

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Tipe Penelitian

Pada penelitian ini, metode penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah metode penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif merupakan suatu metode penelitian yang bersifat objektif, induktif dan ilmiah dimana data yang diperoleh berupa angka atau score atau pernyataan yang dinilai dan dianalisis dengan analisis statistik (Hermawan, 2019 : 16). Sedangkan menurut Sugiyono (2016 : 8) mengartikan metode penelitian kuantitatif sebagai metode penelitian yang digunakan untuk meneliti sampel atau populasi tertentu, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

3.2 Identifikasi Variabel

Menurut Sugiyono (2016 : 38) variabel penelitian adalah atribut atau nilai dan sifat dari subjek, objek, atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

a. Variabel Terikat (*Dependen Variabel*)

Variabel terikat adalah variable yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel independen. Variabel terikat adalah variabel Y, dalam penelitian ini variabel Y adalah Perilaku Konsumtif.

b. Variabel Bebas (*Independen Variabel*)

Variabel bebas adalah variable yang mempengaruhi atau yang akan menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variable dependen. Variabel bebas adalah variabel X, dalam penelitian ini variabel X1 adalah Persepsi Kemudahan dan X2 adalah Kontrol Diri.

3.3 Definisi Operasional Variabel

3.3.1 Definisi Operasional Perilaku Konsumtif

Perilaku konsumtif merupakan tindakan membeli dan mengonsumsi produk secara berlebihan untuk memenuhi keinginannya tanpa pertimbangan yang matang serta merupakan perilaku mengonsumsi dengan tidak melihat kegunaan maupun kebutuhan, namun hanya untuk pemenuhan keinginan tersendiri. Perilaku konsumtif diungkap melalui skala Perilaku konsumtif yang disusun berdasarkan aspek dari Lina dan Rosyid (1997) yang terdiri dari aspek pembelian Impulsif (*Impulsive buying*), pembelian yang tidak rasional (*Non rational buying*), dan pemborosan (*Wasteful buying*).

Tinggi rendahnya perilaku konsumtif pada subjek skor total skala perilaku konsumtif. Semakin tinggi skor perilaku konsumtif yang diperoleh subjek, maka semakin tinggi perilaku konsumtif pada subjek. Sebaliknya, semakin rendah perilaku konsumtif yang diperoleh maka semakin rendah perilaku konsumtif.

3.3.2 Definisi Operasional Persepsi Kemudahan

Persepsi kemudahan adalah kepercayaan seseorang dimana dalam penggunaan suatu teknologi dapat digunakan dengan jelas, mudah dipahami dan tidak menyulitkannya. Persepsi kemudahan di ungkap melalui skala Persepsi kemudahan yang disusun berdasarkan aspek dari Davis (1989) yang terdiri dari aspek kemudahan untuk mempelajari penggunaan *E-Wallet*, kemudahan untuk menggunakan *E-Wallet* sesuai dengan kebutuhan, dan kemudahan menggunakan *E-Wallet* dengan terampil dan tanpa kesulitan.

Tinggi rendahnya kontrol diri pada subjek skor total skala perilaku konsumtif. Semakin tinggi skor kontrol diri yang diperoleh subjek, maka semakin tinggi kontrol diri pada subjek. Sebaliknya, semakin rendah skor kontrol diri yang diperoleh maka semakin rendah kontrol diri

3.3.3 Definisi Operasional Kontrol Diri

Kontrol Diri merupakan kemampuan individu untuk mengubah atau memodifikasi perilaku, kemampuan individu untuk memilih tindakan atau salah satu tindakan berdasarkan sesuatu yang diyakini dengan benar dan kemampuan individu

dalam mengelola informasi yang diinginkan maupun tidak diinginkan. Kontrol diri diungkap melalui kontrol diri yang disusun berdasarkan aspek dari Tangney dkk (2004) yang terdiri dari aspek Kedisiplinan Diri (*Self-Discipline*), Tindakan yang Tidak Impulsif (*Non Impulsive Action*), Keandalan (*Reliability*).

Tinggi rendahnya kontrol diri pada subjek skor total skala persepsi kemudahan. Semakin tinggi skor persepsi kemudahan yang diperoleh subjek, maka semakin tinggi persepsi kemudahan pada subjek. Sebaliknya, semakin rendah skor persepsi kemudahan yang diperoleh maka semakin rendah persepsi kemudahan.

3.4 Populasi dan Sampel

3.4.1 Populasi

Populasi merupakan keseluruhan subjek yang mempunyai sebuah kualitas dan sebuah karakteristik tertentu yang telah ditetapkan oleh seorang peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2016:80). Pada penelitian ini, peneliti tidak bisa menyebutkan secara pasti jumlah populasi yang akan digunakan karena peneliti tidak mengetahui secara pasti berapa jumlah mahasiswa yang menggunakan aplikasi *E-Wallet*. Karakteristik yang ditetapkan pada populasi diantaranya :

1. Warga domisili Gresik
2. Menggunakan Aplikasi *E-Wallet* seperti shopeepay, dana, ovo, gopay, linkaja dan aplikasi cashless lainnya
3. Berusia 18-40 Tahun

3.4.2 Sampel

Sampel atau subjek merupakan bagian dari subjek populasi.dengan nama lain sampel adalah bagian dari populasi. Setiap bagian dari populasi adalah sampel, terlepas dari apakah bagian itu mewakili karakteristik populasi secara lengkap atau tidak Azwar (2017 : 112). Sampel merupakan bagian dari jumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Sampel yang dipilih peneliti dari populasi harus betul-betul representative atau mewakili (Sugiyono, 2016 : 81)

Teknik pengambilan sampel yang digunakan oleh peneliti adalah *Nonprobability Sampling*. *Nonprobability Sampling* ialah teknik pengambilan sampel atau data yang tidak memberi peluang atau kesempatan sama bagi setiap

unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel (Sugiyono, 2016 : 84). Dalam penelitian ini, peneliti menerapkan teknik *sampling insidental*. *Sampling insidental* adalah penentuan pengambilan sampel berdasarkan secara kebetulan, yaitu siapa saja yang kebetulan atau tidak sengaja bertemu dengan peneliti dapat digunakan sebagai sampel jika kategori orang yang secara kebetulan bertemu itu dipandang cocok sebagai sumber data (Sugiyono, 2016 : 85)

Peneliti menggunakan teknik *sampling Insidental* karena beberapa pertimbangan yang telah dilakukan oleh peneliti. Pertimbangan pertama adalah total keseluruhan dari populasi yang tidak diketahui secara pasti mengenai masyarakat Gresik yang memakai aplikasi *E-Wallet*. Oleh karena itu, peneliti memilih teknik *sampling Insidental* dengan subjek yang dianggap sesuai pada suatu individu tersebut telah memiliki aplikasi *E-Wallet* dan pernah melakukan transaksi pembelian pada aplikasi *E-Wallet*.

Adapun total keseluruhan sampel yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan rumus Lemeshow et,al (1990). Karena jumlah populasi yang tidak dapat diketahui. Sehingga penekiti menggunakan rumus sebagai berikut :

$$n = \frac{z^2 1 - a/2p(1 - p)}{d^2}$$

Keterangan :

n = Jumlah sampel

z = Skor Z pada kepercayaan 95% = 1,96

p = Maksimal estimasi = 0,5

d = *alpha* (0,1)

Melalui rumus di atas, maka jumlah sample yang akan diambil adalah :

$$n = \frac{z^2 1 - a/2p (1 - p)}{d^2}$$

$$n = \frac{1,96^2 0,5 (1 - 0,5)}{0,05^2}$$

$$n = \frac{3,8416 \times 0,25}{0,0025}$$

$$n = \frac{0,9604}{0,0025}$$

$$n = 384,16 = 384$$

Sehingga dalam penelitian ini, peneliti menentukan jumlah sampel minimal sebanyak 384 sampel.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti adalah metode kuisioner (angket). Sugiyono (2016 : 142) kuisioner dibuat dalam bentuk pertanyaan yang akan disesuaikan dengan indikator dari variabel yang telah di tentukan oleh peneliti yaitu variabel persepsi kemudahan sebagai variabel (X1), variabel kontrol diri sebagai variabel (X2) dan variabel perilaku konsumtif sebagai variabel (Y), penyebaran kuisioner dilakukan pada masyarakat di Gresik.

Skala yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah skala *likert*. Skala *likert* merupakan skala yang digunakan untuk mengukur pendapat, sikap, maupun persepsi seseorang atau sekelompok orang mengenai fenomena sosial, dalam penggunaan skala *likert* mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif (Sugiyono, 2016:93).

Tabel 3.1 Kategorisasi Skor Jawaban Skala Likert

Kategori	Item	
	Favorable	Unfavorable
Sangat Sesuai (SS)	4	1
S (Sesuai)	3	2
TS (Tidak Sesuai)	2	3
STS (Sangat Tidak Sesuai)	1	4

a. Skala Perilaku Konsumtif

Alat Ukur yang digunakan untuk mengukur perilaku konsumtif menggunakan skala perilaku konsumtif yang disusun oleh peneliti mengacu pada aspek-aspek perilaku konsumtif yang dikemukakan oleh Lina dan Rosyid (1997). Skala dikembangkan berdasarkan aspek-aspek dari teori Lina dan Rosyid (1997) yang terdiri dari aspek pembelian Impulsif (*Impulsive buying*), pembelian yang tidak rasional (*Non rational buying*), dan pemborosan (*Wasteful buying*)

Tabel 3.2 Blueprint Skala Perilaku Konsumtif

No	Aspek	Aitem		Jumlah
		Favorable	Unfavorable	
1.	Pembelian Impulsif (<i>Impulsive buying</i>)	1, 2, 3, 7, 8	4, 5, 6, 9, 10	10
2.	Pembelian yang tidak rasional (<i>Non rational buying</i>)	11, 12, 13, 17, 18	14, 15, 16, 19, 20	10
3.	Pemborosan (<i>Wasteful buying</i>)	21, 22, 23, 27, 28	24, 25, 26, 29, 30	10
TOTAL		15	15	30

b. Skala Persepsi Kemudahan

Alat ukur yang digunakan untuk mengukur persepsi kemudahan yang banyak peneliti menggunakan modifikasi dari skala asli yang dikembangkan oleh Davis (1989) yang terdiri dari aspek kemudahan untuk mempelajari penggunaan *E-Wallet*, kemudahan untuk menggunakan *E-Wallet* sesuai dengan kebutuhan, dan kemudahan menggunakan *E-Wallet* dengan terampil dan tanpa kesulitan.

Tabel 3.3 Blueprint Skala Persepsi Kemudahan

No	Aspek	Aitem		Jumlah
		Favorable	Unfavorable	
1.	Kemudahan untuk mempelajari <i>E-Wallet</i>	1, 3	2, 4	4
2.	Kemudahan untuk menggunakan <i>E-Wallet</i> sesuai kebutuhan	5, 7	6, 8	4
3.	Kemudahan menggunakan <i>E-Wallet</i> dengan terampil dan tanpa kesulitan	9, 11	10, 12	4
TOTAL		6	6	12

c. Skala Kontrol Diri

Pada skala kontrol diri, peneliti menggunakan skala asli yang dikembangkan oleh Tangney, Baumster, dan Boone (2004) bernama *Self Control Scale* (SCS) yang terdiri dari 36 item yang mengukur 3 dimensi yaitu Kedisiplinan Diri (*Self-Discipline*), Tindakan yang Tidak Impulsif (*Non Impulsive Action*), Keandalan (*Reliability*). Item-item tersebut dimodifikasi oleh peneliti agar sesuai dengan fokus dan populasi penelitian, yaitu kontrol diri dalam penggunaan *E-Wallet*.

Tabel 3.4 Blueprint Skala Kontrol Diri

No	Aspek	Aitem		Jumlah
		Favorable	Unfavorable	
1.	Kedisiplinan diri (<i>Self-Discipline</i>)	1, 2, 3, 7, 8	4, 5, 6, 9, 10	10
2.	Tindakan yang tidak impulsif (<i>Non impulsive action</i>)	11, 12, 15, 16, 19, 20	13, 14, 17, 18, 21, 22	12
3.	Keandalan (<i>Reliability</i>)	23, 24, 27, 28	25, 26, 29, 30	8
TOTAL		15	15	30

3.6 Validitas dan Reabilitas

3.6.1 Validitas

Arti dari validitas adalah sejauh mana akurasi suatu tes atau skala dalam menjalankan fungsi pengukurannya. Pengukuran dikatakan mempunyai validitas tinggi jika menghasilkan data yang akurat dan memberikan gambaran variabel yang diukur seperti yang dikehendaki oleh tujuan pengukuran tersebut. Akurasi mempunyai arti tepat dan cermat sehingga akan menghasilkan data yang tidak relevan dengan tujuan pengukuran maka dikatakan sebagai pengukuran yang memiliki validitas yang rendah (Azwar, 2016 : 8)

3.6.2 Validitas Isi

Haynes et al (Azwar, 2016 : 111) menyatakan makna validitas isi merupakan sejauhmana elemen-elemen dalam suatu instrument ukur benar-benar relevan dan representasi dari konstruk yang sesuai dengan tujuan pengukuran. Pengertian ini mengaitkan pengembangan skala kognitif dan nonkognitif yang mengukur atribut psikologis yang bersifat laten (Azwar, 2016 : 111)

Sebagai kriteria pemilihan aitem berdasar korelasi aitem-total, biasanya digunakan batasan $r_{ix} \geq 0.30$. Apabila jumlah aitem yang lolos ternyata masih tidak mencukupi jumlah yang diinginkan, dapat dipertimbangkan untuk menurunkan sedikit batas kriteria menjadi 0.20 sehingga jumlah aitem yang diinginkan dapat dicapai (Azwar, 2017: 86). Terdapat cara lain yang digunakan dalam mengestimasi validitas item yaitu menggunakan bantuan komputer dengan menggunakan program komputer *IBM Statistical Program for Social Science (SPSS) for windows versi 26*.

3.6.3 Reabilitas

Menurut Sugiyono (2016 : 354) reabilitas adalah alat ukur yang berfungsi mengukur suatu data untuk objek yang sama dalam waktu yang relative berbeda. Suatu kuisioner dapat dikatakan handal atau reliabel jika jawaban seseorang terhadap pernyataan itu stabil atau konsisten dari waktu ke waktu. Uji reliabilitas menggunakan uji Cronbach's Alpha. Data dikatakan reliabel apabila nilai Alpha lebih dari 0,6 dan apabila nilai Alpha kurang dari 0,6 maka data dikatakan tidak

reliabel. Rumus reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan rumus koefisien Alpha Cronbach (Sugiyono, 2016 : 354)

3.7 Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan kegiatan setelah semua data terkumpul dari seluruh responden atau sumber data yang lain terkumpul. Kegiatan dalam analisis data ini merupakan mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis-jenis responden, mentasbulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyiapkan data tiap variabel yang akan diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan (Sugiyono, 2016 : 147)

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah korelasi berganda. Menurut Sugiyono (2017:262). Analisis korelasi berganda merupakan cara untuk mengetahui derajat atau ketakutan hubungan antara ketiga variabel atau lebih, serta untuk mengetahui kontribusi yang diberikan secara simultan oleh variabel X1 (Persepsi kemudahan) dan X2 (Kontrol diri) terhadap nilai variabel Y (Perilaku konsumtif) dan kontribusi secara parsial yang diberikan oleh variabel X1 terhadap Y serta X2 terhadap Y. Rumus dari analisis regresi linear berganda:

3.7.1 Uji Asumsi

1. Uji Normalitas

Menurut Sugiyono (2016:79) uji normalitas data pada pengujian normalitas menggunakan metode Kolmogrov-Smirnov tes. Dalam pengujian normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah semua data yang digunakan ini berdistribusi normal atau tidak. Apabila signifikansi hitung $> 0,5$, maka data tersebut dapat dikatakan berdistribusi secara normal. Sebaliknya, apabila signifikansi dari hasil hitung $< 0,5$, maka data tersebut tidak dikatakan berdistribusi normal. Uji normalitas juga menggunakan alat bantu program komputer IBM *Statistical Program for Social Science (SPSS) for windows* versi 26. Dalam penelitian ini, menggunakan uji statistik Kolmogorov-Smirnov Test.

- a. Jika nilai $sg > 0,05$, maka artinya data yang digunakan dalam penelitian ini berdistribusi normal.

- b. Jika nilai $< 0,05$, maka artinya data yang digunakan dalam penelitian ini tidak berdistribusi normal

2. Uji Linearitas

Menurut Sugiyono dan Susanto (2015:323) uji linearitas dapat dipakai untuk mengetahui apakah sebuah variabel terikat dengan sebuah variabel bebas memiliki suatu hubungan yang linear atau tidak secara signifikan. Uji linearitas bisa dilakukan melalui test of linearity. Sebuah kriteria yang berlaku adalah jika nilai signifikansi pada linearity $\leq 0,05$, maka bisa diartikan bahwa antara variabel bebas dan variabel terikat terdapat hubungan yang linear. Uji linieritas akan menggunakan alat bantu program komputer IBM *Statistical Program for Social Science (SPSS) for windows* versi 26.

3. Uji Multikolinieritas

Menurut Ghozali (2016:103) Uji multikolinearitas bertujuan untuk mengetahui apakah suatu model regresi ditemukan adanya sebuah korelasi antar variabel bebas. Model regresi yang baik seharusnya tidak akan terjadi sebuah korelasi antara variabel independen. Untuk mengetahui gejala multikolinearitas dapat dilihat dari nilai *Tolerance* dan *Variance Inflation Factor (VIF)*. Apabila nilai *Tolerance* $> 0,10$ dan nilai *VIF* < 10 maka model regresi terbebas dari problem multikolinearitas.

4. Uji Heteroskedastisitas

Menurut Ghozali (2018: 139) uji heterokedastisitas bertujuan menguji apakah dalam model regresi terjadi ketidaksamaan variance dari residual satu pengamatan ke pengamatan lainnya. Jika nilai signifikansinya $> 0,05$ (5%), maka model regresi tidak terjadi heterokedastisitas.