

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### 3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis data kuantitatif karena data yang disajikan berupa angka dan analisis menggunakan statistik. Metode kuantitatif telah cukup lama digunakan sebagai metode dalam penelitian. Penelitian kuantitatif berlandaskan pada filsafat *positivisme* yang digunakan untuk meneliti suatu populasi atau sampel (Sugiyono, 2015). Pendekatan kuantitatif adalah pendekatan yang didalam usulan penelitian, proses, hipotesis, turun ke lapangan, analisis data dan kesimpulan data sampai dengan penulisannya menggunakan aspek pengukuran, perhitungan, rumus, dan kepastian *numeric* (Musianto, 2002).

#### 3.2 Variabel Penelitian dan Definisi Operasional Variabel

Menurut Sugiyono (2015) variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut kemudian ditarik kesimpulannya. Dapat juga diartikan sebagai atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti. Penelitian ini menggunakan dua jenis variabel yaitu variabel dependen dan variabel independen.

Variabel dependen seringkali disebut sebagai variabel *output*, kriteria, konsekuen. Yaitu variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat dari adanya variabel bebas. Sedangkan variabel independen atau biasa disebut variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab terjadinya perubahan atau timbulnya variabel dependen.

Dalam penelitian ini variabel *Cashless Payment Perceptions* (Y) dijadikan sebagai variabel terikat atau dependen dengan variabel independennya meliputi *Benefits* (X1), *Security* (X2), dan *Self efficacy* (X3). Berikut ini adalah definisi operasional dari masing-masing variabel:

a. *Cashless Payment Perceptions*

Variabel dependen dalam penelitian ini adalah *cashless payment perceptions*. *Cashless payment perceptions* yang dimaksud adalah pilihan penggunaan jenis alat pembayaran non tunai oleh masyarakat yang dapat meliputi produk Kartu Debet, Kartu Kredit, maupun *E-money*.

Kartu Debet merupakan alat pembayaran yang timbul akibat kegiatan ekonomi. Sebagai alat pembayaran kartu ini akan mengurangi saldo pemegang kartu pada bank yang digunakan sebagai tempat menghimpun dana. Kartu Kredit digunakan untuk transaksi pembelian. Pemegang kartu jenis ini wajib melakukan pembayaran pada waktu yang telah disepakati oleh penerbit kartu kredit, pelunasan dapat dilakukan secara angsuran ataupun sekaligus (Annisa, 2019).

*E-money* atau uang elektronik adalah suatu sistem pembayaran dimana seseorang dapat membayar barang dan jasa yang tersedia melalui internet tanpa menggunakan uang tunai (Gholami et al., 2010).

Menurut Peraturan Bank Indonesia No.11/12/PBI/2009 uang elektronik merupakan alat pembayaran yang memenuhi unsur-unsur sebagai berikut:

- Diterbitkan atas dasar nilai uang yang terlebih dahulu disetor oleh pemegang kepada penerbit.

- Nilai uang disimpan dalam suatu media seperti server atau chip.
- Digunakan sebagai alat pembayaran kepada pedagang yang bukan merupakan penerbitnya.
- Nilai uang elektronik yang disetor akan dikelola oleh penerbit dan bukan merupakan simpanan seperti yang dimuat dalam UU yang mengatur mengenai perbankan.

Pembayaran non tunai melibatkan jasa perbankan dalam penggunaannya. Bank sebagai badan usaha yang menghimpun dana kemudian memberikan jasa dalam lalu lintas pembayaran bagi nasabahnya. Sedangkan uang elektronik merupakan pembayaran yang dapat dilakukan melalui media elektronik semisal ponsel pintar, yang tidak hanya dapat diselenggarakan oleh bank namun juga oleh pihak selain bank (Habinsaran, 2015).

Persepsi masyarakat merupakan hasil akhir dari informasi yang ditangkap oleh individu atas dasar sensasi dan memori yang diperoleh dari lingkungan maupun secara pribadi dan berkaitan dengan penggunaan alat pembayaran non tunai (Radiansyah, 2016). Persepsi kemudian menimbulkan preferensi yaitu pilihan suka atau tidak suka dengan suatu hal (Yudhistira P & Hascaryani, 2014).

b. *Benefits*

*Benefits* berarti suatu tindakan yang akan menyebabkan perubahan terhadap suatu fungsi tertentu (Handayani, 2010). Menurut Swasti (2017) dalam transaksi menggunakan alat elektronik maupun APMK selain

menimbulkan risiko-risiko, tentu saja disamping itu menimbulkan manfaat atau dampak positif.

Kinerja dapat dipermudah dengan adanya teknologi baru dalam suatu produk tertentu. Kemudahan dalam menjalankan kinerja atas pekerjaan ini akan membawa pada keuntungan yang lebih baik, baik dari segi fisik maupun non fisik. Dapat dikatakan bahwa hasil yang diperoleh akan lebih cepat dan lebih memuaskan apabila dibandingkan dengan tanpa menggunakan produk yang memuat teknologi baru tersebut (Ramadhan et al., 2016).

*c. Security*

*Security* (keamanan) adalah kebebasan dari bahaya atau dapat disebut sebagai kondisi keselamatan (Radiansyah, 2016). Keamanan berkaitan dengan bagaimana pembayaran non tunai dapat melindungi transaksi konsumen. Yang juga berkaitan dengan peraturan dan hukum yang mampu memberikan perlindungan bagi konsumen agar terhindar dari pencurian data dan informasi pribadi (Pratiwi & Dewi, 2018).

Keamanan merupakan salah satu hal yang penting dalam segala aspek kehidupan masyarakat, salah satunya yaitu dalam bertransaksi. Transaksi non tunai dilakukan guna mengurangi risiko bertransaksi dengan uang tunai, terlebih lagi apabila transaksi dalam jumlah yang besar. Sehingga diharapkan transaksi non tunai merupakan transaksi yang lebih aman dibandingkan transaksi menggunakan alat pembayaran lain (Swasti, 2017).

d. *Self efficacy*

Konsep umum mengenai *self efficacy* dalam psikologi perilaku adalah mengacu pada perasaan diri individu yang terbawa dengan keyakinan bahwa dirinya mampu menyelesaikan segala tantangan yang dihadapi (Pratiwi & Dewi, 2018). Inti dari keyakinan ini adalah dasar dari motivasi manusia, pencapaian kinerja, dan kesejahteraan emosional (Bandura, 1977) & (Bandura, 2006).

**Tabel III.1**  
Ringkasan Indikator Variabel Penelitian

No.	Variabel	Definisi (peneliti, tahun)	Indikator	Ref
1.	<i>Cashless Payment Perceptions</i>	Persepsi adalah proses dimana konsumen memilih, mengatur, serta menafsirkan informasi untuk menentukan suatu keputusan (Pratiwi & Dewi, 2018) Persepsi berarti tingkat keinginan untuk menggunakan dengan memiliki informasi (Diana, 2018) Persepsi akan menimbulkan preferensi, yaitu pilihan suka atau tidak suka (Yudhistira P & Hascaryani, 2014)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kepemilikan</li> <li>• Manfaat</li> <li>• Daya Tarik</li> <li>• Risiko</li> </ul>	(Yudhistira P & Hascaryani, 2014)
2.	<i>Benefits</i>	<i>Benefits</i> adalah tingkat seseorang yang percaya bahwa dengan menggunakan sistem	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kecepatan</li> <li>• Kemudahan</li> <li>• Menghemat biaya</li> <li>• Akurat</li> </ul>	(Pratiwi & Dewi, 2018)

No.	Variabel	Definisi (peneliti, tahun)	Indikator	Ref
		<p>tertentu dapat meningkatkan kinerjanya dalam bekerja, artinya adalah ada manfaat dari <i>cashless payment</i> yang mampu meningkatkan produktivitas kinerja bagi individu yang menggunakannya (Pratiwi &amp; Dewi, 2018)</p>		
3.	<i>Security</i>	<p>Garfinkel mengungkapkan bahwa <i>security</i> melingkupi empat aspek, yaitu <i>privacy</i>, <i>integrity</i>, <i>authentication</i>, dan <i>availability</i> (Raharjo, 1998).</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Merasa aman</li> <li>• Merasa aman untuk mengirimkan informasi pribadi</li> <li>• Kepercayaan akan keamanan uang yang disimpan</li> <li>• Kerahasiaan akses</li> </ul>	<p>(Pratiwi &amp; Dewi, 2018) (Diana, 2018) (Ramadhan et al., 2016)</p>
4.	<i>Self efficacy</i>	<p>Merupakan respon atas empat (4) sumber informasi, diantaranya pengalaman sebelumnya, pengalaman perwakilan (mengamati orang lain), persuasi verbal, dan keadaan afektif (Pratiwi &amp; Dewi, 2018)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Komentar orang lain</li> <li>• Rekomendasi kerabat dekat</li> <li>• Pengalaman orang lain</li> <li>• Pengalaman pribadi</li> </ul>	<p>(Pratiwi &amp; Dewi, 2018)</p>

Sumber: Penelitian Terdahulu

### **3.3 Data dan Sumber Data**

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer. Data primer diperoleh langsung dari sumber perorangan atau individu yang didapatkan dari hasil pengisian kuesioner. Data primer dalam penelitian ini berupa jawaban responden dari daftar pertanyaan kuesioner yang telah diberikan kepada responden yaitu masyarakat Jepara yang pernah melakukan transaksi non tunai.

### **3.4 Populasi, Jumlah Sampel dan Teknik Pengambilan Sampel**

Populasi adalah keseluruhan ruang lingkup yang menarik bagi peneliti untuk kemudian diperoleh suatu kesimpulan (Easterby-Smith, Thorpe, Jackson, & Jaspersen, 2018). Menurut Sugiyono (2015) populasi bukan hanya orang, namun termasuk obyek dan benda-benda alam yang lain. Populasi bukan sekadar jumlah yang ada pada subyek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik yang dimiliki oleh suatu subyek atau obyek tersebut. Penelitian ini ingin mengetahui persepsi masyarakat Jepara terhadap penggunaan pembayaran non tunai. Sehingga yang menjadi populasi adalah seluruh masyarakat Jepara yang pernah melakukan transaksi non tunai.

Penelitian dilakukan di Kabupaten Jepara, khususnya di Kecamatan Jepara dan Kecamatan Tahunan dengan tanpa menentukan kuota di masing-masing kecamatan tersebut. Nantinya jumlah di masing-masing kecamatan akan diketahui setelah kuesioner diisi oleh responden yang ditemui. Tentu sulit untuk mengetahui jumlah masyarakat Jepara yang pernah melakukan transaksi non tunai secara pasti. Sehingga penentuan sampel dihitung dengan menggunakan rumus Rao Purba

karena populasi dalam penelitian ini merupakan populasi tak hingga (*infinite population*) yang bernilai besar dan tidak diketahui secara pasti.

Menurut Rao Purba dalam Arisbudi (2005) pada prinsipnya tidak ada aturan yang pasti untuk menentukan presentasi yang dianggap tepat dalam penentuan sampel. *Margin of error maximum* atau kesalahan maksimal yang dapat diterima adalah sebesar 10 persen atau 0,10. Sehingga rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$n = \frac{Z^2}{4 \times Moe^2}$$

**Dimana:**

N = Jumlah sampel

$$n = \frac{1,96^2}{4 \times (0.10^2)}$$

Z = Tingkat keyakinan dalam penentuan sampel 95 persen = 1,96

$$= 96,04$$

Moe = Kesalahan maks sebesar 10 persen.

Hasil menunjukkan bahwa dalam penelitian ini setidaknya memerlukan sekitar 96,04 sampel yang kemudian dibulatkan menjadi 100 sampel. Sehingga dapat disimpulkan bahwa jumlah sampel dari responden yang dibutuhkan pada penelitian ini adalah sebanyak 100 sampel dari keseluruhan populasi penduduk Jepara. Jumlah responden sebanyak 100 orang tersebut dianggap sudah *representative* karena sudah lebih besar dari batas minimal sampel.

Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *non-probability sampling* karena besar populasi tak hingga dan tidak pasti. Penelitian

ini menggunakan teknik *convenience sampling* yaitu pengambilan sampel berdasarkan pada responden yang mudah dijumpai. Seperti pengertian menurut (Easterby-Smith et al., 2018):

*“convenience sampling involves selecting sample units on the basis of how easily accessible they are, hence the term ‘convenience sampling’.”*

Pemilihan responden berdasarkan pada kebetulan atau *accidental sampling* dan juga *captive sample (man-on-the-street)*. Peneliti mendapatkan responden dengan cara menyebarkan lembar kuesioner secara langsung serta melalui link Google Forms yang disebar melalui media sosial seperti WhatsApp dan Facebook yang dikirimkan secara pribadi kepada responden yaitu masyarakat Jepara yang pernah melakukan transaksi non tunai.

### **3.5 Metode Pengumpulan Data**

Data primer diperoleh dengan teknik penelitian lapangan, dimana dalam penelitian ini peneliti menemui responden yang merupakan masyarakat umum secara langsung untuk memperoleh data. Data primer dalam penelitian ini diperoleh dari instrumen penelitian berupa kuesioner. Kuesioner akan diisi oleh responden penelitian, yaitu masyarakat Jepara yang pernah melakukan transaksi non tunai.

### **3.6 Metode Pengolahan Data**

Pengolahan data merupakan kegiatan lanjutan setelah pengumpulan data yang telah dilakukan. Pada penelitian kuantitatif, pengolahan data secara umum menggunakan beberapa tahap, yaitu *editing* (memeriksa), *coding* (pemberian identitas), *scoring* (memberi angka), dan *tabulating* (proses pembeberan) (Tanzeh, 2011).

a. *Editing*

*Editing* merupakan proses memeriksa kembali data yang telah masuk ke responden kemudian dipilah mana yang relevan dan mana yang tidak relevan. *Editing* merupakan proses yang diperoleh dari hasil observasi yang dilakukan yang kemudian akan dilakukan proses seleksi data yang memenuhi syarat atau sebaliknya. *Editing* merupakan kegiatan mengoreksi atau melakukan pengecekan untuk menghilangkan kesalahan-kesalahan data yang kemudian diperbaiki dengan pengumpulan data ulang.

b. *Coding*

*Coding* merupakan kegiatan mengklarifikasikan data-data yang telah melalui *editing*. Hal ini berarti bahwa data yang telah diedit tersebut diberi identitas sehingga memiliki arti tertentu saat dianalisis. *Coding* adalah penyertaan data-data yang disajikan dalam bentuk kode atau simbol dengan tujuan agar dapat membedakan antara identitas data satu dengan identitas data yang lainnya. Jadi kesimpulannya *coding* adalah mengklasifikasikan jawaban-jawaban dari para responden ke dalam kategori-kategori dengan memberikan tanda atau kode berbentuk angka pada masing-masing jawaban.

c. *Scoring*

Proses pemberian angka atau *scoring* dilakukan pada lembar jawaban kuesioner tiap subyek skor dari tiap pernyataan pada angket (kuesioner) yang memiliki keterkaitan dengan pengetahuan responden. Hal ini dapat dicontohkan seperti memberi skor 1 untuk jawaban yang benar dan angka 0

untuk yang salah. Hasil dari *scoring* sangat penting untuk dicek kembali agar memiliki ketepatan yang tinggi. Karena kemungkinan kesalahan dalam tahap ini dapat berakibat pada terjadinya kesalahan dilangkah-langkah selanjutnya.

d. *Tabulating*

*Tabulating* merupakan sebuah proses penempatan yang dilakukan berdasarkan tabel dan kode. Yaitu proses mengubah data dari instrumen pengumpulan data menjadi tabel-tabel data yang kemudian dapat ditelaah atau diuji secara sistematis. *Tabulating* adalah proses akhir dari pengolahan data yaitu dengan memasukkan data pada tabel-tabel tertentu dan mengatur angka-angka serta menghitungnya.

### 3.7 Metode Analisis Data

Seperti yang telah disebutkan diatas bahwa dalam penelitian ini metode analisis yang digunakan adalah analisis regresi linier berganda. Sebelum melakukan tahap analisis regresi, terlebih dahulu akan dilakukan uji asumsi klasik untuk memastikan apakah model regresi yang digunakan tidak terdapat masalah normalitas dan heteroskedastisitas.

#### 3.7.1. Analisis Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif berfungsi untuk mendeskripsikan atau memberi gambaran terhadap obyek yang diteliti melalui data sampel atau populasi sebagaimana adanya tanpa melakukan analisis dan membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum (Sugiyono, 2007).

### 3.7.2. Uji Kualitas Data

Uji kualitas data digunakan untuk menguji kelayakan dan kecukupan data yang digunakan dalam suatu penelitian. Uji kualitas data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah:

#### 1. Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk mengukur apakah kuesioner valid atau tidak. Suatu angket atau kuesioner akan dinyatakan valid apabila terdapat kesamaan antara data yang terkumpul dengan data yang sesungguhnya terjadi pada obyek yang diteliti (Sugiyono, 2015). Pengujian ini menggunakan metode Pearson Correlation.

Pengujian dengan korelasi Pearson dilakukan dengan membandingkan nilai  $r$  hitung dengan  $r$  tabel. Apabila  $r$  hitung lebih besar ( $>$ ) dari  $r$  tabel dan nilai probabilitas korelasi  $r$  taraf signifikansi ( $\alpha$ ) sebesar 5 persen, maka variabel tersebut dinyatakan sah atau valid.

#### 2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah alat untuk mengukur suatu kuesioner yang merupakan indikator dari variabel. Suatu kuesioner dikatakan *reliable* atau handal apabila jawaban seseorang terhadap pernyataan adalah konsisten atau stabil dari waktu ke waktu. Suatu nilai variabel akan reliabel apabila nilai Cronbach Alpha lebih besar dari 0,50. Nilai reliabilitas 0,50 sampai 0,60 dianggap cukup ditahap awal riset seperti menurut Nunnaly dalam (Jogiyanto, 2016).

### 3.7.3. Uji Asumsi Klasik

Sebelum melakukan pengujian hipotesis terlebih dahulu harus lulus uji asumsi klasik. Uji asumsi klasik yang dilakukan dalam penelitian ini adalah:

#### 1. Uji Multikolinearitas

Uji multikolinearitas merupakan bentuk pengujian dari model regresi antar variabel independen. Model regresi yang baik seharusnya tidak terjadi korelasi diantara variabel independen. Apabila antara variabel independen saling berkorelasi, maka variabel-variabel tersebut merupakan variabel yang tidak ortogonal. Variabel ortogonal adalah variabel independen yang nilai korelasi antar sesama variabel independen sama dengan nol. Multikolinearitas dapat dilihat dari nilai *tolerance* dan *Varian Inflation Factor* (VIF). Pada nilai *tolerance* jika  $\leq 0,10$  atau sama dengan nilai  $VIF \geq 10$ , maka terjadi multikolinearitas. Begitupun sebaliknya apabila nilai *tolerance*  $\geq 0,1$  atau nilai  $VIF \leq 10$ , maka tidak terjadi multikolinearitas.

#### 2. Uji Normalitas

Untuk menguji apakah dalam model regresi variabel pengganggu atau residual memiliki distribusi normal merupakan tujuan dari uji normalitas (Sugiyono, 2007). Data dikatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi yang diperoleh lebih besar dari 0,05 dan dikatakan tidak normal apabila nilai signifikansi kurang dari 0,05 (Riadi, 2016). Pada penelitian ini akan dilakukan uji Kolmogorov-Smirnov dan *Normal P-Plot of Regression Standardized Residual*.

### 3. Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas bertujuan untuk menguji apakah model regresi terjadi ketidaksamaan *variance* dari residual satu pengamatan ke pengamatan yang lain. Jika variabel dari residual suatu pengamatan ke pengamatan yang lain tetap, maka disebut homokedastisitas dan apabila berbeda disebut heteroskedastisitas. Pada penelitian ini akan dilakukan uji Glejser dan grafik *Scatterplot*.

#### 3.7.4. Analisis Regresi Linier Berganda

Analisis regresi linier berganda digunakan oleh peneliti sebagai alat pengukur untuk mengetahui hubungan baik antara dua variabel maupun lebih dan untuk menunjukkan arah hubungan antara variabel dependen dengan variabel independen (Sugiyono, 2015). Adapun bentuk persamaan analisis regresi linier berganda yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

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

Keterangan:

Y : *Cashless Payment Perceptions*

a : Konstanta

X<sub>1</sub> : *Benefits*

X<sub>2</sub> : *Security*

X<sub>3</sub> : *Self efficacy*

b<sub>1</sub>, b<sub>2</sub>, b<sub>3</sub> : Koefisien Regresi

### 3.7.5. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini adalah dengan cara menguji uji t secara parsial atau sendiri-sendiri dan uji F secara simultan. Pada penelitian ini peneliti menggunakan bantuan program SPSS versi 24.

#### 1. Koefisien Determinasi

Koefisien determinasi digunakan untuk mengukur seberapa jauh kemampuan model dalam menerangkan variasi variabel independen. Nilai koefisien determinasi adalah nol dan satu, nilai yang mendekati satu berarti variabel-variabel independen memberikan hampir keseluruhan informasi yang dibutuhkan untuk memprediksi variansi variabel dependen. Semakin tinggi nilai koefisien determinasi maka akan semakin baik pula kemampuan variabel independen menjelaskan variabel dependen atau terikat (Ghozali, 2018).

Untuk mengukur secara terpisah dampak variabel bebas atau independen yaitu *benefits*, *security*, dan *self efficacy* terhadap variabel terikat *cashless payment perceptions*. Dengan koefisien determinasi dapat diperoleh hasil nilai ukuran besarnya pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen. Melalui output SPSS *model summary*, besarnya koefisien determinasi dapat diketahui pada kolom *adjusted R square*.

#### 2. Uji Signifikan Parsial (Uji t)

Uji t bertujuan untuk menunjukkan seberapa jauh pengaruh antara variabel bebas secara individual dalam menerangkan variasi variabel terikat.

Untuk mengetahui uji t hitung digunakan kriteria pengambilan keputusan sebagai berikut:

- a. Jika nilai signifikan  $> 0,05$  maka hipotesis ditolak atau koefisien regresi tidak signifikan. Hal ini berarti bahwa secara parsial variabel bebas yang diuji tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variabel terikat.
- b. Jika nilai signifikan  $< 0,05$  maka hipotesis diterima atau koefisien regresi signifikan. Hal tersebut berarti bahwa secara parsial variabel bebas memiliki pengaruh terhadap variabel terikat.

### 3. Uji Signifikan Simultan (Uji F)

Uji F dilakukan untuk mengetahui apakah variabel independen *benefits* (X1), *security* (X2), dan *self efficacy* (X3) secara simultan berpengaruh terhadap variabel dependen yaitu *cashless payment perceptions* (Y).

Dalam penelitian menggunakan SPSS ini, jika terdapat hasil pengujian yang memiliki pengaruh signifikan dan simultan maka akan muncul pada kolom ANOVA.

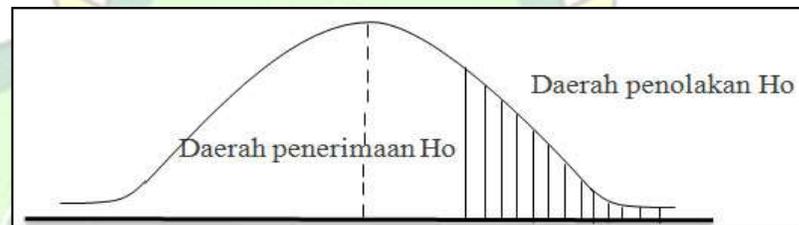
Untuk mengetahui uji F hitung digunakan kriteria pengambilan keputusan sebagai berikut:

- a. Uji kecocokan model ditolak jika  $\alpha > 0,05$
- b. Uji kecocokan model diterima jika  $\alpha < 0,05$

Jika ditolak, maka tidak terdapat pengaruh secara simultan atau bersama-sama pada variabel-variabel independen *benefits* (X1), *security*

(X2), dan *self efficacy* (X3) terhadap variabel dependen yaitu *cashless payment perceptions* (Y).

Jika diterima, maka terdapat pengaruh secara simultan atau bersama-sama pada variabel-variabel independen yaitu *benefits* (X1), *security* (X2), dan *self efficacy* (X3) terhadap variabel dependen yaitu *cashless payment perceptions* (Y).



Sumber: (Sugiyono, 2015)

Gambar III.1 Grafik Uji Pihak Kanan