

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Gambaran Umum Objek Penelitian

3.1.1 Sakuku



Gambar 3.4 Pekan Literasi Informasi

Sumber : Google (2024)

Sakuku merupakan sebuah dompet elektronik yang dikeluarkan oleh PT Bank Central Asia berbasis aplikasi smartphone yang bertujuan untuk membayar transaksi pada merchant yang sudah tersedia seperti pembayaran e-commerce maupun pembayaran non tunai. Sakuku ini telah didirikan pada tanggal 28 september pada tahun 2015 (detiknews, 2015). Bank Central Asia telah menargetkan aplikasi sakuku kepada para anak muda atau khususnya generasi muda. Tampilan dari aplikasi Sakuku memiliki visualisasi yang menarik dan mengikuti perkembangan zaman. Aplikasi sakuku juga lebih mudah tertarik dengan logo yang menarik perhatian.



Gambar 3.2 Pekan Literasi Informasi

Sumber : Google (2024)

Dalam melakukan pendaftaran aplikasi Sakuku mempunyai beberapa tahap aktivasi. Pertama dengan mengunduh aplikasi *Mobile Payment* ini dapat diakses melalui Apple store untuk pengguna IOS dan Google Play Store untuk yang menggunakan perangkat Android secara gratis. Kedua dengan mengisi form dengan data yang dibutuhkan seperti nama lengkap, alamat email, dan tanggal lahir. Ketiga para pengguna membuat PIN yang digunakan pada saat melakukan pembayaran atau melakukan transfer. Terakhir Sakuku sudah aktif dan dapat menggunakan fitur yang tersedia.

Sakuku mempunyai keunggulan seperti mempunyai tingkat keamanan yang baik pada saat mengakses aplikasi. Para pengguna diwajibkan memasukan nomor PIN yang telah dibuat pada saat melakukan pendaftaran di awal. Dengan memasukan nomor PIN di awal akan membuat keamanan akun lebih terjamin, sehingga orang lain tidak dapat mengakses dengan mudah bagi yang tidak mengetahui nomor PIN pengguna.

Pengguna dapat memanfaatkan fitur yang ada di Sakuku seperti dapat melakukan tarik tunai tanpa harus pergi ke ATM (*Automatic Teller Machine*). Uang tunai yang dapat ditarik mulai dari Rp. 50.000 sampai dengan Rp.

250.000. Pengguna juga diizinkan untuk menarik tunai sesuai yang diinginkan pada tampilan interface Sakuku dengan fitur nominal lain. Para pengguna ini juga dapat melakukan transaksi tanpa harus memasukkan nomor PIN, dengan mengatur nominal maksimal Rp. 1.000.000. Jadi pada saat nominal transaksi lebih dari Rp. 1.000.000 maka pengguna harus memasukkan nomor PIN. Tetapi untuk melakukan transaksi lebih dari Rp. 1.000.000 dengan upgrade menjadi Sakuku plus. Untuk mendaftarkan menjadi Sakuku Plus para pengguna diwajibkan mempunyai kartu ATM BCA.

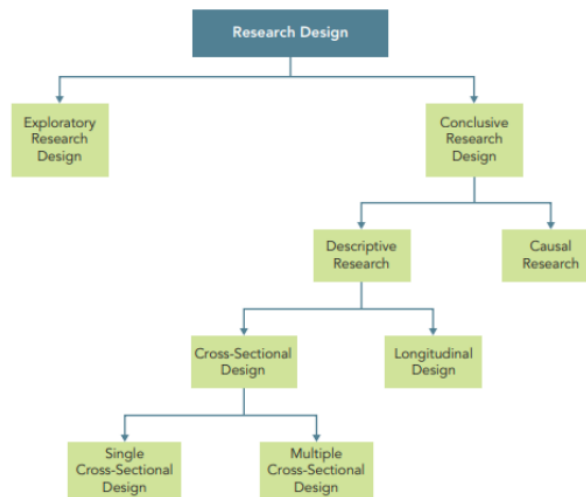
Transaksi saldo Sakuku Plus bisa mencapai Rp. 5.000.000. Dengan menggunakan sakuku plus aplikasi *Mobile Payment* Sakuku juga dapat mempunyai fitur *split bill* dengan sesama pengguna aplikasi Sakuku para pengguna dapat memilih kontak yang sudah terdaftar pada akun Sakuku. Jadi aplikasi ini dapat melakukan pembagian harga tanpa harus menghitung manual. Manfaat dari sakuku plus ini juga dapat melakukan transfer ke sesama bank BCA

Tampilan aplikasi Sakuku dapat diubah sesuai dengan keinginan pengguna mulai dari tampilan *interface* dan juga foto *cover* akun pengguna. Sehingga aplikasi akan lebih menarik untuk dilihat.

Selain kelebihan pasti ada kekurangan yang dimiliki oleh aplikasi Sakuku seperti fitur untuk melakukan transfer hanya untuk bank BCA saja tidak untuk bank lain. Kemudian fitur aplikasi sakuku kurang bervariasi dibandingkan dengan aplikasi lainnya.

3.2 Desain Penelitian

Menurut Malhotra (2020) menjelaskan bahwa desain penelitian merupakan suatu *blueprint* atau kerangka yang bertujuan riset pemasaran yang berfungsi untuk menjelaskan secara spesifik mengenai tahap dari apa yang harus dilakukan mendapatkan informasi untuk melakukan suatu penelitian.



Gambar 3.3 Pekan Literasi Informasi

Sumber : Malhotra (2020)

1. *Exploratory Research Design*

Exploratory research design untuk memperluas wawasan serta pemahaman untuk penelitian sebuah masalah atau fenomena yang sedang dihadapi. Pada saat penelitian perlu mendefinisikan masalah maka jenis penelitian ini dapat digunakan. Penelitian jenis ini mempunyai fleksibilitas karena berfokus pada penelitian dapat diubah sesuai dengan gagasan atau ide baru. Kreativitas dan kecerdasan sangat dibutuhkan untuk jenis penelitian ini. Penelitian ini jarang memerlukan sampel yang besar atau kuesioner yang terstruktur. Penelitian ini merupakan penelitian qualitative yang terdiri dari *focus group discussion*, *projective techniques* dan *depth interview*. (Malhotra,2020)

2. *Conclusive Research Design*

Conclusive research design untuk mengukur hipotesis atau dugaan variabel yang akan digunakan untuk membuat keputusan dalam suatu fenomena atau masalah. Bila dibandingkan dengan penelitian *exploratory*. jenis penelitian *conclusive* mempunyai struktur yang lebih formal. Penelitian ini memperoleh data melalui kuantitatif dan mewakili populasi yang ada. Pada penelitian ini membutuhkan sampel yang besar

(malhotra, 2020). *Conslusive research deisgn* terdiri dari *descriptive research design* dan *casual research design*.

a. *Descriptive Research Design*

Descriptive research design merupakan pendeskripsian karakteristik suatu pasar. Dasar pemeriksaan pada penelitian ini adalah pertanyaan penelitian dan spekulasi. Jenis penelitian ini utamanya adalah mendeskripsikan sesuatu. (Malhotra, 2020). Penelitian deskriptif dibagi dalam dua jenis yaitu *cross-sectional design* adalah pengumpulan data pada proses penelitian yang dilakukan dalam proses periode tertentu.

Cross-sectional design terbagi menjadi dua, yaitu *single cross-sectional design* dimana setiap sampel hanya mengambil satu kali, dan *multiple cross-sectional design* dimana informasi yang dikumpulkan sekali pada dua atau lebih sampel responden. Kemudian yang kedua *Longitudinal research* adalah metode pengumpulan data yang dilakukan berulang kali dengan jarak waktu. Dengan tujuan untuk memberikan gambaran jelas pada fenomena atau situasi yang terjadi.

b. *Causal Research Design*

Penelitian kausalitas merupakan suatu bentuk penelitian kausalitas yang bertujuan untuk memperoleh bukti adanya hubungan sebab akibat antar variabel yang diteliti. Penelitian ini biasanya terdiri dari satu atau lebih variabel independen dan pengumpulan datanya dilakukan dengan menggunakan eksperimen. (Malhotra, 2020). Dalam melakukan penelitian ini, penulis menggunakan desain penelitian yang konsisten karena ingin menguji beberapa hipotesis yang diajukan dan mengetahui setiap variabel mengenai niat menggunakan aplikasi pembayaran seluler Sakuku.

Pada jenis penelitian ini, desain penelitian deskriptif bertujuan untuk menjelaskan suatu fenomena dengan menggunakan survei. Penulis menyebarkan kuesioner kepada responden melalui Google Form dengan skala likert 1 sampai 5. Pengumpulan data dilakukan

dengan menggunakan metode *single cross section*. Data dikumpulkan satu kali dari setiap kelompok sampel survei responden.

3.3 Populasi dan Sampel Penelitian

Menurut Malhotra (2020) Dalam menentukan sampling terdapat 5 tahapan untuk mendapatkan hasil yang sesuai dalam sampling design process. Langkah yang dilakukan harus sesuai dengan sebuah penelitian.

3.1.1 Target Populasi

Target dari populasi merupakan objek yang mempunyai data atau informasi yang dapat digunakan peneliti untuk menarik kesimpulan (Malhotra, 2020). Target audiens dibagi menjadi empat aspek:

1. *Element*

Elemen adalah objek yang memuat informasi yang dibutuhkan peneliti, atau responden yang membantu peneliti mengumpulkan informasi. (Malhotra, 2020)

2. *Sampling Unit*

Unit sampling adalah satuan karakteristik populasi yang dijadikan sampel penelitian. Subyek sampel ini adalah pria dan wanita berusia di atas 17 tahun yang belum pernah menggunakan aplikasi Sakuku.

3. *Extent*

Extent merupakan batas wilayah geografis yang digunakan dalam pemilihan responden dalam suatu survei (Malhotra, 2020). Dalam penelitian ini batas geografisnya berada di wilayah Tangerang.

4. *Time*

Waktu adalah lamanya waktu yang dibutuhkan seorang peneliti mulai dari proses pengumpulan hingga proses pengolahan data (Malhotra, 2020). Dalam penelitian ini jangka waktunya adalah empat bulan yaitu Februari 2024 sampai Mei 2024.

3.1.2 Sampling Frame

Sampling Frame merupakan gambaran elemen dari target populasi yang terpilih berpartisipasi dalam sebuah penelitian (Malhotra, 2020). Peneliti telah mempunyai data para anggota populasi yang akan dijadikan sebagai responden untuk penelitian ini. Dalam pemeriksaan ini tidak digunakan sebagai garis besar dari pengujian dengan alasan tidak ada informasi yang dijadikan alasan dalam memilih responden.

3.1.3 Sampling Techniques

Prosedur pengambilan sampel melibatkan penentuan nilai numerik dari elemen populasi. Oleh karena itu, hasil numerik tersebut dapat dijelaskan sebagai keadaan penduduk secara keseluruhan. Metode ini digunakan peneliti untuk memilih sampel yang akan digunakan dalam penelitiannya. Pengambilan sampel dikategorikan menjadi dua jenis teknik pengambilan sampel (Malhotra, 2020).

1. Probability Sampling

Probability Sampling adalah bentuk dari prosedur sampling. Prosedur memiliki elemen populasi mempunyai probabilitas yang tetap pada sampel yang sudah dipilih.

a. *Simple random sampling* adalah suatu metode pengambilan sampel dimana setiap anggota populasi dipilih secara acak, dalam artian bahwa sample dapat mempunyai kesempatan untuk terpilih dalam bagian penelitian.

b. Systematic Sampling

Systematic Sampling adalah metode pengambilan sampel pada tahap pertama diambil secara acak dan kemudian unsur lainnya dari garis besar pengujian yang dipilih secara sistematis.

c. Stratified Sampling

Systematic Sampling adalah metode pengambilan sampel peneliti melakukan pembagian populasi menjadi strata atau subpopulasi, kemudian setiap subpopulasi diambil acak untuk dipergunakan dalam pengambilan sampel probabilitas lainnya.

d. *Cluster Sampling*

Cluster sampling adalah metode pengambilan sampel di mana peneliti membagi populasi menjadi beberapa kelompok menjadi beberapa cluster dan kemudian memilih secara acak dari sejumlah individu tertentu.

2. *Non-Probability Sampling*

Non-probability sampling merupakan teknik pengambilan sampel yang tidak semua segmen populasi mempunyai peluang untuk dijadikan sampel dalam penelitian.

a. *Convenience Sampling*

Convenience Sampling merupakan metode pengambilan sampel yang disesuaikan berdasarkan pada kenyamanan dan kemudahan bagi peneliti.

b. *Judgemental Sampling*

Judgemental Sampling merupakan metode pengambilan sampel dimana sampel dipilih berdasarkan penilaian peneliti yang sesuai dengan standar dan persyaratan peneliti

c. *Quota Sampling*

Quota sampling merupakan metode pengambilan sampel yang dibagi menjadi dua tahap. Langkah pertama adalah menentukan tugas makalah sesuai dengan kebutuhan peneliti. Tahap kedua melibatkan pemilihan sampel berdasarkan kenyamanan atau penilaian.

d. *Snowball Sampling*

Pengambilan sampel bola salju atau *snowball sampling* adalah metode pengambilan sampel. Peneliti memilih strategi untuk mensurvei responden terpilih dengan membuat sampel yang sesuai dengan karakteristik populasi. Responden kemudian diminta memilih orang lain yang cocok dengan karakteristik tersebut.

Dalam penelitian ini strategi pengambilan sampel menggunakan non-probability sampling karena tidak semua orang mau dijadikan sampel.

3.1.4 Sampling Size

Menurut (Hair et al., 2019) menyatakan bahwa jumlah penentuan minimal yang dibutuhkan sampel ditentukan berdasarkan banyaknya jumlah indikator pertanyaan kuesioner dengan cara mengalikan jumlah indikator dengan lima $n \times 5$ observasi. Penelitian ini memiliki 7 variabel dengan indikator pertanyaan sebanyak 32, sehingga sampel yang dibutuhkan untuk penelitian ini sebanyak 160 responden dari 28×5 .

3.4 Teknik Pengumpulan Data

3.4.1 Sumber Data

Menurut (Malhotra, 2020) Dua jenis data tersedia untuk penelitian. Data primer adalah data yang awalnya dikumpulkan oleh seorang pengumpul data dan dimaksudkan untuk memecahkan suatu pertanyaan penelitian. Sedangkan data sekunder adalah data yang sebelumnya dikumpulkan oleh orang lain selain peneliti dan tidak memberikan data tersebut secara langsung kepada pengumpul data. Data sekunder dapat diperoleh dengan mencari data teoritis di buku, internet, dan majalah untuk mengidentifikasi kebutuhan yang relevan. Penelitian ini menggunakan dua sumber data. Penelitian literatur melibatkan pencarian dan pembacaan serta peninjauan berbagai jurnal, buku, dan manuskrip terbitan lainnya yang berkaitan dengan topik penelitian untuk membuat makalah tertentu. Masalah (Pratiwi et al., n.d.2020).

Sumber pertama adalah data primer yang diperoleh melalui penyebaran survei online melalui Google Forms dan digunakan untuk mendukung pelaksanaan survei. Penelitian ini juga memanfaatkan data sekunder seperti buku, jurnal akademik, internet, berita, dan artikel terkait untuk memperkuat teori penelitian ini.

3.4.2 Periode Penelitian

Peneliti melakukan penelitian ini selama 4 bulan yang dimulai dari bulan februari 2024 sampai mei 2024. Penelitian dimulai dengan menentukan fenomena yang menarik untuk dibahas dan dijadikan objek penelitian. Penelitian dimulai dengan merumuskan konstruksi latar belakang, perumusan masalah, mengumpulkan suatu data dan mengolah data tersebut, menganalisis data hingga menarik kesimpulan dan juga saran. Langkah selanjutnya peneliti melakukan pencarian jurnal utama yang membahas topik serupa dengan fenomena yang diinginkan oleh peneliti. Pada bulan April, peneliti memulai pengumpulan serta pengolahan data, serta merumuskan kesimpulan dan saran penelitian

3.4.3 Pengumpulan Data

Berikut beberapa tahapan prosedur yang peneliti lakukan untuk mengumpulkan data primer dan data sekunder sebagai berikut :

1. Mengumpulkan data sekunder dalam bentuk informasi melalui situs web, buku, jurnal, dan artikel ilmiah.
2. Melakukan pemilihan jurnal utama yang telah dikumpulkan sebagai referensi penyusunan dari indikator pada variabel kuesioner penelitian.
3. Melakukan pembuatan model penelitian dan hipotesis untuk penelitian yang akan diteliti.
4. Membuat kuesioner dengan membuat indicator pertanyaan pada setiap variable dengan memperhatikan kata yang mudah dipahami oleh responden
5. Menyebarkan kepada minimal 32 responden untuk melakukan pre-test
6. Hasil pre-test yang terkumpul dilakukan uji validitas dan uji reliabilitas dengan menggunakan statistic SPSS versi 29.0.01
7. Jika hasil uji validitas dan uji reliabilitas pada pre-test valid dan reliabel, dilanjutkan dengan melakukan penyebaran uji utama (main-test)
8. Menyebarkan kuesioner uji utama (main-test) yang telah disusun menggunakan Google Form.

9. Mengolah data menggunakan IBM SPSS Statistic versi 29.0.01 terhadap data yang sudah dikumpulkan dari menyebar kuesioner lalu pada main-test melakukan uji validitas, uji reliabilitas, dan analisis regresi berganda.

3.4.4 Variabel Penelitian

1. Variabel Eksogen

Menurut Malhotra (2020) variabel eksogen adalah variabel independen yang mempunyai faktor bebas yang tidak aktif. Variabel eksogen tidak dipengaruhi dari variabel lain. Faktor dari luar akan menentukan konstruk pada variabel eksogen. Pada penelitian ini, variabel eksogen mencakup *performance expectancy, facilitating conditions, social influence, Innovativeness, Hedonic motivation, perceived technology security*

2. Variabel Endogen

Menurut Malhotra (2020), variabel endogen sama dengan variabel laten atau variabel terikat. Variabel dependen dipengaruhi dan dapat mempengaruhi variabel lain (Malhotra, 2020). Dalam penelitian ini, adopsi pembayaran seluler digunakan sebagai variabel endogen.

3.5 Operasionalisasi Variabel

Tabel 3.1 Operasional Variabel

No	Variable	Definisi	Kode	Indikator	Pertanyaan	Jurnal Referensi	Teknik pengukuran
1	Performance Expectancy	Menurut lee et al (2019) <i>Performance expectancy</i> menuju pada sejauh mana keyakinan	PE1	Tingkat <i>Mobile Payment</i> dalam menghemat waktu	Anda merasa dengan menggunakan aplikasi Sakuku akan menghemat waktu anda	Amila Jayarathne et al., (2022) Mehdi Hussain (2018)	Skala Likert 1-5

		individu bahwa pengguna sistem akan terbukti membantu meningkatkan kinerja pekerjaan dan tugas.	PE3	Tingkat <i>Mobile Payment</i> untuk membantu kegiatan sehari-hari	Anda merasa dengan menggunakan aplikasi Sakuku akan membantu aktivitas anda sehari-hari		
			PE4	Tingkat <i>Mobile Payment</i> dalam meningkatkan kinerja kerja	Anda merasa dengan menggunakan aplikasi Sakuku dalam membantu untuk meningkatkan kinerja kerja anda		
			PE5	Tingkat <i>Mobile Payment</i> sebagai pembayaran yang berguna untuk melakukan transaksi	Aplikasi Sakuku dapat membantu anda untuk melakukan transaksi kapan saja dan dimana saja		
2	Facilitating Condition	Facilitating condition akan mempunyai akses ke pelatihan, panduan, serta dukungan saat mencoba memperoleh suatu teknologi dari para konsumen yang yakin akan hal tersebut. (Lee et al 2019).	FC1	Tingkat sumber daya seseorang untuk menggunakan <i>Mobile Payment</i>	Anda merasa orang yang mampu dari segi pengetahuan dan mengakses menggunakan aplikasi Sakuku	Amila Jayarathne et al., (2022) Mehdi Hussain (2018)	Skala Likert 1-5
			FC2	Tingkat pengetahuan seseorang untuk menggunakan <i>Mobile Payment</i>	Anda merasa mengerti pada saat menggunakan aplikasi Sakuku		
			FC3	Tingkat <i>Mobile Payment</i> kompatibel dengan	Anda merasa kompatibel dengan sistem aplikasi Sakuku		

				sistem lain yang digunakan			
			FC4	Tingkat membantu terkait pertanyaan sistem <i>Mobile Payment</i>	Anda merasa terbantu bila ada pertanyaan yang ingin ditanyakan kepada customer service pada aplikasi sakuku		
			FC5	Tingkat kemudahan untuk mendapatkan bantuan dari orang lain pada saat sulit menggunakan <i>Mobile Payment</i>	Anda merasa dapat terbantu dari orang lain ketika merasa kesulitan pada saat menggunakan aplikasi Sakuku		
3	Social Influence	Menurut Thusi & maduku (2020) <i>social influence</i> adalah pengaruh dari orang lain yang pendapatnya dihargai sehingga dapat menjadi pengaruh orang-orang bahwa sudah seharusnya menggunakan sebuah teknologi.	SI2	Tingkat pengaruh dari keluarga dapat mempengaruhi seseorang dalam menggunakan <i>Mobile Payment</i>	Anda merasa keluarga dapat mempengaruhi anda untuk menggunakan aplikasi Sakuku	Amila Jayarathne et al., (2022) Mehdi Hussain (2018)	Skala Likert 1-5
			SI3	Tingkat pengaruh dari teman ataupun rekan kerja dapat mempengaruhi seseorang dalam menggunakan <i>Mobile Payment</i>	Anda merasa teman ataupun rekan kerja dapat mempengaruhi anda untuk menggunakan aplikasi Sakuku		

			S14	Tingkat pengaruh dari lingkungan sekitar untuk menggunakan <i>Mobile Payment</i>	Anda merasa lingkungan sekitar dapat mempengaruhi anda untuk menggunakan aplikasi Sakuku		
			S15	Tingkat pengaruh dari orang-orang yang penting untuk menggunakan <i>Mobile Payment</i>	Anda merasa orang-orang yang penting dapat mempengaruhi anda untuk menggunakan aplikasi Sakuku		
4	<i>Innovativeness</i>	<i>Innovativeness</i> dapat diartikan sebagai keterbukaan perusahaan pada ide dan praktik inovatif, dan komitmen untuk mengubah ide menjadi sebuah solusi yang baik dan lebih efektif. (colovic & williams 2020)	INN1	Tingkat rasa ingin tahu seseorang terhadap aplikasi <i>Mobile Payment</i> yang baru	Anda merasa ingin mengetahui aplikasi Sakuku lebih dalam	Amila Jayarathne et al., (2022) Tik Tsuen Wong (2018)	Skala Likert 1-5
			INN2	Tingkat minat pengguna terhadap inovasi dari <i>Mobile Payment</i>	Anda merasa Aplikasi Sakuku dapat membantu anda dari segi fitur yang tersedia		
			INN3	Tingkat frekuensi penggunaan fitur baru dalam aplikasi <i>Mobile Payment</i>	Anda merasa dengan menggunakan aplikasi sakuku dapat menggunakan fitur-fitur baru yang baru.		
			INN4	Tingkat motivasi untuk mengetahui dan mempelajari perkembangan	Anda merasa berantusias untuk mempelajari teknologi baru dari aplikasi Sakuku		

				gan teknologi baru dari aplikasi <i>Mobile Payment</i>			
5	Perceived Technology Security	Masalah keamanan informasi diartikan sebagai persepsi pembeli mengenai ketidakmampuan dan ketidakmauan penjual untuk melindungi informasi moneter (salisbury, pearson, & Miller, 2001).	PTS1	Tingkat keamanan seseorang pada saat menggunakan aplikasi <i>Mobile Payment</i>	Aplikasi Sakuku mempunyai sistem keamanan yang tinggi	Amila Jayarathne et al., (2022) Francisco Liébana (2019)	Skala Likert 1-5
			PTS2	Tingkat keamanan untuk berbagi informasi sensitif menggunakan payment mobile	Anda merasa aman ketika berbagi informasi sensitif (data pribadi) kepada aplikasi Sakuku		
			PTS4	Tingkat keamanan seseorang pada penyalahgunaan informasi penggunaan rendah saat menggunakan <i>Mobile Payment</i>	Anda merasa aman karena tidak ada penyalahgunaan informasi di aplikasi Sakuku		
6	<i>Hedonic motivation</i>	Menurut gursoy et al. (2019) <i>Hedonic motivation</i> mengarah kepada kesenangan maupun kebahagiaan yang dapat dirasakan dan diterima oleh	HM1	Tingkat kesenangan seseorang pada saat menggunakan payment mobile	Anda merasa senang pada saat menggunakan aplikasi Sakuku	Amila Jayarathne et al., (2022) Mehdi Hussain (2018)	Skala Likert 1-5
			HM2	Tingkat ketergantungan seseorang kepada uang tunai untuk	Aplikasi sakuku membantu anda untuk melakukan pembayaran tanpa harus		

		seseorang pada saat menggunakan suatu teknologi.		melakukan pembayaran akan membuat stress	membawa uang tunai yang membuat anda stres		
			HM3	Tingkat kesukaan seseorang pada saat menggunakan payment mobile	Anda merasa suka pada saat menggunakan aplikasi Sakuku		
			HM4	Tingkat kenikmatan seseorang pada saat menggunakan <i>Mobile Payment</i>	Anda merasa mempunyai kenikmatan pada saat menggunakan aplikasi Sakuku		
7	<i>Adoption Of Mobile Payment</i>	Menurut Tan (2016) <i>Mobile Payment</i> dapat memberikan keuntungan bagi para pengguna dengan menawarkan kemudahan penggunaan, kenyamanan, hingga mengurangi waktu tunggu dan respon yang lebih efisien	AOMP1	Tingkat penggunaan <i>Mobile Payment</i> dalam beberapa waktu sekarang	Anda merasa dapat menggunakan aplikasi Sakuku untuk beberapa waktu sekarang	Amila Jayarathne et al., (2022)	Skala Likert 1-5
			AOMP2	Tingkat penggunaan <i>Mobile Payment</i> untuk jangka panjang	Anda merasa aplikasi Sakuku dapat anda gunakan dalam jangka panjang		
			AOMP3	Tingkat penggunaan payment mobile untuk direkomendasikan kepada orang lain.	Anda merasa akan merekomendasikan aplikasi sakuku kepada orang lain		
			AOMP4	Tingkat penggunaan payment mobile dapat melihat	Aplikasi Sakuku dapat melihat riwayat pengeluaran dan		

				riwayat pembayaran	pemasukan anda secara jelas.		
--	--	--	--	-----------------------	------------------------------------	--	--

Sumber : Data Olah Peneliti (2024)

3.6 Teknik Analisis Data

3.6.1 Uji Pre-Test

Menurut Malhotra (2020), pretest cenderung berupa survei tidak terstruktur dengan sampel kecil yang bertujuan untuk menyempurnakan data. Survei ini mencakup pertanyaan terbuka dan memiliki ukuran sampel yang kecil. Pretest ini dilakukan dan dikumpulkan melalui Google Form, setelah itu kuesioner disebarakan dalam skala kecil.

3.6.2 Uji Validitas dan Reliabilitas

1. Uji Validitas

Uji validitas mengukur dari tingkat skor yang mencerminkan perbedaan yang ada antar objek pada atribut yang diukur, uji validitas untuk mengukur sebuah kuesioner bersifat sah atau tidaknya (Malhotra, 2020) Uji validitas memiliki tiga kategori yaitu :

a. *Content Validity*

Content Validity untuk mengukur seberapa sistematis dan subjektif dari isi skala yang akan digunakan pada pengukuran dalam kuesioner agar berhasil menyelesaikan tugas yang ada.

b. *Criterion Validity*

Melakukan survei sejauh mana penyajian sesuai dengan yang diharapkan yang berhubungan dengan variabel lain merupakan bagian dari *Criterion Validity*.

c. *Construct Validity*

Construct Validity untuk menentukan sifat konstruksi atau karakteristik yang akan diperkirakan menjadi suatu skala. Tingkat dari nilai *construct validity* memungkinkan hasil penelitian dikatakan valid atau tidak.

Pada Penelitian ini memilih construct Validity pada ujian pre-test. Menggunakan pertanyaan indikator sebagaimana instrumen pengukuran untuk mengukur tingkat signifikansi didalam suatu variabel. Validitas mempunyai beberapa persyaratan untuk membuktikan kevalidan indikator.

Tabel 3.2 Validitas dan Reabilitas

No.	Ukuran Validitas	Nilai disyaratkan
1.	Kaiser-Meyer-Olkin (KMO) adalah indeks yang digunakan untuk menentukan apakah factor analysis tersebut layak digunakan.	Apabila $KMO \geq 0.5$ menyatakan analisis faktor valid. Sedangkan bila $KMO < 0,5$ menyatakan analisis faktor tidak valid.
2.	Bartlett's Test of Sphericity merupakan uji statistik yang digunakan untuk menguji hipotesis bahwa variabel tidak berkorelasi dalam populasi.	Apabila Nilai signifikan menunjukkan hasil $< 0,05$ yang memperlihatkan korelasi yang signifikan pada setiap variabel
3.	Measure of Sampling Adequacy (MSA) alat yang bertujuan untuk mengukur setiap variabel dan matriks korelasi tiap variabel.	Apabila nilai MSA atau Anti-Image $\geq 0,5$ menunjukkan data valid dan dapat dilakukan factor analisis lebih lanjut. Sedangkan bila nilai MSA $< 0,5$ menyatakan data tidak valid.
4.	Factor Loadings of Component Matrix merupakan alat untuk membantu mengukur hubungan antar variabel dan faktor dari komponen yang digunakan.	Nilai factor loadings menunjukkan $\geq 0,5$ dianggap signifikan. Semakin besar nilai dari Factor loadings maka akan semakin berdampak baik untuk variable.

Sumber : Data Olah Peneliti (2024)

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas merupakan suatu metode yang mengartikan sejauh mana konsistensi dari metode pengukuran ketiga digunakan secara berulang pada suatu penelitian (Malhotra, 2020). Dalam uji reliabilitas terdapat tiga pendekatan, yaitu :

a. *Test-retest Reliability*

Test-retest reliability merupakan Teknik untuk mendekati responden untuk menentukan kualitas skala dengan memperkirakan dalam dua waktu berbeda pada keadaan yang hampir sama.

b. *Alternatives-forms Reliability*

Alternatives-forms Reliability merupakan cara untuk mengevaluasi reliabilitas Dimana seseorang responden menggunakan dua skala yang identic ataupun hampir identic dalam dua waktu yang berbeda.

c. *Internal Consistency Reliability*

Internal consistency reliability merupakan metode untuk menentukan Tingkat konsistensi internal pada suatu skala pada saat beberapa rangkaian item dijumlahkan untuk mendapatkan total. Internal consistency reliability diukur melalui metode split-half, yang Dimana skala tersebut dibagi menjadi dua bagian dan nilainya saling berhubungan. Selain itu, ada juga cronbach's alpha merupakan nilai khas dari segala sesuatu yang muncul dari isolasi benda berskala berbeda

Pada penelitian ini menggunakan uji reliabilitas dengan metode internal *consistency reliability*, yaitu Cronbach's alpha. Dengan keseluruhan data yang telah didapat dianggap dapat diandalkan atau dapat dikatakan reliabel bila cronach's akpha mempunyai nilai > 0.70 . Bila data dibawah dari <0.70 maka data tersebut dianggap tidak reliabel.

3.6.3 Analisis Data Penelitian

1. Uji Asumsi Klasik

Uji asumsi klasik untuk mengukur estimasi persamaan regresi yang diperoleh akurat dan konsisten. Dalam penelitian perlu dilakukan verifikasi bahwa data penelitian memenuhi asumsi klasik antara lain multikolinearitas, normalitas, dan heterogenitas. Peneliti dapat menghindari salah menafsirkan hasil analisis dan meningkatkan keandalan hasil penelitian.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas menampilkan data yang digunakan untuk analisis regresi normal. Menurut Ghazali, nilai residu dapat diasumsikan berdistribusi normal atau tidak, sehingga memerlukan uji grafis (t) dan uji statistik (f).

Pada penelitian ini distribusi residual yang diuji dengan analisis grafis (t) dan *statistic* (f). Untuk menganalisis normalitas *statistic* diuji dengan menggunakan *Kolmogoroc-Smirnov*. Data dianggap mempunyai distribusi bila hasil signifikansinya melebihi >0.5 (ghozali)

b. Uji Heteroskedastisitas

Menurut ghozali Uji Heteroskedastisitas dipakai memeriksa ketidakhomogenan varians antara kesalahan residual sebuah model regresi. Homoskedastisitas adalah kondisi dimana varians residu tetap konstan dari satu pengamatan ke pengamatan selanjutnya. Sedangkan Heteroskedastisitas terjadi ketika variansnya berbeda. Dalam suatu model regresi dianggap baik bila Homokedastisitas terpenuhi. Pada penelitian ini dapat dilakukan dengan melihat scatterplot yang menghasilkan penyebaran titik-titik secara acak dan seragam di atas dan dibawah sumbu Y. Pada saat scatterplot membentuk pola titik-titik secara teratur disimpulkan heteroskedastisitas terjadi.

d. Uji Multikolinieritas

Dalam model regresi tujuan dilakukannya uji multikolinieritas untuk memeriksa apakah variable independent berkorelasi. Model regresi dikatakan baik bila tidak terdapat korelasi antar variable

independent. Dalam pengujian ini, variable independent yang diperhitungkan oleh variable independent lainnya bisa diidentifikasikan ketika nilai toleransi $\leq 0,10$ dan nilai VIF ≥ 10 seringkali merupakan nilai yang menunjukkan adanya multikolinearitas.

2. Uji Hipotesis

a. Uji Koefisien Determinasi (R^2)

Uji koefisien determinasi (R^2) menilai seberapa baik suatu model regresi menjelaskan variasi variabel terikat dengan menggunakan variabel bebas yang ditentukan. Model regresi yang umum digunakan adalah koefisien determinasi. Suatu model regresi dikatakan efisien jika koefisien determinasinya mendekati 1 ketika terdapat variasi pada variabel terikat atau dependen. Namun jika koefisien determinasi mendekati 0 maka model regresi dianggap buruk.

b. Uji Signifikansi Keseluruhan (Uji Statistik f)

Uji statistic f dilakukan untuk menentukan variable independent mampu memahami variable dependen dalam konteks penelitian. Dalam penelitian ini, terdapat hipotesis yang perlu dilaksanakan yaitu:

H_0 : Tidak ada pengaruh dari variabel bebas atau independen terhadap variabel terikat atau dependen ($Sig > 0,05$).

H_a : Terdapat pengaruh dari variabel bebas atau independen terhadap variabel terikat atau dependen ($Sig > 0,05$).

c. Uji Hipotesis (Uji Statistik t)

Pengujian hipotesis menegaskan bahwa masing-masing variabel independen mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap variabel dependen individu. Untuk tujuan ini, uji signifikansi statistik dilakukan. Uji ini membantu mengetahui apakah faktor independen berpengaruh

terhadap variabel dependen dan mana yang hasilnya signifikan dan mana yang tidak. Dalam pengujian tersebut dirumuskan t-statistik untuk setiap variabel independen yaitu:

H₀: Variabel bebas atau independen secara individual tidak mempengaruhi variabel terikat atau dependen (Sig > 0,05)

H_a: Variabel bebas atau independen secara individu mempengaruhi variabel terikat atau dependen (Sig < 0,05).

d. Uji Regresi Berganda

Dalam penelitian ini persamaan regresi digunakan untuk mengevaluasi variabel bebas atau independen yaitu *Performance expectancy* (X1), *facilitating condition* (X2), *social influence* (X3), *Innovativeness* (X4), *Perceived Technology Security* (X5), dan *Hedonic motivation* (X6) terhadap *Adoption Of Mobile Payment* (Y). Dengan demikian, persamaan regresi dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

$$Y = a + b_1 X_1 + b_2 X_2 + b_3 X_3 + b_4 X_4 + b_5 X_5 + b_6 X_6 + e$$

Keterangan:

Y = *Adoption Of Mobile Payment*

X1 = *Performance Expectancy*

X2 = *Facilitating Condition*

X3 = *Social influence*

X4 = *Innovativeness*

X5 = *Perceived Technology Security*

X6 = *Hedonic motivation*

a = Konstanta

b = Koefisien garis regresi

e = Error