirim dari bank pengguna. Uang elektronik ini dapat membayar segala jenis pembayaran yang tersedia oleh Gojek. Go-Pay dapat juga digunakan untuk melakukan pengiriman uang kepada pengguna Go-Pay lainnya.

3.2 Kerangka Pikir

Pada penelitian ini, kerangka pikir yang dibuat memiliki tahapan-tahapan yang akan dilakukan untuk mendapatkan hasil yang diharapkan. Model penelitian yang terpilih akan dikembangkan lagi sebagai model hipotesis pada penelitian. Tahapan dalam melakukan penelitian ini dapat dilihat pada gambar 3.2.



Gambar 3.2 Tahapan Penelitian

3.2.1 Kuesioner

Tahap ini bertujuan untuk menyebarkan kuesioner, untuk mendapatkan data yang diperlukan untuk penelitian. Hasil kuesioner berisi jumlah banyaknya pengguna Go-Pay yang berdomisili di Jakarta. Pada kuesioner yang akan dibagikan, ada beberapa

pertanyaan yang bermanfaat untuk mengetahui faktor apa yang paling mempengaruhi niat pengguna untuk menggunakan teknologi ini.

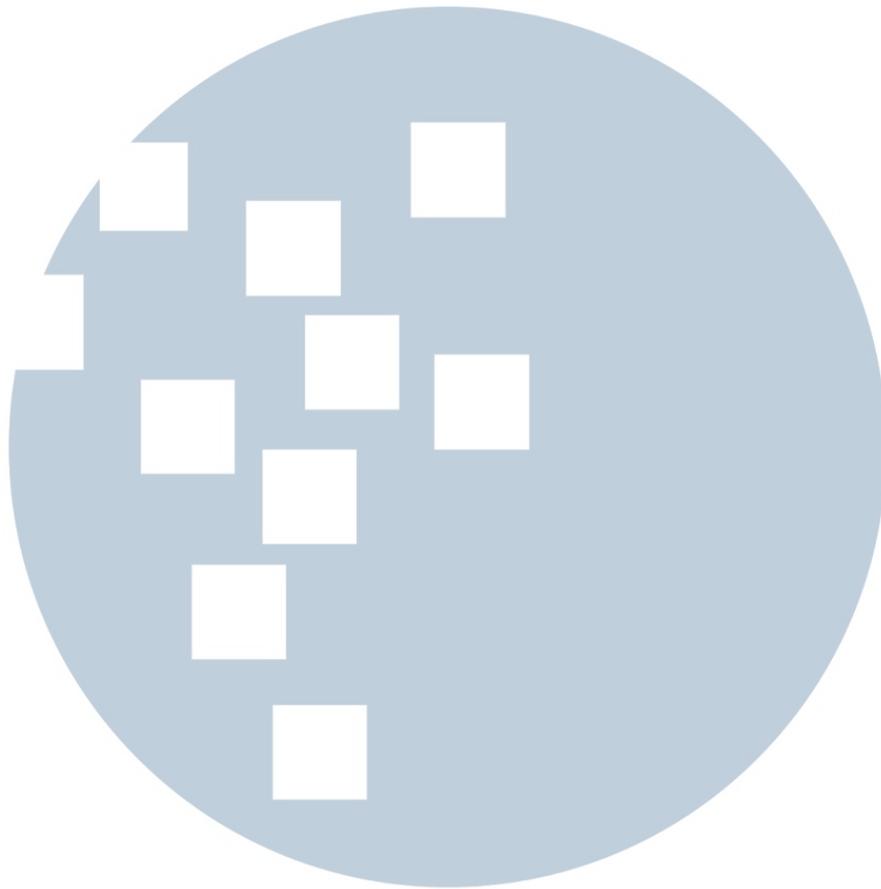
Penyebaran kuesioner dilakukan secara *online*, dengan menggunakan bantuan *Google Form*. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah *Voluntary Sampling* yang berarti pengambilan data diperoleh berdasarkan kesukarelaan responden untuk berpartisipasi dalam penelitian.

Untuk melakukan penentuan jumlah sampel penelitian, Pada penelitian ini terdapat 18 indikator (pertanyaan) sehingga ukuran *sample* yang diperlukan minimal $18 \times 5 = 90$ responden. Untuk melakukan pengukuran data, penelitian ini menggunakan skala Likert, skala yang dipakai adalah 1 – 5 karena skala dengan ukuran itu diharapkan mendapatkan data yang kuat untuk melakukan penelitian. Skala Likert memiliki format seperti tabel 3.1.

Tabel 3.1 Skala Likert

No.	Jawaban	Bobot
1	Sangat Tidak Setuju	1
2	Tidak Setuju	2
3	Netral	3
4	Setuju	4
5	Sangat Setuju	5

Setiap variabel teramati atau indikator yang ada pada penelitian ini, dibentuk dan dikembangkan atas dasar penelitian terdahulu. Indikator penelitian tersebut akan disesuaikan dengan objek penelitian penelitian ini yaitu Go-Pay. Tabel 3.2 merupakan tabel variabel dan indikator dari penelitian ini.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Tabel 3.2 Variabel dan Indikator Kuesioner

No.	Variabel	Indikator		Atas Dasar
1	Perceived Ease of Use	X1	Saya mudah mendapatkan sesuatu yang saya butuhkan dari metode payment gojek	Widiatmika, 2012
		X2	Saya fleksibel berinteraksi dengan metode payment gojek	Widiatmika, 2012
		X3	Metode payment gojek mudah digunakan	Widiatmika, 2012
2	Perceived Usefulness	X4	Saya merasa metode payment gojek bermanfaat bagi saya di kehidupan sehari-hari	Widiatmika, 2012
		X5	Menggunakan metode payment gojek bisa meningkatkan kinerja	Widiatmika, 2012
		X6	Menggunakan metode payment gojek bisa meningkatkan efektivitas	Widiatmika, 2012
3	Attitude Toward Using	X7	Saya senang berinteraksi dengan metode payment gojek	Widiatmika, 2012
		X8	Menggunakan metode payment gojek memberikan kenikmatan bagi saya	Widiatmika, 2012
		X9	Saya menikmati menggunakan metode payment gojek	Widiatmika, 2012
4	Behavioral Intention to Use	X10	Saya selalu mencoba menggunakan metode payment gojek untuk membantu mengerjakan tugas, dengan fiturfitur ada	Widiatmika, 2012
		X11	Saya bermaksud terus menggunakan metode payment gojek di kemudian hari	Widiatmika, 2012
		X12	Saya mengharapkan bisa terus menggunakan metode payment gojek di kemudian hari	Widiatmika, 2012

Tabel 3.2 Variabel dan Indikator Kuesioner (Lanjutan)

5	Actual Using	X13	Saya mengakses metode payment gojek hampir setiap hari	Widiatmika, 2012
		X14	Setiap kali melakukan akses metode payment gojek, sekurang-kurangnya saya habiskan waktu selama 15 menit	Widiatmika, 2012
		X15	Setiap kali saya selalu menyempatkan untuk mengakses metode payment gojek	Widiatmika, 2012
6	satisfaction	Y1	Tampilan grafis metode payment gojek menarik	Lestari, 2013
		Y2	Informasi yang disajikan dalam metode payment gojek selalu up-to-date	Lestari, 2013
		Y3	Hadiah metode payment gojek yang diberikan selalu seperti yang diinginkan	Lestari, 2013



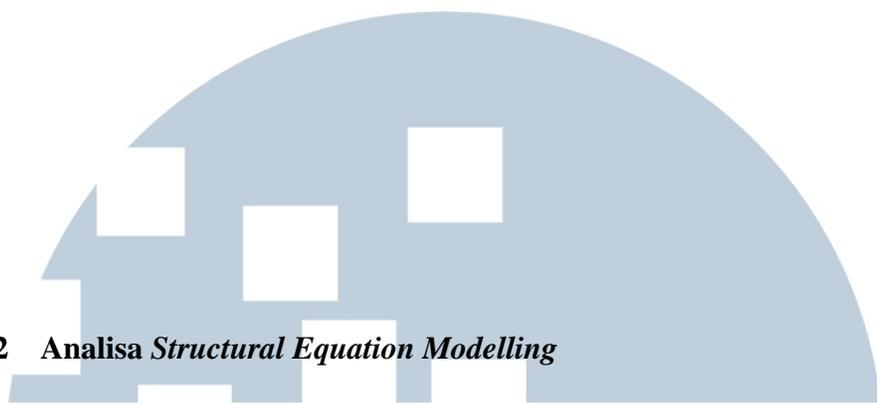
Berikut merupakan penjelasan dari setiap indikator yang ada pada tabel variabel dan indikator penelitian ini.

1. X1 : Saya mudah mendapatkan sesuatu yang saya butuhkan dari metode payment gojek. Yang dimaksud dari indikator tersebut adalah saat mencari kebutuhan yang dibutuhkan oleh pengguna dapatkah dengan mudah dicari atau tidak.
2. X2 : Saya fleksibel berinteraksi dengan metode payment gojek. Penjelasan dari indikator ini adalah apakah pengguna merasa tidak terbebani untuk berinteraksi dengan Go-Pay.
3. X3 : Metode payment gojek mudah digunakan. Penjelasan dari indikator ini adalah apakah pengguna dengan mudah menggunakan aplikasi tersebut tanpa adanya usaha.
4. X4 : Saya merasa metode payment gojek bermanfaat bagi saya di kehidupan sehari-hari. Penjelasan indikator ini adalah di kehidupan pengguna, apakah Go-Pay ini bermanfaat bagi pengguna.
5. X5 : Menggunakan metode payment gojek bisa meningkatkan kinerja. Penjelasan dari indikator ini adalah apakah kemampuan bekerja atau melakukan aktifitas meningkat dengan menggunakan Go-Pay.
6. X6 : Menggunakan metode payment gojek bisa meningkatkan efektivitas. Penjelasan indikator ini adalah apakah usaha untuk mencapai tujuan pengguna meningkat karena menggunakan Go-Pay.
7. X7 : Saya senang berinteraksi dengan metode payment gojek. Yang dimaksud dari indikator ini adalah apakah pengguna

8. X8 : Menggunakan metode payment gojek memberikan kenikmatan bagi saya. Indikator ini bermaksud apakah pengguna merasa Go-Pay sudah memenuhi kebutuhan pengguna sehingga memberikan rasa senang kepada pengguna.
9. X9 : Saya menikmati menggunakan metode payment gojek. Penjelasan dari indikator ini adalah apakah pengguna merasa senang untuk menggunakan Go-Pay. Pertanyaan ini memang sedikit mirip dengan sebelumnya, perbedaannya adalah walaupun Go-Pay memberikan kenikmatan belum tentu pengguna senang untuk menggunakan Go-Pay.
10. X10 : Saya selalu mencoba menggunakan metode payment gojek untuk membantu mengerjakan tugas, dengan fitur-fitur ada. Penjelasan dari indikator ini adalah apakah pengguna selalu mencoba menggunakan Go-Pay untuk menyelesaikan tugas atau kegiatan yang sedang dijalani, seperti menggunakan Go-Pay pada layanan Gojek yang telah tersedia untuk menyelesaikan kegiatan pengguna.
11. X11 : Saya bermaksud terus menggunakan metode payment gojek di kemudian hari. Penjelasan dari indikator ini adalah apakah pengguna memiliki keinginan untuk terus menggunakan Go-Pay dikemudian hari secara terus menerus.
12. X12 : Saya mengharapkan bisa terus menggunakan metode payment gojek di kemudian hari. Penjelasan dari indikator ini apakah pengguna berharap untuk dapat menggunakan Go-Pay dikemudian hari. Pertanyaan ini memiliki kemiripan dengan pertanyaan sebelumnya, hanya saja pada pertanyaan ini
13. X13 : Saya mengakses metode payment gojek hampir setiap hari. Penjelasan indikator ini adalah apakah pengguna menggunakan Go-Pay setiap harinya.

14. X14 : Setiap kali melakukan akses metode payment gojek, sekurang-kurangnya saya habiskan waktu selama 15 menit. Penjelasan dari indikator ini adalah apakah pengguna paling tidak menghabiskan waktu sebanyak 15 menit saat menggunakan Go-Pay, baik dalam membayar, mengirim uang ke pengguna lain maupun melakukan pengisian ulang.
15. X15 : Setiap kali saya selalu menyempatkan untuk mengakses metode payment gojek. Penjelasan dari indikator ini adalah apakah setiap saat setidaknya pengguna menyempatkan waktu untuk menggunakan Go-Pay.
16. Y1 : Tampilan grafis metode payment gojek menarik. Penjelasan dari indikator ini adalah apakah pengguna merasa tampilan grafis Go-Pay menarik. Baik saat melakukan pengisian ulang maupun saat melakukan pembayaran,
17. Y2 : Informasi yang disajikan dalam metode payment gojek selalu *up-to-date*. Penjelasan dari indikator ini adalah apakah saat pengguna menggunakan Go-Pay, segala informasi yang disajikan selalu terbaru. Dapat dilihat pada sejarah pemakaian Go-Pay yang menjadi contoh informasi *up-to-date*
18. Y3 : Hadiah metode payment gojek yang diberikan selalu seperti yang diinginkan. Penjelasan dari indikator ini adalah apakah pengguna selalu mendapatkan hadiah yang seperti diinginkan. Contohnya hadiah dalam bentuk *cashback*, apakah pengguna selalu mendapatkan *cashback* seperti yang mereka inginkan.

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



3.2.2 Analisa *Structural Equation Modelling*

Setelah mendapatkan data yang diperlukan untuk penelitian ini, dilakukanlah analisis data tersebut dengan menggunakan metode *Structural Equation Modelling*. Metode tersebut digunakan karena metode *Partial Least Square* (PLS) tidak memungkinkan uji statistik untuk mengukur keseluruhan dari model penelitian (Vinzi, 2010).

Metode ini terdiri dari dua bagian diantaranya adalah model variabel laten (*latent variable model*). Jika pada ekonometri, semua variabelnya merupakan beberapa variabel terukur/teramati (*measured/observed variables*), maka pada model ini beberapa variabel merupakan variabel laten (*latent variables* yang tidak terukur secara langsung). Sedangkan bagian kedua yang dikenal dengan model pengukuran (*measurement model*), menggambarkan beberapa indikator atau beberapa variabel terukur sebagai efek atau refleksi dari variabel latennya (Wijanto, 2008).

Dalam menggunakan metode ini, perangkat lunak yang digunakan untuk penelitian adalah LISREL. *Software* tersebut digunakan karena dapat mengolah data dalam jumlah banyak dan dapat menggunakan *syntax*, LISREL juga merupakan spesialis dalam mengolah data dengan metode analisis *Structural Equation Model*.

UNIVERSITAS
NUSANTARA

Structural Equation Model memiliki tahapan analisisnya tersendiri. Menurut penelitian terdahulu oleh Wijanto, metode ini memiliki 4 tahapan (Wijanto, 2008) berikut adalah tahapannya.

1. *Data Preparation*, tahap ini adalah tahap dimana hasil respon kuesioner di pindahkan ke perangkat lunak SPSS untuk disiapkan sebelum dipakai di LISREL. Setelah selesai disiapkan pada SPSS, pada perangkat lunak LISREL akan dilakukan *import data* dari SPSS untuk yang nantinya akan dianalisa dengan LISREL.
2. *Goodness of fit*. Pada tahap kedua, model penelitian (*Technology Acceptance Model*) akan dilihat sebagai “*good fit*” yang akan menjadi sebuah standarisasi. Menurut Hair (Hair, 2014) Syarat untuk lolos tahapan ini adalah setiap indeks paling tidak memiliki satu buah nilai “*good fit*” karena indeks tidak perlu menunjukkan indeks untuk membuktikan kesuaian model, karena indeks dari GOF sering kali terjadi *redundant*. Tabel 3.4 adalah indeks dari pengujian GOF.

Tabel 3.4 indeks pengujian GOF

FIT INDICES		CUTOFF VALUES FOR GOF INDICES
Absolute Fit Indices		
1	GFI	GFI > 0.90
2	RMSEA	RMSEA < 0.08 with CFI > 0.92
3	SRMR	SRMR < 0.09 (with CFI > 0.92)
4	Normed Chi-Square (X^2 / DF)	(X^2 / DF) < 3 is very good, $2 \leq (X^2 / DF) \leq 5$ is acceptable
Incremental Fit Indices		
1	NFI	$0 \leq NFI \leq 1$, model with perfect fit would produce an NFI of 1
2	TLI	TLI > 0.92
3	CFI	CFI > 0.92
4	RNI	RNI > 0.92
Parsimony Fit Indices		

Tabel 3.4 indeks pengujian GOF (Lanjutan)

1	AGFI	No statistical test is associated with AGFI, only guidelines to fit
2	PNFI	$0 \leq \text{NFI} \leq 1$, relatively high values represent relatively better fit

Sumber: (Hooper, 2008)

Tabel 3.4 merupakan syarat lolos pengujian GOF untuk mendapatkan “good fit” dan digunakan untuk penelitian yang memiliki *variables* ≥ 30 . Indeks tidak perlu dibuktikan semua dikarenakan indeks dari pengujian GOF seringkali *redundant* (Hair, 2014) sehingga indeks yang digunakan adalah *Absolute fit*, *Incremental fit* dan *Parsimony fit*.

3. *Measurement model fit*. Tahap kedua pada penelitian ini adalah melakukan uji validitas dan reabilitas dengan menggunakan perangkat lunak LISREL. Pengujian ini memiliki syarat untuk bisa dikatakan lolos atau valid, jika nilai dari muatan faktor standar (*Standardized Loading Factors*) > 0.50 (Hair, 2014). setelah melakukan pengujian validitas, langkah berikutnya adalah melakukan pengujian reabilitas dari setiap variabel laten. Pengujian ini bertujuan untuk menentukan konsistensi pengukuran indikator dari variabel. Cara untuk mengetahui nilai reabilitasnya dengan menghitung nilai *construct reability* dan *variance extracted* (Wijanto, 2008). Kedua rumus itu dapat dilihat pada gambar 3.3 dan 3.4.

$$\text{Construct Reliability} = \frac{(\sum \text{Std. Loading})^2}{(\sum \text{Std. Loading})^2 + \sum \varepsilon_j}$$

Gambar 3.3 Rumus *Construct Reability*

Standardized Loading dapat diperoleh secara langsung dari *output software LISREL* dan ε adalah *measurement error* dari setiap indikator. *Construct Reability*

memiliki syarat untuk dikatakan nilai reabilitas baik jika nilai CR > 0.70 (Hair, 2014).

$$\text{Variance Extracted} = \frac{\sum \text{Std. Loading}^2}{\sum \text{Std. Loading}^2 + \sum \varepsilon_j}$$

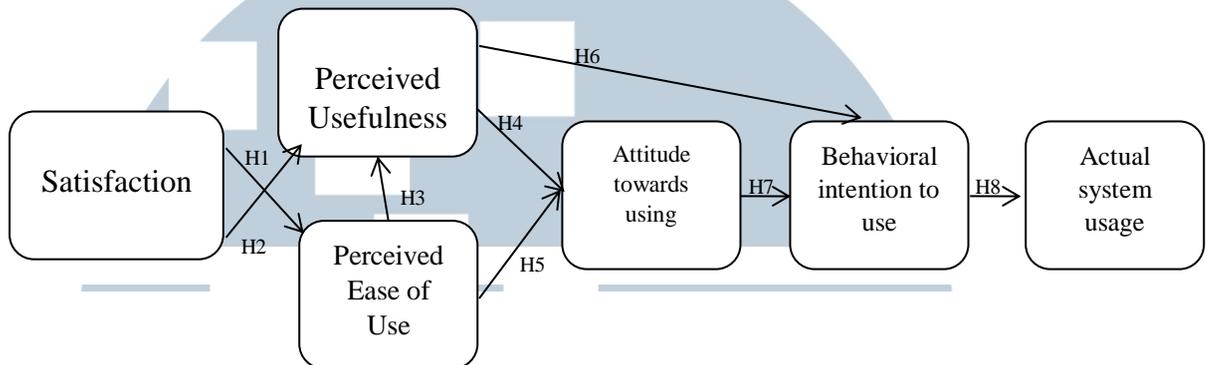
Gambar 3.4 Rumus *Variance Extracted*

Variabel dapat dikatakan reabilitas jika nilai Variance Extracted > 0.50. Pengujian reabilitas dapat dikatakan lulus jika nilai CR dan VE sudah melewati batas syarat.

4. *Structural model*. Pada tahap ini bertujuan untuk melihat hasil akhir dari analisa SEM. Hipotesis yang sudah dibuat akan dibuktikan apakah lulus uji atau ditolak dari hasil pengolahan analisa SEM dengan bantuan perangkat lunak LISREL. Dengan melihat t-values dari setiap variabel yang terhubung, Syarat hipotesis dapat diterima adalah jika nilai t-values > 1.96 (Suhr, 2006). Semakin besar nilai t-values dari batas syarat untuk diterima maka semakin berpengaruh variabel tersebut (Lundberg, 2009). Jika nilai t-values memiliki nilai dibawah 0 maka nilai tersebut dapat diartikan bahwa variabel tersebut tidak berpengaruh terhadap variabel yang menjadi sasaran. (Hair, 2014)

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

3.2.3 Uji Hipotesis



Gambar 3.5 model penelitian dengan hipotesis

Sumber : (Widiatmika, 2012)

Gambar 3.5 merupakan model penelitian dengan hipotesis yang dibuat dan dikembangkan berdasarkan dari penelitian terdahulu. Hipotesis ditujukan untuk objek penilitan yang sudah dipilih untuk penelitian ini. Berikut merupakan penjelasan setiap variabel yang ada di model penelitian.

1. *Perceived Usefulness*

Merupakan suatu fase dimana seseorang menggunakan suatu teknologi tertentu yang dapat memenuhi kebutuhan pengguna (Huang, 2015). Jadi bagaimana Go-Pay dapat membantu pengguna dalam memenuhi kebutuhan yang dibutuhkan. Variabel ini berpengaruh langsung kepada variabel *Behavioral Intention to Use* (Aditya, 2016).

2. *Perceived Ease of Use*

Perceived Ease of use merupakan sebuah tingkat dimana pengguna percaya bahwa menggunakan teknologi tersebut akan bebas dari upaya (Mugo, 2017). Artinya adalah apakah para user dapat menggunakan GOPAY tanpa harus berusaha untuk menggunakan Go-Pay. Variabel ini berpengaruh secara tidak

langsung ke *Behavioral Intention to Use*, melalui variabel *Perceived Usefulness* (Aditya, 2016).

3. *Attitude Toward Using*

Attitude toward using adalah sikap pengguna terhadap penggunaan teknologi (Mugo, 2017). Penjelasan dari variabel ini adalah apakah user memberikan sikap yang baik atau jelek saat menggunakan GOPAY.

4. *Behavioral Intention To Use*

Fase ini adalah perilaku saat menggunakan aplikasi tersebut. Yang dimaksud dari variabel ini adalah apakah user tetap ingin menggunakan Go-Pay untuk kemudian hari. Variabel ini di pengaruhi oleh persepsi manfaat (*Perceived usefulness*) dan persepsi kemudahan (*Perceived Ease of Use*). (Aditya, 2016)

5. *Actual Using*

Fase ini merupakan sebuah fase pemakaian aktual pengguna saat menggunakan teknologi tersebut (Hermanto, 2017). Dapat dibilang seperti, apakah pengguna ingin menggunakan Go-Pay setiap saat atau tidak.

6. *Satisfaction*

Satisfaction atau kepuasan yang dirasakan oleh pengguna adalah perasaan pengguna dari kesenangan atau kekecewaan terhadap teknologi yang sedang digunakan. (Ilieska, 2013) Jadi dapat dikatakan apakah user menggunakan Go-Pay dengan senang atau tidak.

N. U S A N T A R A

Hipotesis tersebut dibuat dan sudah dikembangkan berdasarkan penelitian terdahulu dengan bantuan perangkat lunak. Hipotesis penelitian ini dapat dilihat pada tabel 3.5.

Tabel 3.5 Hipotesis Penelitian

Hipotesis alternatif	Deskripsi	Hipotesis nol	Deskripsi
H1	<i>Satisfaction</i> memiliki pengaruh terhadap <i>Perceived Usefulness</i> .	H0.1	<i>Satisfaction</i> tidak memiliki pengaruh terhadap <i>Perceived Usefulness</i> .
H2	<i>Satisfaction</i> memiliki pengaruh terhadap <i>Perceived Ease of Use</i> .	H0.2	<i>Satisfaction</i> tidak memiliki pengaruh terhadap <i>Perceived Ease of Use</i> .
H3	<i>Perceived Ease of Use</i> memiliki pengaruh terhadap <i>Perceived Usefulness</i> .	H0.3	<i>Perceived Ease of Use</i> tidak memiliki pengaruh terhadap <i>Perceived Usefulness</i> .
H4	<i>Perceived Usefulness</i> memiliki pengaruh terhadap <i>Attitude Towards Using</i> .	H0.4	<i>Perceived Usefulness</i> tidak memiliki pengaruh terhadap <i>Attitude Towards Using</i> .
H5	<i>Perceived Ease of Use</i> memiliki pengaruh terhadap <i>Attitude Towards Using</i> .	H0.5	<i>Perceived Ease of Use</i> tidak memiliki pengaruh terhadap <i>Attitude Towards Using</i> .
H6	<i>Perceived Usefulness</i> memiliki pengaruh terhadap <i>Behavioral Intention to Use</i> .	H0.6	<i>Perceived Usefulness</i> tidak memiliki pengaruh terhadap <i>Behavioral Intention to Use</i> .
H7	<i>Attitude Towards Using</i> memiliki pengaruh terhadap <i>Behavioral Intention to Use</i> .	H0.7	<i>Attitude Towards Using</i> tidak memiliki pengaruh terhadap <i>Behavioral Intention to Use</i> .
H8	<i>Behavioral intention to use</i> memiliki pengaruh terhadap <i>Actual System Usage</i> .	H0.8	<i>Behavioral intention to use</i> tidak memiliki pengaruh terhadap <i>Actual System Usage</i> .