

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Populasi dan Sampel

Populasi adalah keseluruhan dari objek penelitian yang akan diteliti yang merupakan sumber informasi dalam suatu penelitian (Hadi, 2009). Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengguna *e-money* OVO di Kota Yogyakarta.

Sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *probability sampling*. Sugiyono (2013) memaparkan bahwa *probability sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang memberikan peluang yang sama bagi setiap unsur (anggota) populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel. Teknik *probability sampling* yang digunakan adalah *simple random sampling*. Hal tersebut dilatarbelakangi karena peneliti ingin melakukan pengambilan anggota sampel dari populasi pengguna *e-money* OVO di Kota Yogyakarta yang dilakukan secara acak tanpa mempertimbangkan strata dalam populasi tersebut.

Jumlah minimum sampel yang dibutuhkan dalam penelitian ini adalah 10 kali dari jumlah indikator terbanyak pada salah satu variabel (Hair, Ringle, & Sarstedt, 2011). Jadi perhitungan jumlah minimum sampel yang dibutuhkan sebagai berikut:

$$\begin{aligned} N &= \text{jumlah indikator terbanyak} \times 10 \\ &= 9 \times 10 \\ &= 90 \text{ sampel} \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan di atas maka didapatkan jumlah minimum sampel yaitu 90 sampel.

3.2 Jenis Sumber Data

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer. Data primer adalah data yang digunakan langsung kepada pengguna data. Teknik pengumpulan data menggunakan data primer berupa kuesioner. Kuesioner tersebut disebarakan kepada pengguna *e-money* OVO di Kota Yogyakarta.

3.3 Metode Pengumpulan data

Pengumpulan data dilakukan dengan menyebarkan kuesioner kepada responden yaitu pengguna *e-money* OVO di Kota Yogyakarta. Pengumpulan data yang dilakukan melalui dua metode. Metode pertama yaitu dengan cara bertemu langsung. Metode ini dilakukan dengan mendatangi *merchant-merchant* yang telah bekerjasama dengan OVO dan selanjutnya meminta kepada responden untuk mengisi kuesioner berupa *google form* yang telah disediakan. Metode kedua yaitu kuesioner disebarakan secara *online* melalui media sosial. Kuesioner dalam bentuk *google form* harus diisi sendiri oleh responden. Kuesioner terdiri dari dua bagian, yaitu:

1. Bagian pertama ialah pertanyaan mengenai data pribadi responden yang dijaga kerahasiannya.
2. Bagian kedua ialah beberapa indikator untuk menguji variabel penelitian dengan skala likert.

3.4 Variabel Penelitian dan Pengukuran Variabel

Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengaruh kegunaan, kemudahan, pengaruh normatif, efikasi, dan kondisi dari fasilitas sebagai variabel independen. Variable intervening adalah minat menggunakan *e-money* OVO. Sedangkan penggunaan *e-money* OVO sebagai variabel dependen. Kuesioner yang digunakan pada penelitian ini memodifikasi dari beberapa penelitian terdahulu.

Pengukuran variabel (pengaruh kegunaan, kemudahan, pengaruh normatif, efikasi, kondisi dari fasilitas, minat menggunakan *e-money* OVO dan penggunaan *e-money* OVO) yang ada menggunakan skala pengukuran dengan skala *likert* yang telah dimodifikasi sehingga memiliki rentang nilai 1 sampai dengan 6. Rentang nilai skala *likert* yang digunakan sudah dimodifikasi dengan tujuan untuk menghindari sikap responden yang menjawab pertanyaan pada pilihan *netral* atau ragu-ragu. Kategori jawaban dengan skala likert 1-6 terdiri dari sangat setuju dengan skor 6, setuju dengan skor 5, cukup setuju dengan skor 4, kurang setuju dengan skor 3, tidak setuju dengan skor 2 dan sangat tidak setuju dengan skor 1.

3.4.1. Variabel Dependen

Dalam penelitian ini variabel dependen adalah penggunaan *e-money* OVO. Penggunaan *e-money* OVO dapat didefinisikan sebagai penggunaan layanan yang disediakan oleh OVO baik berupa transaksi pembayaran, penyimpanan saldo maupun transaksi lain di *merchant-merchant* yang telah menjalin kerjasama dengan OVO, baik secara online maupun offline. Instrumen penelitian ini memodifikasi penelitian Oliveira, Faria, Thomas, dan Popovič (2014) menggunakan sembilan item pertanyaan yang ditawarkan. Kuesioner menggunakan kategori jawaban

dengan skala likert 1-6 terdiri dari sangat setuju dengan skor 6, setuju dengan skor 5, cukup setuju dengan skor 4, kurang setuju dengan skor 3, tidak setuju dengan skor 2 dan sangat tidak setuju dengan skor 1.

Item	Penggunaan <i>e-money</i> OVO	Sumber
PE1	Saya menggunakan <i>e-money</i> OVO untuk pembayaran transaksi ke merchant yang sudah bekerjasama dengan OVO	Oliveira et al., 2014
PE2	Saya menggunakan <i>e-money</i> OVO untuk pembayaran PLN	Oliveira et al., 2014
PE3	Saya menggunakan <i>e-money</i> OVO untuk pembayaran pulsa	Oliveira et al., 2014
PE4	Saya menggunakan <i>e-money</i> OVO untuk pembayaran BPJS kesehatan	Oliveira et al., 2014
PE5	Saya menggunakan <i>e-money</i> OVO untuk pembayaran TV kabel	Oliveira et al., 2014
PE6	Saya menggunakan <i>e-money</i> OVO untuk pembayaran asuransi	Oliveira et al., 2014
PE7	Saya menggunakan <i>e-money</i> OVO untuk pembayaran iuran lingkungan	Oliveira et al., 2014
PE8	Saya menggunakan <i>e-money</i> OVO untuk pembayaran paket data	Oliveira et al., 2014
PE9	Saya menggunakan <i>e-money</i> OVO untuk pembayaran Grab	Oliveira et al., 2014

3.4.2. Variabel Intervening

Variabel intervening atau bisa disebut juga variabel mediasi merupakan variabel yang menghubungkan pengaruh antara variabel dependen dan variabel independen. Dalam penelitian ini variabel intervening adalah minat menggunakan *e-money* OVO. Minat perilaku merefleksikan kemungkinan tindakan individu konsumen untuk mengadopsi suatu objek tertentu (Ling, Chai, & Piew, 2010).

Instrumen penelitian minat menggunakan *e-money* OVO memodifikasi penelitian dari Sheikh et al. (2017) dan Morosan dan Defranco (2016) dengan tiga

item pertanyaan. Kuesioner menggunakan kategori jawaban dengan skala likert 1-6 terdiri dari sangat setuju dengan skor 6, setuju dengan skor 5, cukup setuju dengan skor 4, kurang setuju dengan skor 3, tidak setuju dengan skor 2 dan sangat tidak setuju dengan skor 1.

Item	Minat menggunakan <i>e-money</i> OVO	Sumber
ME1	Saya berniat untuk tetap menggunakan <i>e-money</i> OVO di masa yang akan datang	Sheikh et al., 2017
ME2	Saya akan menyarankan orang lain untuk menggunakan <i>e-money</i> OVO	Sheikh et al., 2017
ME3	Saya merasa <i>e-money</i> OVO akan menjadi salah satu teknologi favorit saya	Morosan dan Defranco, 2016

3.4.3. Variabel Independen

Variabel independen pada penelitian ini adalah kegunaan, kemudahan, pengaruh normatif, efikasi dan kondisi dari fasilitas. Kuesioner menggunakan kategori jawaban dengan skala likert 1-6 terdiri dari sangat setuju dengan skor 6, setuju dengan skor 5, cukup setuju dengan skor 4, kurang setuju dengan skor 3, tidak setuju dengan skor 2 dan sangat tidak setuju dengan skor 1.

3.4.3.1. Kegunaan

Kegunaan didefinisikan sebagai persepsi bahwa individu menggunakan teknologi jika mengetahui manfaat positif atas (Thompson et al., 1991). Instrumen penelitian kegunaan memodifikasi penelitian dari Bhattacharjee (2000) dan Vhistika (2017) dengan lima item pertanyaan.

Item	Kegunaan	Sumber
K1	Penggunaan <i>e-money</i> OVO memerlukan waktu singkat	Vhistica, 2017
K2	Penggunaan <i>e-money</i> OVO praktis	Vhistica, 2017
K3	Penggunaan <i>e-money</i> OVO dapat mengurangi kesalahan ketika terdapat pengembalian uang	Vhistica, 2017
K4	Dengan menggunakan <i>e-money</i> OVO dapat meningkatkan efektivitas saya dalam pembayaran produk	Bhattacharjee, 2000
K5	Dengan menggunakan <i>e-money</i> OVO memberi banyak manfaat bagi saya	Bhattacharjee, 2000

3.4.3.2. Kemudahan

Kemudahan penggunaan sebuah teknologi adalah suatu ukuran dimana seseorang percaya bahwa teknologi mudah dipahami dan mudah digunakan (Davis, 1989). Instrumen penelitian kemudahan memodifikasi penelitian dari Bhattacharjee (2000) dan Sumerta dan Wardana (2018) dengan lima item pertanyaan.

Item	Kemudahan	Sumber
KM1	Saya merasa bahwa belajar mengoperasikan <i>e-money</i> OVO untuk membeli produk relatif mudah	Bhattacharjee, 2000
KM2	Saya merasa mudah menggunakan <i>e-money</i> OVO untuk melakukan transaksi yang saya inginkan	Bhattacharjee, 2000
KM3	Saya merasa instruksi menggunakan <i>e-money</i> OVO jelas dan mudah dimengerti	Sumerta dan Wardana 2018
KM4	Saya merasa menggunakan <i>e-money</i> OVO fleksibel	Sumerta dan Wardana 2018
KM5	Mudah bagi saya untuk menjadi terampil menggunakan <i>e-money</i> OVO	Bhattacharjee, 2000

3.4.3.3. Pengaruh Normatif

Pengaruh normatif terdiri dari pengaruh rekan dan pengaruh superior dimana pengaruh rekan adalah pengaruh dari teman sebaya maupun rekan kerja dan pengaruh superior adalah pengaruh atasan maupun orang yang mempunyai pengalaman atau pengetahuan lebih (Taylor & Todd, 1995). Instrumen penelitian pengaruh normatif memodifikasi penelitian dari Bhattacharjee (2000) dengan tiga item pertanyaan.

Item	Pengaruh Normatif	Sumber
PN1	Teman atau kolega menganjurkan saya untuk menggunakan <i>e-money</i> OVO	Bhattacharjee, 2000
PN2	Atasan menganjurkan saya untuk menggunakan <i>e-money</i> OVO	Bhattacharjee, 2000
PN3	Dosen menganjurkan saya untuk menggunakan <i>e-money</i> OVO	Taylor dan Todd, 1995

3.4.3.4. Efikasi

Efikasi merupakan kepercayaan diri seseorang dalam keterampilan atau kemampuan untuk melakukan perilaku yang dimaksud (Ajzen, 1991). Instrumen penelitian variabel efikasi memodifikasi penelitian dari Bhattacharjee (2000) dengan dua item pertanyaan.

Item	Efikasi	Sumber
E1	Saya percaya dapat menggunakan <i>e-money</i> OVO sendiri	Bhattacharjee, 2000
E2	Saya dapat menggunakan <i>e-money</i> OVO bahkan jika tidak ada orang di sekitar untuk membantu saya	Bhattacharjee, 2000

3.4.3.5. Kondisi dari Fasilitas

Kondisi dari fasilitas merupakan keyakinan tentang ketersediaan sumber daya untuk memfasilitasi perilaku itu (Ajzen, 1991). Instrumen penelitian variabel kondisi dari fasilitas memodifikasi penelitian dari Khalilzadeh, Ozturk, dan Bilgihan (2017) dan Lin (2007) dengan empat item pertanyaan.

Item	Kondisi dari fasilitas	Sumber
KF1	Saya memiliki pengetahuan yang diperlukan untuk menggunakan <i>e-money</i> OVO	Khalilzadeh, et al., 2017
KF2	Saya memiliki internet yang diperlukan untuk menggunakan <i>e-money</i> OVO	Lin, 2007
KF3	Saya memiliki waktu yang diperlukan untuk menggunakan <i>e-money</i> OVO	Lin, 2007
KF4	Saya memiliki uang yang diperlukan untuk menggunakan <i>e-money</i> OVO	Lin, 2007

3.5 Metode Analisis Data

3.5.1. Alat Analisis Data

Metode analisis data menggunakan *Partial Least Square* (PLS) versi 3.0. *Partial Least Square* (PLS) merupakan salah satu teknik dari *Structural Equation Modelling* (SEM) yang berbasis *variance* (Hair, Ringle, & Sarstedt, 2013). Sebagian besar model struktural yang menggunakan efek mediasi menggunakan analisis PLS-SEM (Hair et al., 2013). Analisis dalam penelitian ini menggunakan analisis data statistik dari PLS-SEM dengan dua tahap yaitu model pengukuran (*outer model*) dan model struktural (*inner model*). Penggunaan PLS dikarenakan belum adanya penelitian menggunakan analisis PLS-SEM pada penelitian sebelumnya dengan variabel penelitian yang serupa.

3.5.2. Model Pengukuran (*Outer Model*)

3.5.2.1. Uji Validitas

Menurut Sugiyono (2016) validitas merupakan derajat ketepatan antara data yang sesungguhnya terjadi pada objek dengan data yang dikumpulkan oleh peneliti. Skala validitas menurut Hair et al. (2013) terbagi menjadi dua, yaitu analisis validasi konvergen dan analisis validasi diskriminan. Kriteria dari setiap analisis tersebut menurut sebagai berikut:

1. Validasi Konvergen: *Average Variance Extracted* (AVE) harus lebih besar dari 0,50 dan nilai *outer loading* di atas 0,70.
2. Validasi Diskriminan: Mengacu dari hasil Fornell-Larcker, nilai akar AVE setiap variabel harus lebih tinggi dari nilai korelasi antar variabel dan *loading factor* setiap indikator harus lebih tinggi dari semua *cross loading*.

3.5.2.2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui keandalan kuesioner penelitian. Uji reliabilitas bertujuan untuk mengetahui akurasi dan konsistensi pengukurannya pada variabel-variabel yang terdapat dalam penelitian ini. Suatu konstruk dikatakan reliabel jika memiliki nilai *cronbach alpha* > 0,6 (Ghozali & Latan, 2015). Selain itu reliabilitas kuesioner dapat ditunjukkan dengan nilai *composite reliability* > 0,7 (Ghozali, 2014).

3.5.3. Model Struktural (*Inner Model*)

Menurut Yamin dan Kurniawan (2009) *Inner model* digunakan untuk menguji signifikansi parameter yang dirumuskan dalam hipotesis. Pengujian

terhadap model struktural dilakukan dengan melihat nilai R-square yang merupakan uji *goodness-fit model*. Ukuran signifikansi pengaruh antarvariabel yaitu dengan melihat perbandingan nilai t-statistik dan t-tabel. Jika nilai t-statistik > t-tabel, maka hasilnya signifikan. Dalam menentukan uji t, cara yang dilakukan adalah dengan menghitung DF dengan rumus sebagai berikut :

$$Df = n - k$$

Keterangan:

Df = derajat kebebasan

k = jumlah variabel (bebas dan terikat)

n = jumlah observasi/sampel pembentuk regresi

Namun adanya PLS dapat menampilkan *p-value*. *P-value* digunakan untuk keputusan uji statistik dengan membandingkan *p-value* dengan *alpha* (α). Dalam penelitian ini α yang digunakan adalah sebesar 5% atau tingkat kepercayaan 95%. Nilai $\alpha = 5\%$ merupakan tingkat kesalahan yang dapat ditoleransi dengan tidak boleh melebihi 0,05 atau 5%. Berikut dasar pengambilan keputusan dalam penelitian ini:

1. *P-value* > nilai α , maka hasilnya tidak signifikan
2. *P-value* \leq nilai α , maka hasilnya signifikan