

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

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

Subjek yang terdapat pada penelitian ini yaitu pengguna shopee *paylater* sebagai alat pembayaran *digital* dan objek pada penelitian ini adalah faktor penerimaan teknologi *paylater* untuk pembayaran *digital*. Metode *EXTENDED UTAUT 2* digunakan untuk mengidentifikasi faktor seseorang menggunakan shopee *paylater*.

#### **3.2 Alat dan Bahan Penelitian**

Alat dan bahan digunakan untuk membantu dalam pelaksanaan penelitian. Alat dan bahan yang dibutuhkan dibedakan berdasarkan perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*). Adapun penjelasan mengenai kebutuhan yang diperlukan untuk melakukan penelitian yaitu :

##### **3.2.1 Alat penelitian**

1. Perangkat Keras (*Hardware*)
  - a. Laptop digunakan untuk membuat dokumen penelitian
  - b. *Smartphone* digunakan untuk menyebarkan kuesioner kepada responden
  - c. *Printer* digunakan untuk mencetak dokumen penelitian
2. Perangkat Lunak (*Software*)
  - a. *Smart PLS* digunakan untuk menghitung hasil kuesioner sesuai dengan variabel pada metode *EXTENDED UTAUT 2*
  - b. *Browser* digunakan untuk mencari referensi data sekunder yang digunakan untuk menunjang data primer
  - c. *Draw.io* digunakan untuk membuat diagram alir dan kerangka sistem informasi dalam penelitian
  - d. *Google form* digunakan sebagai alat untuk membantu mengumpulkan informasi pada daftar pertanyaan kuesioner yang

telah disusun

e. *Microsoft word* 2013 digunakan untuk membuat dokumen penelitian

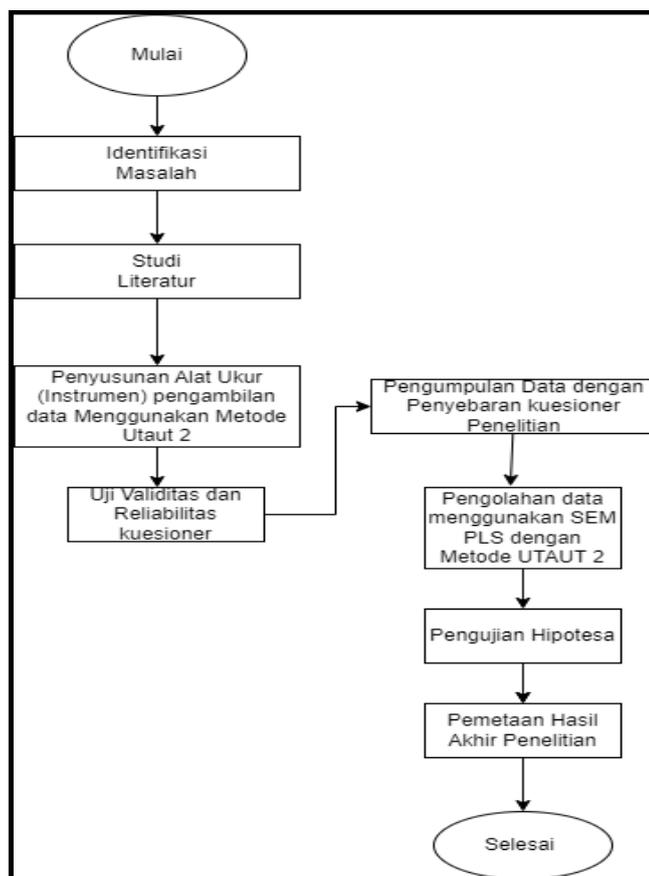
### **3.2.2 Bahan Penelitian**

Bahan yang dibutuhkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Data Primer merupakan data yang didapat langsung. Penelitian ini data primerdidapat dengan cara menyebarkan kuesioner yang dibuat secara *online* menggunakan *gooogle form* dengan memberikan dan menyebarkan daftar pertanyaan yang telah disusun kepada responden, sehingga didapat hasil respon atas daftar pertanyaan yang telah diberikan.
2. Data Sekunder merupakan data yang didapatkan dari sumber atau referensi dari penelitian terdahulu untuk menunjang data primer berupa *website*, jurnal, maupun *e-book* yang berkaitan dengan penelitian.

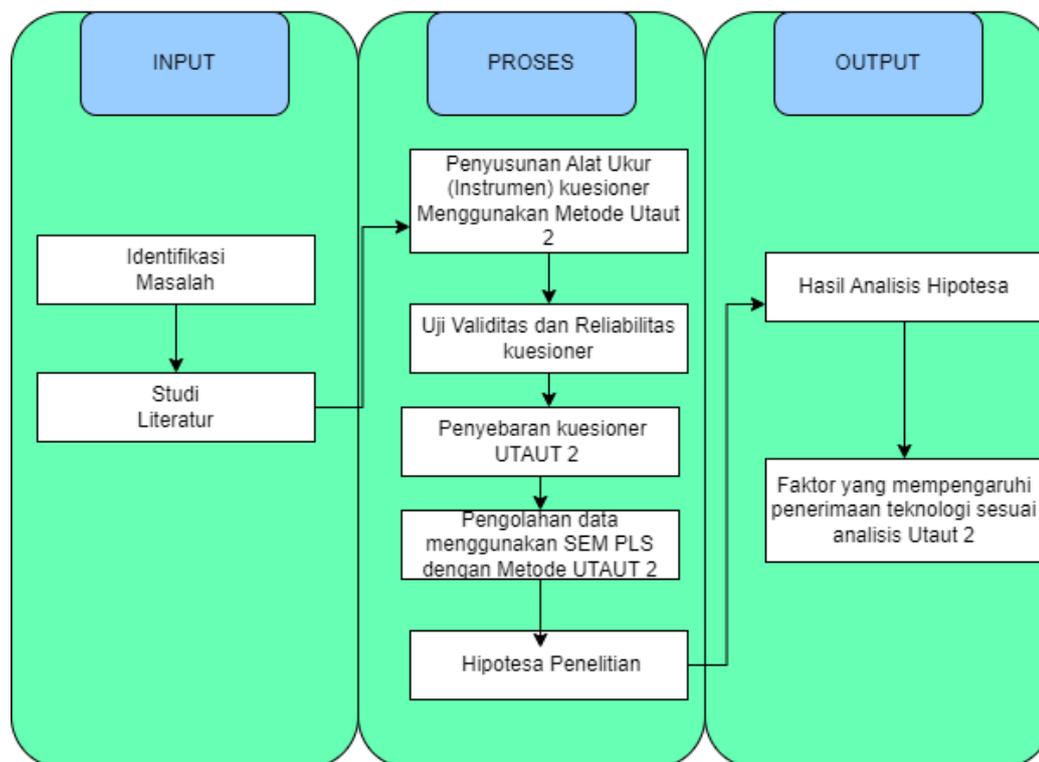
### **3.3 Diagram Alir Penelitian**

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan beberapa tahapan penelitian untukmencapai tujuan penelitian. Tahapan penelitian dapat dilihat pada Gambar 3.1.



Gambar 3. 1 Diagram Alir Penelitian

Setelah mengetahui diagram alir penelitian, maka didapatkan kerangka sistem informasi pada Gambar 3.2 yaitu sebagai berikut:



Gambar 3. 2 Kerangka Sistem Informasi

Gambar 3.2 menunjukkan *input*, proses, dan *output* dari penelitian ini. Pada tahapan *input* dilakukan identifikasi masalah dan studi literatur, pada tahapan proses berawal dengan penyusunan alat ukur (instrumen) kuesioner menggunakan metode UTAUT 2, melakukan uji validitas dan reliabilitas kuesioner, kemudian melakukan penyebaran kuesioner, pengolahan data menggunakan SEM PLS dengan Metode UTAUT 2, kemudian melakukan uji hipotesa penelitian. Berdasarkan tahap *input* dan *process* yang sudah dilakukan, maka selanjutnya *output* berupa hasil analisis hipotesa berupa faktor yang mempengaruhi penerimaan teknologi sesuai analisis UTAUT 2.

### 3.3.1 Identifikasi Masalah

Pada tahap ini, dilakukan identifikasi masalah dengan menemukan masalah yang dapat dibahas dan dikaji dalam sebuah penelitian baru sesuai dengan prosedur penelitian. Identifikasi masalah dilakukan dengan melakukan pengamatan padalayanan yang disediakan yaitu terhadap aplikasi shopee *paylater* dengan melihat ulasan pengguna terkait keluhan yang ada di *APPstore*, dari tahap observasi didapat langsung dari prespektif pengalaman pengguna yang

menggunakan shopee *paylater*, kemudian melakukan penyebaran pra kuesioner terkait masalah yang sering terjadi untuk kemudian dianalisis faktor yang mempengaruhi penerimaan pengguna dalam melakukan pembayaran *digital* dengan shopee *paylater*. Tahap ini, menjadi langkah awal dalam sebuah penelitian.

### **3.3.2 Studi Literatur**

Pada tahap ini, dilakukan studi pustaka pada penelitian sebelumnya. Tahapan studi literatur adalah suatu proses kegiatan dengan pencarian referensi teori dan pengumpulan literatur-literatur dengan permasalahan yang berkaitan dengan *digital payment, trust, technology UTAUT 2* yang ada di dalam penelitian dapat berupa artikel, jurnal, buku referensi, internet maupun sumber lainnya yang relevan untuk penelitian. Studi literatur dilakukan dapat menjadi acuan atau landasan untuk melakukan sebuah penelitian. Proses dalam studi literatur juga dilakukan untuk dapat mengetahui metode yang tepat untuk kasus penerimaan teknologi informasi yang berfokus pada konsumen, serta kemudian dilakukan perbandingan dengan penelitian lain yang sejenis. *Output* dalam proses studi literatur ini adalah dapat menentukan metode yang tepat untuk digunakan dalam penelitian ini serta alur pengolahan datanya.

### **3.3.3 Penyusunan Alat Ukur (Instrumen)**

Proses penyusunan instrumen pengambilan data dilakukan dengan melakukan pembuatan pertanyaan kuesioner berdasarkan konstruk yang terdapat pada metode *EXTENDED UTAUT2*. Setelah itu kuesioner disebarluaskan ke khalayak umum. Kuesioner merupakan serangkaian daftar pertanyaan yang berkaitan dengan suatu masalah atau bidang yang akan diteliti. Penyebaran kuesioner dilakukan dengan cara survei secara *online* menggunakan *google form* dengan menyebarkan link kepada *participant*. Kuesioner dilakukan secara *online* untuk memudahkan proses pengumpulan data sehingga analisa data yang dilakukan dapat lebih mudah diteliti. Penelitian ini menggunakan skala *likert*. Skala *likert* digunakan untuk mengukur persepsi, pendapat, sikap seseorang atau sekelompok orang terhadap kejadian sosial[12]. Berikut skor yang digunakan dalam penelitian sebagai berikut :

Tabel 3. 1 Skala Likert

No	Jawaban	Skor
A	Sangat Setuju	7
B	Setuju	6
C	Cukup setuju	5
D	Netral	4
E	Cukup tidak setuju	3
F	Tidak setuju	2
G	Sangat tidak setuju	1

Berikut pertanyaan kuesioner penelitian ini disusun berdasarkan kriteria pada model *UTAUT2* dari jurnal “*Understanding Factors That Influence Consumer Intention to Use Mobile Money Services: An Application of UTAUT 2 With Perceived Risk and Trust*”. Hasil penyusunan kuesioner dapat dilihat pada Tabel 3.3.

Tabel 3. 2 Daftar Pertanyaan Kuesioner

No	Construct	Definition	Measures	Item
1	<i>Performa expectation</i>	Digunakan untuk menjelaskan sejauh mana pengguna mendapatkan manfaat dalam menggunakan suatu sistem atau teknologi	PE1	Menggunakan <i>Mobile payment</i> meningkatkan produktifitas bagi pengguna.
			PE2	Menggunakan <i>mobile payment</i> membantu pengguna menyelesaikan transaksi jual beli dengan cepat.

No	Construct	Definition	Measures	Item
			PE3	Menggunakan layanan <i>mobile payment</i> bermanfaat bagi pengguna.
			PE4	Menggunakan <i>mobile payment</i> dapat meningkatkan kinerja pengguna
2	<i>Effort Expectancy</i>	Menjelaskan sejauh mana suatu sistem atau teknologi mudah untuk digunakan	EE1	<i>mobile payment</i> mudah digunakan.
			EE2	<i>mobile payment</i> mudah dipelajari dan dimengerti
			EE3	<i>mobile payment</i> mudah digunakan bagi pengguna.
3	<i>Social Influence</i>	Menjelaskan seseorang menggunakan suatu teknologi karena adanya dorongan dari orang- orang sekitar	SI1	Orang- orang mempengaruhi perilaku pengguna untuk menggunakan <i>mobile payment</i>
			SI2	Orang- orang yang penting bagi pengguna (teman) berpengaruh bagi pengguna untuk memilih/ menggunakan <i>mobile payment</i> dalam bertransaksi.
			SI3	Orang terdekat yang pendapatnya pengguna sangat berpengaruh bagi pengguna untuk menggunakan

No	Construct	Definition	Measures	Item
				<i>mobile payment</i>
4	<i>Facilitating Condition</i>	Menjelaskan persepsi seseorang bahwa infrastruktur berupa perangkat atau pengetahuan mendukung penggunaan suatu sistem atau teknologi	FC1	Pengguna memiliki sumber daya (misal <i>smartphone</i> ), yang diperlukan untuk menggunakan <i>mobile payment</i>
			FC2	Pengguna cukup memiliki pengetahuan yang diperlukan untuk menggunakan <i>mobile payment</i> .
			FC3	Jika pengguna kesulitan ada orang lain untuk membantu pengguna.
			FC4	<i>mobile payment</i> kompatibel dengan teknologi yang pengguna gunakan
5	<i>Hedonic Motivation</i>	Merupakan motivasi Kesenangan yang diperoleh dari penggunaan suatu sistem atau teknologi.	HM1	Menggunakan <i>mobile payment</i> itu menyenangkan
			HM2	Aplikasi <i>mobile payment</i> membuat pengguna senang.

No	Construct	Definition	Measures	Item
			HM3	Menggunakan <i>mobile payment</i> sangat menghibur.
6.	<i>Price Value</i>	<i>Trade-off</i> antara biaya yang dibayar dengan manfaat yang didapatkan dari penggunaan teknologi.	PV1	Pembayaran menggunakan <i>mobile payment</i> cukup murah dan terjangkau.
			PV2	Pembayaran <i>mobile payment</i> menawarkan nilai yang lebih baik untuk keuangan pengguna.
			PV3	Pada harga saat ini shopee <i>paylater</i> memberikan nilai yang baik
7.	<i>Habit</i>	Menjelaskan bagaimana seseorang menggunakan suatu sistem dalam kesehariannya.	H1	Pengguna sudah terbiasa untuk menggunakan <i>mobile payment</i>
			H2	Pengguna merasa harus terus menggunakan <i>mobile payment</i> .
			H3	Jika pengguna ingin bertransaksi, pengguna akan menggunakan <i>mobile payment</i> .
8.	<i>Perceivedrisk</i>	Menjelaskan risiko pengguna terhadap <i>paylater</i> .	PR1	Menggunakan <i>mobile payment</i> berpotensi terjadi penipuan.

No	Construct	Definition	Measures	Item
			PR2	Pengguna berpikir menggunakan <i>mobile payment</i> akan memiliki risiko keuangan bagi pengguna.
			PR3	Pengguna berfikir menggunakan <i>mobile payment</i> mungkin tidak berfungsi dengan baik dan akan mendapatkan masalah bagi pengguna
9	<i>Trust</i>	Menjelaskan <i>trust</i> pengguna terhadap layanan	TR1	Pengguna percaya pada layanan <i>mobile payment</i>
			TR2	Pengguna percaya bahwa <i>mobile payment</i> dapat dipercaya
			TR3	Pengguna percaya bahwa penyedia <i>mobile payment</i> jujur dan menjaga janji kepada pelanggan
10.	<i>Behavior Intention</i>	Menjelaskan bagaimana sikap seseorang memiliki intensi atau sikap loyal pada layanan.	BI 1	Pengguna berkeinginan untuk menggunakan <i>mobile payment</i> dimasa depan
			BI2	Pengguna memperkirakan untuk menggunakan <i>mobile payment</i> dalam keseharian pengguna

No	Construct	Definition	Measures	Item
			BI3	Pengguna berencana untuk terus menggunakan <i>mobile payment</i>
11.	<i>Use Behavior</i>	Menjelaskan seberapa sering pengguna menggunakan layanan.	UB1	Pengguna sering menggunakan <i>mobile payment</i> untuk pembayaran dibandingkan dengan <i>mobile payment</i> lain.
			UB2	Pengguna sering menggunakan <i>mobile payment</i> untuk berbagai keperluan
			UB3	Pengguna sering menggunakan <i>mobile payment</i> untuk membayar tagihan.

### 3.3.4 Pengumpulan Data

Pengumpulan data pada penelitian ini yaitu dilakukan dengan tujuan agar dapat mendapatkan data kuantitatif yang artinya digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendiskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sesuai sebagaimana adanya kemudian data dapat diolah sehingga akan menghasilkan hasil akhir pada penelitian. Pada tahap ini dilakukan penyebaran kuesioner guna mendapatkan data penelitian. Pengisian kuesioner dilakukan responden kemudian diolah menggunakan prosedur-prosedur statistik. Kuesioner pada item pertanyaan menggunakan indikator *EXTENDED UTAUT 2*. Pada penelitian ini pengumpulan data penelitian menggunakan teknik *purposive sampling*. *Purposive sampling* merupakan teknik pengambilan sampel pada penelitian, dimana responden dipilih secara acak sesuai karakteristik unik pengguna, pengalaman, sikap, atau persepsi pengguna. Untuk memastikan agar responden dari sampel penelitian memenuhi persyaratan, maka akan diambil sampel yang memenuhi kriteria yaitu berdomisili di Indonesia, pernah menggunakan *shopee paylater* dalam transaksi pembayaran. Pengguna layanan *Shopee Paylater* menurut survei yang dilakukan oleh *DailySocial.id* saat ini sudah mencapai 1176 pengguna. Oleh karena itu penetapan jumlah sampel dengan rumus Slovin menggunakan tingkat senilai 10% atau 0,1 adapun untuk mendapatkan jumlah sampel sebagai berikut:

(3.1)

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

$$n = \frac{1.176}{1 + 1.176(0,1)^2}$$

$$n = 92 \text{ sampel}$$

Keterangan:

n = jumlah sampel

N = jumlah populasi

e = *margin error* “tingkat kesalahan”

Kuesioner disebarakan dalam bentuk *google form* melalui *platform* media sosial

seperti *whatsapp*, dan *instagram*. Hasil akhir jumlah responden dari penyebaran kuesioner yang dilakukan adalah sebanyak 100 responden.

### 3.3.5 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*. Sesuai dengan urutan langkah-langkah yang dilakukan dalam pengolahan data dengan menggunakan *sem-pls* dapat dilihat pada penjabaran di bawah ini[34][39][42]:

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

Model pengukuran merupakan bagian dari suatu model persamaan struktural yang menggambarkan hubungan variabel laten dengan indikator-indikatornya. Model pengukuran dibagi menjadi dua tahap yaitu uji validitas dan uji reliabilitas.

##### a. Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk menguji valid atau tidaknya suatu indikator yang akan digunakan untuk proses selanjutnya. 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 (AVE)*  $>0,5$ .

a. *Loading Factor*. Langkah-langkah yang dilakukan untuk menampilkan hasil dari *loading factor* yaitu dengan memasukkan data dari kuesioner kemudian di *calculate* sehingga akan menghasilkan nilai *loading factor*. *Loading factor* digunakan untuk mengukur nilai indikator pada variabel laten. Nilai valid diatas 0,7, apabila nilai kurang dari 0,7 maka dilakukan tahap eliminasi pada indikator yang dibawah 0,7 hal ini dilakukan agar tidak mempengaruhi proses lainnya.

b. *Average Variance Extracted (AVE)*. Variabel laten nilai validnya diatas 0,5. Apabila nilai AVE ada yang dibawah 0,5 maka yang harus diperbaiki di bagian *loading factor*, yaitu dengan menghapus nilai *loading factor* dibawah 0,7 atau nilai terkecil dari suatu indikator.

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 larcker*.

- a. *Fornell larcker*, merupakan korelasi antara variabel dengan variabel itu sendiri dan variabel lainnya. Nilai korelasi variabel dengan variabel sendiri tidak boleh lebih kecil dari korelasi dengan variabel lainnya.
- b. *Cross loading*, merupakan korelasi antara indikator dengan variabel. Korelasi antara indikator dengan variabel yang diukur tidak boleh lebih kecil dibandingkan dengan korelasi antara indikator dengan variabel lainnya.

b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas merupakan salah satu proses dari evaluasi pengukuran. Terkait penelitian yang dilakukan menggunakan dua pengujian yaitu *cronbach's alpha* dan *composite reliability* dengan nilai yang dimiliki harus  $>0,7$ . Karena Variabel laten dikatakan memiliki reliabilitas baik jika nilai dari masing-masing *cronbach's alpha* dan *composite reliability* diatas 0,7.

2. Model struktural (*Inner Model*)

Proses yang menggambarkan hubungan antar variabel laten independen atau eksogen dengan variabel laten dependen atau endogen dalam suatu penelitian. Model struktural dilakukan dengan pengujian yaitu *r-squared*, koefisiensi jalur, *t-statistic*, dan *predictive relevance* dan model fit[40].

a. *R-squared* ( $R^2$ )

*R-squared* memiliki tiga tingkatan yaitu Nilai R square sebesar 0.67 (kuat), 0.33 sampai 0,67 (moderat) dan 0,33 (lemah).

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.

### 3.3.6 Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan dengan membandingkan hipotesis sebelumnya terhadap hasil akhir pengolahan data. Uji hipotesis dilakukan dengan tahapan, yaitu uji hipotesis konstruk utama artinya uji hipotesis konstruk utama dilakukan dengan melihat nilai *T-statistic* yang dihasilkan dengan algoritma *bootstrapping* menggunakan aplikasi smartPLS 3.3.9. nilai tersebut digunakan sebagai penentu, apakah hipotesis yang dimasukkan diterima atau tidak. Hipotesis akan didukung pada tingkat taraf signifikansi 0,05 atau 5% dan menggunakan penilaian two-tailed dengan syarat *t-value* melebihi nilai kritisnya yaitu 1,96..

### 3.3.7 Pemetaan Hasil Penelitian

Tahap ini merupakan tahapan akhir yang berupa hasil dalam penelitian yang telah dilakukan. Hasil dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui dan melihat faktor mana saja yang yang mempengaruhi penerimaan penggunaan Shopee *Paylater*.

### 3.3.8 Hipotesis Penelitian

Penelitian ini menguji pengaruh secara langsung dengan menggunakan taraf signifikansi sebesar 0.05 atau 5% dengan penilaian *two-tailed*, *t-statistik* harus memiliki nilai  $> 1.96$  dan nilai *path* koefisien bernilai positif. Berdasarkan identifikasi masalah penelitian ini mengajukan hipotesis sebagai berikut :

Tabel 3. 3 Hipotesis Penelitian

HIPOTESIS	
H1	<i>performance expecancy</i> seorang pengguna <i>paylater</i> memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap <i>behavioural intention</i>

<b>HIPOTESIS</b>	
H2	<i>Effort expectancy</i> seorang pengguna <i>paylater</i> berpengaruh positif dan signifikan terhadap <i>behavioural intention</i>
H3	<i>Effort expectancy</i> seorang pengguna <i>paylater</i> berpengaruh positif dan signifikan terhadap <i>performance expectancy</i>
H4	<i>Social influence</i> seorang pengguna <i>paylater</i> berpengaruh positif dan signifikan terhadap <i>behavioural intention</i>
H5	<i>Facilitating condition</i> seorang pengguna <i>paylater</i> berpengaruh positif dan signifikan terhadap <i>behavioural intention</i>
H6	<i>Hedonic moivation</i> seorang pengguna <i>paylater</i> berpengaruh positif dan signifikan terhadap <i>behavioural intention</i>
H7	<i>Price value</i> seorang pengguna <i>paylater</i> berpengaruh positif dan signifikan terhadap <i>behavioural intention</i>
H8	<i>Habit</i> seorang pengguna <i>paylater</i> berpengaruh positif dan signifikan terhadap <i>behavioural intention</i>
H9	<i>Habit</i> seorang pengguna <i>paylater</i> berpengaruh positif dan signifikan terhadap <i>use behavior</i>
H10	<i>Perceived risk</i> seorang pengguna <i>paylater</i> berpengaruh negatif dan signifikan terhadap <i>behavioural intention</i>
H11	<i>Trust</i> seorang pengguna <i>paylater</i> berpengaruh negatif dan signifikan terhadap <i>perceived risk</i>
H12	<i>Trust</i> seorang pengguna <i>paylater</i> berpengaruh positif dan signifikan terhadap <i>effort expectancy</i>
H13	<i>Trust</i> seorang pengguna <i>paylater</i> berpengaruh positif dan signifikan terhadap <i>behavioural intention</i>
H14	<i>Behavioural intention</i> seorang pengguna <i>paylater</i> berpengaruh positif dan signifikan terhadap <i>use behavior</i>