

## **BAB III**

### **OBJEK DAN METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Objek Penelitian**

Objek penelitian yang menjadi variabel bebas atau independen variabel yang pertama adalah *subjective norm, result demonstrability, computer selfefficacy, perceptions of external, computer playfulness, perceived enjoyment* dan *objective usability*. Sedangkan objek penelitian yang merupakan variabel terikatnya (*dependent variable*) adalah *perceived of usefulness, perceived ease of use* dan *behavioral intention* (pengguna aplikasi pembayaran OVO). Penelitian ini dilakukan terhadap pengguna aplikasi pembayaran OVO. Penelitian ini dilakukan dalam kurun waktu kurang dari satu tahun yaitu bulan April sampai Juni 2019, maka pendekatan yang digunakan menurut Husein Umar (2008:45) adalah pendekatan *cross sectional*, yaitu “Metode penelitian dengan cara mempelajari objek dalam satu kurun waktu tertentu/tidak berkesinambungan dalam jangka waktu panjang”. Oleh karena itu akan diteliti Analisis niat perilaku penggunaan dengan pendekatan *Technology Acceptance Model (TAM 3)* (Studi pada Pengguna Aplikasi Pembayaran OVO).

#### **3.2 Metode Penelitian**

##### **3.2.1 Jenis Penelitian dan Metode yang Digunakan**

Dalam penelitian ini digunakan metode deskriptif dan verifikatif. Penelitian yang berupa deskriptif ini mempunyai maksud untuk mengetahui gambaran secara keseluruhan mengenai *perceived of usefulness, perceived ease of use* dan *behavioral intention*. Sedangkan untuk penelitian verifikatif bermaksud untuk mengetes kebenaran dari suatu hipotesis yang dilaksanakan melalui pengumpulan data di lapangan. Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran mengenai perilaku minat penggunaan Aplikasi Pembayaran OVO.

Penelitian yang berupa deskriptif ini mempunyai maksud untuk mengetahui gambaran secara keseluruhan mengenai analisis penerimaan teknologi menggunakan pendekatan *Technology Acceptance Model (TAM 3)* yang terdiri

dari *subjective norm*, *result demonstrability*, *computer selfefficacy*, *perceptions of external*, *computer playfulness*, *perceived enjoyment* dan *objective usability*. Sedangkan untuk penelitian verifikatif bermaksud untuk mengetes kebenaran dari suatu hipotesis yang dilaksanakan melalui pengumpulan data di lapangan. Jadi, penelitian verifikatif ini untuk menguji analisis penerimaan teknologi menggunakan pendekatan *Technology Acceptance Model (TAM 3)* yang terdiri dari *subjective norm*, *result demonstrability*, *computer selfefficacy*, *perceptions of external*, *computer playfulness*, *perceived enjoyment* dan *objective usability*. Berdasarkan jenis penelitian di atas, maka metode penelitian yang digunakan yaitu *explanatory survey*. Survei informasi dari sebagian informasi dari sebagian populasi (sampel responden) dikumpulkan langsung di tempat kejadian secara empirik, dengan tujuan untuk mengetahui pendapat dari sebagian populasi terhadap objek yang sedang diteliti.”

### 3.2.2. Operasionalisasi Variabel

**TABEL 3.1**  
**OPERASIONALISASI VARIABEL**

Variabel	Sub Variabel	Konsep	Indikator	Ukuran	Skala
<i>Technology Acceptance Model 3 (X)</i> (Venkatesh & Bala, 2008)		Nomologis lengkap dari penentu adopsi dan penggunaan Teknologi Informasi. (Venkatesh & Bala, 2008)	<i>Subjective norm</i> , <i>Result Demonstrability</i> , <i>computer selfefficacy</i> , <i>perceptions of external</i> , <i>computer playfulness</i> , <i>perceived enjoyment</i> dan <i>objective usability</i>		
	<i>Subjective norm (X1)</i>	Pemikiran manusia yang mengharuskan melakukan sesuatu atau tidak sama sekali.	1. Antusias keluarga menganjurkan Anda untuk menggunakan aplikasi pembayaran OVO	1. Tingkat antusias keluarga menyarankan untuk menggunakan aplikasi pembayaran OVO	Interval

**TABEL 3.1 LANJUTAN  
OPERASIONALISASI VARIABEL**

Variabel	Sub Variabel	Konsep	Indikator	Ukuran	Skala
			2. Antusias teman dekat menyarankan untuk menggunakan aplikasi pembayaran OVO	2.Tingkat antusias teman dekat menyarankan untuk menggunakan aplikasi pembayaran OVO	Interval
	<i>Result Demonstrability</i> (X2)	Hasil penggunaan teknologi informasi yang dapat diukur	3.Keinginan menceritakan pengalaman menggunakan aplikasi pembayaran OVO	3. Tingkat keinginan menceritakan pengalaman menggunakan aplikasi pembayaran OVO	Interval
			4.Penggunaan OVO dengan baik	4. Tingkat Penggunaan OVO dengan baik	Interval
	<i>computer selfefficacy</i> (X3)	Tingkat kepercayaan bahwa system mempunyai kemampuan untuk melakukan tugas tertentu	5.Kepahaman dalam menggunakan aplikasi pembayaran OVO	5.Tingkat kephahaman dalam menggunakan aplikasi pembayaran OVO	Interval
			6.Keterbukan untuk dibantu dalam penggunaan aplikasi pembayaran OVO	6.Tingkat keterbukaan untuk dibantu dalam penggunaan aplikasi pembayaran OVO	Interval
	<i>Perception of external control</i> (X4)	Tingkat kepercayaan atau persepsi individu bahwa adanya infrastruktur atau hal lain yang mendukung penggunaan sebuah system informasi	7.jaringan aplikasi pembayaran OVO dalam bertransaksi	7.Tingkat Persepsi Saudara terhadap jaringan aplikasi pembayaran OVO ketika bertransaksi	Interval
			8. Ketersediaan merchant di setiap tenant dalam menggunakan aplikasi pembayaran OVO	8.Tingkat ketersediaan merchant di setiap tenant dalam menggunakan aplikasi pembayaran OVO	Interval
			9. Kemudahan merchant dalam melakukan transaksi menggunakan aplikasi pembayaran OVO	9.Tingkat kemudahan merchant dalam melakukan transaksi menggunakan aplikasi pembayaran OVO	

**TABEL 3.1 LANJUTAN  
OPERASIONALISASI VARIABEL**

<b>Variabel</b>	<b>Sub Variabel</b>	<b>Konsep</b>	<b>Indikator</b>	<b>Ukuran</b>	<b>Skala</b>
			10. Tingkat layanan transaksi aplikasi pembayaran OVO tidak terganggu	10. Tingkat layanan transaksi aplikasi pembayaran OVO tidak terganggu	Interval
	<i>Computer Playfulness</i> (X5)	Spontanitas manusia untuk berinteraksi dengan computer	11. Spontanitas dalam menggunakan aplikasi pembayaran OVO dengan	11. Tingkat spontanitas menggunakan aplikasi pembayaran OVO	Interval
			12. Ketergantungan menggunakan aplikasi pembayaran OVO	12. Tingkat ketergantungan menggunakan aplikasi pembayaran OVO	Interval
	<i>Perceived enjoyment</i> (X6)	Persepsi manusia dimana kegiatan menggunakan sistem informasi dipersepsikan akan menyenangkan, terlepas dari kinerjayang dihasilkan dari penggunaan sistem informasi	13. Senang ketika menggunakan Aplikasi Pembayaran OVO	13. Tingkat kesenangan ketika menggunakan Aplikasi Pembayaran OVO	Interval
			14. Merasa nyaman ketika menggunakan Aplikasi Pembayaran OVO	14. Tingkat kenyamanan ketika menggunakan Aplikasi Pembayaran OVO	Interval
	<i>Objective Usability</i> (X7)	Kemampuan sebuah system/komputer untuk menyelesaikan tugasnya.	15. Merasa cepat melakukan transaksi menggunakan aplikasi pembayaran OVO	15. Tingkat kecepatan melakukan transaksi menggunakan aplikasi pembayaran OVO	Interval
			16. Kemampuan OVO menyelesaikan transaksi	16. Tingkat Kemampuan OVO menyelesaikan transaksi	Interval

**TABEL 3.1 LANJUTAN  
OPERASIONALISASI VARIABEL**

<b>Variabel</b>	<b>Sub Variabel</b>	<b>Konsep</b>	<b>Indikator</b>	<b>Ukuran</b>	<b>Skala</b>
<b>Perceived Ease of Use</b> (Davis, Bagozzi, & Warshaw, 1989) (Y1)	<i>Easy to use</i>	Persepsi manusia bahwa sebuah sistem informasi mudah digunakan	17. Kemudahan mengoperasikan Aplikasi Pembayaran OVO sudah jelas dan dapat dimengerti	17. Tingkat kemudahan mengoperasikan Aplikasi Pembayaran OVO	Interval
	<i>convenient</i>		18. Kerumitan dalam menggunakan Aplikasi Pembayaran OVO	18. Tingkat kerumitan menggunakan dalam Aplikasi Pembayaran OVO	Interval
	<i>Interaction</i>		19. Kesulitan menggunakan Aplikasi Pembayaran OVO	19. Tingkat kesulitan menggunakan Aplikasi Pembayaran OVO	Interval
<b>Perceived of Usefulness</b> (Davis et al., 1989) (Y2)	<i>Job performance</i>	Tingkatan seseorang manusia percaya bahwa dengan menggunakan sistem informasi akan membantu dirinya untuk meningkatkan performa kerja	20. Kegunaan Aplikasi Pembayaran OVO	20. Tingkat kegunaan Aplikasi Pembayaran OVO	Interval
	<i>Useful</i>		21. Manfaat layanan Aplikasi Pembayaran OVO	21. Tingkat kemanfaatan layanan Aplikasi Pembayaran OVO	Interval
	<i>Time</i>		22. Kegunaan layanan dapat menghemat waktu	22. Tingkat kegunaan layanan dapat menghemat waktu	Interval
	<i>Increase productivity</i>		23. Kegunaan dalam bertransaksi menggunakan Aplikasi Pembayaran OVO	23. Tingkat kegunaan dalam bertransaksi menggunakan Aplikasi Pembayaran OVO	Interval

**TABEL 3.1 LANJUTAN  
OPERASIONALISASI VARIABEL**

<b>Variabel</b>	<b>Sub Variabel</b>	<b>Konsep</b>	<b>Indikator</b>	<b>Ukuran</b>	<b>Skala</b>
<b>Behavioral Intention</b> (Davis et al., 1989) (Y3)	<i>Intention</i>	Tingkatan dimana seseorang sudah memformulasikan rencana untuk melakukan atau tidak melakukan sebuah perilaku dimasa depan	24.Minat untuk menggunakan OVO sebagai alat pembayaran dalam bertransaksi	24.Tingkat kepeminatan untuk menggunakan OVO sebagai alat pembayaran dalam bertransaksi	Interval
			25. Suka menggunakan OVO sebagai alat pembayaran pada saat	25.Tingkat kesukaan menggunakan OVO sebagai alat pembayaran pada saat melakukan transaksi	Interval
			26.Ketertarikan menggunakan OVO sebagai alat pembayaran pada saat melakukan transaksi	26.Tingkat ketertarikan menggunakan OVO sebagai alat pembayaran pada saat melakukan transaksi	Interval
	<i>Recommendation</i>		27.Merekomendasikan penggunaan OVO sebagai alat pembayaran pada saat melakukan transaksi	27. Tingkat merekomendasikan penggunaan OVO sebagai alat pembayaran pada saat melakukan transaksi	Interval

### 3.2.3 Jenis dan Sumber Data

Penelitian ini menggunakan data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh dari komunikasi dengan responden dapat dilakukan dengan cara kuesioner. Kuesioner dapat secara tertulis maupun lisan. Sedang observasi dilakukan dengan tanpa pertanyaan. Data sekunder diperoleh dari sumber lain misalnya dari majalah, internet atau dari sumber lain.

Emi Amelia, 2019

**ANALISIS PERILAKU MINAT MENGGUNAKAN MOBILE PAYMENT DENGAN PENDEKATAN TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL 3**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

**TABEL 3.2**  
**JENIS DAN SUMBER DATA**

Jenis Data	Sumber Data
Smarthphone Subscription Penetration vs e-Banking platform penetration	MDV Venture & Mandiri Sekuritas Research
Pangsa nilai penjualan e-commerce berdasarkan metode pembayaran	BI dan berbagai sumber diolah oleh visi teliti saksama/info grafis: Arizar Ghiffari
Jumlah pengguna smartphone	Asia pacific Boasts more than 1 billion, E-marketer
Pertumbuhan digital wallet	Shopback&Google trend
Mobile payment user base	MDV Venture & Mandiri Sekuritas Research

Sumber: Modifikasi berbagai referensi

### 3.2.4 Populasi, Sampel dan Teknik Sampel

#### 3.2.4.1 Populasi

Populasi sasaran pada penelitian ini adalah para pengguna Aplikasi Pembayaran OVO. Jumlah pengguna OVO pada Tahun 2019 (115 juta). Sumber:MDI venture & Mandiri Sekuritas Research, [www.merdeka.com](http://www.merdeka.com) diakses 7 Juni 2019, [dailysocial.com](http://dailysocial.com) diakses 7 Juni 2019.

#### 3.2.4.2 Sampel

Bila populasi besar dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga, dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Apa yang dipelajari dari sampel itu kesimpulannya akan diberlakukan untuk populasi, untuk itu sampel dari populasi harus benar-benar representatif.

Dalam menentukan jumlah sampel minimal menggunakan rumus Lemeslow (1997) dikarenakan jumlah populasi tidak diketahui.

Berikut rumus Lemeslow (1997):

$$n = \frac{Z^2 \alpha \rho q}{d^2} = \frac{Z^2 \rho(1-\rho)}{d^2} \quad \text{Keterangan: } n = \text{jumlah sampel minimal}$$

$Z$  = tingkat kepercayaan  $p$   
 = *maximal estimation*  
 $d$  = limit dari eror atau presisi absolut

Melalui rumus di atas, maka jumlah sampel yang akan diambil adalah ditetapkan  $d = 0,05$  atau  $Z_{1-\alpha/2} = 1,96$  atau  $Z_{21-\alpha/2} = (1,96)^2 = 3,8416$  atau dibulatkan menjadi 4 dan  $p = 10\%$ , maka rumus untuk besar  $n$  yang diketahui diubah menjadi:

$$n = \frac{4p\alpha}{d^2}$$

Penyederhanaan rumus Lemeshow

$$n = \frac{4 \cdot (0.10) \cdot (0.90)}{(0.05)^2} = 144 \text{ orang (dibulatkan 150)}$$

Dalam penelitian ini jumlah pengambilan sampel dibulatkan menjadi 150 orang karena dengan pertimbangan untuk mengantisipasi terjadinya *outlier*.

### 3.2.4.3 Teknik Sampling

Teknik sampling merupakan teknik pengambilan sampel. Untuk menentukan sampel yang akan digunakan dalam penelitian, terdapat berbagai teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini salah satunya adalah teknik *purposive sampling*. Cara ini dilakukan karena anggota populasi dianggap tidak semua memiliki kriteria yang sesuai dengan yang diteliti.

### 3.2.4 Teknik Pengumpulan Data

Sumber data yang dikumpulkan dalam melaksanakan penelitian ini meliputi:

1. Observasi tidak terstruktur tentang perusahaan seperti melalui majalah bisnis, tabloid tentang *marketing* dan internet.
2. Wawancara.
3. Angket, Dalam penelitian penelitian ini kuesioner atau angket berlaku sebagai data primer. Angket yang digunakan dan disebarkan pada responden merupakan angket tertutup yaitu angket dengan item-item pertanyaan angket yang disusun dengan memberikan alternatif jawaban yang disediakan oleh

Emi Amelia, 2019

ANALISIS PERILAKU MINAT MENGGUNAKAN MOBILE PAYMENT DENGAN PENDEKATAN TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL 3

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

peneliti. Dengan menggunakan angket tertutup sebagai teknik pengumpulan data akan mempermudah peneliti dalam melakukan analisis data dari seluruh angket sehingga dapat menghemat waktu.

### 3.2.5. Validitas dan Reliabilitas

#### 3.2.5.1 Pengujian Validitas

Data mempunyai kedudukan yang sangat penting dalam suatu penelitian karena menggambarkan variabel yang diteliti dan berfungsi sebagai pembentuk hipotesis. Oleh karena itu, perlu dilakukan pengujian data untuk mendapatkan mutu yang baik. Benar-tidaknya data tergantung dari instrumen pengumpulan data. Sedangkan instrumen yang baik harus memenuhi dua persyaratan yaitu *validitas* dan *reliabilitas*.

Adapun rumus yang dapat digunakan adalah rumus korelasi *product moment* yang dikemukakan oleh Pearson sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{n(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{n(\sum X^2) - (\sum X)^2\}\{n(\sum Y^2) - (\sum Y)^2\}}}$$

(Suharsimi Arikunto 2006:170)

Keterangan:

- $r$  = Koefisien validitas item yang dicari
- $X$  = Skor yang diperoleh subjek seluruh item
- $Y$  = Skor total
- $\sum X$  = Jumlah skor dalam distribusi X
- $\sum Y$  = Jumlah skor dalam distribusi Y
- $\sum X^2$  = Jumlah kuadrat dalam skor distribusi X
- $\sum Y^2$  = Jumlah kuadrat dalam skor distribusi Y
- $n$  = Banyaknya responden

Teknik perhitungan yang digunakan untuk menganalisa validitas tes ini adalah teknik korelasional biasa, yakni korelasi antara skor-skor tes yang divalidasikan dengan skor-skor tes tolak ukurnya dari peserta yang sama. Selanjutnya perlu diuji apakah koefisien validitas tersebut signifikan pada taraf

Emi Amelia, 2019

ANALISIS PERILAKU MINAT MENGGUNAKAN MOBILE PAYMENT DENGAN PENDEKATAN TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL 3

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

signifikan tertentu, artinya adanya koefisien validitas tersebut bukan karena faktor kebetulan, diuji dengan rumus statistik t sebagai berikut :

$$t = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

(Sugiyono, 2008:250)

Keputusan pengujian validitas menggunakan taraf signifikansi dengan kriteria sebagai berikut:

- Item pertanyaan yang diteliti dikatakan valid jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$
- Item pertanyaan yang diteliti dikatakan tidak valid jika  $r_{hitung} < r_{tabel}$

Pengujian Validitas diperlukan untuk mengetahui apakah instrumen yang digunakan dalam sebuah penelitian dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya terukur. Dari penelitian ini yang akan diuji adalah validitas dari instrumen Technology Acceptance Model 3 sebagai X dan Y adalah *Perceived of Usefulness*, *Perceived Ease of Use* dan *Behavioral Intention*. Jumlah pertanyaan untuk variable X adalah 16 dan seluruh ítem tersebut valid, sedangkan untuk variable Y ada 11 pertanyaan setelah melakukan uji validitas terdapat 1 item pertanyaan tidak valid.

**TABEL 3.3**  
**HASIL PENGUJIAN VALIDITAS**

No	Pernyataan	r hitung	r tabel	Keterangan
<i>Subjective Norm</i>				
1	Antusias keluarga menyarankan untuk menggunakan aplikasi pembayaran OVO	0.726	0,374	Valid
2	Antusias teman dekat menyarankan untuk menggunakan aplikasi pembayaran OVO	0.726	0,374	Valid
<i>Result Demonstrability</i>				
3	Keinginan menceritakan pengalaman menggunakan aplikasi pembayaran OVO	0.906	0,374	Valid
4	Tingkat penggunaan OVO secara efektif	0.906	0,374	Valid

Sumber: Hasil pengolahan Data 2019 (Menggunakan SPSS 18.00 for Windows Emi Amelia, 2019)

**ANALISIS PERILAKU MINAT MENGGUNAKAN MOBILE PAYMENT DENGAN PENDEKATAN TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL 3**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

**TABEL 3.3 LANJUTAN**  
**HASIL PENGUJIAN VALIDITAS**

No	Pernyataan	r hitung	r tabel	Keterangan
<b><i>Computer Self Efficacy</i></b>				
5	Kepahama dalam menggunakan aplikasi pembayaran OVO	0.731	0,374	Valid
6	Keterbukaan untuk dibantu dalam penggunaan aplikasi pembayaran OVO	0.731	0,374	Valid
<b><i>Perception of external control</i></b>				
7	Persepsi Saudara terhadap jaringan aplikasi pembayaran OVO ketika bertransaksi	0.820	0,374	Valid
8	Tingkat ketersediaan <i>merchant</i> di setiap <i>tenant</i> dalam menggunakan aplikasi pembayaran OVO	0.909	0,374	Valid
9	Tingkat kemudahan <i>merchant</i> dalam melakukan transaksi menggunakan aplikasi pembayaran OVO	0.888	0,374	Valid
10	Tingkat layanan transaksi aplikasi pembayaran OVO tidak terganggu	0.897	0,374	Valid
<b><i>Computer Playfulness</i></b>				
11	Spontanitas Anda menggunakan aplikasi pembayaran OVO	0.832	0,374	Valid
12	Ketergantungan Anda menggunakan aplikasi pembayaran OVO	0.832	0,374	Valid
<b><i>Perceived Enjoyment</i></b>				
13	Tingkat kesenangan ketika menggunakan Aplikasi Pembayaran OVO	0.955	0,374	Valid
14	Tingkat kenyamanan ketika menggunakan Aplikasi Pembayaran OVO	0.955	0,374	Valid
<b><i>Objective Usability</i></b>				
15	Tingkat kecepatan melakukan transaksi menggunakan aplikasi pembayaran OVO	0.880	0,374	Valid
16	Kemampuan OVO dalam menyelesaikan transaksi	0.880	0,374	Valid

**TABEL 3.3 LANJUTAN  
HASIL PENGUJIAN VALIDITAS**

No	Pernyataan	r hitung	r tabel	Keterangan
<i>Perceived Ease of Use</i>				
18	Tingkat kerumitan menggunakan Aplikasi Pembayaran OVO	0.690	0,374	Valid
19	Tingkat kesulitan menggunakan Aplikasi Pembayaran OVO	0.751	0,374	Valid
<i>Perceived of Usefulness</i>				
20	Tingkat kegunaan dari Aplikasi Pembayaran OVO dalam melakukan transaksi pembayaran	0.884	0,374	Valid
21	Tingkat kemanfaatan layanan Aplikasi Pembayaran OVO	0.854	0,374	Valid
22	Tingkat kegunaan layanan Aplikasi Pembayaran OVO dapat menghemat waktu	0.903	0,374	Valid
23	Tingkat kegunaan dalam bertransaksi menggunakan OVO	0.887	0,374	Valid
<i>Behavioral Intention</i>				
24	Tingkat kepeminatan untuk menggunakan OVO sebagai alat pembayaran dalam bertransaksi	0.932	0,374	Valid
25	Tingkat kesukaan menggunakan OVO sebagai alat pembayaran pada saat melakukan transaksi	0.881	0,374	Valid
26	Tingkat ketertarikan Saudara menggunakan OVO sebagai alat pembayaran pada saat melakukan transaksi	0.896	0,374	Valid
27	Tingkat merekomendasikan penggunaan OVO sebagai alat pembayaran pada saat melakukan transaksi	0.874	0,374	Valid

Sumber: Hasil pengolahan Data 2019 (Menggunakan SPSS 18.00 for Windows)

Emi Amelia, 2019

**ANALISIS PERILAKU MINAT MENGGUNAKAN MOBILE PAYMENT DENGAN PENDEKATAN TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL 3**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

### 3.2.5.2 Pengujian Reliabilitas

Jika suatu instrumen dapat dipercaya maka data yang dihasilkan oleh instrumen tersebut dapat dipercaya. Pengujian reliabilitas instrumen dilakukan dengan *internal consistency* dengan teknik belah dua (*split half*) yang dianalisis dengan rumus Spearman Brown, yaitu:

$$r_i = \frac{2r_b}{1 + r_b}$$

(Sugiyono, 2008:190)

Keterangan:

$r_i$  = Reliabilitas seluruh instrumen

$r_b$  = Korelasi *Product Moment* antara belahan pertama dan kedua  
 Pengujian reliabilitas tersebut menurut Sugiyono (2008:190) dilaksanakan

dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Butir-butir instrumen dibelah menjadi dua kelompok, yaitu kelompok instrumen ganjil dan instrumen genap.
2. Skor data dari tiap kelompok disusun sendiri dan kemudian skor total antara kelompok ganjil dan genap dicari korelasinya.

Keputusan uji reliabilitas ditentukan dengan kriteria sebagai berikut:

1. Jika koefisien internal seluruh item ( $r_i$ )  $\geq r_{tabel}$  dengan tingkat signifikansi 5% maka item pertanyaan dikatakan reliabel.
2. Jika koefisien internal seluruh item ( $r_i$ )  $< r_{tabel}$  dengan tingkat signifikansi 5% maka item pertanyaan dikatakan tidak reliabel.

Berdasarkan jumlah angket yang diuji kepada sebanyak 30 responden dengan tingkat signifikansi 5% dan derajat kebebasan (df) n-2 (30-2=28) maka didapat nilai  $r_{tabel}$  sebesar 0,374. Berdasarkan Tabel 3.6 berikut ini dapat diketahui bahwa instrumen yang diajukan kepada responden dapat dikatakan reliabel, karena setiap pernyataan memiliki  $r_{hitung}$  yang lebih besar daripada  $r_{tabel}$ , sehingga instrumen tersebut akan memberikan hasil ukur yang sama.

**TABEL 3.4**  
**HASIL PENGUJIAN RELIABILITAS**

No	Variabel	r hitung	r tabel	Keterangan
1	<i>Subjective Norm</i>	0.836	0,374	Reliabel
2	<i>Result Demonstrability</i>	0.949	0,374	Reliabel
3	<i>Computer Self Efficacy</i>	0.845	0,374	Reliabel
4	<i>Perception of external control</i>	0.917	0,374	Reliabel
5	<i>Computer Playfulness</i>	0.901	0,374	Reliabel
6	<i>Perceived Enjoyment</i>	0.975	0,374	Reliabel
7	<i>Objective Usability</i>	0.936	0,374	Reliabel
8	<i>Perceived Ease of Use</i>	0.828	0,374	Reliabel
9	<i>Perceived of Usefulness</i>	0.940	0,374	Reliabel
10	<i>Behavioral intention</i>	0.936	0,374	Reliabel

Sumber: Hasil Pengolahan Data 2019 (Menggunakan SPSS 18,00 For Windows)

### 3.2.6 Rancangan Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis

#### 3.2.6.1 Teknik Analisis Data

Tujuan pengolahan data adalah untuk memberikan keterangan yang berguna, serta untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan dalam penelitian ini. Dengan demikian, teknik analisis data diarahkan pada pengujian hipotesis serta menjawab masalah yang diajukan.

Alat penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket. Angket ini disusun oleh penulis berdasarkan variabel yang terdapat dalam penelitian. Dalam penelitian kuantitatif analisis data dilakukan setelah data seluruh responden terkumpul. Kegiatan analisis data dalam penelitian dilakukan melalui tahapan-tahapan sebagai berikut:

#### 1. Menyusun data

Mengecek nama dan kelengkapan identitas responden, serta mengecek kelengkapan data yang diisi oleh responden untuk mengetahui karakteristik responden digunakan rumus persentase sebagai berikut:

$$N\% = \frac{n}{N} \times 100$$

Di mana:

n = nilai yang diperoleh

N = jumlah seluruh nilai

100 = konstanta

2. Menyeleksi data untuk memeriksa kesempurnaan dan kebenaran data yang terkumpul
3. Tabulasi data  
Tabulasi data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah:
  - a. Memberi skor pada setiap item
  - b. Menjumlahkan skor pada setiap item
  - c. Menyusun ranking skor pada setiap variabel penelitian
4. Menganalisis dan menafsirkan hasil perhitungan berdasarkan angka-angka yang diperoleh dari perhitungan statistik. Adapun metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif dan verifikatif.

### 3.2.6.2 Rancangan Analisis Deskriptif

Data mentah yang telah terkumpul dari hasil kuesioner/survei lapangan harus diolah agar memperoleh makna yang berguna bagi pemecahan masalah. Alat penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket. Angket ini disusun oleh penulis berdasarkan variable yang terdapat dalam penelitian, yaitu memberikan keterangan dan data mengenai analisis niat perilaku penggunaan. Pengolahan data yang terkumpul dari hasil kuesioner dapat dikelompokkan ke dalam tiga langkah, yaitu persiapan, tabulasi, dan penerapan data pada pendekatan penelitian.

Persiapan adalah mengumpulkan dan memeriksa kebenaran cara pengisian, melakukan tabulasi hasil kuesioner dan memberikan nilai (*scoring*) sesuai dengan sistem penilaian yang digunakan sesuai dengan tujuan penelitian. dalam bentuk informasi yang lebih ringkas.

Analisis deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan variabel-variabel penelitian, antara lain:

- a. Model Penerimaan teknologi TAM 3 pada Aplikasi Pembayaran OVO yang terdiri dari dimensi *Subjective norm*, *Result Demonstrability*, *computer selfefficacy*, *perceptions of external*, *computer playfulness*, *perceived enjoyment* dan *objective usability*
- b. *Perceived of usefulness*, *Perceived ease of use* dan *Behavioral intention*.

### 3.2.6.3 Analisis Verifikatif

Teknik analisa data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis path analysis. Penelitian ini menggunakan skala pengukuran *semantic differensial* atau skala perbedaan semantik. Menurut Umar (2008:99) Skala berusaha mengukur arti suatu objek atau konsep bagi responden. Skala ini mengandung unsur evaluasi (seperti: bagus buruk dan jujur tidak jujur) dan unsur potensi (aktif pasif dan cepat lambat). Skala ini digunakan karena data berbentuk interval. Rentang dalam penelitian ini yaitu sebanyak 7 angka seperti pada Tabel 3.5 berikut ini:

**TABEL 3.5**  
**SKOR ALTERNATIF JAWABAN**

Alternatif Jawaban	Setuju / Baik	Rentang Jawaban							Tidak Setuju / Tidak Baik
		7	6	5	4	3	2	1	
Positif		7	6	5	4	3	2	1	
Negatif		1	2	3	4	3	2	1	

Sumber : Umar (2008:99)

### 3.2.6.4 Pengujian Hipotesis

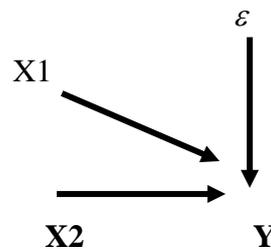
Teknik analisis data ini digunakan untuk menentukan besarnya pengaruh variabel bebas X yaitu *Technology Acceptance Model 3* yang meliputi dimensi *Subjective Norm* ( $X_1$ ), *Result Demonstrability* ( $X_2$ ) *Computer Self Efficacy* ( $X_3$ ), *Perception of External Factor* ( $X_4$ ), *Computer Playfulness* ( $X_5$ ), *Perceived Enjoyment* ( $X_6$ ) dan *Objective Usability* ( $X_7$ ) terhadap *Perceived Usefulness*, *Perceived Ease of Use* dan *Behavioral Intention* adalah metode analisis deskriptif verifikatif, maka dilakukan analisis jalur (*Path Analysis*). Dalam hal ini analisis jalur digunakan untuk menentukan besarnya pengaruh Variabel independen ( $X_1$ ), ( $X_2$ ), ( $X_3$ ), ( $X_4$ ), ( $X_5$ ), ( $X_6$ ), dan ( $X_7$ ) terhadap Y secara langsung maupun tidak langsung

Langkah-langkah dalam Analisis Jalur sebagai berikut.

#### Hipotesis 1:

Hipotesis 1 yang diajukan yaitu terdapat pengaruh antara *Subjective Norm* (X) dan *Result demonstrability* terhadap *Perceived Usefulness* (Y). Pengujian hipotesis dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Menggambar struktur hipotesis



**GAMBAR 3.1**

### STRUKTUR HUBUNGAN KAUSAL ANTARA X dan Y

Keterangan

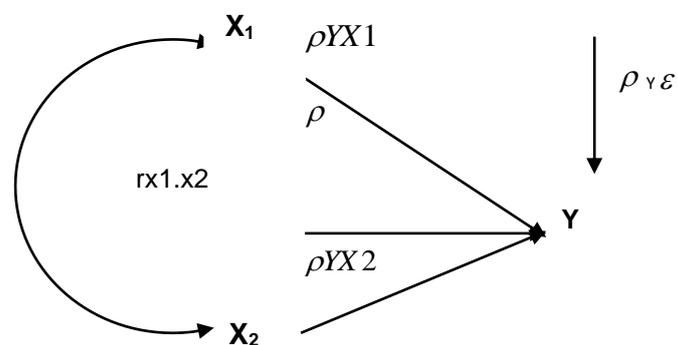
X: *Subjective Norm* dan *Result Demonstrability*

Y: *Perceived of Usefulness*

$\epsilon$  : epsilon(variable lain)

—————> : Hubungan Kausalitas

- b. Selanjutnya diagram hipotesis 1 di atas diterjemahkan ke dalam beberapa sub hipotesis yang menyatakan pengaruh sub variabel independen yang paling dominan terhadap variabel dependen. Lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 3.2 berikut



**GAMBAR 3.1**

### DIAGRAM JALUR SUB HIPOTESIS 1



$$\begin{bmatrix} \rho_{YX_1} \\ \rho_{YX_2} \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} C_{1.1} & C_{1.2} \\ C_{2.1} & C_{2.2} \end{bmatrix} \begin{bmatrix} r_{YX_1} \\ r_{YX_2} \end{bmatrix}$$

4. Hitung R<sup>2</sup>Y (X<sub>1</sub>,X<sub>2</sub>) yaitu koefisien yang menyatakan determinasi total X<sub>1</sub>, X<sub>2</sub> terhadap Y dengan menggunakan rumus:

$$R^2Y (X_1, \dots X_2) = [\rho_{YX_1}, \dots, (\rho_{YX_2})] \begin{bmatrix} r_{YX_1} \\ \dots \\ r_{YX_2} \end{bmatrix}$$

5. Menguji pengaruh langsung maupun tidak langsung pada setiap variabel  
**Pengaruh (X<sub>1</sub>) terhadap Y**

Pengaruh langsung	= $\rho_{YX_1} \cdot \rho_{YX_1}$
Pengaruh tidak langsung melalui (X <sub>2</sub> )	= $\rho_{YX_1} \cdot r_{X_1.X_2} \cdot \rho_{YX_2}$
<b>Pengaruh total (X<sub>1</sub>) terhadap Y</b>	= $\frac{\rho_{YX_1} + \rho_{YX_1} \cdot r_{X_1.X_2} \cdot \rho_{YX_2}}{\dots\dots\dots}$

**Pengaruh (X<sub>2</sub>) terhadap Y**

Pengaruh langsung	= $\rho_{YX_2} \cdot \rho_{YX_2}$
Pengaruh tidak langsung melalui (X <sub>1</sub> )	= $\rho_{YX_2} \cdot r_{X_2.X_1} \cdot \rho_{YX_1}$
<b>Pengaruh total (X<sub>2</sub>) terhadap Y</b>	= $\frac{\rho_{YX_2} + \rho_{YX_2} \cdot r_{X_2.X_1} \cdot \rho_{YX_1}}{\dots\dots\dots}$

6. Menghitung pengaruh variabel lain (ε) dengan rumus sebagai berikut

7. Keputusan penerimaan atau perolehan Ho

Rumusan hipotesis operasional:

$$\rho_{Y\epsilon} = \sqrt{1 - R^2_{Y(x_1, x_2, \dots)}}$$

$$H_0 : \rho_{YX_1} = \rho_{YX_2} = 0$$

$H_a$ : Sekurang-kurangnya ada sebuah  $\rho_{YX_i} \neq 0$ ,  $i = 1$ , dan 2.

8. Statistik uji yang digunakan adalah

$$F = \frac{\sum_{i=1}^k \rho_{YX_i}^2}{(n-k-1)}$$

Hasil Fhitung dibandingkan dengan tabel distribusi F *Snedecor*, apabila  $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ , maka  $H_0$  ditolak dengan demikian dapat diteruskan pada pengujian secara individual, statistik yang digunakan adalah:

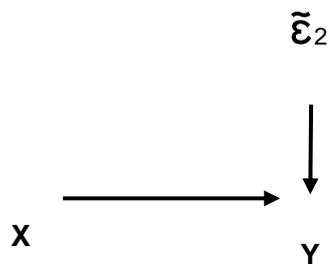
$$t = \frac{\rho_{XY_i} - \rho_{XY_i}}{\sqrt{\frac{(1-R^2)(X_1X_2)(C_{ii} + C_{ii})}{(n-k-1)}}$$

t mengikuti distribusi t student dengan derajat kebebasan  $n-k-1$ .

### Hipotesis 2:

Hipotesis 2 yang diajukan adalah terdapat pengaruh antara *Computer Self Efficacy* ( $X_3$ ), *Perception of External Factor* ( $X_4$ ), *Computer Playfulness* ( $X_5$ ), *Perceived Enjoyment* ( $X_6$ ) dan *Objective Usability* ( $X_7$ ) terhadap *perceived ease of use* ( $Y$ ). Pengujian hipotesis dapat dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

a. Hipotesis digambarkan sebagai berikut:



**GAMBAR 3.3**  
**STRUKTUR HUBUNGAN KAUSAL HIPOTESIS 2**

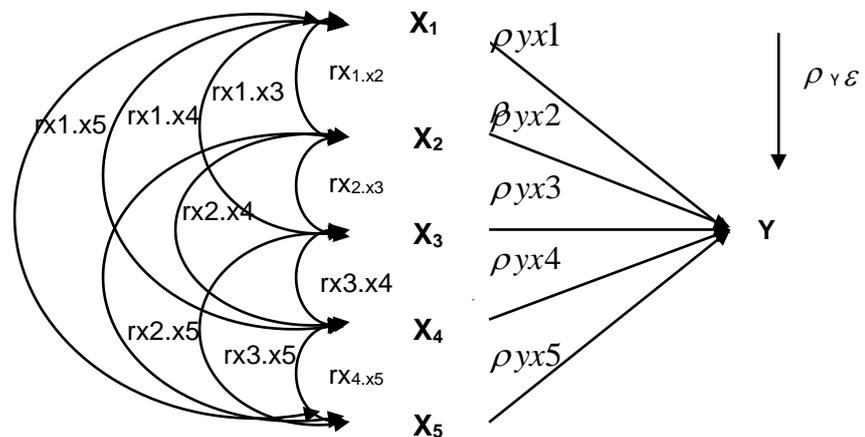
Keterangan:

$X$  : *Computer Self Efficacy, Perception of External Factor, Computer Playfulness, Perceived Enjoyment dan Objective Usability*

$Y$  : *perceived ease of use*

$\varepsilon$  : Epsilon 2

- b. Selanjutnya diagram hipotesis di atas diterjemahkan ke dalam beberapa sub hipotesis yang menyatakan pengaruh sub variabel independen yang paling dominan terhadap variabel dependen. Lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 3.7 halaman berikut.



**GAMBAR 3.4**

**DIAGRAM JALUR SUB STRUKTUR HIPOTESIS 2**

Keterangan:

$X_1$  = Sub Variabel *Computer Self Efficacy*

$X_2$  = Sub Variabel *Perception of External Factor*

$X_3$  = Sub Variabel *Computer Playfulness,*

$X_4$  = Sub Variabel *Perceived Enjoyment*

$X_5$  = Sub Variabel *Objective Usability*

$Y$  = Variabel *perceived ease of use*

$\rightarrow$  = Hubungan Kausalitas

$\leftrightarrow$  = Hubungan Korelasional

$\varepsilon$  = Residu (variabel lain di luar variabel  $X$  yang berpengaruh) ke variabel akibat (*endogenous*) dinyatakan oleh besarnya nilai numerik dari variabel *eksogenous*.

Emi Amelia, 2019

**ANALISIS PERILAKU MINAT MENGGUNAKAN MOBILE PAYMENT DENGAN PENDEKATAN TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL 3**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1. Menghitung matriks korelasi antar variabel bebas

$$R1 = \begin{matrix} & X1_1 & X1_2 & X1_3 & X1_4 & X1_5 \\ \begin{matrix} \left[ \right. \\ \\ \\ \\ \\ \end{matrix} & 1 & r_{X2X1} & r_{X3X1} & r_{X4X1} & r_{X5X1} \\ & & 1 & r_{X3X2} & r_{X4X2} & r_{X5X2} \\ & & & 1 & r_{X4X3} & r_{X5X3} \\ & & & & 1 & r_{X5X4} \\ & & & & & 1 \end{matrix}$$

2. Identifikasi persamaan sub struktur hipotesis

Menghitung matriks invers korelasi

$$R1^{-1} = \begin{matrix} & X1 & X2 & X3 & X4 & X5 \\ \begin{matrix} \left[ \right. \\ \\ \\ \\ \\ \end{matrix} & C1.1 & C1.2 & C1.3 & C1.4 & C1.5 \\ & & C2.2 & C2.3 & C2.4 & C2.5 \\ & & & C3.3 & C3.4 & C3.5 \\ & & & & C4.4 & C4.5 \\ & & & & & C5.5 \end{matrix}$$

3. Menghitung semua Koefisien Jalur melalui rumus

$$\begin{matrix} \left[ \right. \\ \\ \\ \\ \\ \end{matrix} \begin{matrix} \rho_{yx1} \\ \rho_{yx2} \\ \rho_{yx3} \\ \rho_{yx4} \\ \rho_{yx5} \end{matrix} = \begin{matrix} \left[ \right. \\ \\ \\ \\ \\ \end{matrix} \begin{matrix} C1.1 & C1.2 & C1.3 & C1.4 & C1.5 \\ & C2.2 & C2.3 & C2.4 & C2.5 \\ & & C3.3 & C3.4 & C3.5 \\ & & & C4.4 & C4.5 \\ & & & & C5.5 \end{matrix} \begin{matrix} \left[ \right. \\ \\ \\ \\ \\ \end{matrix} \begin{matrix} r_{yX1} \\ r_{yX2} \\ r_{yX3} \\ r_{yX4} \\ r_{yX5} \end{matrix}$$

4. Hitung R<sup>2</sup>Y (X1,X2, X3, X4, X5) yaitu koefisien yang menyatakan determinasi

total X1, X2, X3, X4, X5, terhadap Y dengan menggunakan rumus:



**Pengaruh (X<sub>4</sub>) terhadap Y**

$$\text{Pengaruh langsung} = \rho_{yx4} \cdot \rho_{yx4}$$

$$\text{Pengaruh tidak langsung melalui (X}_1\text{)} = \rho_{yx4} \cdot r_{X_4.X_1} \cdot \rho_{yx1}$$

$$\text{Pengaruh tidak langsung melalui (X}_2\text{)} = \rho_{yx4} \cdot r_{X_4.X_2} \cdot \rho_{yx2}$$

$$\text{Pengaruh tidak langsung melalui (X}_3\text{)} = \rho_{yx4} \cdot r_{X_4.X_3} \cdot \rho_{yx3}$$

$$\text{Pengaruh tidak langsung melalui (X}_5\text{)} = \rho_{yx4} \cdot r_{X_4.X_5} \cdot \rho_{yx5}$$

$$\text{Pengaruh total (X}_4\text{) terhadap Y} = \frac{\rho_{yx4} \cdot \rho_{yx4} + \rho_{yx4} \cdot r_{X_4.X_1} \cdot \rho_{yx1} + \rho_{yx4} \cdot r_{X_4.X_2} \cdot \rho_{yx2} + \rho_{yx4} \cdot r_{X_4.X_3} \cdot \rho_{yx3} + \rho_{yx4} \cdot r_{X_4.X_5} \cdot \rho_{yx5}}{\dots\dots\dots}$$

**Pengaruh (X<sub>5</sub>) terhadap Y**

$$\text{Pengaruh langsung} = \rho_{yx5} \cdot \rho_{yx5}$$

$$\text{Pengaruh tidak langsung melalui (X}_1\text{)} = \rho_{yx5} \cdot r_{X_5.X_1} \cdot \rho_{yx1}$$

$$\text{Pengaruh tidak langsung melalui (X}_2\text{)} = \rho_{yx5} \cdot r_{X_5.X_2} \cdot \rho_{yx2}$$

$$\text{Pengaruh tidak langsung melalui (X}_3\text{)} = \rho_{yx5} \cdot r_{X_5.X_3} \cdot \rho_{yx3}$$

$$\text{Pengaruh tidak langsung melalui (X}_4\text{)} = \rho_{yx5} \cdot r_{X_5.X_4} \cdot \rho_{yx4}$$

$$\text{Pengaruh total (X}_5\text{) terhadap Y} = \frac{\rho_{yx5} \cdot \rho_{yx5} + \rho_{yx5} \cdot r_{X_5.X_1} \cdot \rho_{yx1} + \rho_{yx5} \cdot r_{X_5.X_2} \cdot \rho_{yx2} + \rho_{yx5} \cdot r_{X_5.X_3} \cdot \rho_{yx3} + \rho_{yx5} \cdot r_{X_5.X_4} \cdot \rho_{yx4}}{\dots\dots\dots}$$

6. Menghitung pengaruh variabel lain ( $\epsilon$ ) dengan rumus sebagai berikut:

$$\rho_{z\epsilon1} = \sqrt{1 - R^2_{y(x_1, x_2, \dots, x_5)}}$$

7. Keputusan penerimaan atau perolehan Ho

Rumusan hipotesis operasional:

$$H_0 : \rho_{yx1} = \rho_{yx2} = \rho_{yx3} = \rho_{yx4} = \rho_{yx5} = 0$$

H<sub>a</sub>: Sekurang-kurangnya ada sebuah  $\rho_{yxi} \neq 0$ ,  $i = 1, 2, 3, 4, 5$ .

8. Statistik uji yang digunakan adalah

$$F = \frac{\sum_{i=1}^k \rho_{yxi} \rho_{yxi}}{(n-k-i)}$$

Hasil Fhitung dibandingkan dengan tabel distribusi F *Snedector*, apabila Fhitung  $\geq$  Ftabel, maka  $H_0$  ditolak dengan demikian dapat diteruskan pada pengujian secara individual, statistik yang digunakan adalah:

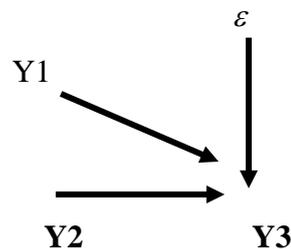
$$t = \frac{\rho XY_i - \rho XY_i}{\sqrt{\frac{(1 - R^2 Y(X_1 X_2 X_3 X_4 X_5))(C_{ii} + C_{ii})}{(n - k - 1)}}$$

t mengikuti distribusi t student dengan derajat kebebasan n-k-1.

### Hipotesis 3:

Hipotesis 1 yang diajukan yaitu terdapat pengaruh antara *Perceived of Usefulness* (Y1) dan *Perceived Ease of Use* (Y2) terhadap *Behavioral Intention* (Y3). Pengujian hipotesis dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

a. Menggambar struktur hipotesis



GAMBAR 3.5

### STRUKTUR HUBUNGAN KAUSAL ANTARA Y1, Y2 dan Y3

Keterangan

Y1: *Perceived of Usefulness*

Y2: *Perceived Ease of Use*

Y3: *Behavioral Intention*

$\bar{\epsilon}$  : epsilon(variable lain)

—————> : Hubungan Kausalitas

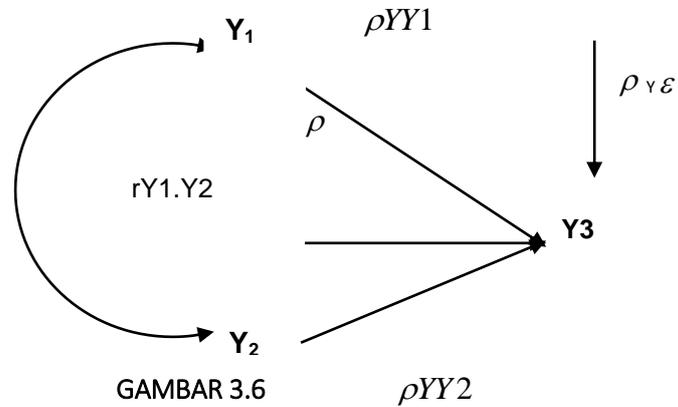
b. Selanjutnya diagram hipotesis 1 di atas diterjemahkan ke dalam beberapa sub hipotesis yang menyatakan pengaruh sub variabel independen yang paling

Emi Amelia, 2019

ANALISIS PERILAKU MINAT MENGGUNAKAN MOBILE PAYMENT DENGAN PENDEKATAN TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL 3

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

dominan terhadap variabel dependen. Lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 3.5 berikut



**DIAGRAM JALUR SUB HIPOTESIS 3**

Keterangan:

$Y_1$  = Sub Variabel *Perceived of Usefulness*

$Y_2$  = Sub Variabel *Perceived Ease of Use*

$Y_3$  = Variabel *Behavioral Intention*

$\rightarrow$  = Hubungan Kausalitas

$\leftrightarrow$  = Hubungan Korelasional

$\varepsilon$  = Residu (variabel lain di luar variabel X yang berpengaruh) ke variabel akibat (*endogenous*) dinyatakan oleh besarnya nilai numerik dari variabel *eksogenous*.

1. Menghitung matriks korelasi antar variabel bebas

$$R1 = \begin{matrix} & Y1_1 & Y1_2 \\ \begin{matrix} 1 & rY2Y1 \\ & 1 \end{matrix} \end{matrix}$$

2. Identifikasi persamaan sub struktur hipotesis

Menghitung matriks invers korelasi



Rumusan hipotesis operasional:

$$\rho_{Y\epsilon_1} = \sqrt{1 - R^2_{Y(y_1, y_2, \dots, y_k)}}$$

$$H_0 : \rho_{YY_1} = \rho_{YY_2} = 0$$

$H_a$ : Sekurangnya ada sebuah  $\rho_{Yy_i} \neq 0$ ,  $i = 1, \dots, k$ .

8. Statistik uji yang digunakan adalah

$$F = \frac{(n-k-1) \sum_{i=1}^k \rho_{yy_i} \rho_{yy_i}}{i-1}$$

Hasil Fhitung dibandingkan dengan tabel distribusi F *Snedector*, apabila  $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ , maka  $H_0$  ditolak dengan demikian dapat diteruskan pada pengujian secara individual, statistik yang digunakan adalah:

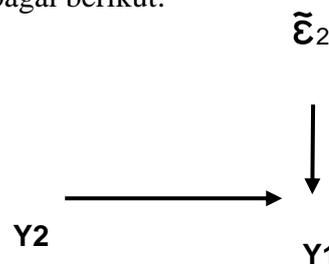
$$t = \frac{\rho_{XY_1} - \rho_{XY_2}}{\sqrt{\frac{(1 - R^2_{Y(Y_1, Y_2)})(C_{ii} + C_{ii})}{(n-k-1)}}$$

t mengikuti distribusi t student dengan derajat kebebasan  $n-k-1$ .

#### Hipotesis 4:

Hipotesis 4 yang diajukan adalah terdapat pengaruh antara *perceived ease of use terhadap perceived of usefulness*. Pengujian hipotesis dapat dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

a. Hipotesis digambarkan sebagai berikut:



**GAMBAR 3.7**  
**STRUKTUR HUBUNGAN KAUSAL HIPOTESIS 4**