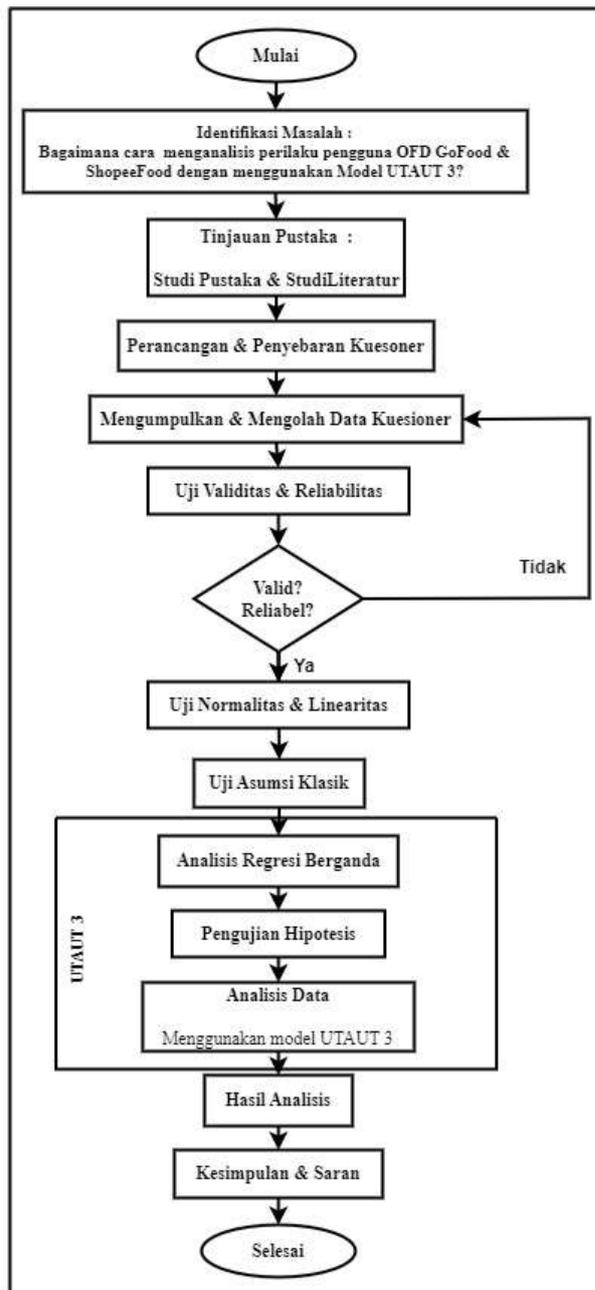


BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Kerangka Penelitian



Gambar 3. 1 Kerangka Penelitian

Dari Gambar 3.1 diatas kerangka penelitian dalam penelitian ini dapat di jelaskan sebagai berikut :

1. Memulai penelitian dengan mengidentifikasi permasalahan dan fenomena yang terjadi, disini memilih GoFood dan ShopeeFood karena merupakan dua OFD teratas untuk menjadi objek dalam penelitian
2. Setelah menemukan permasalahan dan fenomena dilanjutkan dengan mencari berbagai referensi yang diperlukan untuk studi pustaka yang berkaitan dengan penelitian dan studi literatur penelitian sebelumnya.
3. Penelitian dilanjutkan dengan mengambil atau mengadopsi kuesioner dari suatu penelitian kemudian dirancang ulang sesuai dengan penelitian yang kemudian dikumpulkan dengan penyebaran kuisisioner secara *online*.
4. Setelah kuesioner disebarakan maka data kuesioner dapat dikumpulkan untuk diolah.
5. Pengolahan data dilakukan dengan menggunakan dua alat ukur yaitu uji validitas dan uji reliabilitas.
6. Setelah data dinyatakan valid dan reliabel maka dapat dilanjutkan ke pengujian asumsi klasik, dan jika tidak valid dan reliabel maka dilakukan pengumpulan data ulang.
7. Analisis regresi berganda digunakan untuk mendapatkan persamaan
8. Pengujian hipotesis untuk mengetahui variabel-variabel mana saja pada UTAUT 3 yang mempengaruhi.
9. Setelah seluruh data berhasil diolah maka dapat dilakukan analisa dan pembahasan dengan menggunakan model UTAUT 3 disertai dengan menarik kesimpulan serta saran.
10. Setelah semua tahapan selesai maka dapat dilanjutkan dengan pengumpulan laporan.

3.2 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan ialah penelitian kuantitatif dengan metode pendekatan survei berbasis kuesioner yang didistribusikan kepada responden yaitu masyarakat di Kota Palembang yang menggunakan OFD

GoFood dan OFD ShopeeFood. Menurut Pebrina *et al.* (2022) metode penelitian kuantitatif cocok dalam menguji teori dan hipotesis melalui penggunaan seperangkat alat statistik.

3.3 Model Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode UTAUT 3 dengan fokus pada indikator *Performance Expectancy, Effort Expectancy, Social Influence, Facilitating Conditions, Hedonic Motivation, Price Value, Habit, Personal Innovativeness, Behavioral Intention, Use Behavior*.

3.4 Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kota Palembang khususnya bagi pengguna OFD GoFood dan OFD ShopeeFood. Penelitian ini dilakukan pada bulan Januari 2023 - Juli 2023.

3.5 Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah masyarakat di Kota Palembang yang menggunakan aplikasi GoFood dan ShopeeFood. Populasi masyarakat di Kota Palembang sebanyak 1.686.073 pada tahun 2021, hasil ini didapat dari Badan Pusat Statistik di Kota Palembang. Jumlah penduduk Palembang tersebut dapat dilihat pada gambar 7 dibawah ini.



**Gambar 3. 2 Jumlah Penduduk kota Palembang 2021
(Sumber : Badan Pusat Statistik)**

Menurut pendapat Sugiyono (2018:131) sampel penelitian adalah faktor dari total dan ciri-ciri yang dipunyai oleh populasi tersebut. Teknik *sampling* merupakan teknik pengambilan sampel. Untuk menentukan sampel yang akan digunakan dalam penelitian, terdapat berbagai teknik *sampling* yang digunakan (Sugiyono, 2018:80). Pada penelitian ini metode pengambilan sampel menggunakan *probability sampling* dengan teknik *simple random sampling*. Penelitian ini menggunakan rumus Slovin untuk mencari jumlah sampel responden yang akan digunakan.

Dalam(Riduwan, Kuncoro 2008) menyatakan bahwa berkaitan dengan penentuan banyaknya contoh yang diambil dari populasi, yaitu apabila subyek kurang dari 100, maka sampel yang diambil adalah semua populasinya. Apabila subyek lebih dari 100 maka kelonggaran ketelitian dapat diambil 10%-15%. Berdasarkan pernyataan ini maka kelonggaran ketelitian yang digunakan adalah 10%. Perhitungan sampel ialah sebagai berikut:

$$N = 1.686.073$$

$$e^2 = 10\% = 10/100 = 0,01$$

Rumus :

$$n = \frac{N}{1 + N e^2}$$

$$n = \frac{1.686.073}{1 + (1.686.073 (0,1^2))}$$

$$n = \frac{1.686.073}{1 + (1.686.073)(0.01)}$$

$$n = \frac{1.686.073}{1 + 16.860,73}$$

$$n = \frac{1.686.073}{16.861,73}$$

$$n = 99,99$$

$$n \approx 100$$

3.6 Variabel Dalam Penelitian

Dalam penelitian model UTAUT 3 ini melibatkan 8 variabel yang terdiri dari Harapan Kinerja (*Performance Expectancy*), Harapan Usaha (*Effort Expectancy*), Pengaruh Sosial (*Social Influence*), Kondisi yang Memfasilitasi (*Facilitating Conditions*), Kebiasaan (*Habit*), Motivasi Hedonis (*Hedonic Motivation*), Nilai Harga (*Price Value*), dan Inovasi Pribadi (*Personal Innovativeness*).

3.7 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam mendukung penyusunan laporan ini terdiri dari:

a. Studi Kepustakaan

Dalam mencari informasi yang berguna bagi penelitian ini maka dilakukanlah pencarian data melakukan riset, mengulas, dan mempelajari jurnal yang berhubungan dengan topik yang akan dibahas. Tidak hanya itu, pencarian informasi dari buku, *e-book*, dan situs *website* terpercaya untuk mendukung penelitian ini agar tersusun dengan baik sesuai dengan apa yang dikehendaki.

b. Studi Lapangan

Studi lapangan dilakukan agar memperoleh data dan fakta langsung dari objek yang diteliti. Adapun teknik pengumpulan data dari studi lapangan ialah sebagai berikut:

1. Kuesioner

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan informasi dengan memberikan pertanyaan atau pernyataan yang akan dijawab dengan sebenar-benarnya oleh responden yang dituju (Anugrah *et al.*, 2022). Kuesioner disebarakan secara *online* melalui *Google Form* ke 100 pengguna GoFood dan ShopeeFood dikota Palembang, dimana 1 responden mengisi dua kuesioner yaitu kuesioner GoFood dan kuesioner ShopeeFood. Kuesioner yang dipakai menggunakan skala *likert* yang digunakan untuk mengukur respon subjek ke dalam 5 poin skala dengan

interval, skala ini terdiri dari Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Netral (N), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Berikut ini merupakan tabel nilai skala *likert* :

Tabel 3. 1 Skala Likert

No.	Keterangan	Nilai
1	Sangat Tidak Setuju (STS)	1
2	Tidak Setuju (TS)	2
3	Netral (N)	3
4	Setuju (S)	4
5	Sangat Setuju (SS)	5

Kuesioner penelitian terdiri dari 2 kuesioner yaitu kuesioner GoFood dan ShopeeFood dimana masing-masing kuesioner terdiri atas 20 pertanyaan, yaitu sebagai berikut :

- 2 pertanyaan untuk indikator *Performance Expectancy*, diwakili dengan pertanyaan 1 dan 2.
- 2 pertanyaan untuk indikator *Effort Expectancy* diwakili dengan pertanyaan 3 dan 4.
- 2 pertanyaan untuk indikator *Social Influence*, diwakili dengan pertanyaan 5 dan 6.
- 2 pertanyaan untuk indikator *Facilitating Conditions*, diwakili dengan pertanyaan 7 dan 8.
- 2 pertanyaan untuk indikator *Hedonic Motivation*, diwakili dengan pertanyaan 9 dan 10.
- 2 pertanyaan untuk indikator *Price Value*, diwakili dengan pertanyaan 11 dan 12.

- 2 pertanyaan untuk indikator *Habit*, diwakili dengan pertanyaan 13 dan 14.
- 2 pertanyaan untuk indikator *Personal Innovativeness*, diwakili dengan pertanyaan 15 dan 16.
- 2 pertanyaan untuk indikator *Behavioral Intention*, diwakili dengan pertanyaan 17 dan 18.
- 2 pertanyaan untuk indikator *Use Behavior*, diwakili dengan pertanyaan 19 dan 20.

Daftar kuesioner diambil dari sumber penelitian (Fatahudin, 2020) yang dapat dilihat pada Tabel 3.2 dibawah ini :

Tabel 3. 2 Kuesioner Penelitian GoFood dan ShopeeFood

(Sumber Fatahudin,2020)

No	Pertanyaan : Variabel	STS	TS	N	S	SS
	<i>Perfomance Expectancy (Harapan Kinerja)</i>					
1	Dengan Menggunakan layanan GoFood/ShopeeFood,urusan saya dalam hal memesan makanan menjadi lebih mudah					
2	Dengan menggunakan layanan GoFood ShopeeFood, saya menjadi lebih produktif					
	<i>Effort Expectancy (Harapan Usaha)</i>					
3	Saya mudah berinteraksi dengan layanan GoFood/ShopeeFood					
4	Saya mudah mengoperasikan fitur layanan GoFood/ShopeeFood					
	<i>Social Influence(Pengaruh Sosial)</i>					
5	Orang terdekat (pasangan, teman, keluarga, dan lain-lain) bisa mempengaruhi saya untuk menggunakan layanan GoFood/ShopeeFood					

Tabel 3.2 Kuesioner (*Lanjutan*)

6	Orang yang saya anggap penting (atasan, guru / dosen, ulama, pemerintah, dan lain-lain) bisa mempengaruhi saya untuk menggunakan layanan GoFood/ShopeeFood					
No	Pertanyaan : Variabel <i>Facilitating Conditions</i>(Kondisi Fasilitas)	STS	TS	N	S	SS
7	Teknologi smartpone yang saya gunakan mendukung saya untuk menggunakan layanan GoFood/ShopeeFood					
8	Ketersediaan jaringan internet mendukung saya menggunakan layanan GoFood/ShopeeFood					
No	Pertanyaan : Variabel <i>Hedonic Motivation</i>(Motivasi Hedonis)	STS	TS	N	S	SS
9	Layanan GoFood/ShopeeFoodmemungkinkan saya untuk berbelanja online dengan nyaman					
10	Layanan GoFood/ShopeeFoodmemungkinkan saya untuk berbelanja online dengan menyenangkan					
No	Pertanyaan : Variabel <i>Price Value</i> (Nilai Harga)	STS	TS	N	S	SS
11	Biaya layanan GoFood/ShopeeFoodterjangkau					
12	Biaya layanan GoFood/ShopeeFoodsesuai dengan kualitas layanan yang diberikan					
No	Pertanyaan : Variabel <i>Habit</i> (Kebiasaan)	STS	TS	N	S	SS
13	Saya sudah terbiasa menggunakan layanan GoFood/ShopeeFood					
14	Saya cukup rutin menggunakan layanan GoFood/ShopeeFood					
No	Pertanyaan : Variabel <i>Personal Innovativeness</i> (Inovasi Pribadi)	STS	TS	N	S	SS

Tabel 3.2 Kuesioner (Lanjutan)

15	Saya tertarik menggunakan fitur baru yang ada di layanan GoFood/ShopeeFood					
16	Saya tertarik menggunakan berbagai fitur yang tersedia di layanan GoFood/ShopeeFood					
No	Pertanyaan : Variabel <i>Behavioral Intention</i> (Niat Perilaku)	STS	TS	N	S	SS
17	Saya berniat menggunakan layanan GoFood/ShopeeFood dimasa yang akan datang					
18	Saya bersedia merekomendasikan layanan GoFood/ShopeeFood yang saya gunakan kepada orang lain					
No	Pertanyaan : Variabel <i>Use Behavior</i> (Perilaku Pengguna)	STS	ST	N	S	SS
19	Saya telah menggunakan layanan GoFood/ShopeeFood					
20	Saya telah bertransaksi melalui layanan GoFood/ShopeeFood					

3.8 Alat Pengolah Data

Pada penelitian ini menggunakan alat ukur data yaitu SPSS 25. Alat ini akan digunakan dalam proses pengujian-pengujian yang datanya berasal dari hasil penyebaran kuesioner secara *online*.

3.9 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini ialah analisis regresi linier berganda. Dimana dalam uji regresi linier berganda ini akan dilakukan analisis data dengan melakukan beberapa pengujian yaitu uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, uji linieritas, uji multikolinieritas, uji autokorelasi, uji heterokedastisitas dan uji *t*.