

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Subyek dan Obyek Penelitian

Subyek pada penelitian ini adalah pengguna aktif yang menggunakan *e-wallet* OVO, GoPay, ShopeePay, dan DANA di Indonesia. Obyek dalam penelitian ini adalah perbandingan persepsi penerimaan pengguna *e-wallet* yaitu OVO, GoPay, ShopeePay, dan DANA yang digunakan untuk transaksi *online*.

3.2 Alat dan Bahan Penelitian

3.2.1 Alat Penelitian

Penelitian ini diperlukam sistem pendukung yaitu perangkat lunak (*software*) dan perangkat keras (*hardware*).

1. Perangkat Lunak (*Software*)

Perangkat lunak (*software*) yang digunakan dalam penelitian yaitu:

- a. *Google Form* digunakan untuk membuat kuesioner dan penyebaran kuesioner.
- b. SPSS versi 25 digunakan untuk mengolah data kuesioner yaitu melakukan uji validitas dan reliabilitas.
- c. *Microsoft Excel* 2010 untuk mengolah data hasil penyebaran kuesioner dan memperoleh hasil analisa perhitungan masing-masing variabel metode *Technology Acceptance Model* (TAM).
- d. *Microsoft Word* 2010 digunakan untuk pembuatan dan pengeditan laporan penelitian tugas akhir.

2. Perangkat Keras (*Hardware*)

Perangkat keras (*hardware*) sebagai alat utama yang diperlukan untuk menyusun laporan penelitian yaitu laptop HP ProBook 440 G3. Adapun spesifikasi sebagai berikut:

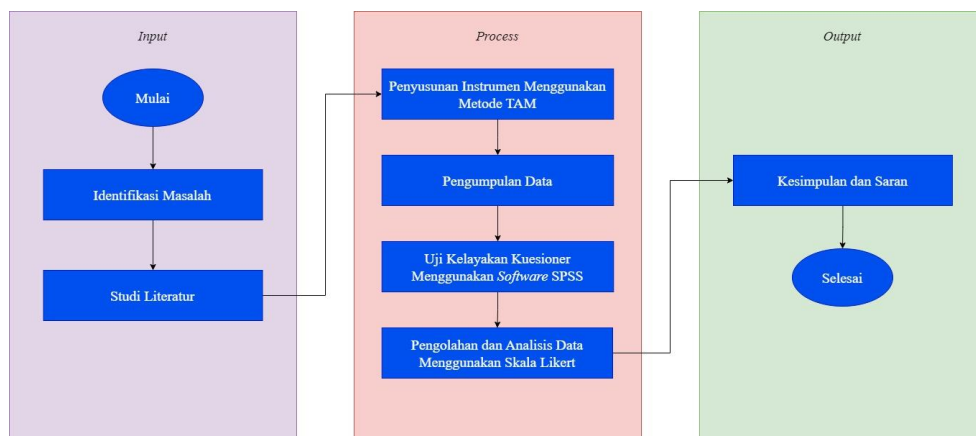
- a. *Processor Intel Core i3*
- b. RAM 4GB

3.2.2 Bahan Penelitian

Bahan dalam penelitian ini merupakan hasil dari penyebaran kuesioner yang telah diisi oleh responden yaitu pengguna aktif *e-wallet* OVO, GoPay, ShopeePay, dan DANA di Indonesia menggunakan metode *Technology Acceptance Model* (TAM).

3.3 Diagram Alir Penelitian

, Diagram alir pada penelitian yang dilakukan memiliki tahapan sesuai dengan metode yang diambil. Diagram alir penelitian dapat dilihat pada Gambar 3.1.



Gambar 3. 1 Diagram Alir Penelitian

Pada Gambar 3.1 menunjukkan tahapan *input*, *process*, dan *output*. Tahapan *input* dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan serta melakukan studi literatur. Tahapan *process* dilakukan untuk memperoleh data dengan melakukan penyusunan kuesioner kemudian dilakukan uji kelayakan kuesioner dan melakukan penyebaran kuesioner. Data yang diperoleh dari hasil kuesioner kemudian diolah dan dianalisis. *Output* yang diperoleh yaitu hasil komparasi penerimaan pengguna *e-wallet* OVO, GoPay, ShopeePay, dan DANA.

3.3.1 Identifikasi Masalah

Tahap awal penelitian ini, melakukan identifikasi permasalahan yang diangkat pada penelitian yang sedang dilakukan yaitu penelitian ini perlu dilakukan untuk memperluas area penelitian *e-wallet* maka dilakukan analisis komparasi penerimaan pengguna *e-wallet* dengan membandingkan

4 jenis *e-wallet* yaitu OVO, GoPay, ShopeePay, dan DANA menggunakan *Technology Acceptance Model* (TAM), kemudian dari hasil tersebut didapatkan rumusan masalah sebagai landasan untuk melatarbelakangi penelitian ini.

3.3.2 Studi Literatur

Pada tahap ini melakukan studi literatur terkait topik permasalahan yang diambil sebagai referensi seperti *website* dan jurnal penelitian-penelitian sebelumnya mengenai *e-wallet* OVO, GoPay, ShopeePay, dan DANA, serta berkaitan dengan *Technology Acceptance Model* (TAM).

3.3.3 Penyusunan Instrumen Penelitian

Pada tahap ini melakukan penyusunan instrument berdasarkan metode *Technology Acceptance Model* (TAM) dengan variabel yang akan digunakan yaitu *perceived usefulness*, *perceived ease of use*, *attitude toward using*, *behavioral intention to use*, dan *actual system use*. Penyusunan instrumen penelitian berdasarkan sumber penelitian yaitu Venkatesh dan Davis, Ngai, Poon dan Chan, Taylor dan Todd, dan Patrick dan Paul. Pertanyaan kuesioner dibuat dengan menggunakan skala likert. Kuesioner penelitian ditunjukkan pada Tabel 3.1, Tabel 3.2, Tabel 3.3, dan Tabel 3.4.

Tabel 3. 1 Pertanyaan Kuesioner *E-Wallet* OVO

Variabel	Label	Pertanyaan
<i>Perceived Ease of Use</i>	PEOU1	Aplikasi <i>e-wallet</i> OVO mudah untuk digunakan.
	PEOU2	Fitur aplikasi <i>e-wallet</i> OVO mudah dipahami.
	PEOU3	Aplikasi <i>e-wallet</i> OVO memiliki tampilan yang jelas.
	PEOU4	Mudah bagi saya untuk mahir dalam menggunakan aplikasi <i>e-wallet</i> OVO.
	PEOU5	Aplikasi <i>e-wallet</i> OVO fleksibel digunakan, bisa diakses kapan saja dan dimana saja.
<i>Perceived Usefulness</i>	PU1	Aplikasi <i>e-wallet</i> OVO akan mempermudah transaksi.
	PU2	Aplikasi <i>e-wallet</i> OVO meningkatkan produktivitas dalam bertransaksi.
	PU3	Aplikasi <i>e-wallet</i> OVO meningkatkan efektivitas dalam bertransaksi.
	PU4	Aplikasi <i>e-wallet</i> OVO dapat menyelesaikan pekerjaan/tugas saya lebih cepat.

Variabel	Label	Pertanyaan
	PU5	Saya merasa aplikasi <i>e-wallet</i> OVO berguna dalam melakukan transaksi.
<i>Attitude Toward Using</i>	ATU1	Saya merasa senang menggunakan aplikasi <i>e-wallet</i> OVO.
	ATU2	Menggunakan aplikasi <i>e-wallet</i> OVO adalah ide yang bagus.
	ATU3	Aplikasi <i>e-wallet</i> OVO ermanfaat bagi saya untuk melakukan transaksi.
<i>Behavioral Intention to Use</i>	BI1	Saya berniat menggunakan aplikasi <i>e-wallet</i> OVO untuk melakukan transaksi.
	BI2	Kedepannya, saya akan menggunakan Aplikasi <i>e-wallet</i> OVO secara rutin.
<i>Actual System Use</i>	AU1	Saya sering menggunakan aplikasi <i>e-wallet</i> OVO untuk melakukan transaksi.

Tabel 3. 2 Pertanyaan Kuesioner *E-Wallet* GoPay

Variabel	Label	Pertanyaan
<i>Perceived Ease of Use</i>	PEOU1	Aplikasi <i>e-wallet</i> GoPay mudah untuk digunakan.
	PEOU2	Fitur aplikasi <i>e-wallet</i> GoPay mudah dipahami.
	PEOU3	Aplikasi <i>e-wallet</i> GoPay memiliki tampilan yang jelas.
	PEOU4	Mudah bagi saya untuk mahir dalam menggunakan aplikasi <i>e-wallet</i> GoPay.
	PEOU5	Aplikasi <i>e-wallet</i> GoPay fleksibel digunakan, bisa diakses kapan saja dan dimana saja.
<i>Perceived Usefulness</i>	PU1	Aplikasi <i>e-wallet</i> GoPay akan mempermudah transaksi.
	PU2	Aplikasi <i>e-wallet</i> GoPay meningkatkan produktivitas dalam bertransaksi.
	PU3	Aplikasi <i>e-wallet</i> GoPay meningkatkan efektivitas dalam bertransaksi.
	PU4	Aplikasi <i>e-wallet</i> GoPay dapat menyelesaikan pekerjaan/tugas saya lebih cepat.
	PU5	Saya merasa aplikasi <i>e-wallet</i> GoPay berguna dalam melakukan transaksi.
<i>Attitude Toward Using</i>	ATU1	Saya merasa senang menggunakan aplikasi <i>e-wallet</i> GoPay.
	ATU2	Menggunakan aplikasi <i>e-wallet</i> GoPay adalah ide yang bagus.

Variabel	Label	Pertanyaan
	ATU3	Aplikasi <i>e-wallet</i> GoPay bermanfaat bagi saya untuk melakukan transaksi.
<i>Behavioral Intention to Use</i>	BI1	Saya berniat menggunakan aplikasi <i>e-wallet</i> GoPay untuk melakukan transaksi.
	BI2	Kedepannya, saya akan menggunakan Aplikasi <i>e-wallet</i> GoPay secara rutin.
<i>Actual System Use</i>	AU1	Saya sering menggunakan aplikasi <i>e-wallet</i> GoPay untuk melakukan transaksi.

Tabel 3. 3 Pertanyaan Kuesioner *E-Wallet* ShopeePay

Variabel	Label	Pertanyaan
<i>Perceived Ease of Use</i>	PEOU1	Aplikasi <i>e-wallet</i> ShopeePay mudah untuk digunakan.
	PEOU2	Fitur aplikasi <i>e-wallet</i> ShopeePay mudah dipahami.
	PEOU3	Aplikasi <i>e-wallet</i> ShopeePay memiliki tampilan yang jelas.
	PEOU4	Mudah bagi saya untuk mahir dalam menggunakan aplikasi <i>e-wallet</i> ShopeePay.
	PEOU5	Aplikasi <i>e-wallet</i> ShopeePay fleksibel digunakan, bisa diakses kapan saja dan dimana saja.
<i>Perceived Usefulness</i>	PU1	Aplikasi <i>e-wallet</i> ShopeePay akan mempermudah transaksi.
	PU2	Aplikasi <i>e-wallet</i> ShopeePay meningkatkan produktivitas dalam bertransaksi.
	PU3	Aplikasi <i>e-wallet</i> ShopeePay meningkatkan efektivitas dalam bertransaksi.
	PU4	Aplikasi <i>e-wallet</i> ShopeePay dapat menyelesaikan pekerjaan/tugas saya lebih cepat.
	PU5	Saya merasa aplikasi <i>e-wallet</i> ShopeePay berguna dalam melakukan transaksi.
<i>Attitude Toward Using</i>	ATU1	Saya merasa senang menggunakan aplikasi <i>e-wallet</i> ShopeePay.
	ATU2	Menggunakan aplikasi <i>e-wallet</i> ShopeePay adalah ide yang bagus.
	ATU3	Aplikasi <i>e-wallet</i> ShopeePay ermanfaat bagi saya untuk melakukan transaksi.
<i>Behavioral Intention</i>	BI1	Saya berniat menggunakan aplikasi <i>e-wallet</i> ShopeePay untuk melakukan transaksi.

Variabel	Label	Pertanyaan
<i>to Use</i>	BI2	Kedepannya, saya akan menggunakan Aplikasi <i>e-wallet</i> ShopeePay secara rutin.
<i>Actual System Use</i>	AU1	Saya sering menggunakan aplikasi <i>e-wallet</i> ShopeePay untuk melakukan transaksi.

Tabel 3. 4 Pertanyaan Kuesioner *E-Wallet* DANA

Variabel	Label	Pertanyaan
<i>Perceived Ease of Use</i>	PEOU1	Aplikasi <i>e-wallet</i> DANA mudah untuk digunakan.
	PEOU2	Fitur aplikasi <i>e-wallet</i> DANA mudah dipahami.
	PEOU3	Aplikasi <i>e-wallet</i> DANA memiliki tampilan yang jelas.
	PEOU4	Mudah bagi saya untuk mahir dalam menggunakan aplikasi <i>e-wallet</i> DANA
	PEOU5	Aplikasi <i>e-wallet</i> DANA fleksibel digunakan, bisa diakses kapan saja dan dimana saja.
<i>Perceived Usefulness</i>	PU1	Aplikasi <i>e-wallet</i> DANA akan mempermudah transaksi.
	PU2	Aplikasi <i>e-wallet</i> DANA meningkatkan produktivitas dalam bertransaksi.
	PU3	Aplikasi <i>e-wallet</i> DANA meningkatkan efektivitas dalam bertransaksi.
	PU4	Aplikasi <i>e-wallet</i> DANA dapat menyelesaikan pekerjaan/tugas saya lebih cepat.
	PU5	Saya merasa aplikasi <i>e-wallet</i> DANA berguna dalam melakukan transaksi.
<i>Attitude Toward Using</i>	ATU1	Saya merasa senang menggunakan aplikasi <i>e-wallet</i> DANA.
	ATU2	Menggunakan aplikasi <i>e-wallet</i> DANA adalah ide yang bagus.
	ATU3	Aplikasi <i>e-wallet</i> DANA ermanfaat bagi saya untuk melakukan transaksi.
<i>Behavioral Intention to Use</i>	BI1	Saya berniat menggunakan aplikasi <i>e-wallet</i> DANA untuk melakukan transaksi.
	BI2	Kedepannya, saya akan menggunakan Aplikasi <i>e-wallet</i> DANA secara rutin.
<i>Actual System Use</i>	AU1	Saya sering menggunakan aplikasi <i>e-wallet</i> DANA untuk melakukan transaksi.

3.3.4 Pengumpulan Data

Tahap pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan penelitian. Pengumpulan data penelitian ini adalah penyebaran kuesioner kepada pengguna aktif *e-wallet* di Indonesia yang menggunakan 4 jenis *e-wallet* yaitu OVO, GoPay, ShopeePay, dan DANA. Teknik *sampling* yang digunakan yaitu teknik *non probability sampling* dengan pendekatan *purposive sampling* atau pengambilan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu dengan kriteria yang dikehendaki. Kriteria sampel dalam penelitian ini yaitu pengguna aktif di Indonesia yang menggunakan *e-wallet* OVO, GoPay, ShopeePay, dan DANA. Populasi dalam penelitian ini adalah pengguna aktif di Indonesia yang menggunakan *e-wallet* OVO, GoPay, ShopeePay, dan DANA. Populasi yang diketahui jumlahnya, maka jumlah sampel penelitian dihitung dengan menggunakan rumus Slovin dengan tingkat *error* 0,1.

Berikut perhitungan penentuan sampel masing-masing pengguna *e-wallet* OVO, GoPay, ShopeePay, dan DANA.

1. Jumlah populasi pengguna *e-wallet* OVO pada tahun 2021 yaitu sebanyak 20,8 juta. Perhitungan jumlah sampel responden menggunakan rumus Slovin dapat dilihat dibawah ini.

$$n = \frac{N}{1 + N(e)^2}$$

$$n = \frac{20.800.000}{1 + (20.800.000 \times 0,1)^2}$$

$$n = \frac{20.800.000}{1+(20.800.000 \times 0,01)} \tag{3.1}$$

$$n = \frac{20.800.000}{1 + 208.000}$$

$$n = \frac{20.800.000}{208.001}$$

$$n = 99,9995192331$$

Berdasarkan perhitungan rumus Slovin diatas, maka dapat diketahui bahwa jumlah sampel responden adalah berjumlah minimal 100 orang.

2. Jumlah populasi pengguna *e-wallet* GoPay pada tahun 2021 yaitu sebanyak 38 juta. Perhitungan jumlah sampel responden menggunakan rumus Slovin dapat dilihat dibawah ini.

$$n = \frac{N}{1 + N(e)^2}$$

$$n = \frac{38.000.000}{1 + (38.000.000 \times 0,1)^2}$$

$$n = \frac{38.000.000}{1+(38.000.000 \times 0,01)} \quad (3.2)$$

$$n = \frac{38.000.000}{1 + 380.000}$$

$$n = \frac{38.000.000}{380.001}$$

$$n = 99,99973684279778$$

Berdasarkan perhitungan rumus Slovin diatas, maka dapat diketahui bahwa jumlah sampel responden adalah berjumlah minimal 100 orang.

3. Jumlah populasi pengguna *e-wallet* ShopeePay pada tahun 2021 yaitu sebanyak 10 juta. Perhitungan jumlah sampel responden menggunakan rumus Slovin dapat dilihat dibawah ini.

$$n = \frac{N}{1 + N(e)^2}$$

$$n = \frac{10.000.000}{1 + (10.000.000 \times 0,1)^2}$$

$$n = \frac{10.000.000}{1+(10.000.000 \times 0,01)} \quad (3.3)$$

$$n = \frac{10.000.000}{1 + 100.000}$$

$$n = \frac{10.000.000}{100.001}$$

$$n = 99,9990000099999$$

Berdasarkan perhitungan rumus Slovin diatas, maka dapat diketahui bahwa jumlah sampel responden adalah berjumlah minimal 100 orang.

4. Jumlah populasi pengguna *e-wallet* DANA 79 juta pada tahun 2021. Perhitungan jumlah sampel responden menggunakan rumus Slovin dapat dilihat dibawah ini.

$$n = \frac{N}{1 + N(e)^2}$$

$$n = \frac{79.000.000}{1 + (79.000.000 \times 0,1)^2}$$

$$n = \frac{79.000.000}{1+(79.000.000 \times 0,01)} \quad (3.4)$$

$$n = \frac{79.000.000}{1 + 790.000}$$

$$n = \frac{79.000.000}{790.001}$$

$$n = 99,99987341788175$$

Berdasarkan perhitungan rumus Slovin diatas, maka dapat diketahui bahwa jumlah sampel responden adalah berjumlah minimal 100 orang.

3.3.5 Uji Kelayakan Kuesioner

Pada tahap ini melakukan uji kelayakan kuesioner yang sebelumnya sudah disusun mengikuti sumber instrumen penelitian dengan dua tahapan yaitu uji validitas dan uji reliabilitas. Uji validitas dan uji reliabilitas menggunakan *software* SPSS versi 25.

a. Uji validitas

Uji validitas digunakan untuk mengukur valid tidaknya suatu kuisisioner. Setiap pertanyaan dalam kuisisioner dianggap valid yaitu jika

$r_{hitung} > r_{tabel}$ pada taraf signifikansi 5% dan *degree of freedom* (df) = $n-2$, yang artinya n adalah jumlah sampel.

b. Uji reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk menunjukkan sejauh mana suatu alat ukur dapat dipercaya atau diandalkan. Suatu kuesioner dinyatakan reliabel apabila jawaban seseorang terhadap pernyataan yaitu konsisten dari waktu ke waktu. Suatu variabel dinyatakan reliabel jika *Cronbach Alpha* $> 0,6$.

3.3.6 Pengolahan dan Analisis Data

Tahap ini melakukan pengolahan data setelah dilakukan uji kelayakan kuesioner. Data yang sudah valid dan reliabel maka dilakukan pengolahan data menggunakan metode *Technology Acceptance Model* (TAM) berdasarkan perhitungan skala likert. Pengolahan data yang telah selesai, maka langkah selanjutnya yaitu melakukan analisis data. Analisis data komparasi dilakukan secara deskriptif pada masing-masing variabel pada metode *Technology Acceptance Model* (TAM).

3.3.7 Kesimpulan dan Saran

Tahap akhir pada penelitian ini adalah memberikan kesimpulan dan saran. Hasil dari penelitian ini untuk memberikan informasi bagi pengguna tentang hasil komparasi penerimaan pengguna *e-wallet* OVO, GoPay, ShopeePay, dan DANA secara analisis deskriptif.