

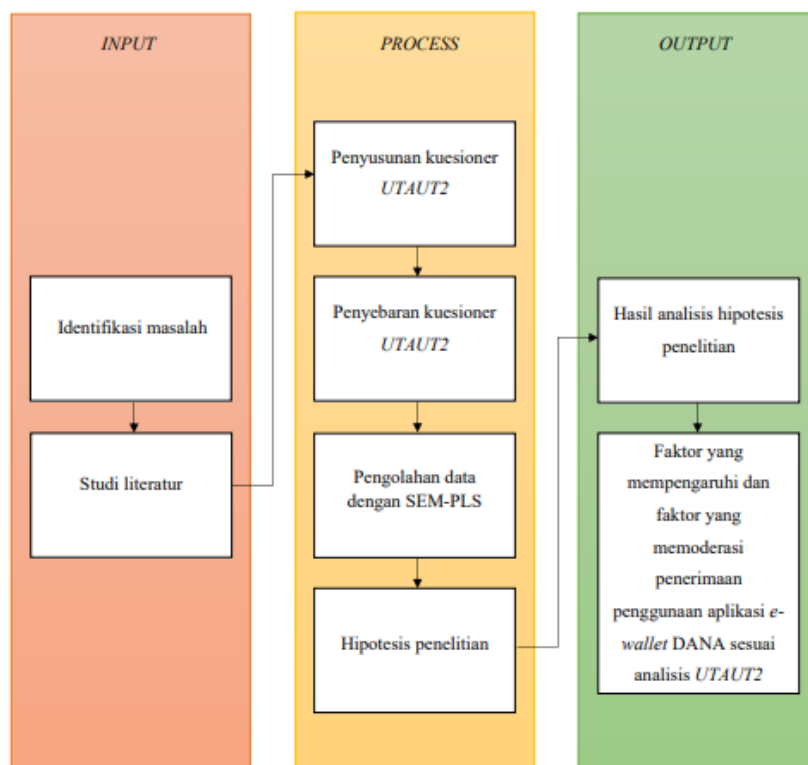
## BAB III METODOLOGI PENELITIAN

### 3.1 Subjek dan Objek Penelitian

Pengguna aplikasi *e-wallet* DANA merupakan subjek pada penelitian ini. Aplikasi *e-wallet* DANA yang berfungsi sebagai dompet digital merupakan objek pada penelitian ini. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui faktor yang mempengaruhi minat dan perilaku pengguna aplikasi *e-wallet* DANA.

### 3.2 Diagram Alir Penelitian

Proses penelitian yang akan dilakukan bisa dilihat pada Gambar 3.1 dibawah ini.



**Gambar 3. 1 Diagram alir**

Sesuai dengan Gambar 3.1, diketahui bahwa input dalam penelitian ini terdiri dari dua masukan yaitu identifikasi masalah dan studi literatur. Pada tahap proses, penyusunan kuesioner penelitian ini disusun berdasarkan kriteria yang terdapat dalam model *UTAUT2*. Model ini terdiri dari tujuh konstruk yaitu *performance expectancy*, *effort expectancy*, *social influence*, *facilitating condition*, *hedonic motivation*, *price value*, dan *habit*. Berdasarkan pada input dan proses yang sudah dilakukan, maka *output* yang dihasilkan berupa hasil hipotesis dan mengetahui faktor yang mempengaruhi minat dan perilaku pengguna aplikasi *e-wallet* DANA sesuai dengan hasil analisis model *UTAUT2*. Tahapan penelitian pada analisis minat dan perilaku pengguna aplikasi *e-wallet* DANA dengan *Unified Theory Of Acceptance And Use Of Technology2(UTAUT2)* akan dijabarkan secara rinci seperti berikut ini:

### **3.2.1 Identifikasi Masalah**

Permasalahan penelitian ini adalah minat dan perilaku pengguna aplikasi *e-wallet* DANA yang masih rendah dibandingkan dengan aplikasi *e-wallet* lainnya, untuk itu diperlukan analisis minat dan perilaku pengguna aplikasi *e-wallet* DANA menggunakan model *UTAUT2*.

### **3.2.2 Studi Literatur**

Penelitian ini menggunakan beberapa referensi sebagai dasar dalam melakukan tahapan penelitian. Referensi yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan jurnal internasional sebanyak 15 buah dan jurnal nasional sebanyak 10 buah dengan rentang waktu lima tahun terakhir dan berkaitan dengan model *UTAUT2*. Buku, serta website yang berkaitan dengan penelitian juga digunakan sebagai referensi.

### **3.2.3 Penyusunan kuesioner**

Pertanyaan kuesioner dalam penelitian ini disusun berdasarkan kriteria pada tujuh konstruk yang terdapat dalam model *UTAUT2* dari

referensi jurnal yang dipakai. Hasil penyusunan kuesioner dapat dilihat pada Tabel 3.1.

**Tabel 3. 1 Indikator pertanyaan**

<b>Indikator</b>	<b>Pertanyaan</b>
<b>PE1</b>	Aplikasi dompet digital DANA sangat bermanfaat untuk keseharian saya dalam melakukan berbagai macam transaksi
<b>PE2</b>	Aplikasi dompet digital DANA meningkatkan efesiensi kinerja saya
<b>PE3</b>	Aplikasi dompet digital DANA membantu menyelesaikan pembayaran saya lebih cepat
<b>PE4</b>	Aplikasi dompet digital DANA meningkatkan produktivitas saya
<b>EE1</b>	Aplikasi dompet digital DANA mudah untuk dipelajari dan dipahami
<b>EE2</b>	Aplikasi dompet digital DANA tidak mudah untuk di gunakan
<b>EE3</b>	Saya mudah terampil menggunakan aplikasi dompet digital DANA
<b>SI1</b>	Orang-orang yang penting bagi saya berpikir bahwa saya harus menggunakan aplikasi dompet digital DANA
<b>SI2</b>	Orang-orang yang mempengaruhi perilaku saya berpikir bahwa saya harus menggunakannya aplikasi dompet digital DANA
<b>SI3</b>	Orang yang pendapatnya saya hargai lebih suka menggunakan aplikasi dompet digital DANA
<b>FC1</b>	Saya memiliki sumber daya (koneksi internet dan <i>smartphone</i> ) yang diperlukan untuk menggunakan aplikasi dompet digital DANA
<b>FC2</b>	Saya memiliki pengetahuan yang cukup untuk menggunakan aplikasi dompet digital DANA
<b>FC3</b>	Terdapat <i>help center</i> yang dapat membantu apabila saya mengalami kesulitan dalam menggunakan aplikasi dompet digital DANA
<b>HM1</b>	Saya merasa senang saat menggunakan aplikasi dompet digital DANA
<b>HM2</b>	Saya merasa tidak nyaman saat menggunakan aplikasi dompet digital DANA
<b>HM3</b>	Saya merasa menikmati saat menggunakan aplikasi dompet digital DANA
<b>PV1</b>	Saya merasa harga yang harus dibayarkan untuk mendapatkan aplikasi dompet digital DANA masuk akal
<b>PV2</b>	Saya merasa harga layanan pada aplikasi dompet digital DANA sudah sesuai dengan layanan yang diberikan
<b>PV3</b>	Saya bersedia untuk membayar seharga yang telah ditetapkan untuk menggunakan aplikasi dompet digital DANA

<b>H1</b>	Saya sudah terbiasa menggunakan aplikasi dompet digital DANA
<b>H2</b>	Saya merasa harus terus menggunakan aplikasi dompet digital DANA
<b>H3</b>	Jika saya ingin bertransaksi, maka saya akan menggunakan aplikasi dompet digital DANA
<b>BI1</b>	Saya berkeinginan untuk terus menggunakan aplikasi dompet digital DANA di masa depan
<b>BI2</b>	Orang-orang di sekitar saya merasa tidak puas dalam menggunakan aplikasi dompet digital DANA
<b>BI3</b>	Saya merasa aplikasi dompet digital DANA sudah berjalan dengan baik
<b>UB1</b>	Topup Saldo melalui transfer bank
<b>UB2</b>	Transfer saldo kepada sesama pengguna aplikasi dompet digital DANA
<b>UB3</b>	Transfer saldo dari aplikasi dompet digital DANA ke akun bank

Sesuai dengan Tabel 3.1, diketahui bahwa terdapat 28 pertanyaan yang akan disebarakan kepada responden.

### 3.2.4 Penyebaran Kuesioner

Kuesioner yang disebar dalam penelitian ini ditujukan kepada 100 orang responden. Responden merupakan sampel yang diambil dari populasi sebanyak 50 juta pengguna aplikasi *e-wallet* DANA yang diketahui dari jurnal "*Behavioral Intention To Use E-wallet DANA As Digital Payment During The Covid-19*"[29] pada juni 2022 melalui perhitungan rumus slovin yang akan dijabarkan seperti dibawah ini.

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

$$n = \frac{50.000.000}{1 + 50.000.000 \times (0,1)^2}$$

$$n = \frac{50.000.000}{1 + 50.000.000 \times (0,001)}$$

$$n = \frac{50.000.000}{1 + 500.000}$$

$$n = \frac{50.000.000}{501.000}$$

$$n = 99,8$$

Keterangan:

n= Sampel yang diperlukan

N= Populasi

E= *Sampling error* 10%

Teknik sampling pada penelitian ini yaitu teknik *probability sampling*. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *simple random sampling*. Kuesioner disebarakan dalam bentuk *google form* melalui *platform* media sosial seperti *whatsapp*, *instagram*, dan *twitter*. Hasil akhir jumlah responden dari penyebaran kuesioner yang dilakukan adalah sebanyak 151 responden.

### 3.2.5 Pengolahan Data dengan SEM-PLS

Setelah hasil data responden telah terkumpul, selanjutnya dilakukan olah data menggunakan teknik *SEM-PLS* menggunakan *software SMARTPLS* 3.2.9. Langkah-langkah yang dilakukan dalam pengolahan data dapat dilihat pada penjabaran dibawah ini:

#### 1. Model pengukuran(*Outer Model*)

Model pengukuran dibagi menjadi dua tahap yaitu uji validitas dan uji reliabilitas.

##### a. Uji Validitas

Uji validitas dilakukan dua kali dengan yaitu validitas konvergen dan validitas diskriminan.

- 1.) Validitas konvergen dinilai berdasarkan *loading factor* indikator yang mengukur konstruk tersebut yang harus bernilai  $>0,7$  dan *average variance extracted*  $>0,5$ .
- 2.) Validitas diskriminan dinilai berdasarkan *cross loading* pengukuran dengan konstraknya dan juga dengan membandingkan akar *average variance extracted* untuk setiap konstruk dengan korelasi antara konstruk dengan konstruk lain dalam model yang dapat dilihat pada *fornell lacker*.

b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas terkait penelitian yang dilakukan menggunakan dua pengujian yaitu *cronbach's alpha* dan *composite reliability* dengan nilai yang dimiliki harus  $>0,7$ .

2. Model struktural(*Inner Model*)

Model struktural dilakukan dengan pengujian yaitu *r-squared*, koefisiensi jalur, *t-statistic*, dan *predictive relevance*.

a. *R-squared*

*R-squared* dikatakan baik apabila memiliki nilai 0,672, moderat apabila memiliki nilai di antara 0,33 sampai 0,67, dan lemah apabila memiliki nilai sebesar 0.

b. Koefisiensi jalur

Koefisiensi jalur dilakukan untuk mengetahui apakah variabel eksogen tersebut berpengaruh positif atau negatif terhadap variabel endogen.

c. *T-statistic*

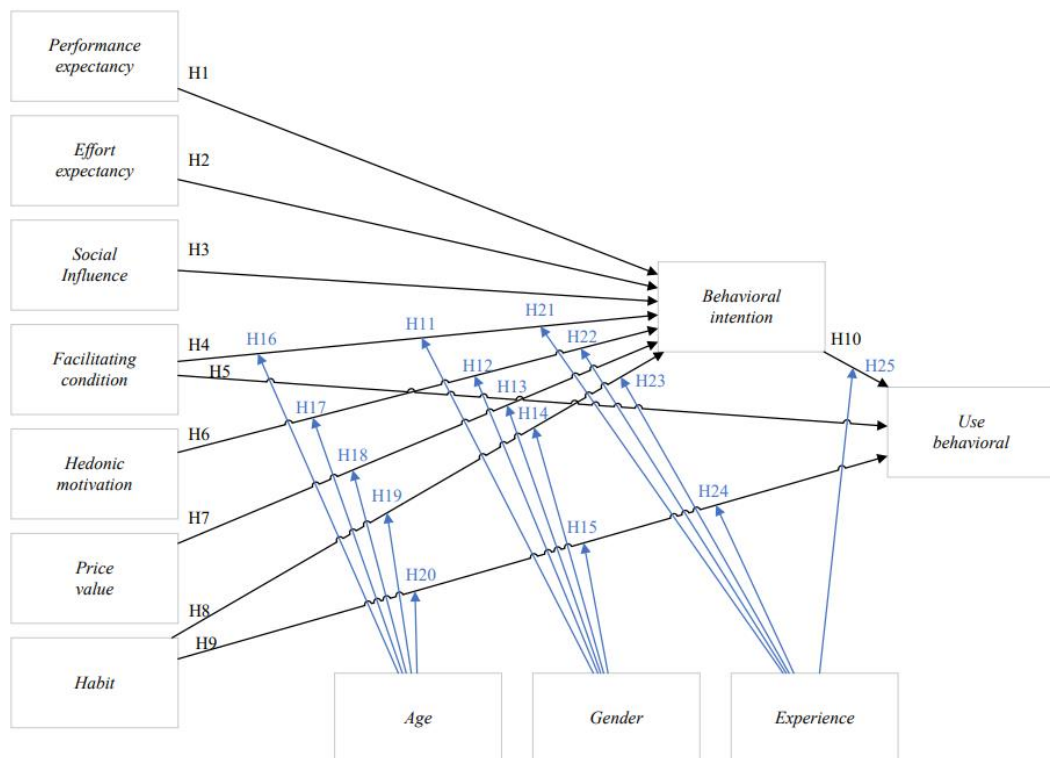
Jika *t-statistic* bernilai  $>1,96$  maka variabel eksogen berpengaruh signifikan terhadap variabel endogen. Sedangkan jika  $<1,96$  maka variabel eksogen berpengaruh terhadap variabel endogen namun tidak signifikan.

d. *Predictive relevance*

*Predictive relevance* menunjukkan seberapa baik nilai observasi yang dihasilkan. Observasi dikatakan bagus apabila memiliki nilai di atas 0, apabila nilainya dibawah 0 maka observasi tersebut dinilai tidak bagus.

### 3.2.6 Hipotesis Penelitian

Terdapat 25 hipotesis dalam penelitian ini yang dapat dilihat pada Gambar 3.2.



**Gambar 3. 2 Hipotesis penelitian**

Sesuai dengan Gambar 3.2, diketahui bahwa terdapat 25 hipotesis yang didapatkan dari jalur panah pada model *UTAUT2*. Penjelasan mengenai masing-masing hipotesis dapat dilihat pada Tabel 3.12.

**Tabel 3. 2 Hipotesis penelitian**

No	Hipotesis
H1	PE berpengaruh terhadap BI pada penggunaan aplikasi <i>e-wallet</i> DANA
H2	EE berpengaruh terhadap BI pada penggunaan aplikasi <i>e-wallet</i> DANA
H3	SI berpengaruh terhadap BI pada penggunaan aplikasi <i>e-wallet</i> DANA
H4	FC berpengaruh terhadap BI penggunaan pada penggunaan aplikasi <i>e-wallet</i> DANA
H5	FC berpengaruh terhadap UB pengguna aplikasi <i>e-wallet</i> DANA
H6	HM berpengaruh terhadap BI pada penggunaan aplikasi <i>e-wallet</i> DANA
H7	PV berpengaruh terhadap BI pada penggunaan aplikasi <i>e-wallet</i> DANA
H8	H berpengaruh terhadap BI pada penggunaan aplikasi <i>e-wallet</i> DANA
H9	H berpengaruh terhadap UB pengguna aplikasi <i>e-wallet</i> DANA
H10	BI berpengaruh terhadap UB pengguna aplikasi <i>e-wallet</i> DANA
H11	FC berpengaruh terhadap BI penggunaan pada penggunaan aplikasi <i>e-wallet</i> DANA yang dimoderasi oleh <i>gender</i>
H12	HM berpengaruh terhadap BI pada penggunaan aplikasi <i>e-wallet</i> DANA yang dimoderasi oleh <i>gender</i>
H13	PV berpengaruh terhadap BI pada penggunaan aplikasi <i>e-wallet</i> DANA yang dimoderasi oleh <i>gender</i>
H14	H berpengaruh terhadap BI pada penggunaan aplikasi <i>e-wallet</i> DANA yang dimoderasi oleh jenis kelamin
H15	H berpengaruh terhadap UB pengguna aplikasi <i>e-wallet</i> DANA yang dimoderasi oleh <i>gender</i>
H16	FC berpengaruh terhadap BI penggunaan pada penggunaan aplikasi <i>e-wallet</i> DANA yang dimoderasi oleh <i>age</i>
H17	HM berpengaruh terhadap BI pada penggunaan aplikasi <i>e-wallet</i> DANA yang dimoderasi oleh <i>age</i>
H18	PV berpengaruh terhadap BI pada penggunaan aplikasi <i>e-wallet</i> DANA yang dimoderasi oleh <i>age</i>
H19	H berpengaruh terhadap BI pada penggunaan aplikasi <i>e-wallet</i> DANA yang dimoderasi oleh <i>age</i>
H20	H berpengaruh terhadap UB pengguna aplikasi <i>e-wallet</i> DANA yang dimoderasi oleh <i>age</i>
H21	FC berpengaruh terhadap BI penggunaan pada penggunaan aplikasi <i>e-wallet</i> DANA yang dimoderasi oleh <i>experience</i>
H22	HM berpengaruh terhadap BI penggunaan pada penggunaan aplikasi <i>e-wallet</i> DANA yang dimoderasi oleh <i>experience</i>
H23	H berpengaruh terhadap BI pada penggunaan aplikasi <i>e-wallet</i> DANA yang dimoderasi oleh <i>experience</i>
H24	H berpengaruh terhadap UB pengguna aplikasi <i>e-wallet</i> DANA yang dimoderasi oleh <i>experience</i>
H25	BI berpengaruh terhadap UB pengguna aplikasi <i>e-wallet</i> DANA yang dimoderasi oleh <i>experience</i>



Sesuai dengan Tabel,12. diketahui bahwa terdapat 25 hipotesis yang akan diuji dalam penelitian ini. Pengujian hipotesis konstruk utama dilakukan dengan melihat nilai *t-statistic* oleh kalkulasi perhitungan *bootstrapping* yang digunakan sebagai penentu, apakah hipotesis yang tersebut diterima atau tidak. Pengujian hipotesis dengan efek moderasi dilakukan untuk menunjukkan bahwa efek moderasi memiliki interaksi antara variabel eksogen dengan moderatornya, yang didalamnya dapat mempengaruhi variabel endogen. Variabel moderasi yang ada yaitu *gender*, *age*, dan *experience*.

### **3.2.7 Hasil Analisis Hipotesis**

Hasil analisis hipotesis didapatkan melalui pengujian hipotesis. Hasil hipotesis yang didapat dalam penelitian ini dapat diterima dan ditolak. Hipotesis dinyatakan diterima jika nilai *p-values* pada variabel hipotesis  $<0,05$  dan nilai dari *t-statistic*  $>1,96$  dan hipotesis dinyatakan ditolak jika nilai *p-values* pada variabel hipotesis  $>0,05$  dan nilai dari *t-statistic*  $<1,96$ .

### **3.2.8 Hasil faktor**

Hasil dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui dan melihat faktor mana saja yang berpengaruh terhadap minat penggunaan aplikasi *e-wallet* DANA.