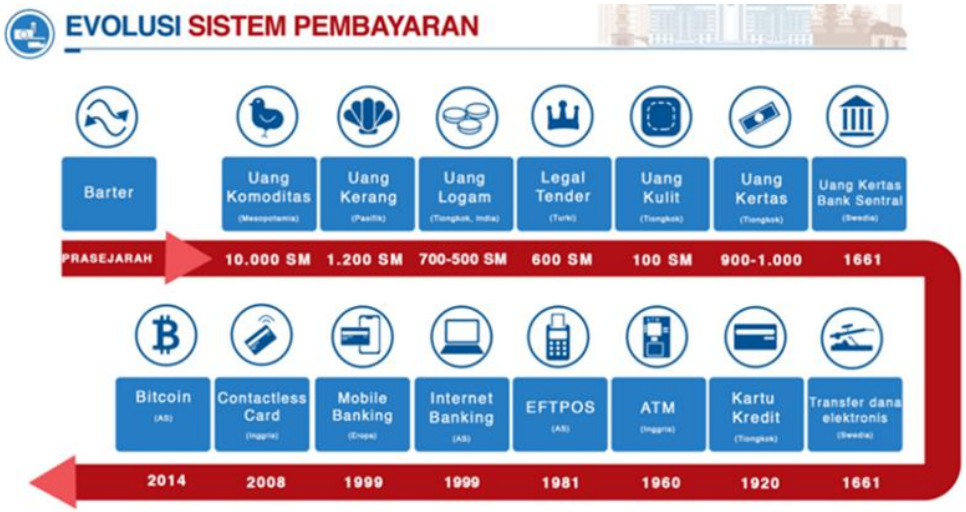
BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Gambaran Umum Objek Penelitian

1.1.1 Sistem Pembayaran Seluler

Perkembangan teknologi di era digital ini sangat mempengaruhi sistem atau metode pembayaran dari masa ke masa. Salah satu metode pembayaran yang kerap digunakan di era digital sekarang ini adalah sistem pembayaran non tunai atau metode pembayaran bergerak (sistem pembayaran seluler). Hal tersebut di dukung oleh penelitian (Herlina et al., 2022) yang menyatakan bahwa sistem pembayaran non-tunai memiliki potensi untuk menggantikan peran alat pembayaran tunai di masa depan.



Gambar 1.1 Evolusi Sistem Pembayaran

Sumber: (Bank Indonesia, 2020)

Berdasarkan (Bank Indonesia, 2021) pada pasal 21 ayat b, Bank Sentral Republik Indonesia memberlakukan standarisasi dari pembayaran QR *code* atau

QRIS (*Quick Response Indonesian Standard*). Pada hal ini, sistem pembayaran telah bervolusi menjadi sistem pembayaran seluler.

1.1.2 *Mobile Payment*

Mobile payment merujuk pada metode pembayaran di mana barang atau jasa dibayar menggunakan perangkat bergerak seperti telepon genggam atau PDA *(Personal Digital Assistant)* (Pertawijaya, 2015). Jenis pembayaran ini dapat mencakup penggunaan pulsa telepon genggam atau menggunakan telepon genggam yang terhubung secara nirkabel dengan perangkat tujuan. Sistem pembayaran ini untuk transaksi uang menggunakan perangkat seluler seperti ponsel atau PDA yang sudah memiliki kemampuan NFC *(Near Field Communication).* Sistem pembayaran seluler memudahkan dan nyaman untuk berbisnis, dan juga mengurangi kemungkinan penipuan atau kebocoran data.

1.1.3 NFC (*Near Field Communication*)

NFC (*Near Field Communication*) adalah teknologi pengembangan perangkat berbasis *Radio Frequency Identification* (RFID). Perangkat ini menggunakan frekuensi 13,56 MHz untuk mentransmisikan data melalui NFC dengan kecepatan transfer data hingga 424 Kbits/detik, dan NFC memiliki jarak jangkauan kurang dari 10 centimeter (Pitari et al., 2020). Berdasarkan Tabel Alokasi Spektrum Frekuensi di Indonesia yang dilampirkan pada Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika No.29/PER/M.KOMINFO/7/2009, NFC bekerja antara 13.410 dan 13.570 Mhz yang diperuntukkan pada komunikasi tetap (Ariansyah, 2015b).

NFC *(Near Field Communication*) digunakan untuk mengatur komunikasi radio antar perangkat dengan mendekatkan perangkat pembaca dan perangkat penulis. NFC *(Near Field Communication)* juga menawarkan cara untuk mengidentifikasi protokol yang aman saat RFID (*Radio Frequency Identifier)* digunakan untuk mengirim data pada *card emulation, reader/writer,* dan *Peer-to-Peer* adalah tiga cara kerja NFC (Ariansyah, 2015a).

A. *Card Emulation*

Jika ponsel Anda memiliki NFC, Anda dapat menggunakannya untuk membayar berbagai hal, seperti dengan aplikasi *Google Wallet*. Di pusat perbelanjaan, orang bisa membayar dengan ponselnya dengan mendekatkannya ke gadget, tanpa harus menyentuh atau menggeseknya (tanpa kontak).

B. *Reader/Writer*

NFC memudahkan untuk membaca dan menulis tag NFC, yang dapat digunakan untuk membaca tanda pintar, misalnya *smart poster*.

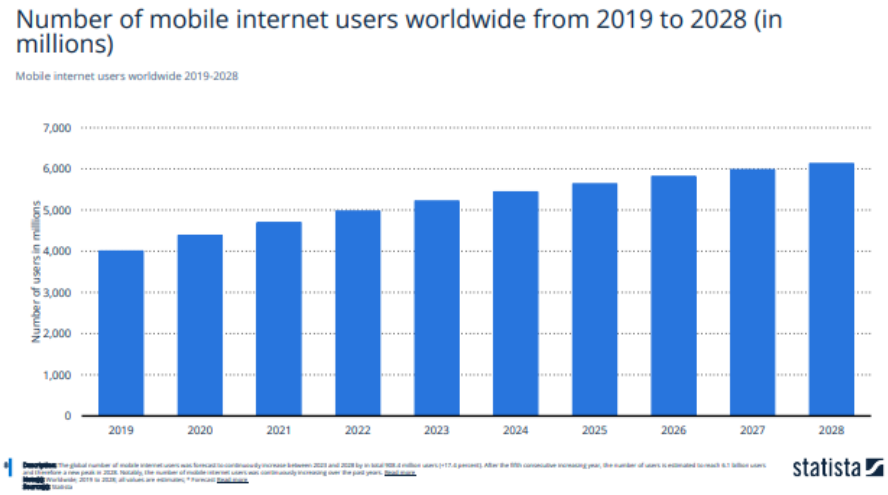
C. *Peer-to-peer*

Perangkat yang memiliki NFC bawaan akan dapat berbicara satu sama lain dan terhubung. Misalnya laptop dengan printer, mengirim gambar dari kamera ke TV, dan mengirim musik dari *player* ke *speaker*.

1.2 Latar Belakang Penelitian

Kehidupan serta perilaku manusia saat ini tidak dapat terlepaskan dari pengaruh globalisasi. Perkembangan teknologi saat ini berpengaruh signifikan terhadap perilaku sosial masyarakat dari revolusi industri 1.0 hingga revolusi industri 4.0 (Weriframayeni et al., 2022). Perkembangan teknologi telah menjadi faktor penting yang memengaruhi cara masyarakat menjalani kehidupan sehari-hari. Revolusi industri juga memfasilitasi konektivitas yang lebih mudah antar individu dan juga dapat meningkatkan efisiensi secara drastis (Hatammimi & Krisnawati, 2018). Berbagai penemuan dan inovasi dalam teknologi komunikasi telah membawa kita pada peradaban baru. Hal ini dikarenakan teknologi komunikasi sangat berguna di era digital saat ini. Karena kita hidup di zaman yang sangat maju, *smartphone* telah menjadi salah satu hal terpenting yang dibutuhkan

orang dan kemudahan yang mereka tawarkan membuat ketergantungan (Hanika, 2015).

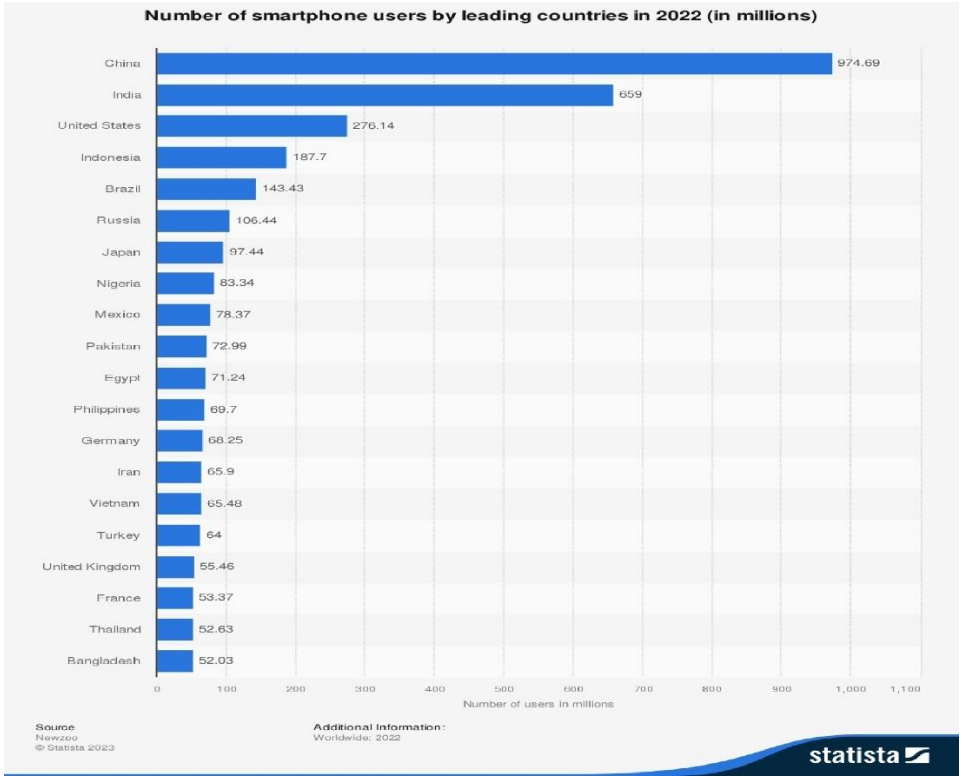


Gambar 1. 2 Jumlah pengguna internet seluler di dunia.

Sumber : Statista.com

Menurut (Ceci, 2023) pada Gambar 1. 2, menunjukkan bahwa pengguna internet seluler mencapai 5 miliar pengguna pada tahun 2022 dan diprediksi pada tahun 2028 mencapai 6,1 miliar pengguna. Pertumbuhan tersebut diperkirakan akan meningkat sebanyak 17,6% dari tahun 2023-2028 yaitu penambahan sebesar 908,4 juta pengguna.

Pada tahun 2022, China menjadi negara dengan jumlah pengguna *smartphone* terbanyak di dunia, yaitu terkisar melebihi 974 juta pengguna. Sedangkan, negara India menempati peringkat kedua dengan sekitar 659 juta pengguna. Diperkirakan bahwa kedua negara ini akan terus memimpin dalam jumlah pengguna *smartphone*, karena China dan India juga memiliki populasi terbesar di dunia dan masih memiliki potensi pertumbuhan yang tinggi. Hal tersebut dapat dilihat pada data statistik yang ditunjukkan pada Gambar 1. 3.

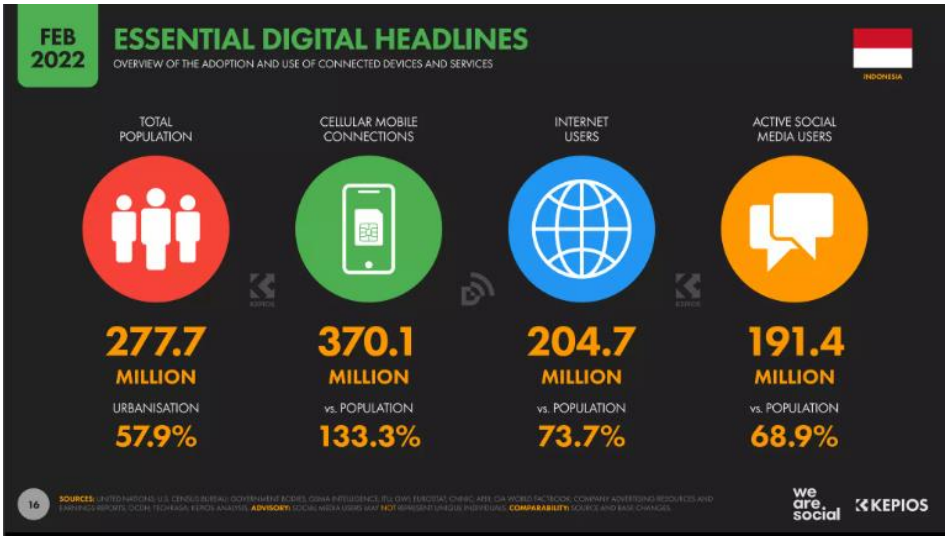


Gambar 1. 3 Jumlah pengguna *smartphone* menurut negara terkemuka pada tahun 2022.

Sumber : Statista.com

Indonesia menduduki peringkat empat sebagai negara dengan penduduk yang padat di dunia seperti yang terlihat pada gambar diatas. Indonesia juga menjadi pasar teknologi digital yang berpotensi mempunyai konsumen/peminat dalam masa yang besar (Sakistia et al., 2023).

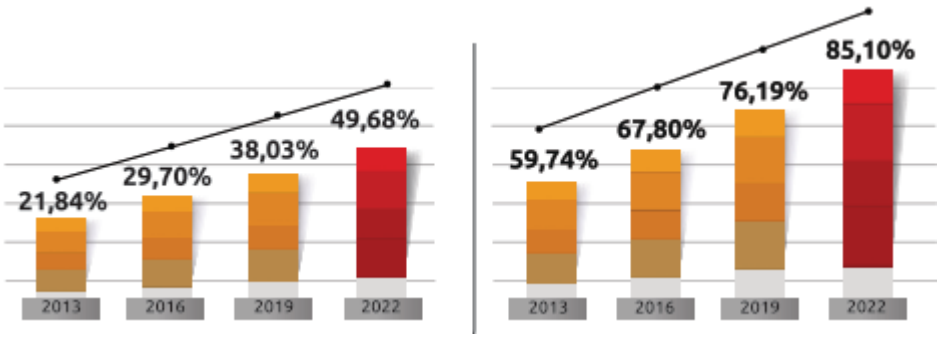
Laporan (Kemp, 2022) yang terlihat pada Gambar 1. 4, menunjukkan bahwa 370,1 juta dari 277,7 juta penduduk Indonesia menggunakan *smartphone* pada tahun 2022. Dari hal tersebut, dapat diasumsikan rata-rata orang Indonesia memiliki lebih dari satu *smartphone*. Meski tidak menggunakannya, hanya dengan memiliki *smartphone* memudahkan semua orang untuk menggunakan media sosial, menjelajah web, mendapatkan pengetahuan, dan menonton berita di internet untuk menjadi fasilitas pendukung yang efisien (Daeng et al., 2017).



Gambar 1. 4 Ikhtisar adopsi dan penggunaan perangkat dan layanan yang terhubung.

Sumber : datareportal.com

Berdasarkan laporan (Otoritas Jasa Keuangan, 2022), menerangkan hasil Survei Nasional dan Inklusi Keuangan (SNLIK) ketiga Otoritas Jasa Keuangan (OJK) tahun 2022. Indeks literasi keuangan sebesar 49,68% dan indeks inklusi keuangan sebesar 85,1%. Dibandingkan dengan hasil kajian OJK tahun 2019 yang memiliki indeks literasi keuangan sebesar 38,03% dan indeks inklusi keuangan sebesar 76,19%, angka tersebut mengalami peningkatan. Jadi, dalam tiga tahun terakhir, pemahaman masyarakat tentang uang (literasi keuangan) mengalami peningkatan sebesar 11,65% dan akses terhadap barang dan jasa keuangan (inklusi keuangan) meningkat sebesar 8,91%.



Gambar 1. 5 Indeks Literasi Keuangan dan Inklusi Keuangan Nasional Tahun 2022

Sumber: (Otoritas Jasa Keuangan, 2022)

Jumlah masyarakat Jawa Barat yang sadar terhadap finansial naik menjadi 56,10% pada 2022 dari tahun sebelumnya yaitu sebesar 37,43%. Barang dan jasa keuangan digunakan setiap hari dan merupakan bagian penting dari kehidupan. Ketika dikombinasikan dengan peningkatan teknologi, ini telah membantu penyedia layanan keuangan menawarkan barang dan jasa mereka lebih cepat, lebih fleksibel, dan lebih efisien. Penggunaan produk-produk keuangan yaitu seperti *NFC, QRIS, Mobile Banking, E-Money, E-Wallet* dll yang dimana produk tersebut hanya dapat digunakan pada *smartphone* yang dimiliki oleh masyarakat.

Kehidupan orang telah berubah karena metode pembayaran tanpa uang tunai menjadi lebih umum untuk transaksi digital. Karena orang tidak perlu membawa-bawa atau menggunakan banyak uang saat berbisnis. Transaksi digital merupakan salah satu solusi untuk sektor perbankan dalam melakukan transaksi secara digital (Ramadhaniansyah & Giri, 2023). Saat ini, industri perbankan membutuhkan nilai tambah dalam hal layanan agar dapat terus bertahan di tengah-tengah kemajuan teknologi (Giri et al., 2016). Industri perbankan sangat membutuhkan teknologi sebagai media informasi agar dapat memberikan pelayanan terbaik bagi setiap nasabahnya. Sehingga dengan begitu sangat dibutuhkannya adaptasi pelanggan terhadap penggunaan teknologi informasi (Giri, Apriliani, et al., 2019).

Pembayaran tanpa uang tunai biasanya dilakukan dengan kartu dengan chip atau metode berbasis *server* lainnya yang tidak memakan banyak ruang atau sudah ada di setiap *smartphone* secara *default*. Uang tunai, di sisi lain, cenderung memakan lebih banyak ruang penyimpanan. Selain itu, jika Anda menggunakan sistem pembayaran uang elektronik untuk melakukan pembelian, perencanaan ekonomi akan lebih akurat karena setiap transaksi yang dilakukan tanpa uang tunai terlacak dengan benar. Transaksi uang fisik masih rentan terhadap praktik ekonomi tersembunyi, yang biasanya benar tetapi tidak dicatat dengan baik. Dengan pembayaran nontunai, masyarakat dapat mengetahui lebih jauh betapa nyaman, aman, dan mudahnya penggunaannya. Sehingga, masyarakat Indonesia perlahan-lahan akan bergerak menuju *cashless society*.

Menurut (Fahmy & Azhari, 2020), penggunaan uang elektronik (*e-money*) mengalami peningkatan yang signifikan dari tahun ke tahun. Ini menandakan bahwa masyarakat Indonesia telah secara positif menerima dan mengadopsi e-money sebagai salah satu metode pembayaran non-tunai yang populer. Pembayaran non tunai memberikan kemudahan masyarakat dalam bertransaksi. Hal ini dikarenakan pembayaran non tunai memiliki beberapa manfaat yang sekaligus menjadi keuntungan bagi penggunanya, diantaranya adalah tidak perlunya menghadirkan uang secara fisik sehingga dapat meminimalkan risiko seperti kerusakan, perampokan dan peredaran uang palsu. Selain itu, Ibrahim Nubika dalam (Kirana, 2020) menjelaskan bahwa pembayaran non tunai tidak memerlukan pecahan uang atau kembalian, karena sistem pencatatan transaksi yang tersedia dari penyedia jasa pembayaran non tunai. Pembayaran non tunai dapat dilakukan dengan mudah dan fleksibel, bahkan sebagai alat pembayaran lintas negara yang efisien, sehingga menghindari kesalahan dalam penghitungan jumlah uang.

Jika berkaitan dengan biaya peluang memegang uang yang merupakan bagian dari teori permintaan uang, maka biaya memegang uang tunai dan bukan sesuatu yang lain adalah hilangnya keuntungan dalam bentuk penawaran belanja, bunga, dan manfaat pembayaran non-tunai. Ketika para pelaku ekonomi memutuskan bagaimana membagi uang, mereka akan memikirkan pro dan kontra.

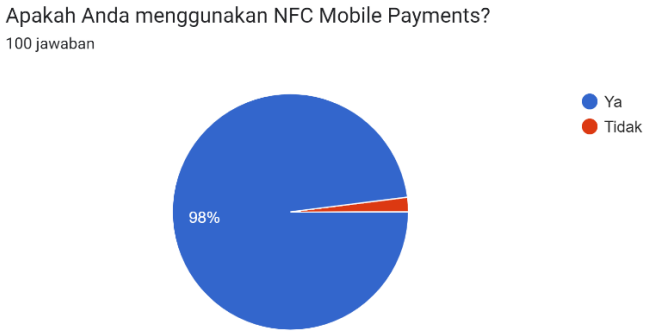
Karena adanya keuntungan memiliki uang dalam bentuk selain uang tunai, maka pelaku ekonomi akan memegang uang dalam bentuk selain uang tunai. Ini akan mengubah cara orang menangani transaksi. Hal ini akan mengurangi kebutuhan uang tunai, yang pada gilirannya akan mengurangi jumlah uang tunai yang harus dipindahkan oleh Bank Indonesia.

Aplikasi yang menggunakan password sama dengan yang tidak membutuhkan uang tunai. Penggunaan kata sandi pendek untuk autentikasi akan sangat berisiko dalam pertumbuhannya (Ren et al., 2009), yang membuat pembayaran *cashless* lebih berisiko daripada NFC. (NFC). Contoh aplikasi pembayaran NFC di *playstore* yaitu NFC Check, NFC Tag Reader, NFC Reader & QR Scanner. Sedangkan di IOS yaitu NFC Scanner, NFC For Iphone, NFC & RFID For Iphone. Merchant yang sudah mengakomodasi pembayaran NFC tidak terlalu banyak dikarenakan kalah dengan pembayaran digital lainnya.

Penelitian ini akan menggunakan beberapa variabel dari model UTAUT *(Unified Theory of Acceptance and Use of Technology),* seperti *Performance Expectancy*, yaitu sejauh mana pelanggan berpikir bahwa menggunakan sistem akan membantu mereka meningkatkan kinerja mereka (PY et al. , 2018). Orang lebih cenderung menggunakan teknologi baru jika menurut mereka itu akan membantu mereka melakukan pekerjaan dengan lebih baik. *Effort Expectancy* adalah jumlah kemudahan yang dengannya sistem dapat digunakan. (Venkatesh et al., 2016). Jika suatu sistem mudah digunakan, tidak perlu terlalu banyak pekerjaan untuk menggunakannya. Di sisi lain, jika suatu sistem sulit digunakan, akan membutuhkan banyak usaha untuk menggunakannya. Pengaruh sosial adalah bagaimana seseorang mengubah perilakunya untuk memenuhi kebutuhan lingkungan sosialnya dan bagaimana mereka yang berubah melihat dirinya dalam kaitannya dengan influencer, orang lain, dan masyarakat. Kondisi yang memfasilitasi adalah bagaimana seseorang melihat ketersediaan sumber daya teknologi yang dapat membantunya menggunakan sistem informasi. (Venkatesh et al., 2003a, 2003b).

The Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT) adalah model yang menggabungkan delapan teori dan model yang berbeda, seperti TRA, TBP, IDT, TAM, dan model Motivasi gabungan, TAM-TPB, model Pemanfaatan PC, dan Teori Kognitif Sosial (Venkatesh et al., 2003). UTAUT dibuat untuk membantu memperbaiki beberapa masalah dengan model TAM, seperti bagaimana ia tidak memperhitungkan kendala penting seperti jumlah waktu dan uang yang dibutuhkan setiap orang, yang dapat memengaruhi pilihan mereka atau menghentikan mereka mengadopsi sistem informasi. (Rahman et al., 2021) menerbitkan penelitian berjudul *"Analyzing Consumer Adoption of Cashless Payment in Malaysia"* dengan faktor Performance Expectancy, Facilitating Conditions, Social Influence, Innovativeness, Hedonic Motivation, dan Perceived Technology Security. Dan studi telah menunjukkan bahwa Ekspektasi Kinerja dan Kondisi Fasilitasi berpengaruh besar pada penerapan pembayaran tanpa uang tunai. Tidak hanya itu, ada juga hubungan yang kuat antara adopsi pembayaran tanpa uang tunai dan seberapa aman teknologi menurut orang. Dan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa adopsi pembayaran tanpa uang tunai berhubungan dengan motivasi hedonis, pengaruh sosial, dan inovasi dengan cara yang baik. (Rahman et al., 2021).

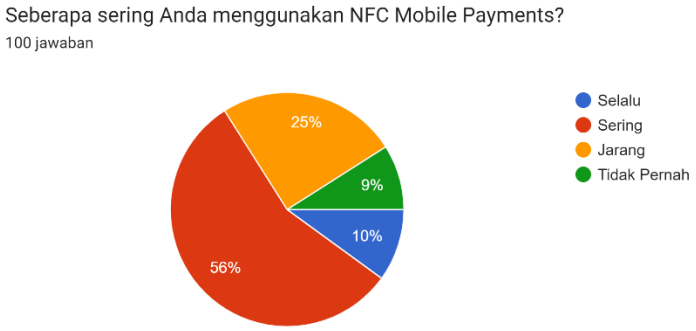
Pada penerapannya, peneliti melakukan pra-survei dalam bentuk kuisoner yang berguna sebagai data pendukung yang akan menjadi acuan untuk mengukur pengadopsian dari teknologi NFC. Dalam pelaksanaan pra-survei ini telah didapatkan 100 responden yang mayoritas berdomisili di Kota Bandung, sehingga akan dijadikan sampel dalam pengujian pra-survei tersebut. Hasil yang telah didapatkan dapat dilihat pada penjelasan berikut.



Gambar 1. 6 Hasil pra-survei dalam penggunaan *NFC Mobile Payments*

Sumber : Data yang di olah (2023).

Dapat dilihat pada Gambar 1. 6 bahwasannya terdapat 98 responden dalam persentase 98% yang menyatakan sebagi pengguna NFC, dan terdapat 2 responden dalam persentase 2% yang menyatakan tidak menggunakan *NFC Mobile Payments*.

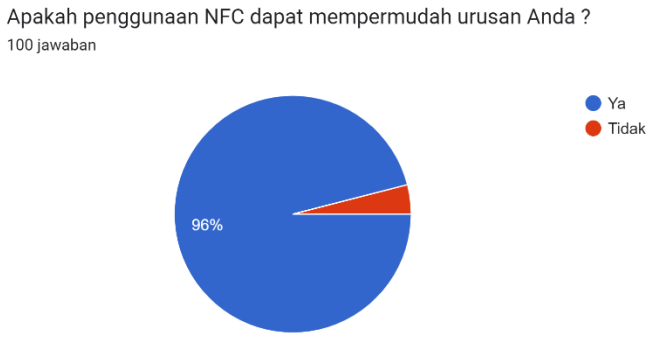


Gambar 1. 7 Hasil pra-survei dalam intensitas penggunaan *NFC Mobile Payments.*

Sumber : Data yang di olah.

Pada Gambar 1. 7 menunjukkan bahwa terdapat 56 responden dalam persentase 56% yang sering menggunakan NFC, lalu terdapat 25 responden dalam persentase 25% yang jarang menggunakan NFC, selanjutnya terdapat 10 responden

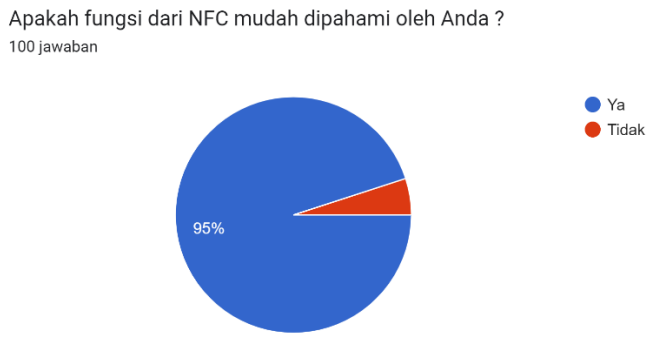
dalam persentase 10% yang selalu menggunakan NFC, dan responden yang tidak pernah menggunakan NFC terdapat 9 responden dalam persentasi yaitu 9%.



Gambar 1. 8 Hasil pra-survei dalam mempermudah urusan responden.

Sumber : Data yang di olah (2023).

Pada gambar diatas, dapat dilihat bahwasannya terdapat 96 responden dalam persentase 96% yang menyatakan NFC dapat mempermudah urusan mereka, dan terdapat 4 responden dalam persentase 4% yang menyatakan bahwa NFC tidak mempermudah urusan mereka.



Gambar 1. 9 Hasil pra-survei dalam pemahaman fungsi dari *NFC Mobile Payments.*

Sumber : Data yang di olah (2023).

Pada gambar diatas menunjukkan bahwa terdapat 95 responden dalam persentase 95% memahami fungsi dari NFC, dan terdapat 5 responden dalam persentase 5% yang tidak memahami fungsi dari NFC.

Gambar 1. 10 Hasil pra-survei terhadap sikap responden pada inovasi bidang teknologi.

Sumber : Data yang di olah (2023).

Pada Gambar 1. 10 menunjukkan bahwasannya seluruh responden dalam persentase 100% bersikap positif terhadap inovasi dalam bidang teknologi. Berdasarkan dari hasil pra-survei yang telah dilakukan kepada 100 responden, dapat disimpulkan bahwa terdapat banyak pengguna NFC Mobile Payments yang sering menggunakan teknologi tersebut. Dalam pemakaiannya, banyak pengguna yang memahami fungsi dari NFC *Mobile Payments* dan dapat mempermudah urusan mereka.

Dalam hal tersebut, peneliti memandang penting untuk melakukan penelitian yang lebih mendalam tentang Prediksi Intensi dan Adopsi Penggunaan *Near Field Communication* (NFC) pada Perangkat Seluler untuk Usia Produktif di Kota Bandung. Hal ini dikarenakan fenomena yang telah terjadi dan studi yang telah dilakukan terhadapnya sehingga pembayaran digital yang muncul dikalangan masyarakat yang lebih cepat beredar dibandingkan *Near Field Communication* (NFC). Lalu di usia produktif masyarakat cenderung memilih alat pembayaran yang efektif dan efisien. Maka dari itu, penelitian ini bertujuan untuk menghitung

seberapa besar pengaruh *Near Field Communication* (NFC) pada Perangkat Seluler Pada Usia Produktif di Kota Bandung. Sehingga pada penelitian ini diambil judul "Prediksi Intensi dan Adopsi Penggunaan *Near Field Communication* (NFC) Pada Perangkat Seluler Untuk Usia Produktif Di Kota Bandung".

1.3 Perumusan Masalah

Dari apa yang telah dikatakan di atas, kita dapat mengatakan bahwa pertanyaan penelitian adalah:

1. Apakah *Performance Expectancy* memiliki pengaruh yang signifikan dengan *Intention to Adopt* NFC *M-payments*?
2. Apakah *Effort Expectancy* memiliki pengaruh yang signifikan dengan *Intention to Adopt* NFC *M-payments*?
3. Apakah *Hedonic Motivation* memiliki pengaruh yang signifikan dengan *Intention to Adopt* NFC *M-payments*?
4. Apakah *Social Influence* memiliki pengaruh yang signifikan dengan *Intention to Adopt* NFC *M-payments*?
5. Apakah *Facilitating Condition* memiliki pengaruh yang signifikan dengan *Intention to Adopt* NFC *M-payments*?
6. Apakah *Perceived Risk* pengguna memiliki pengaruh yang signifikan dengan *Intention to Adopt* NFC *M-payments*?
7. Apakah *Intention to Adopt* NFC *M-payments* memiliki pengaruh yang signifikan pada *Actual Adoption of NFC M-payments* ?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan sejarah dan bagaimana masalah itu dikemukakan, tujuan dari penelitian ini adalah untuk:

1. Untuk mengetahui apakah *Performance Expectacy* berpengaruh signifikan terhadap niat pengguna dalam melakukan pembayaran menggunakan *NFC M-Payments*.

2. Untuk mengetahui apakah *Effort Expectancy* berpengaruh signifikan terhadap niat penggunaan pembayaran menggunakan NFC M.
3. Untuk mengetahui apakah *Motivasi Hedonis* memiliki pengaruh yang signifikan dalam membuat orang lebih cenderung menggunakan pembayaran seluler menggunakan NFC M.
4. Untuk mengetahui apakah *Social Influence* berpengaruh signifikan dalam membuat orang lebih cenderung menggunakan metode pembayaran NFC M.
5. Untuk mengetahui apakah *Facilitating Condition* memiliki pengaruh yang signifikan untuk membuat rencana pembayaran NFC M lebih mungkin untuk digunakan.
6. Untuk mengetahui apakah *Perceived Risk* memiliki pengaruh yang signifikan membuat orang cenderung tidak ingin menggunakan NFC M-*payment*.
7. Untuk mengetahui apakah *Intention to Adopt* NFC *M-payments* berdampak positif pada adopsi sebenarnya dari NFC M-payments.

1.5 Manfaat Penelitian

a. Manfaat Akademis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk menambah wawasan atau kajian ilmu serta pengembangan ilmu ekonomi khususnya bagi mahasiswa/mahasiswi bidang ekonomi mengenai "Prediksi Intensi dan Adopsi Penggunaan *Near Field Communication* (NFC) Pada Perangkat Seluler Untuk Usia Produktif di Kota Bandung".

b. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu beberapa kelompok, antara lain:

1. Bagi Peneliti

Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan wawasan dan pengetahuan mengenai "Prediksi Intensi dan Adopsi Penggunaan *Near Field Communication* (NFC) Pada Perangkat Seluler Untuk Usia Produktif di Kota Bandung".

2. Bagi Masyarakat

Diharapkan hasil penelitian ini dapat menambah referensi penelitian dan penulisan lalu diharapkan pembaca untuk bisa mengambil hal positif dari hasil penelitian ini.

1.6 Sistematika Penulisan

Bagian sistematika tugas akhir ini meliputi sistematika dan penjelasan rangkaian kajian dari Bab I sampai dengan Bab V. Sistematika ini dibuat untuk memberikan gambaran yang luas tentang apa yang dipelajari dalam penelitian ini. Gambaran umum memiliki informasi tentang setiap bagian dan segala sesuatu yang akan dibicarakan dalam bab itu. Kajian ini akan ditulis dengan urutan sebagai berikut:

A. BAB I PENDAHULUAN

Pada bagian bab ini, penulis menjelaskan atau memberikan gambaran umum tentang tujuan penelitian, sejarahnya, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan langkah-langkah yang harus diikuti saat menulis proyek akhir.

B. BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bagian bab ini menjelaskan atau menjabarkan teori-teori yang mendasari penelitian ini. Ini juga termasuk penelitian sebelumnya, kerangka penelitian, dan, jika sesuai, hipotesis.

C. BAB III METODE PENELITIAN

Bagian bab ini akan fokus pada pendekatan, metode, dan teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data dan menganalisis hasil yang dapat membantu menjawab masalah penelitian. Bagian ini membahas tentang cara mendapatkan data, cara membuat variabel populasi sampel berfungsi, cara menguji reliabilitas dan validitas, dan cara menganalisis data.

D. BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dan pembahasan disajikan dalam subjudul yang berbeda dan dijelaskan dengan cara yang masuk akal berdasarkan bagaimana masalah itu dinyatakan dan apa tujuan penelitian itu. Bab ini terdiri dari dua bagian, yang pertama adalah pemaparan hasil penelitian, dan yang kedua adalah ringkasan hasil penelitian.

E. BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab terakhir ini memberikan jawaban atas pertanyaan tentang penelitian dan kemudian membuat gagasan tentang bagaimana penelitian dapat membantu.