# **BAB 3****METODE PENELITIAN**

## **Tempat dan Waktu Penelitian**

Lokasi penelitian ini berada di STIKI Malang. Responden berpartisipasi dalam ulasan ini merupakan mahasiswa aktif STIKI. Dari Januari hingga April 2019 ulasan ini dilakukan.

## **Pengumpulan Data**

Bahan didapat dalam bentuk sebaran kuisioner kepada responden. Responden tersebut yaitu mahasiswa aktif STIKI Malang agar mendapat data yang valid dan dapat dipercaya.

## **Hipotesis Penelitian**

Gambaran lebih jelas untuk hipotesis pada ulasan ini disajikan:



Gambar 3. 1 Model Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teoritis, hipotesis yang diuji dalam ulasan ialah:

H1: Kemudahan penggunaan memiliki pengaruh pada minat

H2: Pemanfaatan teknologi informasi memiliki pengaruh pada minat

H3: Kemudahan penggunaan memiliki pengaruh terhadap pemanfaatan teknologi informasi

## **Jenis Penelitian**

Ulasan ini termasuk yang berupaya menjelaskan hubungan sebab akibat antar faktor melalui uji hipotesis.

## **Populasi dan Sampel**

1. Populasi

Anggotanya yaitu mahasiswa aktif STIKI yang berjumlah 1126 mahasiswa dari semua prodi disajikan:

Tabel 3. 1 Populasi

|  |  |
| --- | --- |
| **Populasi** | **Jumlah** |
| Manajemen Informatika | 160 |
| Teknik Informatika | 401 |
| Sistem Informasi | 185 |
| Desain Komunikasi Visual | 380 |
| Jumlah Total | 1126 |

2.Sampel

Digunakan rumus Slovin untuk menentukan sampel. Dan rumusnya:



n: Kadar sampel

N: Kadar populasi

e: (1- Tingkat kepercayaan) = 1 – 0,9 = 0,1

Tingkat kepercayaan (α) = 90%, 95%, 99%

Apabila tingkat kepercayaan yang diinginkan adalah 90%, maka e = 1 – 0,9 = 0,1 dan N = 1126, maka total spesimen yang akan dikaji:

$$n =\frac{1126}{1+1126 (0,1^{2})}$$

n= 91,8433931485 dapat dibulatkan menjadi 92

Akan tetapi total sampel yang diambil ialah 100 responden, tersaji dibawah

Tabel 3. 2 Sampel

|  |  |
| --- | --- |
| **Sampel** | **Jumlah** |
| Manajemen Informatika | 26 |
| Teknik Informatika | 23 |
| Sistem Informasi | 20 |
| Desain Komunikasi Visual | 31 |
| Jumlah Total | 100 |

## **Teknik Pengambilan Sampel**

Dikarenakan populasi yang tidak seimbang, maka digunakanlah *propotionate stratified random sampling.*

## **Definisi Operasional Variabel**

Menurut (Widaningsih, 2014), “Suatu kegiatan yang spesifik dalam penelitian untuk mengukur variabel”. Elemen penelitian yang menunjukkan bagaimana suatu variabel diukur sebagai variabel operasional. Definisi operasional elemen variabel ini disajikan:

Tabel 3. 3 Variabel dan Definisi Operasional

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Variabel** | **Indikator** | **Item** | **Sumber** |
| Kemudahan Penggunaan (X1) | 1. Fitur lebih mudah dipahami (X1.1) | 1. Kemudahan dalam melakukan aktifitas berbelanja dengan Shopee2. Memudahkan untuk edit data dan barang3. Menu pada Shopee mudah untuk dipahami4. Fitur mudah dalam pengoperasiannya5. Tersedia beragam informasi untuk pengguna6. Terdapat integrasi yang baik antara Shopee dengan perangkat yang digunakan (aplikasi maupun web) | (Widaningsih, 2014) |
| 2. Akurat/ kebenaran (accuracy) (X1.2) | 1. Barang yang di beli datang tepat pada waktunya2. Informasi pada sistem dapat dipercaya 3. Tombol pada sistem dapat berjalan dengan benar sesuai dengan fungsinya4.Kemudahan untuk mendapatkan informasi yang diinginkan5. Fungsi pada sistem dapat berjalan sesuai instruksi |  |
| 3. Waktu Respon Sistem (*Response time*) (X1.3)  | 1. Tidak perlu menghabiskan waktu yang lama untuk sistem memproses data2. Mudah untuk masuk/ akses sistem informasinya3. Sistem dengan cepat merespon perintah yang dimasukkan |  |
| 4. Sistem Dapat Dimengerti (*understandability*) (X1.4) | 1. Fitur dan tampilan menarik2. Shopee dapat diandalkan pada setiap perintah3. Sistem dapat mereduksi kesalahan input data4. Shopee dapat diandalkan setiap waktu5. Akses mudah dan dapat diakses dari berbagai perangkat |  |
| Pemanfaatan IT (X2) | 1. Penggunaan sistem dapat meningkatkan performansi berbelanja(X2.1) | 1. Belanjaan yang diharapkan sesuai target2. Mempercepat saat akan menyelesaikan perbelanjaan3. Menggunakan Shopee dapat memperlancar aktifitas belanja online4. Meningkatkan kecepatan dalam bertransaksi5. Shopee memungkinkan konsumen lebih mudah dalam hal bertransaksi | (Ginting & Marlina, 2017) |
| 2. Penggunaan sistem dapat meningkatkan produktivitas berbelanja(X2.2) | 1. Menggunakan Shopee membuat pekerjaan yang diselesaikan bisa lebih banyak2. Menggunakan Shopee dapat menghemat waktu dalam hal bertransaksi3. Menggunakan Shopee dapat menghemat biaya dalam hal bertransaksi4. Bisa berbelanja dengan mudah tanpa ribet |  |
| 3. Penggunaan sistem meningkatkan efektifitas berbelanja(X2.3) | 1. Tidak mengeluarkan biaya yang banyak2. Tidak banyak mengeluarkan tenaga3.Membuat kegiatan berbelanja lebih efektif4. Sistem berjalan dengan tepat sesuai prosedur5. Hanya membutuhkan waktu singkat untuk menyelesaikan belanjaan |  |
| Minat (Y1) | 1. Kemudahan mempelajari penggunaan sistem(Y1.1) | 1. Fitur yang ada pada Shopee tidak asing saat pertama kali mencoba2. Disediakan panduan penggunaan3. Mempelajari Shopee adalah hal yang mudah4. Susunan menu Shopee mudah dipahami5. Simbol dapat dengan mudah dimengerti6. User dengan mudah menguasai sistem7. Fitur lebih mudah untuk dicari | (Andaryanto, 2016) |
| 2. Kemudahan menggunakan sistem sesuai dengan kebutuhan(Y1.2) | 1. Menggunakan Shopee dapat meningkatkan kecakapan teknologi2. Menggunakan Shopee adalah hal yang menyenangkan3. Kemudahan untuk menginput barang yang diinginkan4. Kemudahan untuk mendapatkan barang yang diinginkan5. Kemudahan untuk mencari informasi yang diinginkan6. Proses pengaplikasian yang mudah7. Informasi yang disediakan sistem mudah dimengerti |  |
| 3. Kemudahan menggunakan sistem dengan terampil dan tanpa kesulitan(Y1.3) | 1. Sistem menggunakan gambar sebagai bahan ilustrasi2. Pengguna dapat memahami kegunaan sistem dengan jelas3. Terdapat informasi yang dibutuhkan pengguna4. Interaksi antara sistem dan pengguna jelas5. Bahasa yang digunakan jelas atau baku6. Menggunakan Bahasa Indonesia |  |

## **Skala Pengukuran**

Dalam menimbang sudut pandang, anggapan, dan kesan individu atau sekelompok individu di suatu peristiwa, dimana variabel pengukuran diubah jadi indikator variabel lalu digunakan sebagai langkah pertama penyusunan elemen laporan, maka digunakanlah Skala Likert dalam penelitian ini. Untuk analisis kuantitatif, digunakanlah lima jenis Skala Likert dalam penelitian ini. Balasan narasumber dapat diberi nilai:

Tabel 3. 4 Skala Pengukuran

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No** | **Pilihan Jawaban** | **Angka** |
| 1 | Sangat Setuju (SS) | 5 |
| 2 | Setuju (S) | 4 |
| 3 | Netral (N) | 3 |
| 4 | Tidak Setuju (TS) | 2 |
| 5 | Sangat Tidak Setuju (STS) | 1 |

## **Uji Validitas Dan Uji Reliabilitas**

1. Uji Validitas

Menurut (Yekti Asmoro Kanthi, 2018), “Dipakai untuk menaksir valid tidaknya data angket. Validnya angket dapat dilihat bilamana perbahasan pada angket mampu mengungkap entitas yang akan dinilai oleh angket tersebut”.

25 subjek tes ulasan ini dianggap relevan beserta penelitian sebelum *instrument* dalam penelitian digunakan sebagai media dalam pengumpulan data di lapangan. Perhitungan korelasi antar setiap pernyataan dengan hasil akhir yang menggunakan korelasi *product moment* yang dihasilkan dipakai untuk menguji validitas penelitian ini.

Memasukkan item-item kesimpulan dari responden masing-masing variabel ke dalam perhitungan *bivariate correlation* program SPSS dengan maksud pengujian validitas instrumen ulasan ini. Angka koefisien korelasi (r) antar pertanyaan bertingkat bermakna kurang dari atau sama dengan 0,05 (α=5%) atau (≥ 0,30). Jika hasil Rhitung lebih besar dari Rtabel, dianggap valid. Setengah dari sampel asli, yaitu 25 responden, digunakan untuk menguji validitas penelitian ini, maka Rtabel yang digunakan adalah 0,396. Apabila nilai Rhitung melebihi 0.3961, dikatakan valid. Dengan demikian, hasil uji validitas memanfaatkan SPSS menunjukkan bahwa semua elemen pernyataan valid. Seperti pada tabel 3.5 yang merupakan rangkuman dari uji validasi masing-masing indikator.

Tabel 3. 5 Uji Validitas

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Variabel** | **Indikator** | **Item** | **Rhitung** | **Rtabel** | **Keterangan** |
| **Kemudahan Penggunaan (X1)** | Fitur lebih mudah dipahami (X1.1) | Kemudahan dalam melakukan aktifitas berbelanja dengan Shopee (X1.1.1) | 0.689 | 0.396 | Valid |
| Memudahkan untuk edit data dan barang (X1.1.2) | 0.768 | 0.396 | Valid |
| Menu pada Shopee mudah untuk dipahami (X1.1.3) | 0.616 | 0.396 | Valid |
| Fitur mudah dalam pengoperasiannya (X1.1.4) | 0.713 | 0.396 | Valid |
| Tersedia berbagai informasi untuk pengguna (X1.1.5) | 0.753 | 0.396 | Valid |
| Terdapat integrasi yang baik antara Shopee dengan perangkat yang digunakan (aplikasi maupun web) (X1.1.6) | 0.758 | 0.396 | Valid |
| Akurat/ kebenaran (*accuracy*) (X1.2) | Barang yang dibeli datang tepat waktu (X1.2.1) | 0.737 | 0.396 | Valid |
| Informasi yang ada pada sistem bisa dipercaya (X1.2.2) | 0.655 | 0.396 | Valid |
| Informasi yang ada pada sistem terpercaya (X1.2.3) | 0.741 | 0.396 | Valid |
| Tombol pada sistem dapat berjalan dengan benar sesuai dengan fungsinya (X1.2.4) | 0.707 | 0.396 | Valid |
| Kemudahan untuk mendapatkan informasi yang diinginkan (X1.2.5) | 0.648 | 0.396 | Valid |
| Waktu Respon (*Response time*) (X1.3) | Tidak perlu menghabiskan waktu yang lama untuk sistem memproses data (X1.3.1) | 0.861 | 0.396 | Valid |
| Mudah untuk masuk/ akses sistem informasinya (X1.3.2) | 0.756 | 0.396 | Valid |
| Sistem dengan cepat merespon perintah yang dimasukkan (X1.3.3) | 0.821 | 0.396 | Valid |
| Dapat Dimengerti (*understandability*) (X1.4) | Fitur dan tampilan menarik (X1.4.1) | 0.661 | 0.396 | Valid |
| Shopee dapat diandalkan pada setiap perintah (X1.4.2) | 0.765 | 0.396 | Valid |
| Sistem dapat mereduksi kesalahan input data (X1.4.3) | 0.703 | 0.396 | Valid |
| Shopee dapat diandalkan setiap waktu (X1.4.4) | 0.773 | 0.396 | Valid |
| Akses mudah dan dapat diakses dari berbagai perangkat (X1.4.5) | 0.768 | 0.396 | Valid |
| **Pemanfaatan IT (X2)** | Penggunaan sistem dapat meningkatkan performansi berbelanja (X2.1) | Belanjaan yang diharapkan sesuai target (X2.1.1) | 0.734 | 0.396 | Valid |
| Mempercepat saat akan menyelesaikan perbelanjaan (X2.1.2) | 0.710 | 0.396 | Valid |
| Menggunakan Shopee dapat memperlancar aktifitas belanja online (X2.1.3) | 0.692 | 0.396 | Valid |
| Meningkatkan kecepatan dalam bertransaksi (X2.1.4) | 0.822 | 0.396 | Valid |
| Shopee memungkinkan konsumen lebih mudah dalam hal bertransaksi (X2.1.5) | 0.731 | 0.396 | Valid |
| Penggunaan sistem dapat meningkatkan produktivitas berbelanja (X2.2) | Menggunakan Shopee membuat pekerjaan yang diselesaikan bisa lebih banyak (Y2.2.1) | 0.832 | 0.396 | Valid |
| Menggunakan Shopee dapat menghemat waktu dalam hal bertransaksi (X2.2.2) | 0.813 | 0.396 | Valid |
| Menggunakan Shopee dapat menghemat biaya dalam hal bertransaksi (X2.2.3) | 0.835 | 0.396 | Valid |
| Bisa berbelanja dengan mudah tanpa ribet (X2.2.4) | 0.734 | 0.396 | Valid |
| Penggunaan sistem dapat meningkatkan efektifitas berbelanja (X2.3) | . Tidak menghabiskan banyak biaya (Y2.3.1) | 0.712 | 0.396 | Valid |
| Tidak banyak mengeluarkan tenaga (X2.3.2) | 0.704 | 0.396 | Valid |
| Membuat kegiatan berbelanja lebih efektif (X2.3.3) | 0.782 | 0.396 | Valid |
| Sistem berjalan dengan tepat sesuai prosedur (X2.3.4) | 0.763 | 0.396 | Valid |
| Hanya membutuhkan waktu singkat untuk menyelesaikan belanjaan (X2.3.5) | 0.745 | 0.396 | Valid |
| **Minat (Y1)** | Kemudahan untuk mempelajari penggunaan sistem (Y1.1) | Fitur yang ada pada Shopee tidak asing saat pertama kali mencoba (Y1.1.1) | 0.794 | 0.396 | Valid |
| Disediakan panduan penggunaan (Y1.1.2) | 0.758 | 0.396 | Valid |
| Mempelajari Shopee adalah hal yang mudah (Y1.1.3) | 0.827 | 0.396 | Valid |
| Susunan menu pada Shopee mudah dipahami (Y1.1.4) | 0.790 | 0.396 | Valid |
| Simbol dapat dengan mudah dimengerti (Y1.1.5) | 0.610 | 0.396 | Valid |
| User dengan mudah menguasai sistem (Y1.1.6) | 0.805 | 0.396 | Valid |
| Fitur lebih mudah untuk dicari (Y1.1.7) | 0.836 | 0.396 | Valid |
| Kemudahan untuk menggunakan sistem sesuai dengan kebutuhan (Y1.2) | Menggunakan Shopee dapat meningkatkan kecakapan teknologi (Y1.2.1) | 0.697 | 0.396 | Valid |
| Menggunakan Shopee adalah hal yang menyenangkan (Y1.2.2) | 0.766 | 0.396 | Valid |
| Kemudahan untuk menginput barang yang diinginkan (Y1.2.3) | 0.745 | 0.396 | Valid |
| Kemudahan untuk mendapatkan barang yang diinginkan (Y1.2.4) | 0.772 | 0.396 | Valid |
| Kemudahan untuk mencari informasi yang diinginkan (Y1.2.5) | 0.729 | 0.396 | Valid |
| Proses pengaplikasian yang mudah (Y1.2.6) | 0.687 | 0.396 | Valid |
| Informasi yang disediakan oleh sistem dapat dengan mudah dimengerti (Y1.2.7) | 0.794 | 0.396 | Valid |
| . Kemudahan menggunakan sistem dengan terampil dan tanpa kesulitan (Y1.3) | Sistem menggunakan gambar sebagai bahan ilustrasi (Y1.3.1) | 0.715 | 0.396 | Valid |
| Pengguna dapat memahami kegunaan sistem dengan jelas (Y1.3.2) | 0.815 | 0.396 | Valid |
| Informasi yang ada pada Shopee sesuai dengan apa yang dibutuhkan pengguna (Y1.3.3) | 0.751 | 0.396 | Valid |
| Interaksi antara sistem dan pengguna jelas (Y1.3.4) | 0.841 | 0.396 | Valid |
|  | Bahasa yang digunakan jelas atau baku (Y1.3.5) | 0.782 | 0.396 | Valid |
|  | Menggunakan Bahasa Indonesia (Y1.3.6) | 0.773 | 0.396 | Valid |

2. Uji Reliabilitas

*Alpha Cronbach* digunakan untuk uji reliabilitas penelitian ini. Jika terdapat hasil *alpha* sedikit rendah dari 0,6 disebut tidak reliabel, begitupun *alpha* melebihi 0,6 dinyatakan reliabel. Pada pengujian reliabilitas dengan menggunakan 100 sampel dinyatakan reliabel dikarenakan hasilnya 0,967 atau lebih besar dari 0,6 seperti tertera:

|  |
| --- |
| **Statistik reliabel** |
| *Alpha Cronbach* | *N of Items* |
| ,970 | 53 |

Dengan jumlah elemen (N) pertanyaan sejumlah 53 dan total sampel 100 orang, kuisioner ini diakui reliabel dengan nilai 0,970 dimana *Alpha* melebihi 0,6

## **Teknik Analisis Data**

### **Analisis Deskriptif**

(Sugiyono, 2018), “Untuk memberi deskripsi empiris data yang terkonsentrasi dalam ulasan”. Analisis berguna untuk mendeskripsikan ulasan dengan menggambarkan objek ulasan berdasar karaketiristik responden berdasar tempat ulasan diambil, keadaan narasumber yang diteliti, serta item yang didistribusi dari setiap variabel dengan kuisioner.

### **Analisis Inferensial**

Menurut (Sugiyono, 2018), “Menjelaskan tentang hubungan atau korelasi antara variabel penelitian”. Analisis inferensial berfokus pada bidang kajiannya pada masalah hipotesis data untuk dapat menarik kesimpulan. Analisis data sampel dan hasilnya digunakan untuk populasi adalah tujuan dari penggunaan analisis ini.

## **Ilustrasi Model**

Ilustrasi model penelitian yang dijelaskan pada tabel 3.3 variabel dan definisi operasional, digunakan untuk mendapatkan suatu gambaran yang lebih konkrit model dari penelitian, maka diberikan visualisasi model dibawah ini:



Gambar 3. 2 Ilustrasi Model Penelitian

Pada model ini dijelaskan lebih detail tentang indikator-indikator dari setiap variabel yang ada pada kerangka konsep bab 2. Dari setiap indikator akan menghasilkan item dari masing-masing indikator yang nantinya dijadikan bahan untuk kuisioner dan dibagikan sebagai instrumen penelitian.