

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini termasuk dalam kategori penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivemedigunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu,pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian,analisis data bersifat kuantitatif,dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Menurut (Sugiyono 2018:11) Penelitian ini akan menjelaskan hubungan memengaruhi dan dipengaruhi dari variabel-variabel yang akan diteliti. Pendekatan kuantitatif digunakan karena data yang akan digunakan untuk menganalisis hubungan antar variabel dinyatakan dengan angka. Penelitian ini menghubungkan Pengaruh efisiensi, keamanan, dan kemudahan bertransaksi terhadap minat penggunaan mobile payment.

B. Objek dan Lokasi Penelitian

Objek dalam penelitian ini adalah efisiensi, keamanan, dan kemudahan bertransaksi terhadap minat penggunaan mobile payment pada konsumen MS Glow di Kota Gajah. Adapun lokasi penelitian yang dilakukan adalah di Jl Kenanga No 45 RT 001/RW 002 Kota Gajah.

C. Metode Penelitian

1. Definisi Variabel dan Operasional Variabel Penelitian

Definisi operasional variabel merupakan suatu definisi yang diberikan kepada suatu variabel dengan memberi arti atau menspesifikkan kegiatan atau membenarkan suatu operasional yang diperlukan untuk mengukur variabel tersebut (Sugiyono, 2018:17). Variabel penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

a. Variabel Bebas / *Independent Variable*(X)

Menurut Sugiyono (2018:113), variabel bebas/*independent variable* adalah variabel yang mempengaruhi variabel terikat. Variabel ini merupakan stimulus untuk mempengaruhi variable lainnya. Dalam penelitian ini, variabel independen adalah:

1) Efisiensi,

- a) Definisi Konseptual: Efisiensi merupakan suatu cara dengan bentuk transaksi yang dilakukan dalam menjalankan sesuatu dengan baik dan tepat serta memiliki efisiensi waktu, tenaga, dan biaya.
- b) Definisi Operasional: Efisiensi merupakan suatu cara dengan bentuk transaksi yang dilakukan dalam menjalankan sesuatu dengan baik dan tepat serta memiliki efisiensi waktu, tenaga, dan biaya. Kuisisioner diukur dengan skala likert yang diberikan kepada konsumen Ms Glow Store.

2) Keamanan

- a) Definisi Konseptual: keamanan bertransaksi adalah rasa aman dari hal-hal yang dapat menimbulkan resiko yang meliputi jaminan keamanan, perlindungan, tingkat kerahasiaan, dan bebas dari resiko.
- b) Definisi Operasional: keamanan bertransaksi adalah rasa aman dari hal-hal yang dapat menimbulkan resiko yang meliputi jaminan keamanan, perlindungan, tingkat kerahasiaan, dan bebas dari resiko. Kuisisioner diukur dengan skala likert yang diberikan kepada konsumen Ms Glow Store.

3) Kemudahan

- a) Definisi Konseptual: kemudahan bertransaksi berarti menggunakan media yang tidak merepotkan atau membutuhkan usaha yang besar pada saat digunakan meliputi mudah dipahami, mudah digunakan, dan keuntungan yang didapat.
- b) Definisi Operasional: kemudahan bertransaksi berarti menggunakan media yang tidak merepotkan atau membutuhkan usaha yang besar pada saat digunakan meliputi mudah dipahami, mudah digunakan, dan keuntungan yang didapat. Kuisisioner diukur dengan skala likert yang diberikan kepada konsumen Ms Glow Store.

b. Variabel Terikat/ *Dependent Variable* (Y)

Variabel dependen (*dependent variable*) atau variabel terikat adalah variabel yang menjadi pusat perhatian peneliti karena variabel ini yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat dari adanya variabel independen atau variabel bebas.

1) Minat Penggunaan Mobile Payment (Y)

- a. Definisi Konseptual: minat penggunaan mobile payment adalah kesenangan pada diri seseorang untuk menggunakan mobile payment yang meliputi ketertarikan, perasaan senang, perhatian, dan rasa semangat menggunakan mobile payment.
- b. Definisi Operasional: minat penggunaan mobile payment adalah kesenangan pada diri seseorang untuk menggunakan mobile payment yang meliputi ketertarikan, perasaan senang, perhatian, dan rasa semangat menggunakan mobile payment. Kuisisioner diukur dengan skala likert yang diberikan kepada konsumen Ms Glow Store.

Tabel 5.
Kisi-kisi Kuisisioner

Variabel	Indikator	No Item
Efisiensi Bertransaksi (X ₁)	1. Efisiensi Waktu	1,2,3,4, 5,6,7
	2. Efisiensi Biaya	8, 9,10,11,12 13,
	3. Efisiensi Tenaga	14,15,16, 17,18,19,20
Keamanan Bertransaksi (X ₂)	1. Jaminan	1,2,3,4,5,
	2. Perlindungan	6,7,8,9,10
	3. Tingkat kerahasiaan	11,12,13,14,15
	4. Bebas Resiko	16,17,18,19,20
Kemudahan Bertransaksi (X ₃)	1. Kemudahan proses	1,2,3,4, 5,6,7
	2. Kemudahan memahami	8, 9,10,11,12 13,
	3. Keuntungan	14,15,16, 17,18,19,20
Minat Penggunaan Mobile Payment (Y)	1. Ketertarikan	1,2,3,4,5
	2. perasaan senang	6,7,8,9,10
	3. Perhatian	11,12,13,14,15
	4. rasa semangat	16,17,18,19,20

2. Populasi dan Sampel

a. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Jadi populasi bukan hanya

orang, tetapi juga objek dan benda-benda alam yang lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada objek/subjek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimiliki subyek atau objek itu. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh konsumen yang membeli Ms Glow di Toko Shizuka Kota Gajah.

b. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan penelitian tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, (Sugiyono, 2018: 80). Sedangkan sampel adalah sebagian dari populasi itu, populasi itu misalnya penduduk wilayah tertentu, jumlah pegawai pada organisasi tertentu, jumlah guru dan murid di sekolah tertentu dan sebagainya.

Pada penelitian ini populasi yang diambil berukuran besar dan jumlahnya tidak dapat diketahui secara pasti. Maka digunakan teknik pengambilan sampling secara accidental sampling. Teknik pengambilan sampel dengan accidental sampling adalah pengambilan sampel secara kebetulan ditemui oleh peneliti selama periode penelitian. Adapun periode atau waktu penelitian ini berkisar antara 3-7 hari.

D. Teknik Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono (2018), metode pengumpulan data dilakukan dengan cara mengadakan peninjauan pada instansi yang menjadi objek untuk mendapatkan data primer dan skunder. Adapun metode pengumpulan data yang dilakukan oleh penulis diantaranya sebagai berikut:

1. Penelitian Kepustakaan (*Library Research*)

Menurut Sugiyono (2018) Studi pustaka adalah metode pengumpulan data dengan cara mencari data melalui buku-buku, koran, majalah, literature lainnya. Dalam hal ini pengumpulan data dilakukan dengan cara membaca dan mempelajari tulisan-tulisan berupa buku-buku literature dan sumber baca lainnya yang berkaitan dengan objek sebagai landasan teori.

2. Penelitian Lapangan (*Field Research*)

Yaitu pengumpulan data dengan langsung terjun (survei) pada yang menjadi objek-objek penelitian. Untuk memperoleh data primer dari, maka cara yang dilakukan adalah:

a. Observasi

Menurut Sugiyono (2018) observasi merupakan cara pengumpulan data melalui proses pencatatan perilaku subjek (orang), objek (benda), atau kejadian yang sistematis tanpa adanya pertanyaan atau komunikasi dengan individu-individu yang diteliti. Pengumpulan data secara langsung dengan mengamati kondisi dan peristiwa lokasi penelitian yang dilakukan.

b. Kuisisioner

Kuisisioner data yang sering tidak memerlukan kehadiran peneliti, namun cukup diwakili oleh daftar pertanyaan yang sudah disusun secara cermat dahulu. Dalam hal ini peneliti mengajukan daftar pertanyaan tertulis yang dilengkapi dengan alternatif jawaban kepada sampel dari penelitian.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat bantu yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data penelitian dengan cara melakukan pengukuran Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuisisioner. Pengukuran variabel dilakukan dengan menggunakan skala Likert, dengan skala Likert maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel (Sugiyono, 2018). Sehingga dalam penelitian ini menggunakan 5 alternatif jawaban Sangat Setuju, Setuju, Netral, Tidak Setuju, dan Sangat Tidak Setuju. Skor yang diberikan adalah sebagai berikut:

Tabel 7.
Ketentuan Skor

No	Indikator	Skor Positif	Skor Negatif
1.	Sangat Setuju	5	1
2.	Setuju	4	2
3.	Netral	3	3
4.	Tidak Setuju	2	4
5.	Sangat Tidak Setuju	1	5

F. Teknik Analisis Data

1. Uji Validitas dan Reliabilitas

a. Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk mengukur sah atau valid tidaknya suatu

kuesioner agar data yang diperoleh bisa relevan atau sesuai dengan tujuan uji validitas yang digunakan adalah dengan menghitung korelasi antara skor masing-masing butir pertanyaan dengan skor setiap konstruksinya. Pengujian ini menggunakan metode Pearson Corelation, data dikatakan valid apabila korelasi antar skor masing-masing butir pertanyaan dengan total skor setiap konstruksinya signifikan pada level 0,05 (Ghozali, 2011). Untuk menguji koefisien korelasi tersebut maka menggunakan level signifikan 5% jika r hitung $>$ r tabel maka pertanyaan tersebut adalah valid.

b. Uji Reliabilitas

Untuk uji reliabilitas instrumen, semakin dekat koefisien keandalan, maka akan semakin baik. Keandalan konsistensi antar item atau koefisien dapat dilihat pada table *Cronbach's Alpha*. Untuk menguji reabilitas instrument, semakin dekat koefisien keandalan dengan 1,0 maka akan semakin baik. Nilai reabilitas dinyatakan reliable jika mempunyai nilai *Cronbach's Alpha* dari masing-masing instrument yang dikatakan valid jika $(r_i) > 0,6$. (Ghozali, 2011)

2. Uji Prasyarat Analisis

a. Uji Normalitas

Uji Normalitas merupakan teknik membangun persamaan garis lurus untuk membuat penafsiran, agar penafsiran tersebut tepat maka persamaan yang digunakan untuk menafsirkan juga harus tepat. Pengujian terhadap normalitas dapat dilakukan dengan uji kolmogorov smirnov.

Dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas adalah

- a. Jika nilai probabilitas ≤ 0.05 , maka distribusi data adalah normal.
- b. Jika nilai probabilitas > 0.05 , maka distribusi data adalah tidak normal.

3. Uji Linieritas

Setelah data yang diperoleh sudah normal selanjutnya diuji dengan uji linieritas bertujuan untuk mengetahui apakah dua variabel mempunyai hubungan yang linier atau tidak secara signifikansi. Uji ini biasanya digunakan sebagai persyaratan dalam analisis korelasi atau regresi linier. Dasar pengambilan keputusan dalam uji linieritas adalah

- a. Jika nilai probabilitas ≤ 0.05 , maka hubungan antara variabel X dengan Y adalah linier.
- b. Jika nilai probabilitas > 0.05 , maka hubungan antara variabel X dan Y adalah tidak linier.

4. Uji Homogenitas

Setelah data diperoleh sudah normal, selanjutnya diuji dengan homogenitas. Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui beberapa varian adalah sama atau tidak asumsi yang mendasari dalam analisis varian adalah varian dari populasi sama. Sebagai criteria pengujian, jika nilai signifikansi lebih dari 0,05 maka dapat dikatakan bahwa dari dua atau lebih kelompok data adalah sama. Rumus statistik yang digunakan

$$F_{hit} = \frac{\text{Variasi Terbesar}}{\text{Variasi Terkecil}}$$

2. Pengujian Model Analisis

a. Analisis Regresi Linier Berganda

Untuk menganalisis data dalam penelitian ini menggunakan regresi linier berganda. Analisis regresi linier berganda adalah hubungan secara linier antara dua atau lebih variabel independen (X_1, X_2) dan variabel dependen (Y) (Suwanto, 2013:76). Model regresi merupakan suatu model matematis yang dapat digunakan untuk mengetahui pola pengaruh antara dua variabel atau lebih. Persamaan regresi dalam penelitian ini sebagai berikut:

$$Y = a + b_1X_1 + b_2X_2 + b_3X_3 + e$$

Dimana:

Y	= variabel dependen
a	= konstanta
$b_1, b_2,$	= koefisien regresi
X_1, X_2, X_3	= variabel independen

b. Uji t (Parsial)

Uji t dilaksanakan untuk mengetahui variabel x yang mana berpengaruh terhadap variabel dependen Y, uji t menguji signifikansi pengaruh variabel bebas (x) secara parsial terhadap variabel terikat (y). Setelah dilakukan analisis data dan diketahui hasil perhitungannya, maka langkah selanjutnya adalah membandingkan nilai t_{hitung} dengan t_{tabel} atau bisa juga dengan memperhatikan signifikansi t lebih kecil atau sama dengan 0,05 atau lebih besar 0,05 sehingga ditarik kesimpulan apakah hipotesis (H_0) atau hipotesis alternative (H_a) tersebut

ditolak atau diterima.

Kriteria untuk menerima dan penolakan suatu hipotesis adalah:

- a. Nilai $F_{hitung} \leq F_{tabel}$, maka hipotesis nol (H_0) diterima dan hipotesis alternatif (H_a) ditolak.
- b. Nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$, maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima.

3. Uji F (Simultan)

Untuk mengetahui apakah variabel-variabel X secara simultan berpengaruh positif terhadap variabel dependent. Uji F membuktikan apakah terdapat minimal satu variabel Y (Sigit 2010: 141). Setelah dilakukan analisis data dan diketahui hasil perhitungannya, maka langkah selanjutnya adalah membandingkan nilai F_{hitung} dengan F_{tabel} atau bisa juga dengan memperhatikan signifikansi F lebih kecil atau sama dengan 0,05 atau signifikansi F lebih besar dari 0,05

4. R^2 (Determinasi)

Koefisien determinan (R^2) pada intinya mengukur seberapa jauh kemampuan variabel-variabel independen dalam menjelaskan variasi variabel dependen yang sangat terbatas. Nilai koefisien determinasi (R^2) mencerminkan seberapa besar variasi dari variabel terikat (Y) dapat dijelaskan oleh variabel bebas (X). Bila nilai $R^2 = 0$, maka variasi dari variabel Y tidak dapat dijelaskan sama sekali oleh variabel X. Sedangkan bila nilai $R^2 = 1$, maka variasi dari variabel Y secara keseluruhan dapat dijelaskan oleh variabel X. Sehingga baik buruknya suatu persamaan regresi ditentukan oleh nilai R^2 yang mempunyai nilai antara nol dan satu.

G. Uji Hipotesis Statistik

1. $H_0 : \beta_1 \leq 0$: Tidak terdapat pengaruh yang signifikan efisiensi bertransaksi terhadap minat menggunakan mobile payment pada konsumen di shizuka Ms Glow Kota Gajah
- $H_1 : \beta_1 > 0$: Terdapat pengaruh yang signifikan efisiensi bertransaksi terhadap minat menggunakan mobile payment pada konsumen di shizuka Ms Glow Kota Gajah

2. $H_0 : \beta_1 \leq 0$: Tidak terdapat pengaruh yang signifikan keamanan bertransaksi terhadap minat menggunakan mobile payment pada konsumen di shizuka Ms Glow Kota Gajah
 $H_1 : \beta_1 > 0$: Terdapat pengaruh yang signifikan keamanan bertransaksi terhadap minat menggunakan mobile payment pada konsumen di shizuka Ms Glow Kota Gajah
3. $H_0 : \beta_1 \leq 0$: Tidak terdapat pengaruh yang signifikan kemudahan bertransaksi terhadap minat menggunakan mobile payment pada konsumen di shizuka Ms Glow Kota Gajah
 $H_1 : \beta_1 > 0$: Terdapat pengaruh yang signifikan kemudahan bertransaksi terhadap minat menggunakan mobile payment pada konsumen di shizuka Ms Glow Kota Gajah
4. $H_0 : \beta_1 \leq 0$: Tidak terdapat pengaruh yang signifikan efisiensi, keamanan, dan kemudahan secara simultan bertransaksi terhadap minat menggunakan mobile payment pada konsumen di shizuka Ms Glow Kota Gajah
 $H_1 : \beta_1 > 0$: Terdapat pengaruh yang signifikan efisiensi, keamanan, dan kemudahan secara simultan bertransaksi terhadap minat menggunakan mobile payment pada konsumen di shizuka Ms Glow Kota Gajah