

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Gambaran Umum Objek Penelitian



Gambar 3.1 Logo Jenius
Sumber: (Jenius.com, 2024)

Jenius adalah produk bank digital yang dikeluarkan pihak PT. Bank Tabungan Pensiunan Nasional Tbk (BTPN). Aplikasi Jenius sekaligus menjadi *pioneer* dalam layanan *digital banking* yang didirikan pada Agustus 2016. Jenius adalah sebuah platform layanan bank digital yang dibuat dengan tujuan membimbing masyarakat Indonesia agar lebih terampil dalam mengelola keuangan secara digital, dengan menawarkan kemudahan dan keamanan dalam pengaturan keuangan mereka. Jenius memberikan pengguna akses sepenuhnya terhadap rekening melalui *smartphone* yang memungkinkan pengguna untuk dengan lancar melakukan transaksi keuangan tanpa proses rumit yang sering terjadi di bank konvensional.

Terdapat beberapa fitur menarik yang dimiliki oleh aplikasi Jenius, diantaranya Jenius memperkenalkan inovasi baru dalam pengelolaan keuangan penggunanya melalui \$Cashtag, yang mengubah identitas pengguna menjadi nomor rekening. Selain itu, terdapat fitur *Send It* yang memiliki utilitas untuk melakukan transfer dana ke sesama pengguna, antar rekening bank, atau berdasarkan nomor *handphone*. Kemudian, adapun fitur *Pay Me* yang ditujukan untuk meminta pembayaran, dan *Split Bill* adalah fitur yang memungkinkan pembagian tagihan dengan teman dan anggota keluarga. Jenius juga menyediakan fitur *Save It* yang terdiri dari *Flexi Saver*, *Maxi Saver*, dan *Dream Saver*. *Flexi Saver* adalah simpanan pertama dimana memungkinkan pengguna untuk menabung dana dengan imbalan bunga sekitar 2,5% yang kurang lebih setara dengan deposito, tanpa memerlukan

saldo minimum, bebas penarikan tanpa penalti, dan dapat membuat hingga tiga tabungan. *Maxi Saver* adalah tabungan deposito dengan bunga hingga 5% per tahun, tanpa denda saat penarikan dana sebelum jatuh tempo. Sedangkan *Dream Saver* adalah tabungan untuk mencapai target tertentu dengan penarikan otomatis setiap bulan sesuai komitmen dan tenor awal. Namun, dalam memanfaatkan semua layanan Jenius, pengguna diminta untuk membayar biaya berlangganan/admin sebesar Rp 10.000 per bulan.

3.2 Pendekatan Penelitian

Dalam melakukan penelitian, secara umumnya metode pendekatan penelitian terbagi menjadi dua metode, yakni metode kuantitatif dan kualitatif. Pertama, penggunaan metode kuantitatif sebagai metodologi penelitian cenderung bertujuan untuk melakukan pengukuran data yang sering kali melibatkan beragam jenis analisis statistik. Sedangkan untuk metode kualitatif lebih bersifat sebagai metodologi penelitian eksploratif yang tidak terstruktur dan berfokus pada sampel kecil guna memberikan pandangan permasalahan secara mendalam.

Tabel 3.1 Perbedaan Metode Kuantitatif dan Kualitatif

	Metode Kuantitatif	Metode Kualitatif
Tujuan	Menunjukkan hubungan antar variabel	Mendapati pola interaksi yang kompleks dan mendapatkan pemahaman yang baru.
Sampel	Bersifat besar, representatif dan telah ditetapkan sejak awal	Bersifat kecil, tidak representatif, berkembang selama proses penelitian berlangsung
Pengumpulan data	Penyebaran survei (kuesioner)	In-depth interview, participant observation
Analisis data	Deduktif dan menggunakan hipotesis dalam menguji hipotesis	Induktif dan mencari pola, model, tema, teori

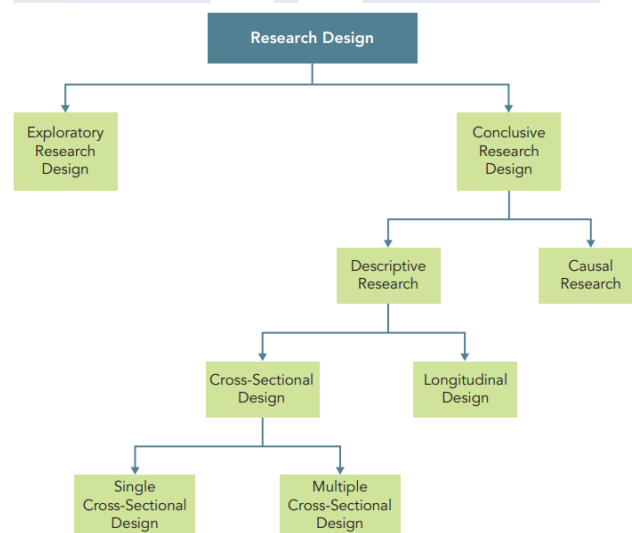
Sumber: (Sugiyono, 2021)

3.3 Desain Penelitian

Aspek desain penelitian merupakan landasan kerja yang dijadikan sebagai dasar untuk melakukan proyek *marketing research* (Malhotra, 2020). Desain penelitian merupakan aspek penting yang perlu diperhatikan dalam penelitian ini karena membantu penulis untuk mengetahui informasi yang diperlukan dalam penyelesaian permasalahan inti dari penelitian.

3.3.1 Jenis Penelitian

Desain penelitian secara teoritis terbagi menjadi dua konsep utama yaitu *exploratory research* dan *conclusive research* sebagaimana ilustrasi berikut.



Gambar 3.2 Klasifikasi Desain Penelitian
Sumber: (Malhotra, 2020)

Exploratory research secara umum didefinisikan sebagai jenis penelitian yang ditujukan untuk memberikan informasi akan pandangan atau pemahaman terhadap permasalahan yang sedang ditinjau. Jenis penelitian ini secara umum digunakan pada kasus dimana peneliti harus mendefinisikan masalah secara lebih mendalam sehingga membutuhkan data yang bersifat kualitatif misalnya melakukan wawancara bersama ahli (Malhotra, 2020). Sementara itu, *conclusive research* merupakan jenis penelitian yang penggunaannya lebih ditujukan untuk melakukan uji suatu hipotesis dan memeriksa keterkaitan antar variabel. Jenis penelitian ini cenderung lebih formal dan terstruktur dibandingkan *exploratory research*. Selain

itu, *conclusive research* selama pelaksanaannya lazimnya melibatkan penggunaan jumlah sampel yang lebih besar dan data yang bersifat kuantitatif (Malhotra, 2020).

Conclusive research secara karakteristiknya terbagi kembali menjadi dua jenis, antara lain berupa *descriptive research* dan *casual research*. *Descriptive research* pada dasarnya berupa model penelitian yang diterapkan untuk memaparkan fenomena tertentu yang terjadi dalam sebuah pasar. Dalam penelitian ini setidaknya peneliti diharapkan untuk memiliki pengetahuan terhadap situasi permasalahan yang akan diteliti. *Descriptive research* pada umumnya dilakukan karena beberapa hal, misalnya untuk memprediksi persentase dalam populasi tertentu menunjukkan perilaku tertentu, ataupun untuk mengukur sejauh mana hubungan antar variabel. Biasanya *descriptive research* sudah memiliki perumusan hipotesis spesifik sebelumnya (Malhotra, 2020). Sedangkan untuk *causal research* lebih sebagai bentuk model yang ditujukan untuk memperoleh korelasi sebab akibat pada suatu objek penelitian. *Causal research* umumnya dilakukan untuk mengetahui temuan variabel yang masing-masing menjadi penyebab serta akibat dari sebuah fenomena. Dalam penelitian ini, metode yang biasanya dilakukan melalui eksperimental (Malhotra, 2020).

Descriptive research dibagi menjadi dua jenis, yaitu *cross-sectional design* dan *longitudinal design*. *Cross-sectional design* adalah desain penelitian di mana hanya menggunakan sekali dari informasi yang dikumpulkan melalui sampel populasi tertentu (Malhotra, 2020). Sedangkan *longitudinal design* merupakan *fixed sample*, dimana melibatkan sampel yang dapat digunakan berulang dari sebuah populasi. Melalui sampel yang sama, memberikan garis besar ilustrasi perubahan yang terjadi dari waktu ke waktu (Malhotra, 2020).

Cross-sectional design terbagi dari dua jenis, yang pertama terdapat *Single cross-sectional design* adalah desain penelitian di mana hanya satu sampel responden dari populasi yang digunakan, dan data diambil hanya sekali pada satu waktu (Malhotra, 2020). Sedangkan yang kedua terdapat *multiple cross-sectional design* adalah desain penelitian dengan menggunakan dua atau lebih sampel

responden dari populasi dan hanya sekali pengambilan data dapat dilakukan (Malhotra, 2020)

Pada penelitian ini, mengadopsi *conclusive research design* dengan tipe *descriptive research (quantitative)* dikarenakan sejalan dengan penelitian yang dilakukan yaitu menggambarkan fenomena masalah untuk mengukur hubungan antar variabel. Selanjutnya penulis menggunakan metode berupa survei melalui penyebaran survei dengan skala likert 1 sampai 5. Lalu penulis mengambil *cross-sectional design* dengan tipe *single cross-sectional design* karena data yang didapatkan dari penelitian ini hanya digunakan satu kali. Dalam penelitian ini akan meneliti pengaruh variabel *perceived usefulness*, *perceived ease of use*, *perceived risk*, *perceived trust* dan *subjective norms* terhadap variabel *behavior intention* aplikasi Jenius.

3.3.2 Data Penelitian

Dalam *research data*, terbagi menjadi dua tipe yaitu *primary data* dan *secondary data* (Malhotra, 2020).

1. Primary Data

Berdasarkan Malhotra (2020), secara definisi sendiri *primary data* merupakan data yang dihasilkan oleh peneliti guna untuk menyelesaikan masalah penelitian. Untuk mengumpulkan *primary data* ini memerlukan waktu sedikit lebih lama, dikarenakan biasanya data didapatkan melalui *in-depth interview* dan *focus group discussion*.

2. Secondary Data

Berdasarkan Malhotra (2020), *secondary data* didefinisikan sebagai data yang dikumpulkan untuk menyelesaikan tujuan lain selain masalah penelitian. Waktu pengumpulan *secondary data* ini lebih cepat dibandingkan waktu pengumpulan *primary data*. Data ini biasanya didapatkan melalui jurnal penelitian terdahulu.

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan kedua tipe diatas. *Primary data* yang dimanfaatkan dalam penelitian ini melalui *pre-interview* dan melakukan

penyebaran survei yang berisikan pertanyaan terkait penelitian. Kemudian, *secondary data* yang dimanfaatkan oleh peneliti adalah melalui buku, artikel, serta beberapa jurnal penelitian terdahulu.

3.4 Populasi dan Sampel Penelitian

3.4.1 Populasi

Populasi didefinisikan sekumpulan orang yang mempunyai elemen dan karakteristik sesuai dengan kebutuhan dalam mencapai tujuan penelitian (Malhotra, 2020). Populasi dalam penelitian ini adalah generasi z. Dalam menentukan target populasi sendiri, terdapat empat faktor yaitu *element*, *sampling unit*, *extent*, dan *time* (Malhotra, 2020).

1. *Element* merupakan objek yang dijadikan sumber datangnya informasi yang diperlukan dalam penelitian (Malhotra, 2020). Element yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu seluruh responden yang membantu dalam penelitian.
2. *Sampling unit* merupakan bagian dari populasi yang kemudian dipilih dan disusun menjadi sub kelompok yang akan berperan dalam penelitian (Malhotra, 2020). Sampling unit yang diperlukan dalam penelitian ini memiliki beberapa kriteria yang diperlukan, diantaranya:
 1. Sampel merupakan generasi z (12 – 27 tahun).
 2. Sampel mengetahui dan mengadopsi aplikasi Jenius.
 3. Sampel pernah mengalami masalah pada aplikasi Jenius.
 4. Sampel sudah jarang atau tidak aktif menggunakan Jenius.
 5. Orang terdekat sampel ada yang menggunakan aplikasi Jenius.
3. *Extent* yang dimaksud merujuk kepada batas-batas geografis atau wilayah yang dilakukan dalam penelitian (Malhotra, 2020). Yang menjadi batas geografis dalam penelitian ini dibatasi di Indonesia wilayah Jabodetabek.
4. *Time* yang dimaksud merupakan rentang waktu yang menjadi fokus dalam proses pelaksanaan dan pengumpulan data yang diperlukan dalam penelitian (Malhotra, 2020). Periode penelitian ini dilakukan selama kurang

lebih 4 bulan yang berlangsung sejak Februari 2024 hingga bulan Mei 2024. Penyebaran survei dilakukan pada bulan April 2024.

3.4.2 Sampel

Sampel adalah bagian atau subkelompok dari anggota populasi yang dipilih untuk terlibat dalam penelitian (Malhotra, 2020). Sedangkan untuk sampling frame merujuk pada gambaran dari anggota populasi yang menjadi sasaran. Sampling frame sendiri terdiri dari daftar atau arahan yang digunakan untuk mengidentifikasi target populasi.

3.4.3 Sampling frame

Sampling frame secara konseptual adalah kerangka *sample* yang berisikan populasi berupa *list* atau daftar nama target populasi dalam suatu penelitian (Malhotra, 2020). Pada penelitian ini tidak memiliki daftar ataupun *list* dalam target populasi yang digunakan dalam penelitian ini. Sehingga penelitian ini tidak dapat menggunakan *probability sampling*, karena sampel yang dipilih merupakan sampel yang memenuhi kriteria dan penilaian dari penulis. Dengan demikian, pada penelitian ini digunakan teknik *nonprobability sampling*.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Terdapat dua teknik yang umumnya digunakan dalam pengumpulan data, yaitu *nonprobability sampling* dan *probability sampling*.

1. *Probability sampling* merupakan metode pengambilan sampel di mana setiap anggota populasi memiliki kesempatan yang sama dan tetap untuk dipilih sebagai sampel (Malhotra, 2020).
 1. *Simple random sampling*, merupakan Teknik di mana setiap anggota dalam populasi memiliki probabilitas pemilihan yang diketahui dan setara. Dalam metode ini, setiap anggota dipilih secara independen satu sama lain, dan sampel diambil melalui prosedur acak dari kerangka sampling.
 2. *Systematic sampling*, adalah teknik pengambilan sampel sistematis yang diawali pemilihan sampel awal secara acak yang kemudian

diikuti pengambilan sampel pertama secara urut dari kerangka pengambilan sampel.

3. *Stratified sampling*, melibatkan dua tahap yang mana diklasifikasikan menjadi subpopulasi. Elemen populasi dikelompokkan ke dalam beberapa tingkatan (*strata*) berdasarkan karakteristiknya. Dalam *stratified sampling*, populasi dibagi menjadi *strata* tertentu untuk memastikan bahwa pengambilan sampel merata di semua tingkatan, sehingga sampel mencerminkan karakteristik dari seluruh populasi.
 4. *Cluster sampling*, dimana penulis membentuk beberapa cluster dari sebagian individu yang dipilih dari populasi. Subpopulasi tersebut kemudian disusun berdasarkan kesamaan atau karakteristik yang sejenis di antara individu tertentu dalam populasi.
2. *Nonprobability sampling* merupakan metode pengambilan sampel yang didasarkan pada penilaian subjektif dan kenyamanan peneliti. Metode ini memberikan kesempatan bagi peneliti untuk menentukan elemen apa saja yang ingin dijadikan sampel (Mallhotra, 2020).

Dalam *nonprobability sampling* sendiri terbagi beberapa teknik dalam pengambilan sampel, diantaranya sebagai berikut :

1. *Convenience sampling*, merupakan salah satu teknik *nonprobability sampling* yang memberikan kemudahan dengan menyerahkan peneliti dalam memilih unit sampling yang ingin diwawancarai. Biasanya responden dipilih karena berada di tempat dan waktu yang tepat, misalnya melakukan wawancara di dalam mall tanpa melakukan kualifikasi responden (Malhotra, 2020).
2. *Judgmental sampling*, adalah metode pengambilan sampel yang sepenuhnya bergantung pada evaluasi subjektif peneliti terhadap elemen-elemen yang dianggap dapat mewakili suatu populasi. Melalui metode ini pengambilan sampel menjadi lebih mudah, praktis, dan hemat biaya karena dinilai secara subjektif, serta

nilainya juga bergantung sepenuhnya kepada penilaian dan kreativitas peneliti (Malhotra, 2020).

3. *Quota sampling* melibatkan dua tahap. Pada tahap awal, peneliti menetapkan kuota, populasi, dan kategori kontrol sebagai landasan untuk pemilihan sampel berdasarkan faktor-faktor seperti usia, jenis kelamin, dan lainnya. Kemudian, pada tahap kedua, sampel dipilih menggunakan metode convenience atau judgmental sampling (Malhotra, 2020).
4. *Snowball sampling* merupakan teknik pengambilan sampel dimana responden awal dipilih secara acak. Kemudian, responden berikutnya dipilih berdasarkan referensi atau rujukan yang diperoleh dari responden awal (Malhotra, 2020).

Pada penelitian ini tidak memiliki sampling frame sehingga penulis menggunakan teknik nonprobability sampling dengan metode judgmental dengan elemen yang digunakan yaitu gen z (12-27 tahun), memiliki *experience* penggunaan Jenius, tidak lagi atau jarang menggunakan Jenius dan terdapat orang terdekat yang menggunakan Jenius.

3.6 Prosedur Penelitian

3.6.1 Periode Penelitian

Rentang waktu penyelesaian penelitian ini dilakukan selama kurang lebih 4 bulan yang diawali sidang proposal pada Februari 2024 hingga pengumpulan laporan skripsi pada Mei 2024. Dimulai dari penentuan objek dan topik permasalahan penelitian, model penelitian, penyusunan latar belakang, dilanjutkan perumusan masalah, data pendukung dari penelitian terdahulu, teori per-variable, mengumpulkan indikator pertanyaan penelitian, pengumpulan serta olah data, lalu terakhir ditutup dengan kesimpulan dan saran terhadap penelitian yang dilakukan.

3.6.2 Pengumpulan Data

Berikut merupakan alur yang dilakukan penulis dalam mengumpulkan data yang mencakup data primer dan sekunder.

1. Pengumpulan data diawali dengan pengumpulan data sekunder seperti jurnal terdahulu, artikel dan buku untuk menentukan permasalahan, model penelitian dan menyusun hipotesis dari penelitian ini.
2. Melakukan *pre-interview* secara *online* sebanyak 10 orang sebagai tambahan untuk memperkuat permasalahan penelitian yang akan diangkat oleh penulis.
3. Setelah mengidentifikasi permasalahan, merumuskan model dan hipotesis penelitian, langkah selanjutnya adalah mengumpulkan jurnal atau literatur terdahulu sebagai dasar acuan untuk merumuskan indikator pertanyaan dalam penelitian yang akan digunakan dalam survei.
4. Membuat dan menyebarkan survei secara *online* untuk *pre-test* dengan minimal responden sebanyak 40 orang.
5. Data yang diperoleh dari survei akan diolah dan dianalisis menggunakan *software* IBM SPSS versi 26 untuk melakukan uji validitas dan uji reliabilitas. Setelah melewati kedua uji tersebut, survei akan didistribusikan untuk keperluan *main-test*.
6. Menyebarkan survei main test secara online menggunakan google form https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSe7g2ea7m-zW6wmBD8GNzloLsjIw_rEDt3K3TBVAOiIbCXASA/viewform?usp=pp_url dengan minimal responden 145 orang dan maksimal 195 orang.
7. Setelah mendapatkan data hasil dari main test, penulis mengolah dan menganalisis data menggunakan *software* SPSS untuk dilakukan uji validitas, uji reabilitas, asumsi klasik, uji model dan uji regresi.

3.7 Operasionalisasi Variabel

Dalam penelitian ini terdapat 5 *independent variable* berupa *perceived usefulness*, *perceived ease of use*, *perceived risk*, *perceived trust* dan *subjective norms*. Serta 1 *dependent variable* berupa *behavior intention*. Tabel operasionalisasi dapat dilihat melalui tabel dibawah ini.

Tabel 3.2 Tabel Operasionalisasi

Variabel	Definition	Code	Indicator/Research items from Journal	Indicator/Research items for Questionnaire	Sources	Likert Scale
Perceived Usefulness (PU)	Didefinisikan sebagai produktivitas dan efektivitas sistem yang secara keseluruhan memberikan benefit untuk meningkatkan kinerja pengguna (Tahar et al., 2020)	PU1	Using Mobile banking would enable me to pay more quickly.	Saya merasa menggunakan aplikasi Jenius, saya dapat membayar/bertransaksi dengan lebih cepat.	(Mostafa & Rady, 2023)	Likert 1-5
		PU2	Using Mobile banking makes it easier for me to conduct payments.	Saya merasa menggunakan aplikasi Jenius, saya dapat melakukan pembayaran/transaksi dengan mudah.		
		PU3	Using Mobile banking would be advantageous rather than traditional payment methods (cash/contact payments).	Saya merasa menggunakan aplikasi Jenius akan lebih menguntungkan daripada metode pembayaran tradisional (cash)		

Variabel	Definition	Code	Indicator/Research items from Journal	Indicator/Research items for Questionnaire	Sources	Likert Scale
		PU4	I would find Mobile banking a useful possibility for paying.	Saya merasa aplikasi Jenius berguna dalam melakukan pembayaran.		
Perceived Ease of Use (PEOU)	Didefinisikan sejauh mana pengguna sebuah teknologi dipercaya akan terbebas dari usaha (Yahyapour, 2008)	PEOU1	I find it easy the learning how to use Online banking.	Saya merasa mudah dalam mempelajari cara menggunakan aplikasi Jenius.	(Herzallah et al., 2017)	Likert 1-5
		PEOU2	Interacting with the system does not require a lot of my mental effort	Saya merasa berinteraksi dengan fitur aplikasi Jenius tidak membutuhkan banyak usaha saya		
		PEOU3	I find the online banking will be easy for me	Saya merasa aplikasi Jenius akan mudah bagi saya		
		PEOU4*	My interaction with online banking is clear	Saya merasa interaksi saya dengan aplikasi Jenius jelas		

Variabel	Definition	Code	Indicator/Research items from Journal	Indicator/Research items for Questionnaire	Sources	Likert Scale
		PEOU 5	My interaction with online banking is understandable	Saya merasa interaksi saya dengan aplikasi Jenius mudah dimengerti.		
Perceived Trust (PT)	Dalam konteks layanan <i>internet banking</i> merujuk pada keyakinan konsumen terhadap kemampuan penyedia layanan tersebut untuk menyediakan layanan yang dapat diandalkan melalui internet (Bashir & Madhavaiah, 2015)	PT1	Website, app of bank are trust.	Menurut saya aplikasi jenius dapat dipercaya.	(NGUY EN, 2020)	Likert 1-5
		PT2	The bank complies with what it has announced about digital banking.	Menurut saya aplikasi jenius dapat memenuhi /bekerja sesuai dengan yang sudah dijanjikan.		
		PT3	Digital banks do exactly what they commit to their services.	Menurut saya <i>service</i> yang diberikan jenius sesuai dengan apa yang dijanjikan		
		PT4	Digital bank always tries to bring the best benefits to customers.	Menurut saya Jenius selalu berusaha memberikan manfaat terbaik bagi nasabah.		

Variabel	Definition	Code	Indicator/Research items from Journal	Indicator/Research items for Questionnaire	Sources	Likert Scale
Perceived Risk (PR)	didefinisikan sebagai ketidakpastian atas kemungkinan konsekuensi negatif seperti kerugian atau hasil yang tidak diinginkan dari penggunaan suatu produk atau jasa (Antika et al., 2021)	PR1	Providing bank account information (credit card, debit card ...) is dangerous.	Saya merasa Memberikan informasi saya kepada Jenius (kartu kredit, kartu debit...) berbahaya.	(NGUYE N, 2020)	Likert 1-5
		PR2	You find that using a bank is a risky activity.	Saya merasa menggunakan Jenius adalah aktivitas yang berisiko.		
		PR3	Providing your personal information on the internet is risky.	Saya merasa memberikan informasi pribadi di internet berisiko.		
		PR4	Signing up for online services is risky.	Saya merasa mendaftar online aplikasi Jenius berisiko.		
		PR5	You find using digital banking more risky than	Saya merasa menggunakan aplikasi Jenius lebih berisiko		

Variabel	Definition	Code	Indicator/Research items from Journal	Indicator/Research items for Questionnaire	Sources	Likert Scale
			going to traditional banks.	daripada menggunakan bank tradisional.		
Subjective Norms (SN)	Sejauh mana individu terpengaruh oleh lingkungan sosialnya, seperti keluarga, teman, pakar, atau tokoh publik, dalam mengadopsi teknologi baru. (Schierz et al., 2010)	SN1	People who are important to me (e.g., family, friends, celebrities, and experts) think I should use mobile banking	Orang-orang yang penting bagi saya (misalnya, keluarga, teman, selebriti, dan pakar) berpikir bahwa saya harus menggunakan Jenius	(Mostafa & Rady, 2023)	Likert 1-5
		SN2	People whose opinions I value prefer to me to use mobile banking.	Orang-orang yang pendapatnya saya hargai lebih suka menggunakan Jenius		
		SN3	People, who are important to me, support me to use mobile banking	Orang-orang yang penting bagi saya, mendukung saya untuk menggunakan Jenius		
		SN4*	People who are important to me would	Orang-orang yang penting bagi saya akan		

Variabel	Definition	Code	Indicator/Research items from Journal	Indicator/Research items for Questionnaire	Sources	Likert Scale
			recommend me to use mobile banking	merekomendasikan saya untuk menggunakan Jenius		
		SN5	People who are important to me influence my decision to use mobile banking.	Orang-orang yang penting bagi saya mempengaruhi keputusan saya untuk menggunakan Jenius		
Behavior Intention (BI)	Tingkat keyakinan atau kepercayaan pengguna untuk menggunakan aplikasi <i>mobile banking</i> di masa mendatang (Rachmawati et al., 2020)	BI1*	I prefer mobile banking to other service channels such as (Branch)	Saya lebih memilih aplikasi Jenius dibandingkan saluran layanan lain seperti (cabang)	(Mostafa & Rady, 2023)	Likert 1-5
		BI2	I am very likely to adopt mobile banking in the future.	Saya merasa sangat mungkin bagi saya untuk mengadopsi Jenius di masa depan		

Variabel	Definition	Code	Indicator/Research items from Journal	Indicator/Research items for Questionnaire	Sources	Likert Scale
		BI3	I plan to adopt mobile banking in the future	Saya berencana untuk mengadopsi Jenius di masa mendatang		
		BI4*	I believe it is worthwhile for me to adopt mobile banking	Saya yakin akan bermanfaat bagi saya untuk mengadopsi Jenius.		
		BI5	I have great intentions to introduce mobile banking to others.	Saya memiliki niat yang baik untuk memperkenalkan Jenius kepada orang lain.		
		BI6	I will keep using E-payment services in the future.	Saya akan terus menggunakan layanan Jenius di masa mendatang.		

*Indikator yang tidak digunakan dalam penelitian

3.8 Teknik Analisis Data

3.8.1 Uji Validitas dan Reliabilitas

Menurut Ghozali (2021), uji validitas digunakan untuk menentukan apakah data yang dikumpulkan dari instrumen tersebut valid atau tidak. Sebuah survei dinyatakan valid apabila indikator dalam survei tersebut mampu mencerminkan aspek yang ingin diukur. Pada penelitian ini, penulis mengadopsi *software* IBM SPSS *Statistics* 26. Alat ukur yang dipakai dalam penelitian ini diantaranya terdapat Kaise-Meyer-Olkin (KMO) dan Bartlett's *test, Sig., Measure of Sampling Adequacy* (MSA), dan *Component Matrix*. Indikator dinyatakan valid apabila KMO ≥ 0.50 (Ghozali, 2021), sig. harus 0.000, MSA ≥ 0.50 dan *component matrix* harus diatas 0.50.

Menurut Malhotra (2020), uji reliabilitas merujuk kepada sejauh mana skala memberikan hasil yang konsisten jika dilakukan pengukuran yang berulang. Tingkat reliabilitas sebuah survei dapat dilihat dari konsistensi jawaban yang dihasilkan dari responden terhadap indikator. Dalam mengukur korelasi antar jawaban per variabel, alat yang digunakan dalam penelitian ini adalah Cronbach's alpha dengan syarat nilai ≥ 0.6 agar variabel tersebut dikatakan reliabel.

3.8.2 Uji Asumsi Klasik

3.8.2.1 Uji Multikolinearitas

Berdasarkan Ghozali (2021), uji multikolonieritas bertujuan untuk menguji hubungan atau korelasi model regresi dengan variabel bebas (independent) dalam penelitian. Sebuah model regresi dinyatakan baik jika tidak terdapat korelasi antar variabel independent. Untuk mengetahui multikolonieritas dapat dilihat melalui nilai *tolerance* ≤ 0.10 dan nilai *variance inflation factor* (VIF) ≥ 10 .

3.8.2.2 Uji Heteroskedasitas

Berdasarkan Ghozali (2021), uji heteroskedasitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi terdapat perbedaan *variance* dari residual satu pengamatan dan yang lain. Apabila *variance* dari residual pengamatan satu dan yang lain bersifat tetap maka disebut homoskedastisitas dan jika terdapat perbedaan maka disebut heteroskedastisitas. Model regresi dinyatakan baik bila bersifat

homoskedastisitas. Terdapat beberapa cara untuk uji heteroskedastisitas adalah dengan menggunakan scatterplot dan uji glejser. Jika pada scatterplot titik-titik membentuk pola tertentu yang teratur, maka dapat dikatakan telah terjadi heteroskedastisitas. Selanjutnya untuk uji glejser, dapat dilihat apabila nilai Sig. < 0.05, maka dapat disimpulkan model regresi terdapat heteroskedastisitas.

3.8.2.3 Uji Normalitas

Menurut Ghozali (2021), uji normalitas bertujuan untuk mengevaluasi apakah data yang diperoleh terdistribusi secara normal atau tidak. Untuk mendeteksi apakah suatu variabel terdistribusi secara normal dapat dilihat melalui hasil grafik histogram, P-P Plot dan Kolmogorov-Smirnov. Jika data tersebar secara merata dan mengikuti garis diagonal, hal tersebut mengindikasikan bahwa distribusi data bersifat normal, sehingga memenuhi asumsi normalitas. Sedangkan untuk P-P Plot, apabila data mengikuti atau mendekati ke garis diagonal maka menunjukkan pola distribusi normal. Untuk uji Kolmogorov-Smirnov, variabel dinyatakan terdistribusi normal jika nilai Sig. ≥ 0.05 .

3.8.3 Uji Model

3.8.3.1 Koefisiensi Determinasi

Berdasarkan Ghozali (2021), koefisien determinasi (R^2) bertujuan untuk mengukur seberapa besar kapabilitas model untuk menjelaskan variasi dari variabel dependen. Semakin tinggi nilai dari (R^2), maka kemampuan dari variabel independen dalam menjelaskan variabel dependen semakin terbuka. Selain itu, semakin mendekati satu dari nilai (R^2), maka hampir semua informasi yang dibutuhkan memprediksi variasi variabel dependen. Terdapat kelemahan dalam penggunaan koefisien determinasi yaitu adanya bias mengenai jumlah variabel independent yang termasuk dalam model. Maka dari itu, peneliti lebih mendukung penggunaan nilai *Adjusted* (R^2) dalam mengevaluasi model. Nilai *Adjusted* (R^2) akan berubah-ubah apabila terdapat penambahan variabel independen.

3.8.4 Uji Hipotesis

3.8.4.1 Uji F Test

Menurut (Ghozali, 2021), uji statistik F bertujuan untuk menguji apakah seluruh variabel independen secara signifikan mempengaruhi variabel dependen. Seluruh variabel independen dapat dikatakan mempengaruhi variabel dependen apabila nilai F hitung lebih besar dibandingkan nilai F tabel. Indikator lain yang dapat dilihat yaitu melalui nilai Sig. < 0.05. Berikut hipotesis yang dibangun beserta penjelasannya.

H₀: $b_1 = b_2 = \dots = b_k = 0$, artinya tidak ada satupun variabel independen yang signifikan mempengaruhi variabel dependen.

H_A: $b_1 \neq b_2 \neq \dots \neq b_k \neq 0$, artinya salah satu atau semua variabel independen signifikan mempengaruhi variabel dependen.

3.8.4.2 Uji Signifikansi Parameter Individual

Berdasarkan Ghozali (2021), uji signifikansi parameter individual atau juga diketahui uji statistik t, adalah uji yang dilakukan untuk menilai seberapa besar pengaruh variabel independen secara individual dalam menjelaskan variabel dependen dalam sebuah model regresi. Melalui nilai statistik t hasil hitung dan nilai t table, juga dapat menghasilkan hipotesis alternatif yang memberikan pernyataan bahwa variabel independen secara individual mempengaruhi variabel dependen. Berikut hipotesis yang dibangun beserta penjelasannya.

H₀: $b_i = 0$, yang artinya variabel independen bukan penjas yang signifikan terhadap variabel dependen.

H_A: $b_i \neq 0$, yang artinya variabel independen merupakan penjas yang signifikan terhadap variabel dependen.

3.8.4.3 Persamaan Regresi

Dalam mengukur kekuatan dan hubungan antar kelima variabel independennya yaitu Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, Perceived Trust, Perceived Risk, Subjective Norms terhadap variabel dependennya yaitu Behavior Intention. Persamaan linier berganda dibentuk dalam formula sebagai berikut:

$$Y = a + b_1X_1 + b_2X_2 + e$$

Apabila disesuaikan dengan model penelitian ini, maka akan terbentuk formula sebagai berikut.

$$Y = a + b_1PU + b_2PEOU + b_3PT + b_4PR + b_5SN + e$$

Keterangan:

$Y = \textit{Behavior Intention}$

$PU = \textit{Perceived Usefulness}$

$PEOU = \textit{Perceived Ease of Use}$

$PT = \textit{Perceived Trust}$

$PR = \textit{Perceived Risk}$

$SN = \textit{Subjective Norms}$

$a = \textit{konstanta}$

$b = \textit{koefisien regresi}$

$e = \textit{error}$

