

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **3.1 Objek dan Subjek Penelitian**

Objek penelitian yang digunakan adalah aplikasi WeTV di Pulau Jawa dan subjek yang digunakan adalah pengguna aplikasi WeTV di Pulau Jawa.

#### **3.2 Populasi dan Sampel**

##### **3.2.1 Populasi**

Populasi adalah wilayah untuk penyamarataan dari objek maupun subjek yang memiliki kualitas serta karakteristik yang telah ditetapkan oleh peneliti yang kemudian akan dipelajari serta ditarik kesimpulannya [47]. Populasi pada penelitian ini adalah pengguna internet di Pulau Jawa dengan total pengguna  $\pm 106,6$  juta jiwa yang terdiri dari 35,1 juta pengguna internet dari Jawa Barat, 26,5 juta pengguna dari Jawa Tengah, 23,4 juta pengguna internet dari Jawa Timur, 10 juta orang dari banten, 8,9 juta orang dari DKI Jakarta dan 2,7 juta orang dari yogyakarta [5].

##### **3.2.2 Sampel**

Sampel adalah bagian jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi yang sudah ditentukan [47]. Karena jumlah populasi pada penelitian ini terlalu luas maka penelitian menggunakan sampel yang diambil dari populasi. Penentuan minimal jumlah responden kuesioner penelitian ini menggunakan rumus slovin. Berikut adalah perhitungan dari rumus slovin untuk menentukan jumlah minimal responden pada penelitian ini :

$$n = \frac{N}{1+Ne^2} \quad (3.1)$$

Keterangan

$n$  = Jumlah sampel

$N$  = Jumlah Populasi

$e$  = Nilai besaran kesalahan atau *margin of error*( $e$ )

Berdasarkan rumus diatas maka dilakukan perhitungan untuk menentukan sampel pada penelitian ini. Berikut adalah hasil dari perhitungan responden dengan rumus slovin..

$$n = \frac{106600000}{1 + (106600000) (0,1^2)} = 99.99$$

Populasi ( $N$ ) sebanyak 106.600.000 orang pengguna internet di Pulau Jawa [5]. Presentase nilai besaran kesalahan 0,1 atau 10 %, maka didapatkan untuk jumlah sampel adalah ( $n$ ) 99.99 atau dibulatkan menjadi 100 jumlah sampel ( $n$ ). Teknik pengambilan sampel adalah *simple random sampling*.

### 3.3 Alat dan Bahan Penelitian

#### 3.3.1 Alat Penelitian

Penelitian ini menggunakan 2 jenis alat, yaitu :

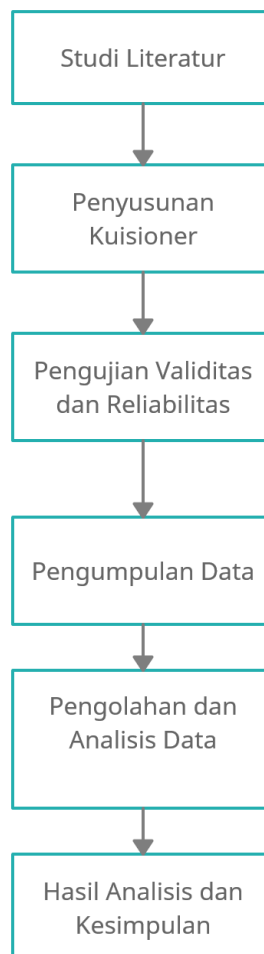
1. Perangkat Keras
  - a. Laptop peneliti dengan merek Asus A442U memiliki processor Intel Corei5, RAM 4GB, OS Windows 10.
2. Perangkat Lunak
  - a. *Microsoft Office* 2019
  - b. *Google* Formulir
  - c. *tools* SmartPLS versi 3.3.3

### 3.3.2 Bahan Penelitian

Bahan penelitian ini adalah kumpulan data mengenai penerimaan aplikasi WeTV. Bahan didapatkan dari *Google* Formulir yang disebar dan diisi oleh pengguna dari aplikasi WeTV di Pulau Jawa.

### 3.4 Diagram Alir Penelitian

Secara garis besar alur pada penelitian ini ditunjukkan oleh Gambar 3.1.



**Gambar 3. 1 Diagram alir penelitian**

#### 3.4.1 Studi Literatur

Pada studi literatur berisi tahapan pendahuluan untuk mencari informasi dengan topik penelitian terkait baik dari jurnal, buku cetak maupun dari buku elektronik maupun dari sumber-sumber yang lainnya.

### 3.4.2 Penyusunan Kuesioner

Terdapat sejumlah pertanyaan yang dibuat berdasarkan variabel yang ada pada metode *Techonology Acceptance Model* (TAM) seperti *Perceived Usefulness*, *Perceived Ease of Use*, *Attitude Toward Use*, *Intention To Use*, dan *Actual Usage*. Berikut merupakan format kuesioner pada penelitian ini:

Data Kuesioner

Profil Responden

1. Email :
2. Jenis Kelamin
  - a. Perempuan
  - b. Laki-laki
3. Keberadaan anda saat ini
  - a. Jawa Barat
  - b. Jawa Tengah
  - c. Jawa Timur
  - d. Banten
  - e. DKI Jakarta
  - f. Yogyakarta
4. Umur
  - a. 6 - 10 Tahun
  - b. 10 - 15 Tahun
  - c. 16 - 15 Tahun
  - d. 21 - 25 Tahun
  - e. > 25 Tahun

#### A. Variabel Kuesioner

Kuesioner pada penelitian ini menggunakan menggunakan lima skala Likert untuk proses pengisiannya. Penilaian skala Likert pada penelitian ini ditunjukkan pada Tabel 3.1.

**Tabel 3. 1 Skala Likert dan penjelasannya**

Kategori	Singkatan	Nilai
Sangat Setuju	ST	5
Setuju	S	4
Netral	N	3
Tidak Setuju	TS	2
Sangat Tidak Setuju	STS	1

#### B. Daftar Kuesioner

Tabel 3.2 menunjukkan pernyataan kuesioner pada penelitian ini.

**Tabel 3. 2 Daftar pernyataan kuesioner**

No	Pernyataan	Penilaian					Kode
		1	2	3	4	5	
	<i>Perceived Usefulness</i>						
1.	Pengguna mampu menonton dan mencari video yang diinginkan pada aplikasi WeTV dengan mudah						PU1
2.	Pengguna aplikasi WeTV mendapatkan informasi mengenai video apa saja yang sedang ramai ditonton pada aplikasi						PU2
3.	Penggunaan aplikasi WeTV dapat meningkatkan keinginan untuk menonton video						PU3
4.	Pengguna aplikasi WeTV lebih efektif dan efisien dibanding media lain(TV)						PU4
	<i>Perceived Ease of Use</i>						
5.	Pengguna dapat menggunakan dan memahami dengan baik cara menggunakan aplikasi WeTV						PEOU1
6.	Pengguna dapat memahami dengan baik cara berinteraksi dengan mudah pada aplikasi WeTV						PEOU2
7.	Pengguna terampil menggunakan fitur yang ada di aplikasi WeTV						PEOU3
8.	Aplikasi WeTV mudah untuk dipelajari						PEOU4
	<i>Attitude Toward Use</i>						
9.	Aplikasi WeTV tidak membosankan						ATU1
10.	Pengguna menikmati video yang ditonton pada aplikasi WeTV						ATU2
11.	Terdapat perasaan senang saat menonton video pada aplikasi WeTV						ATU3

No	Pernyataan	Penilaian					Kode
		1	2	3	4	5	
12.	Pengguna sangat tertarik dengan video yang ada pada aplikasi WeTV						ATU4
	<i>Intention To Use</i>						
13.	Pengguna memilih aplikasi WeTV sebagai pilihan utama untuk menonton video online						ITU1
14.	Pengguna akan tetap memilih aplikasi WeTV untuk menonton video online						ITU2
15.	Pengguna akan terus menggunakan aplikasi WeTV dimasa mendatang						ITU3
16.	Pengguna akan merekomendasikan aplikasi WeTV kepada orang lain						ITU4
	<i>Actual Usage</i>						
17.	Menggunakan aplikasi WeTV minimal sehari sekali						AU1
18.	Pengguna mengakses aplikasi WeTV rata-rata selama 10 menit						AU2

### 3.4.3 Pengujian Validitas dan Reliabilitas

Pengujian validitas dan reliabilitas adalah tahap uji kelayakan dari kuesioner yang sudah dibuat. Pengujian ini adalah untuk melihat apakah pertanyaan-pertanyaan kuesioner sudah sesuai dengan kelayakan-kelayakan instrument penelitian. Pada penelitian ini uji validitas dan reliabilitas instrument secara eksternal. Uji validitas dan reliabilitas dilakukan pada saat pra penelitian. Sampel uji validitas dan reliabilitas diambil dari pengguna aplikasi WeTV secara acak dan mengisikan kuesioner yang sudah dirancang. Jumlah responden untuk validitas dan reliabilitas tidak ada patokan khusus [48]. Jumlah responden uji validitas dan reliabilitas pada penelitian ini sebanyak 15 responden.

#### 3.4.3.1 Validitas

Validitas merupakan pengukuran suatu instrumen penelitian yang bermaksud untuk mengukur sejauh mana ketepatan dan kecermatan instrumen mampu mengungkapkan ciri maupun keadaan yang sesungguhnya dari objek yang diukur [49]. Pada validitas jika instrumen bersifat valid maka bisa digunakan dalam penelitian, namun jika instrumen tidak valid maka tidak bisa digunakan dalam penelitian.

Pada penelitian menggunakan uji korelasi product moment, jika hasil akhir  $r_{xy}$  lebih besar dari  $r_{tabel}$  maka validitas bersifat valid.

Rumus uji korelasi product moment :

$$r_{xy} = \frac{n(\sum X_i Y_i) - (\sum X_i)(\sum Y_i)}{\sqrt{(n(\sum X_i^2) - (\sum X_i)^2) - (n(\sum Y_i^2) - (\sum Y_i)^2)}} \quad (3.2)$$

Keterangan :

$n$  = Banyaknya pasangan data pada X dan Y

$\sum X_i$  = Total jumlah variabel X

$\sum Y_i$  = Total jumlah variabel Y

$\sum X_i^2$  = Kuadrat dari total jumlah variabel X



$\Sigma Y_i^2$  = Kuadrat dari total jumlah variabel Y

$\Sigma X_i Y_i$  = Hasil perkalian dari total jumlah variabel X dan variabel Y

Dalam uji validitas juga dibutuhkannya rtabel. Rtabel digunakan untuk menguji hasil validitas dari instrumen penelitian. Gambar 3.2 berikut adalah gambar dari rtabel.

**Tabel 3. 3 rtabel**

df = (N-2)	Tingkat signifikansi untuk uji satu arah				
	0.05	0.025	0.01	0.005	0.0005
	Tingkat signifikansi untuk uji dua arah				
	0.1	0.05	0.02	0.01	0.0001
1.	0.9887	0.9969	0.9995	0.9999	1.0000
2.	0.9000	0.9500	0.9800	0.9900	0.9990
3.	0.8054	0.8783	0.9343	0.9586	0.9911
4.	0.7293	0.8114	0.8822	0.9172	0.9741
5.	0.6694	0.7545	0.8329	0.8745	0.9509
6.	0.6215	0.7067	0.7887	0.8343	0.9249
7.	0.5822	0.6664	0.7498	0.7977	0.8983
8.	0.5494	0.6319	0.7155	0.7646	0.8721
9.	0.5124	0.6021	0.6851	0.7348	0.8470
10.	0.4973	0.5760	0.6581	0.7079	0.8233
11.	0.4762	0.5529	0.6339	0.6835	0.8010
12.	0.4575	0.5324	0.6120	0.6614	0.7800
13.	0.4409	0.5140	0.5923	0.6411	0.7604
14.	0.4259	0.4973	0.5742	0.6226	0.7419
15.	0.4124	0.4821	0.5577	0.6055	0.7247
16.	0.4000	0.4683	0.5425	0.5897	0.7084
17.	0.3887	0.4555	0.5285	0.5751	0.6932
18.	0.3783	0.4438	0.5155	0.5614	0.6788
19.	0.3687	0.4329	0.5034	0.5487	0.6652
20.	0.3598	0.4227	0.4921	0.5368	0.6524
21.	0.3515	0.4132	0.4815	0.5256	0.6402
22.	0.3438	0.4044	0.4716	0.5151	0.6287
23.	0.3365	0.3961	0.4622	0.5052	0.6178
24.	0.3297	0.3882	0.4534	0.4958	0.6074
25.	0.3233	0.3809	0.4451	0.4869	0.5974
26.	0.3172	0.3739	0.4372	0.4785	0.5880
27.	0.3115	0.3673	0.4297	0.4705	0.5790
28.	0.3061	0.3610	0.4226	0.4629	0.5703
29.	0.3009	0.3550	0.4158	0.4556	0.5620
30.	0.2960	0.3494	0.4093	0.4487	0.5541

Tabel 3.3 berikut merupakan tabel instrumen pada penelitian ini.

**Tabel 3. 4 instrumen penelitian**

Variabel	Kode	indikator
<i>Perceived Usefulness</i>	PU1	Pengguna mampu menonton dan mencari video yang diinginkan pada aplikasi WeTV dengan mudah
	PU2	Pengguna mendapatkan informasi mengenai video apa saja yang sedang ramai ditonton
	PU3	Penggunaan aplikasi WeTV dapat meningkatkan keinginan untuk menonton video
	PU4	Pengguna aplikasi WeTV lebih efektif dan efisien disbanding media lain(TV)
<i>Perceived Ease of Use</i>	PEOU1	Pengguna dapat menggunakan dan memahami dengan baik cara menggunakan aplikasi WeTV
	PEOU2	Pengguna dapat memahami dengan baik cara berinteraksi dengan mudah pada aplikasi WeTV
	PEOU3	Pengguna terampil menggunakan fitur yang ada di aplikasi WeTV
	PEOU4	Aplikasi WeTV mudah untuk dipelajari
<i>Attitude Toward Use</i>	ATU1	Aplikasi WeTV tidak membosankan
	ATU2	Pengguna menikmati video yang ditonton pada aplikasi WeTV
	ATU3	Terdapat perasaan senang saat menonton video pada aplikasi WeTV
	ATU4	Pengguna sangat tertarik dengan video yang ada pada aplikasi WeTV
<i>Intention To Use</i>	ITU1	Pengguna memilih aplikasi WeTV sebagai pilihan utama untuk menonton video online
	ITU2	Pengguna akan tetap memilih aplikasi WeTV untuk menonton video online
	ITU3	Pengguna akan terus menggunakan aplikasi WeTV dimasa mendatang
	ITU4	Pengguna akan merekomendasikan aplikasi WeTV kepada orang lain
<i>Actual Usage</i>	AU1	Menggunakan aplikasi WeTV minimal sehari sekali
	AU2	Pengguna mengakses aplikasi WeTV rata-rata selama 10 menit

**Tabel 3. 5 Hasil uji validitas**

Kode	$r_{xy}$	$r_{tabel}$	Keterangan
PU1	0,62	0,514	Valid
PU2	0,53	0,514	Valid
PU3	0,71	0,514	Valid
PU4	0,84	0,514	Valid
PEOU1	0,72	0,514	Valid
PEOU2	0,84	0,514	Valid
PEOU3	0,71	0,514	Valid
PEOU4	0,77	0,514	Valid
ATU1	0,83	0,514	Valid
ATU2	0,69	0,514	Valid
ATU3	0,75	0,514	Valid
ATU4	0,6	0,514	Valid
ITU1	0,83	0,514	Valid
ITU2	0,88	0,514	Valid
ITU3	0,85	0,514	Valid
ITU4	0,75	0,514	Valid
AU1	0,78	0,514	Valid
AU2	0,55	0,514	Valid

Tabel 3.4 menunjukkan uji validitas dari keseluruhan instrumen penelitian dengan  $r_{tabel}$  0,514 sehingga untuk instrumen penelitian dapat dikatakan valid.

### 3.4.3.2 Reliabilitas

Reliabilitas merupakan pengukuran suatu instrumen penelitian yang berkaitan untuk memastikan sejauh mana pengukuran instrumen dapat dipercaya dan diandalkan [50]. Reliabilitas digunakan untuk melihat konsistensi dari instrumen pengukuran, pada penelitian ini uji reliabilitas konsistensi menggunakan *cronbach alpha*.

Rumus uji reliabilitas *cronbach alpha*

$$r_{11} = \frac{k}{k-1} \left( 1 - \frac{\Sigma \sigma_b^2}{\Sigma \sigma_t^2} \right) \quad (3.3)$$

Keterangan :

$r_{11}$  = reliabilitas instrument

$k$  = banyaknya butir pertanyaan

$\Sigma\sigma_b^2$  = jumlah dari varians butir

$\Sigma\sigma_t^2$  = varians total

Pada uji reliabilitas terdapat klasifikasi interpretasi mulai dari kategori sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah dan sangat rendah.

Tabel 3.5 adalah tabel klasifikasi koefisien reliabilitas Guildford.

**Tabel 3. 6 Klasifikasi koefisien reliabilitas Guildford**

Koefisien reliabilitas ( r )	interpretasi
$0,00 \leq r < 0,20$	Sangat rendah
$0,20 \leq r < 0,40$	Rendah
$0,40 \leq r < 0,60$	Sedang
$0,60 \leq r < 0,80$	Tinggi
$0,80 \leq r < 1,00$	Sangat tinggi

Pada Tabel 3.6 menunjukkan hasil dari varians butir instrumen

**Tabel 3. 7 Varians butir instrumen**

Kode	Varians butir
PU1	0,71
PU2	0,41
PU3	0,35
PU4	0,84
PEOU1	0,41
PEOU2	0,71
PEOU3	0,54
PEOU4	0,38
ATU1	0,64
ATU2	0,24
ATU3	0,43
ATU4	0,78
ITU1	0,74
ITU2	1,1
ITU3	1,07
ITU4	0,92
AU1	1,27
AU2	0,71

**Tabel 3. 8 Hasil uji reliabilitas Cronbach Alfa**

Koefisien reliabilitas	Interprestasi
0,95	Sangat tinggi

Tabel 3.7 menunjukkan hasil reliabilitas instrumen penelitian dengan koefisien reliabilitas 0,95 dan interpretasi sangat tinggi.

#### **3.4.4 Pengumpulan Data**

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan menggunakan survei pada *Google Formulir* yang disebarakan secara daring dengan penilaian menggunakan skala Likert.

#### **3.4.5 Pengolahan dan Analisis Data**

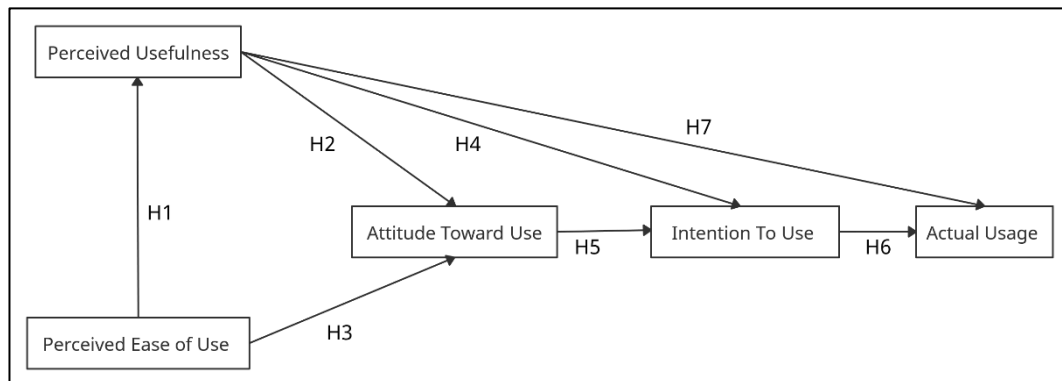
Setelah data terkumpul selanjutnya adalah analisis dengan metode TAM. Metode TAM digunakan untuk melihat tingkat penerimaan aplikasi dan dibantu dengan *tools* SmartPLS.

#### **3.4.6 Hasil Analisis dan Kesimpulan**

Hasil analisis dan kesimpulan berisi mengenai hasil analisis dari penerimaan aplikasi dan terdapat kesimpulan mengenai faktor apa yang paling mempengaruhi diterimanya aplikasi.

### 3.5 Hipotesis

Hipotesis penelitian ini berfokus pada variabel *Perceived Usefulness*, *Perceived Ease of Use*, *Attitude Toward Use*, *Intention To Use* dan *Actual Usage*. Gambar 3.3 adalah model penelitian yang akan diuji.



**Gambar 3. 2 Model penelitian**

Hipotesis yang akan diuji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

H1 : *Perceived Ease of Use* (kemudahan) berpengaruh terhadap *Perceived Usefulness* (kegunaan) .

H2 : *Perceived Usefulness* (kegunaan) berpengaruh terhadap *Attitude Toward Use* (sikap terhadap penggunaan) .

H3 : *Perceived Ease of Use* (kemudahan) berpengaruh terhadap *Attitude Toward Use* (sikap terhadap penggunaan).

H4 : *Perceived Usefulness* (kegunaan) berpengaruh terhadap *Intention To Use* (niat untuk menggunakan).

H5 : *Attitude Toward Use* (sikap terhadap penggunaan) berpengaruh terhadap *Intention To Use* (niat untuk menggunakan).

H6 : *Intention To Use* (niat untuk menggunakan) berpengaruh terhadap *Actual Usage* (kondisi nyata pengguna).

H7 : *Perceived Usefulness* (kegunaan) berpengaruh terhadap *Actual Usage* (kondisi nyata pengguna).