

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Penelitian Sebelumnya**

Data yang relevan dan perlu dipertimbangkan dalam penelitian ini adalah penelitian sebelumnya yang berhubungan dengan masalah yang dibahas dalam penelitian ini. Menggunakan teori atau hasil penelitian sebelumnya sebagai dasar dalam penelitian sangat penting untuk menunjang proses tersebut. Fokus penelitian ini adalah pada penerimaan pengguna terhadap teknologi. Penelitian sebelumnya digunakan sebagai acuan utama dalam penelitian ini:

1. *A Technology Acceptance Model for Empirically Testing New End-User Information Systems: Theory And Results By Fred D. Davis, Jr [16].*

Tabel 2.1 merupakan penelitian terdahulu yang di jadikan sebagai acuan pendukung dalam penelitian ini. Jurnal yang dipilih berdasarkan kesamaan topik dan tema yang digunakan dalam penelitian ini.

Tabel 2. 1 Penelitian Sebelumnya

No	Judul	<i>Comparing</i>	<i>Contrasting</i>	<i>Criticize</i>	<i>Synthesize</i>	<i>Summarize</i>
1.	Analisis Minat Penggunaan Dompot Digital Dengan Pendekatan <i>Technology Acceptance Model</i> (TAM) Pada Pengguna di Kota Surabaya 2021 [1].	Penelitian dilakukan untuk mengetahui minat pengguna dompet digital menggunakan metode <i>Technology Acceptance Model</i> (TAM).	Membahas faktor yang mempengaruhi minat pengguna dalam menggunakan dompet digital di Surabaya.	Penelitian ini tidak menjelaskan dompet digital mana yang dipilih untuk diteliti.	Penelitian ini perlu untuk menentukan jenis dompet digital yang diteliti untuk perbedaan minat pengguna di Kota Surabaya.	Penelitian ini menemukan bahwa persepsi kegunaan adalah faktor utama yang mempengaruhi minat penggunaan dompet digital di Surabaya.
2.	Analisis Penerimaan Teknologi Dompot Digital Pada UMKM di Kota Bandung 2020 [17].	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana UMKM di Kota Bandung menerima teknologi <i>E-wallet</i> Go-pay dan OVO menggunakan UTAUT.	Menjelaskan faktor yang mempengaruhi penerimaan teknologi, yaitu: <i>behavioural intention, performance expectation, effort expectation, social influence, perceived cost, dan perceived risk</i> .	Hanya meneliti pengaruh <i>performance expectation, effort expectation, social influence, dan perceived cost terhadap behavioural intention</i> pada	Penelitian ini perlu menggunakan variabel lain dan menggunakan dimensi baru dalam penelitian dengan metode lain.	Penelitian ini menunjukkan bahwa <i>perceived risk</i> tidak berpengaruh pada penerimaan pengguna karena variasi jenis teknologi, reputasi komunitas, dan nilai dari teknologi yang digunakan.

No	Judul	<i>Comparing</i>	<i>Contrasting</i>	<i>Criticize</i>	<i>Synthesize</i>	<i>Summarize</i>
				penggunaan OVO dan Go-Pay di Kota Bandung.		
3.	Analisis <i>Technology Acceptance Model</i> Pada Pengguna Dompot Digital di Daerah Istimewa Yogyakarta 2020 [18].	Melakukan penelitian tentang penerimaan teknologi menggunakan model penerimaan teknologi metode TAM terhadap pengguna dompot digital.	Membahas niat pengguna dalam menggunakan layanan dompot digital.	Penelitian ini hanya terfokus pada 72 responden pengguna dompot digital OVO Yogyakarta.	Penelitian ini menggunakan metode <i>Technology Acceptance Model</i> (TAM) untuk mengukur penerimaan dompot digital OVO oleh 72 responden pengguna di Daerah Istimewa Yogyakarta.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa variabel niat untuk menggunakan dompot digital dipengaruhi oleh <i>perceived ease of use</i> dan <i>perceived usefulness</i> , yaitu kemudahan dan kegunaan.
4.	Identifikasi Faktor Pengaruh Penggunaan Dompot Digital Menggunakan Metode TAM Dan UTAUT2 2020 [19].	Meneliti bagaimana faktor-faktor mempengaruhi penggunaan dompot digital dengan memanfaatkan dua metode,	Menjelaskan faktor-faktor yang mempengaruhi orang untuk menggunakan dompot digital dan tingkat keinginan mereka untuk merekomendasikan	Kurangnya pembahasan pada penelitian dan pada variabel yang digunakan hal ini membuat penelitian sulit dipahami.	Metode yang digunakan TAM dan UTAUT2 untuk mengidentifikasi faktor pengaruh penggunaan dompot digital.	Penelitian ini memperlihatkan bahwa faktor niat penggunaan dompot digital dipengaruhi oleh manfaat dan sikap pengguna terhadap

No	Judul	<i>Comparing</i>	<i>Contrasting</i>	<i>Criticize</i>	<i>Synthesize</i>	<i>Summarize</i>
		yaitu TAMdan UTAUT2.	layanan tersebut ke orang lain.			layanan dompet digital.
5.	Analisis Tingkat Penerimaan dan Kepercayaan Pengguna Teknologi Terhadap Penggunaan Dompet Digital DANA 2021 [20].	Melakukan penelitian pada tingkat penerimaan dan kepercayaan pengguna terhadap teknologi DANA dengan metode UTAUT2.	Meneliti bagaimana tingkat penerimaan dan keyakinan pengguna teknologi mempengaruhi penggunaan dompet digital Dana.	Penelitian ini melibatkan para pengguna dompet digital Dana melalui kuesioner yang disebarakan melalui <i>Google Form</i> .	Penelitian ini menggunakan metode UTAUT2 untuk mengetahui tingkat penerimaan dan keyakinan pengguna dompet digital.	Hasil dari penelitian ini mengindikasikan bahwa <i>Social Influence, Facilitating Conditions, Habit, dan Price Value</i> berpengaruh positif terhadap niat perilaku.
6.	<i>Factors Influencing the Use of E-wallet as a Payment Method among Malaysian Young Adults</i> 2020 [21].	Meneliti faktor-faktor yang memengaruhi penerimaan dan penggunaan <i>e-wallet</i> oleh generasi muda Malaysia menggunakan metode	Membahas faktor – faktor perilaku masyarakat yang berpengaruh di penggunaan <i>e-wallet</i> di Malaysia oleh pengguna muda dan dewasa.	Penelitian ini berfokus pada siswa yang mengejar gelar di universitas di Lembah Klang yang mungkin bukan yang terbaik mewakili Malaysia.	Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan dan penggunaan <i>e-wallet</i> di Malaysia menggunakan metode <i>Technology Acceptance Model</i>	Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa persepsi tentang manfaat, persepsi tentang kemudahan penggunaan, dan privasi dan keamanan memiliki pengaruh positif pada hubungan

No	Judul	<i>Comparing</i>	<i>Contrasting</i>	<i>Criticize</i>	<i>Synthesize</i>	<i>Summarize</i>
		<i>Technology Acceptance Model (TAM).</i>			(TAM) dan melibatkan 4 variabel.	dengan niat untuk menggunakan <i>e-wallet</i> .
7.	<i>Factor Affecting Adoption of E-Wallet in Sarawak 2020 [22].</i>	Melakukan penelitian untuk menguji faktor berpengaruh dalam penggunaan layanan dompet digital di Sarawak.	Penelitian ini memadukan TPB ke dalam TAM untuk mengidentifikasi faktor yang berpotensi mempengaruhi penerimaan <i>e-wallet</i> oleh pengguna di Sarawak.	Kurangnya penjelasan terhadap variabel yang digunakan dan penggunaan singkatan yang awam, akan membuat beberapa orang kesulitan memahami isi dari penelitian.	Penelitian ini mengintegrasikan metode <i>Theory of Planned Behaviour</i> dengan <i>Technology Acceptance Model</i> dan menggunakan 5 variabel untuk menyelidiki penggunaan <i>e-wallet</i> di Sarawak.	Penelitian ini menemukan bahwa mayoritas responden hanya menggunakan <i>e-wallet</i> dengan harga yang lebih murah dari satu tahun. Dan menyarankan perusahaan <i>e-wallet</i> untuk fokus pada pengendalian risiko, pemberian <i>reward</i> , dan promosi kepada masyarakat.
8.	<i>Determinants of Behavioural Intention on E-wallet Usage: An Empirical Examination in Amid of Covid-</i>	Melakukan penelitian pada perilaku pemakaian <i>e-wallet</i> di tengah periode <i>lockdown covid-</i>	Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi solusi untuk mengatasi hambatan dalam perilaku niat pengguna <i>e-wallet</i>	Susunan pembahasan yang agak sulit dipahami, beberapa pembaca yang masih awam	Penelitian ini menggunakan metode TAM untuk memahami determinan niat perilaku.	Penelitian ini dengan jelas menunjukkan bahwa keamanan yang dirasakan adalah faktor penting lain yang

No	Judul	<i>Comparing</i>	<i>Contrasting</i>	<i>Criticize</i>	<i>Synthesize</i>	<i>Summarize</i>
	<i>19 Lockdown Period 2020</i> [23].	19 di India menggunakan metode TAM.	untuk tujuan penggunaan di tengah <i>lockdown</i> COVID-19.	mungkin agak kesulitan dalam memahaminya.		menentukan penggunaan <i>e-wallet</i> selama masa <i>lockdown</i> COVID-19.
9.	<i>User Acceptance of Virtual Reality: An Extended Technology Acceptance Model 2020</i> [24].	Melakukan penelitian untuk mengetahui seberapa baik pengguna menerima teknologi <i>virtual reality</i> dengan menggunakan TAM.	Penelitian ini memiliki subjek mahasiswa S1 di jurusan psikologi dan pascasarjana di jurusan teknik yang pernah menggunakan <i>virtual reality</i> .	Penelitian ini mengfokuskan pada persepsi kemudahan dan kegunaan <i>virtual reality</i> yang dirasakan oleh 89 pengguna teknologi ini.	Metode penelitian ini <i>Technology Acceptance Model</i> dengan mempertimbangkan <i>User experience (UX)</i> dan <i>cybersickness</i> , untuk memahami penerimaan pengguna <i>virtual reality</i> .	Hasil penelitian menunjukkan bahwa minat untuk menggunakan <i>virtual reality</i> dipengaruhi secara positif oleh persepsi manfaat yang dirasakan dan negatif oleh persepsi risiko penyakit dunia maya.
10.	<i>E-wallet Adoption: A Case in Malaysia 2020</i> [25].	Penelitian ini menggunakan metode <i>Unified Theory of Acceptance and Use of Technology</i> (UTAUT) untuk	Dilakukan untuk mengidentifikasi penggunaan dan variabel-variabel yang mempengaruhi kecenderungan untuk menggunakan <i>E-wallet</i> .	Penelitian ini menggunakan <i>Structural Equation Modelling</i> dengan <i>Partial Least Squares</i> (PLS-SEM) dan	Penelitian ini menggunakan UTAUT untuk meneliti keinginan dan perilaku pengguna dalam menggunakan <i>e-wallet</i> di Malaysia.	Melalui metode UTAUT, penelitian ini mengungkap bahwa ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha, dan pengaruh sosial memiliki pengaruh

No	Judul	<i>Comparing</i>	<i>Contrasting</i>	<i>Criticize</i>	<i>Synthesize</i>	<i>Summarize</i>
		memahami niat dan tindakan dalam mengadopsi penggunaan <i>e-wallet</i>		mengukur 5 variabel.		positif terhadap niat perilaku masyarakat dalam mengadopsi <i>e-wallet</i> .

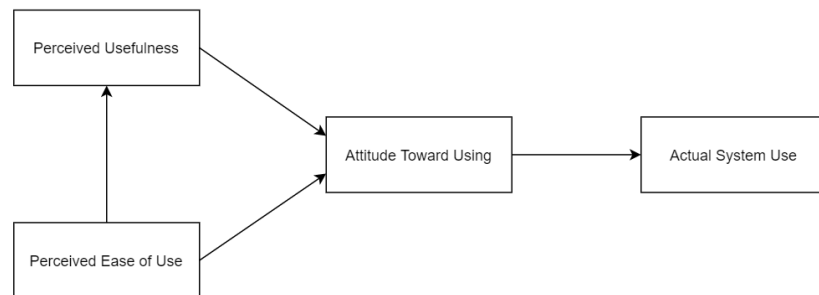
Tabel 2.1 menunjukkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya penelitian ini menganalisis perbandingan tingkat penerimaan pengguna OVO dan Dana. Penelitian ini lebih berfokus pada perbedaan atau perbandingan tingkat penerimaan OVO dan Dana oleh pengguna menggunakan TAM. OVO dan Dana sebagai objek di penelitian ini merupakan *e-wallet independent*, responden dari penelitian merupakan pengguna OVO dan Dana, dengan jumlah responden sebanyak 100 pengguna *e-wallet* OVO, dan 100 pengguna *e-wallet* Dana.

## 2.2 Dasar Teori

### 2.2.1 *Technology Acceptance Model (TAM)*

*Technology Acceptance Model (TAM)* adalah sebuah model yang sering digunakan untuk melakukan penelitian terhadap penggunaan sebuah teknologi. *Technology Acceptance Model* pertama kali diperkenalkan oleh Davis pada tahun 1986. Model ini didasarkan pada TRA. Pada dasarnya TAM merupakan model untuk menjelaskan perilaku penerimaan pengguna pada suatu teknologi [18].

TAM bertujuan untuk menjelaskan bagaimana keputusan pengguna dalam menerima atau menolak penggunaan teknologi. TAM juga bertujuan untuk menjelaskan perilaku dan sikap pengguna dalam populasi tertentu terhadap penggunaan teknologi [16]. Menariknya TAM dapat dipakai untuk menguji *aplikasi e-wallet* di masa sekarang [18]. Gambar 2.1 merupakan konsep model TAM yang digunakan di penelitian ini [16]:



Gambar 2. 1 Konsep Model TAM [16]

Model TAM mempertimbangkan beberapa variabel yang akan berpengaruh terhadap keputusan pengguna teknologi. Empat variabel dalam TAM ini adalah *Perceived Usefulness*, *Perceived Ease of Use*, *Attitude Toward Using*, dan *Actual System Use* [16].

#### 1. *Perceived Usefulness (USEF)*



*Perceived Usefulness* merupakan variabel dari metode TAM, *perceived usefulness* mendefinisikan sejauh mana mana seorang individu percaya bahwa menggunakan sistem tertentu akan meningkatkan kinerja pekerjaannya [16].

2. *Perceived Ease of Use* (EOU)

*Perceived Ease of Use* merupakan variabel pada TAM yang mendefinisikan sejauh mana suatu individu percaya bahwa menggunakan sistem tertentu akan bebas dari pengaruh fisik dan upaya mental [16].

3. *Attitude Toward Using* (ATT)

*Attitude Toward Using* merupakan variabel pada TAM yang dapat diartikan sebagai pandangan atau kecenderungan seseorang terhadap penerimaan atau penolakan terhadap penggunaan sistem teknologi tertentu. Hal ini mencakup respons atau reaksi seseorang terhadap dampak yang muncul ketika menggunakan teknologi dalam lingkup pekerjaannya [26].

4. *Actual System Use* (USE)

*Actual System Use* merupakan variabel pada TAM yang dikonsepsikan dengan seberapa sering dan seberapa lama teknologi tersebut digunakan. Pengguna akan merasa puas menggunakan sistem apabila mereka yakin bahwa sistem tersebut mudah digunakan dan dapat meningkatkan produktivitas mereka, seperti yang terlihat *pada actual system use* [27].

Item pernyataan kuesioner pada penelitian ini dibuat berdasarkan variabel *Technology Acceptance Model* (TAM), dengan item pernyataan kuesioner sebagai berikut [16]:

1. Item Pernyataan Kuesioner berdasarkan variabel *Perceived Usefulness* (USEF) [16]:

Tabel 2. 2 Item Kuesioner USEF

No	Pernyataan	Kode
1.	Menggunakan OVO atau Dana meningkatkan kualitas pekerjaan yang saya lakukan.	USEF 1
2.	Menggunakan OVO atau Dana memberi saya kontrol yang lebih besar atas pekerjaan saya.	USEF 2
3.	OVO atau Dana memungkinkan saya menyelesaikan tugas lebih cepat.	USEF 3
4.	OVO atau Dana mendukung aspek kritis dari pekerjaan saya.	USEF 4
5.	Menggunakan OVO atau Dana meningkatkan produktivitas saya.	USEF 5
6.	Menggunakan OVO atau Dana meningkatkan kinerja pekerjaan saya.	USEF 6
7.	Menggunakan OVO atau Dana memungkinkan saya menyelesaikan lebih banyak pekerjaan daripada yang tidak mungkin dilakukan.	USEF 7
8.	Menggunakan OVO atau Dana meningkatkan efektivitas saya dalam pekerjaan.	USEF 8
9.	Menggunakan OVO atau Dana membuat pekerjaan saya lebih mudah.	USEF 9
10.	Secara keseluruhan, saya merasa OVO atau Dana sangat berguna dalam pekerjaan saya.	USEF 10

2. Item Pernyataan Kuesioner berdasarkan variabel *Perceived Ease of Use* (EOU) [16]:

Tabel 2. 3 Item Kuesioner EOU

No	Pernyataan	Kode
1.	Saya merasa OVO atau Dana sulit digunakan.	EOU1
2.	Belajar mengoperasikan OVO atau Dana mudah bagi saya.	EOU2
3.	Berinteraksi dengan OVO atau Dana seringkali membuat frustrasi.	EOU3
4.	Saya merasa OVO atau Dana mudah melakukan apa yang saya inginkan.	EOU4
5.	OVO atau Dana kaku dan sulit diinteraksi.	EOU5
6.	Saya mudah mengingat cara menggunakan OVO atau Dana.	EOU6
7.	Berinteraksi dengan OVO atau Dana memerlukan banyak usaha mental.	EOU7
8.	Interaksi saya dengan OVO atau Dana jelas dan mudah dipahami.	EOU8
9.	Saya merasa membutuhkan banyak usaha untuk menjadi terampil dalam menggunakan OVO atau Dana.	EOU9
10.	Secara keseluruhan, saya merasa OVO atau Dana mudah digunakan.	EOU10

3. Item Pernyataan Kuesioner berdasarkan variabel *Attitude Toward Using* (ATT) [16]:

Secara keseluruhan, penggunaan OVO atau Dana dalam pekerjaan saya adalah: (beri tanda X pada setiap skala berikut)

Tabel 2. 4 Item Kuesiner ATT

Baik	I _ I _ I _ I _ I _ I	Buruk
Bijaksana	I _ I _ I _ I _ I _ I	Bodoh
Menguntungkan	I _ I _ I _ I _ I _ I	Tidak Menguntungkan
Bermanfaat	I _ I _ I _ I _ I _ I	Berbahaya
Positif	I _ I _ I _ I _ I _ I	Negatif

4. Item Pernyataan Kuesioner berdasarkan variabel *Actual System Use* (USE) [16]:

Tabel 2. 5 Item Kuesioner USE

Pernyataan	Pilihan Jawaban	Kode
OVO atau Dana saat ini tersedia untuk saya gunakan, apabila saya menginginkannya	a. Ya b. Tidak c. Tidak yakin	USE1
Secara rata-rata, saya menggunakan OVO atau Dana (pilih jawaban yang paling akurat):	a. Tidak menggunakan b. Menggunakan kurang dari sekali dalam seminggu	USE2

Pernyataan	Pilihan Jawaban	Kode
Jika Anda tidak menggunakan OVO atau Dana sama sekali, silakan lewati.	c. Menggunakan sekali dalam seminggu d. Menggunakan beberapa kali dalam seminggu e. Menggunakan satu kali setiap hari f. Menggunakan beberapa kali setiap hari.	
Saya biasanya menghabiskan nominal pada kisaran Rp _____ setiap minggunya untuk menggunakan OVO atau Dana secara langsung.		USE3
Saya telah menggunakan OVO atau Dana selama (pilih jawaban yang paling akurat):	a. Kurang dari 1 bulan. b. Antara 1 dan 3 bulan. c. Antara 3 dan 6 bulan. d. Antara 6 bulan dan 1 tahun e. Lebih dari 1 tahun.	USE4

Pernyataan	Pilihan Jawaban	Kode
Saya menggunakan OVO atau Dana sebagai e-wallet untuk bertransaksi.		USE5
Saya cukup paham tentang cara melakukan transaksi menggunakan OVO atau Dana.		USE6

### 2.2.2 Tingkat Penerimaan

Konsep penerimaan pengguna adalah semakin besar tingkat penerimaan sebuah teknologi baru, semakin besar pula keinginan seseorang untuk menggunakan waktu mereka dalam menggunakan sebuah teknologi baru. Pengertian lain menyatakan bahwa penerimaan pengguna adalah keinginan yang dapat dibuktikan dalam penggunaan teknologi untuk menunjang aktivitasnya [28].

Tingkat penerimaan merupakan sebuah konsep sejauh mana pengguna menerima dan memahami sebuah teknologi. Semakin tinggi tingkat penerimaan pengguna terhadap sistem baru, semakin besar keinginan mereka untuk menggunakan waktu mereka dalam menggunakan sistem tersebut [28].

### 2.2.3 *E-wallet*

*E-wallet* merupakan aplikasi yang dibuat untuk memudahkan pengguna melakukan pembayaran [29]. *E-wallet* dapat untuk melakukan pembayaran berbagai transaksi. Pengguna *e-wallet* dapat melakukan transaksi keuangan secara non-tunai dan tanpa tanpa kartu. Penerapan sistem pembayaran non-tunai di Indonesia merupakan pengaruh langsung dari perkembangan *Fintech*. Saat ini penggunaan *e-wallet* dinilai berdampak positif

karena lebih efisien, lebih cepat dan menghasilkan berkurangnya peredaran uang tunai di sebuah negara [30].

*E-wallet* membantu menggantikan peran dompet biasa dan meminimalisir kebutuhan untuk membawa banyak kartu transaksi. Ini juga memiliki kelebihan yang tidak terdapat pada dompet biasa. Pengguna dapat melakukan transaksi dengan mudah, cepat, dan aman kapan saja dan di mana saja [31].

#### **2.2.4 OVO**

OVO adalah aplikasi e-wallet berdiri di bawah Lippo Group melalui PT Visionet Internasional pada tahun 2017 [29]. OVO juga memiliki berbagai keunggulan yang memudahkan masyarakat dalam bertransaksi, seperti pengiriman yang mudah dan efisien. Menurut data Google Play Store, aplikasi OVO sudah diunduh lebih dari 10 juta orang di Indonesia. Ini membuktikan bahwa OVO cukup populer di kalangan masyarakat Indonesia [32].

#### **2.2.5 Dana**

Dana adalah aplikasi *e-wallet* yang berdiri tahun 2018 & bekerja sama dengan banyak *bank* nasional. Dana bisa digunakan secara *online* untuk transaksi nontunai yang cepat, praktis, dan aman. Tersedia di *platform android* dan IOS, Dana saat ini posisi 3 *e-wallet* terbesar di Indonesia. Dikatakan populer karena sudah diunduh lebih dari 50 juta orang melalui *Google Play Store*. Dana merupakan *e-wallet* yang cukup diminati masyarakat Indonesia [33].

#### **2.2.6 Populasi dan Sampling**

Populasi adalah sekelompok individu atau objek yang dijadikan subjek atau dalam penelitian, seperti warga negara, mahasiswa, atau karyawan. Sampel merupakan bagian dari populasi yang dipilih melalui proses tertentu untuk mempelajari sifat atau kondisi tertentu suatu populasi. Populasi *sampling* adalah populasi

yang diambil dari sampel yang dipilih oleh peneliti. Populasi sampling adalah populasi yang diteliti dalam suatu penelitian berdasarkan sampel yang dipilih oleh peneliti [34]. Teknik penentuan sampel pada penelitian ini menggunakan metode *purposive sampling*. metode *purposive sampling* merupakan suatu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan atau kriteria tertentu supaya informasi yang diperoleh lebih akurat [35].

### 2.2.7 Rumus Slovin

Rumus *Slovin* adalah suatu rumus yang digunakan untuk menghitung jumlah sampel yang diperlukan dari populasi data. Rumus *slovin* dapat digunakan untuk mengambil sampel acak yang mewakili seluruh populasi dengan tingkat kesalahan yang dapat diterima, rumus 2.1 merupakan rumus *slovin* yang digunakan di penelitian ini [36]:

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2} \quad (2.1)$$

Keterangan rumus *slovin*:

n: ukuran sampel

N: total populasi

e: toleransi *error*.

### 2.2.8 Statistical Product and Service Solutions (SPSS)

SPSS (*Statistical Product and Service Solutions*) adalah perangkat lunak untuk mengelola data statistik paling populer di dunia. Rilis versi PC-nya pertama kali pada 1984 sebagai SPSS/PC+ untuk sistem operasi Dos, kemudian tersedia versi *Windows* pada tahun 1992. Awalnya SPSS dikenal sebagai *Statistical Package for the Social Sciences* dan hanya digunakan untuk ilmu sosial. Namun, seiring dengan berkembangnya teknologi, SPSS juga diterapkan



untuk produksi pabrik, riset *sains*, dan analisis statistik yang lebih tinggi [37].

### 2.2.9 Skala *Likert*

Skala *Likert* merupakan metode pengukuran sikap dan persepsi individu atau kelompok terkait fenomena sosial. Skala *Likert* dibuat dengan tujuan agar dapat meyakinkan responden dalam mengisi jawaban pada kuesioner [38]. Pada skala *likert* pengisian variabel dengan menggunakan skala 1 sampai 5. Tabel 2.2 merupakan ketentuan skala *likert* yang digunakan di penelitian ini [39]:

Tabel 2. 6 Skala *Likert* [39]

1	Sangat Tidak Setuju
2	Tidak Setuju
3	Ragu
4	Setuju
5	Sangat Setuju

### 2.2.10 Uji Validitas dan Reliabilitas

Uji validitas bertujuan untuk menilai keakuratan kuesioner sebagai alat penelitian dengan memastikan bahwa kuesioner tersebut dapat dianggap valid. Validitas kuesioner dapat dicapai jika pertanyaan-pertanyaan dalam kuesioner dapat mengungkapkan informasi yang ingin diukur dengan kuesioner tersebut [40]. Salah satu metode yang sering digunakan dalam uji validitas adalah *bivariate pearson*. *Bivariate pearson* merupakan uji validitas yang dilakukan dengan cara mengkorelasikan masing – masing skor item dengan skor total *instrument* yang ada [41]. Rumus 2.2 merupakan rumus dari *bivariate pearson* [40]:

$$r_{xy} = \frac{N \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{(N \sum x^2 - (\sum x)^2)(N \sum y^2 - (\sum y)^2)}} \quad (2.2)$$

Keterangan:

$r_{xy}$  = Koefisien Validasi item yang dicari

N = Jumlah Responden

x = Skor yang diperoleh subyek dalam setiap item pertanyaan

y = Skor total yang diperoleh

$\sum x$  = jumlah skor dalam variabel x

$\sum y$  = jumlah skor dalam variabel y

Uji reliabilitas dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui konsistensi item pernyataan apabila digunakan untuk mengukur variabel yang sama. Uji reliabilitas pada penelitian ini dilakukan menggunakan rumus *Alpha Cronbach* karena *instrument* kuesioner berbentuk angket dan skala bertingkat, adapun ambang batas nilai reabilitasnya adalah 0.60, item kuesioner reliabel jika nilai *Alpha Cronbach* lebih besar dari 0,60 [42]. Rumus 2.3 merupakan rumus *alpha Cronbach* [43]:

$$r_{it} = \left[ \frac{k}{(k-1)} \right] \left[ 1 - \frac{\sum S_t^2}{\sum s_t^2} \right] \quad (2.3)$$

Keterangan :

$r_{it}$  = Koefisien reliabilitas

k = jumlah item pertanyaan yang di uji

$\sum S_t^2$  = jumlah varians skor setiap item

$\sum s_t^2$  = Varians Total

### 2.2.11 Uji Asumsi Klasik

Uji asumsi klasik merupakan persyaratan yang harus dipenuhi pada analisis regresi linier berganda. Tujuan dilakukannya uji asumsi klasik ini memberikan kepastian bahwa analisis regresi linear berganda memiliki ketepatan dan estimasi yang konsisten, analisis regresi linier berganda akan dianggap valid jika uji asumsi klasik terpenuhi. Berikut ini merupakan pengujian yang dilakukan untuk uji asumsi klasik [44]:

#### 1. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui normal atau tidaknya suatu distribusi data [45]. Model regresi yang baik adalah yang lolos uji normalitas. Uji Normalitas pada penelitian ini menggunakan Uji Normalitas *P-Plot* atau *Probability Plot*. *P-Plot* merupakan cara yang cukup efektif untuk menentukan apakah model regresi dalam penelitian bersifat normal atau tidak. Dengan ketentuan, jika titik-titik atau data berdekatan dengan garis diagonal atau mengikuti, hal ini menunjukkan bahwa nilai residual berdistribusi normal. Namun, jika titik-titik tidak mengikuti garis diagonal dan tersebar, ini menandakan bahwa nilai residual tidak bersifat normal [46].

#### 2. Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas digunakan untuk menentukan ada atau tidaknya penyimpangan dari asumsi klasik, yaitu adanya ketidaksamaan varian residual pada setiap pengamatan dalam model regresi yang digunakan dalam penelitian. Model regresi yang ideal adalah yang homoskedastik atau tidak memiliki heteroskedastisitas. Penelitian ini menggunakan grafik *Scatter Plot* untuk menentukan ada atau tidaknya heteroskedastisitas. Dengan ketentuan pada pengujian *scatterplot* titik-titik berada

disekitar angka nol dan tersebar secara acak, hal ini menunjukkan bahwa tidak terjadi gejala heterokedastisitas [47].

### 3. Uji Multikolinearitas

Uji Multikolinearitas digunakan untuk menentukan adanya korelasi antar variabel bebas dalam model regresi. Model regresi yang ideal tidak memiliki korelasi antar variabel bebas. Untuk mendeteksi Multikolinearitas, digunakan *Variance Inflation Factor* (VIF) dan jika nilai VIF <10 atau mempunyai angka *tolerance* lebih besar dari 0,1, maka tidak terjadi Multikolinearitas [48].

#### 2.2.12 Regresi Linier Berganda

Analisis regresi linear berganda digunakan untuk mengukur pengaruh variabel *independen* dengan variabel *dependen*. Pada penelitian ini analisis regresi linier berganda digunakan untuk menguji hipotesis. Sebelum dilakukan analisis regresi linier berganda pada penelitian, diperlukan uji asumsi klasik [44]. Rumus 2.4 merupakan rumus dari analisis regresi linier berganda [44]:

$$Y = a + b_1X_1 + b_2X_2 + \dots + b_nX_n \quad (2.4)$$

Keterangan:

Y : variabel terikat (*dependent*)

X (1,2,,...) : variabel bebas (*independent*)

a : nilai konstanta

b (1,2,,...) : nilai koefisien regresi

#### 2.2.13 Uji Koefisien Determinasi (R<sup>2</sup>)

Uji Koefisien Determinasi (R<sup>2</sup>) tujuannya untuk mengetahui besar pengaruh variabel *independen* pada *dependen*. R<sup>2</sup> didapat melalui regresi linear berganda dan menunjukkan ketepatan

persamaan regresi. Berkisar antara 0-1, semakin besar (mendekati 1)  $R^2$  semakin besar pengaruh variabel *independen* pada *dependen* [49].