

## **BAB 4**

### **HASIL PENELITIAN**

#### **4.1 RINGKASAN HASIL PENELITIAN**

Total ada 36 pertanyaan untuk mengukur kesadaran keamanan *cyber security* yang dikembangkan dengan mengikuti model Kruger dan Kearney yang berlandaskan dari teori psikologi sosial yaitu *knowledge*, *attitude*, dan *behavior*. Perhitungan peringkat kesadaran tertinggi pengguna berdasarkan pada *Eigen Vector Normalize*. Ketiga kriteria tersebut dengan bobot terbesarnya adalah *knowledge* sebesar 0.5009, kemudian secara berurutan adalah *attitude* sebesar 0.3307, dan *behavior* sebesar 0.173. Pengguna layanan keuangan digital sudah cukup paham dan sadar cara mengamankan data privasi (*knowledge*) mereka, namun masih kurang dalam penerapannya (*attitude & behavior*).

#### **4.2 PEMBAHASAN**

##### **4.2.1 Demografi Responden**

Survei penelitian disebarkan di internet dan meraih 114 orang responden. Setelah dilakukan pembersihan data, hanya 109 responden yang memenuhi syarat untuk dijadikan sampel penelitian. Responden dinyatakan tidak memenuhi syarat karena belum memenuhi kriteria responden yang dibutuhkan dalam penelitian ini. Berikut data yang dihasilkan berdasarkan survei yang dilakukan, tercantum dalam Tabel 4.1 Demografi Responden.

Tabel 4.1 Demografi Responden

<b>Demografi</b>	<b>Total</b>	<b>Persen</b>
<b>Jenis Kelamin</b>		
- Laki-laki	36	33%
- Perempuan	73	67%
<b>Usia</b>		
- < 25 tahun	71	65,2%
- 25 – 34 tahun	30	27,5%
- ≥ 35 tahun	8	7,3%
<b>Lokasi</b>		
- Kota	41	37,6%
- Kabupaten	68	62,4%
<b>Pendidikan Terakhir</b>		
- Dasar-Menengah	50	45,8%
- Perguruan Tinggi	59	54,2%
<b>Penghasilan Bulanan</b>		
- <Rp 1 juta	45	41,3%
- Rp 1-2.99 juta	39	35,8%
- Rp 3-4.99 juta	11	10,1%
- ≥ Rp 5 juta	14	12,8%

Dari hasil survei yang didistribusikan di berbagai platform sosial media didapatkan demografi responden dengan lima variabel demografi diantaranya jenis kelamin, usia, lokasi berdasarkan kabupaten/kota, pendidikan terakhir, dan penghasilan bulanan. Dari variabel jenis kelamin, sebanyak 33% kuesioner ini diisi oleh laki-laki dan perempuan sebanyak 67%.

Dari variabel usia, responden dengan 25 tahun mencapai 65,2% dari total responden. 27,5% berada di usia 25 sampai 34 tahun, kemudian usia 35 tahun dan di atasnya hanya 7,3%. Mayoritas responden berusia di bawah 25 tahun, disebabkan karena pelajar atau mahasiswa yang erat kaitannya untuk cepat beradaptasi dengan teknologi-teknologi baru. Begitu pun dengan teknologi bank digital atau layanan keuangan digital sebagai alat pembayaran non-tunai (Khadijah, 2019).

Selanjutnya dari variabel lokasi, 62,4% persen responden berasal dari daerah kabupaten dan 37,6% berasal dari daerah kota. Hal tersebut terjadi karena jumlah

kabupaten lebih banyak, yaitu 416 kabupaten dibandingkan jumlah kotanya yang hanya 98 (Badan Pusat Statistik, 2019).

Dari variabel pendidikan terakhir, 45,8% responden berjenjang pendidikan dasar atau menengah. 54,2% responden pendidikan terakhir di perguruan tinggi D3/S1/ S2.

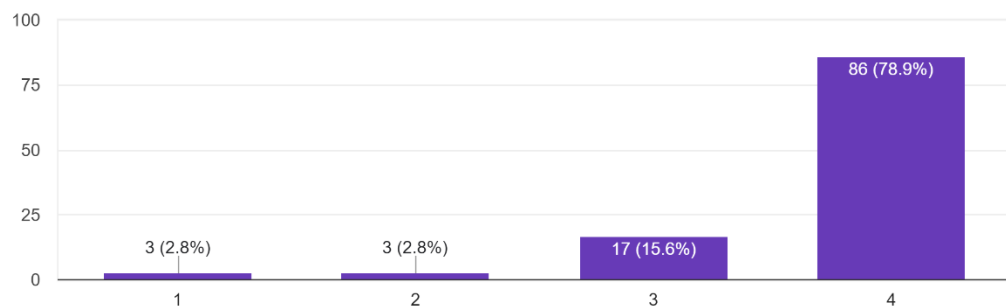
Dari variabel penghasilan bulanan, responden yang memiliki penghasilan bulanan kurang dari Rp.1.000.000 sebesar 41,3%. Penghasilan bulanan Rp.1.000.000 - Rp.2.999.999 sebesar 35,8%, Rp.3.000.000 - Rp.4.999.999 sebesar 10,1%, dan Rp.5.000.000 sebesar 12,8%.

#### 4.2.2 Pembahasan Hasil Survei

Total ada 36 pertanyaan untuk pengukuran kesadaran keamanan yang dikembangkan dengan mengikuti model Kruger dan Kearney, yang berlandaskan teori psikologi sosial yaitu *knowledge*, *attitude*, dan *behavior*. Untuk aspek *attitude* dan *knowledge*, pertanyaan dijawab menggunakan skala 4 poin yaitu sangat setuju, setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju, dan pertanyaan untuk aspek *behavior* membutuhkan jawaban setuju atau tidak setuju. Pada aspek *behavior* hanya ada 2 pilihan dikarenakan dengan kebiasaan pengguna sehari-hari terhadap penggunaan layanan keuangan digital. Keseluruhan 36 yang digunakan untuk mengukur tingkat kesadaran keamanan beserta jawabannya dapat dilihat pada data berikut:

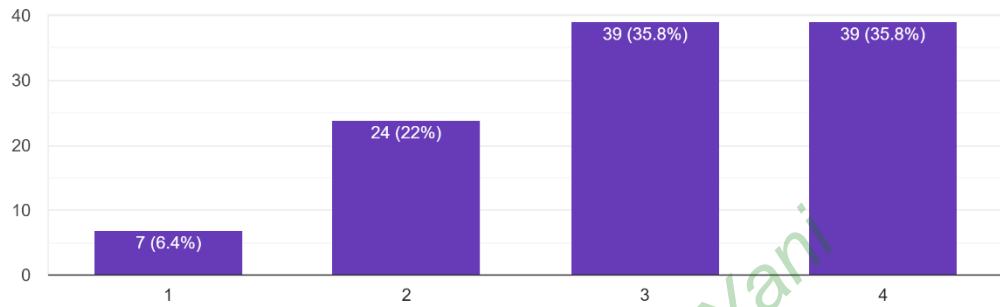
##### 1. Knowledge

- a. Penggunaan lock screen di *smartphone*, baik itu *Password*, pin, pola, atau *fingerprint* adalah suatu keharusan. Adapun data hasil survei, ditunjukkan pada Gambar 4.1 *Knowledge-PIN/Password & Software*.



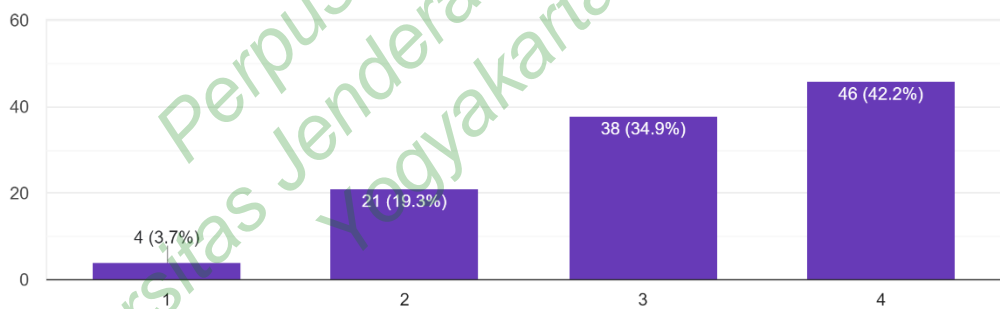
Gambar 4.1 *Knowledge-PIN/Password & Software*

- b. Penggunaan *Password* atau pin yang sama untuk beberapa akun berbeda adalah sesuatu yang perlu dihindari. Adapun data hasil survei ditunjukkan pada Gambar 4.2 *Knowledge-PIN/Password*.



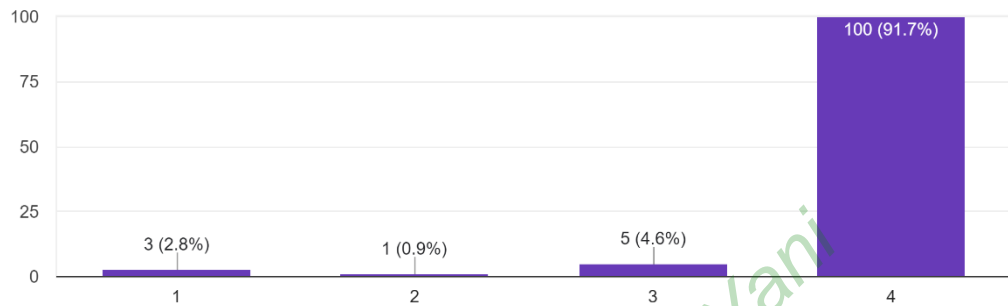
Gambar 4.2 *Knowledge-PIN/Password*

- c. Menggunakan aplikasi bank digital saat terhubung ke jaringan Wi-Fi publik sebaiknya dihindari. Adapun data hasil survei ditunjukkan pada Gambar 4.3 *Knowledge-Internet*.



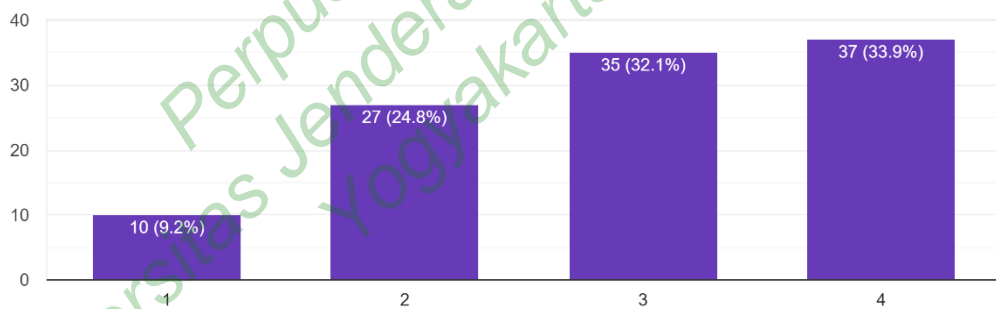
Gambar 4.3 *Knowledge-Internet*

- d. *Password/PIN* bank digital tidak boleh dibagikan kepada orang lain. Adapun data hasil survei ditunjukkan pada Gambar 4.4 *Knowledge-PIN/Password*



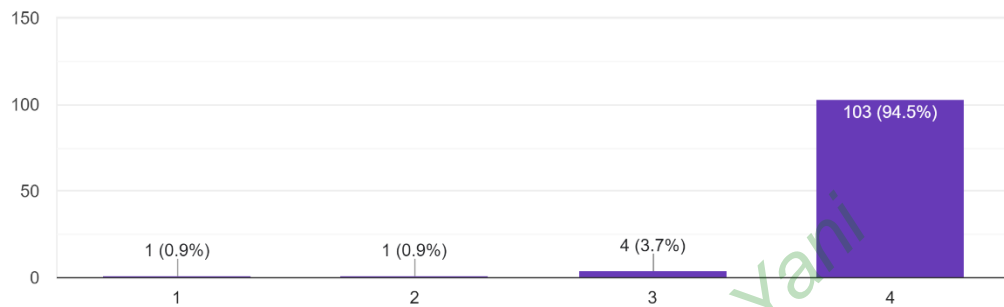
Gambar 4.4 *Knowledge-PIN/Password*

- e. Menyimpan *Password/PIN* dalam bentuk catatan berupa teks atau *note* di *smartphone* adalah sesuatu yang perlu dihindari. Adapun data hasil survei ditunjukkan pada Gambar 4.5 *Knowledge-PIN/Password*.



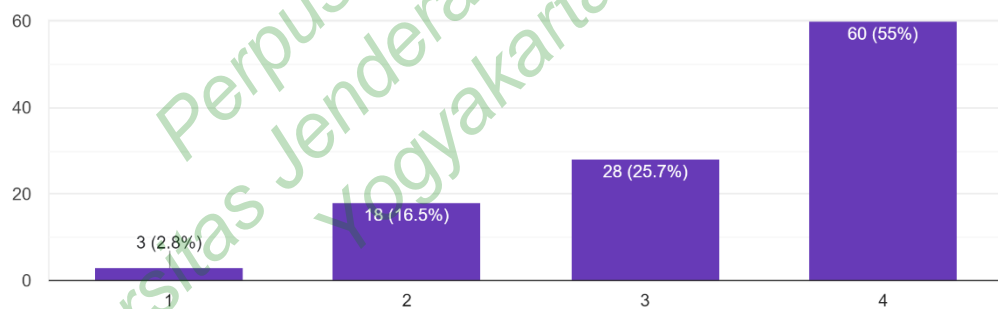
Gambar 4.5 *Knowledge-PIN/Password*

- f. Kode OTP adalah sesuatu yang tidak boleh dibagikan kepada siapa pun. Adapun data hasil survei ditunjukkan pada Gambar 4.6 *Knowledge-PIN/Password*.



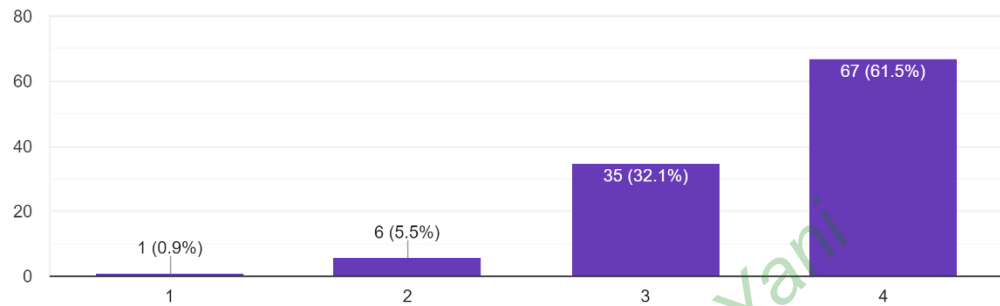
Gambar 4.6 *Knowledge-PIN/Password*

- g. Instalasi aplikasi dari luar *Play Store* (Android) atau *App Store* (iOS) adalah sesuatu yang perlu dihindari. Adapun data hasil survei ditunjukkan pada Gambar 4.7 *Knowledge-Software*.



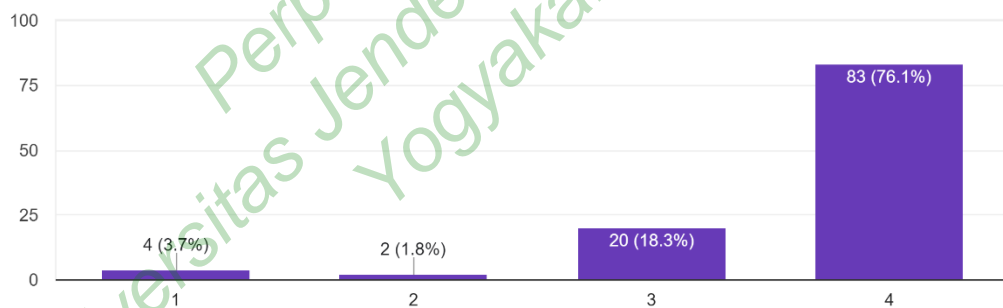
Gambar 4.7 *Knowledge-Software*

- h. Melakukan *update* sistem operasi di *smartphone* secara berkala adalah sesuatu yang sebaiknya dilakukan. Adapun data hasil suvei ditunjukkan pada Gambar 4.8 *Knowledge-Software*.



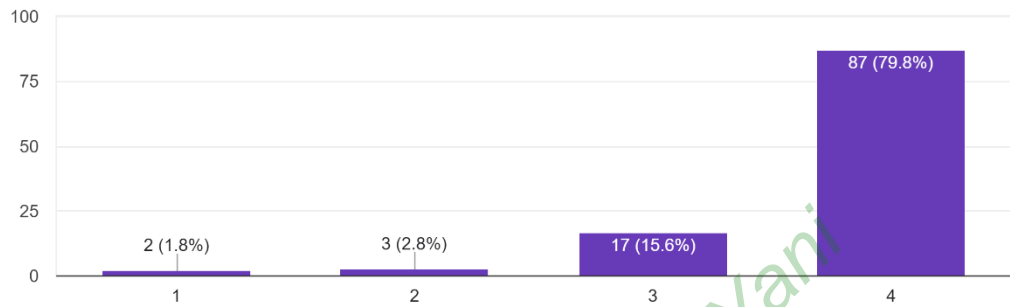
Gambar 4.8 *Knowledge-Software*

- i. Membiarkan orang lain menggunakan *smartphone* tanpa pengawasan si pemilik adalah sesuatu yang harus dihindari. Adapun data hasil suvei ditunjukkan pada Gambar 4.9 *Knowledge-Hardware*.



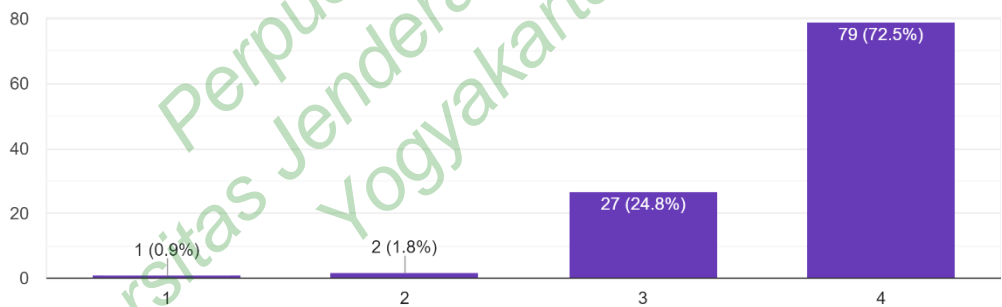
Gambar 4.9 *Knowledge-Hardware*

- j. Meninggalkan *smartphone* tanpa pengawasan langsung adalah sesuatu yang sebaiknya dihindari. Adapun data hasil suvei ditunjukkan pada Gambar 4.10 *Knowledge-Hardware*.



Gambar 4.10 *Knowledge-Hardware*

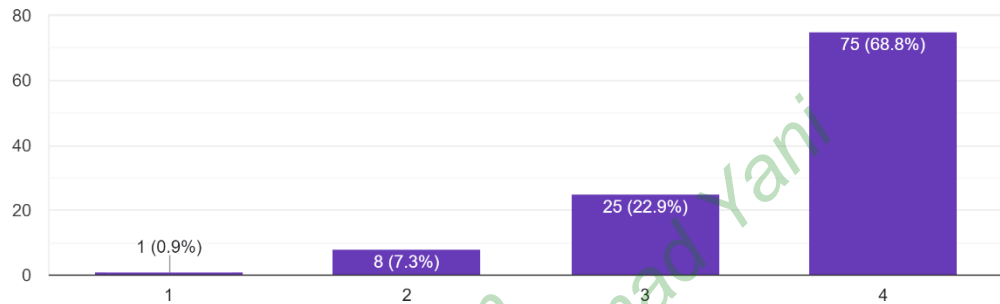
- k. Memastikan aplikasi bank digital menggunakan versi terbaru adalah sesuatu yang sebaiknya dilakukan. Adapun data hasil suvei ditunjukkan pada Gambar 4.11 *Knowledge-Software*.



Gambar 4.11 *Knowledge-Software*



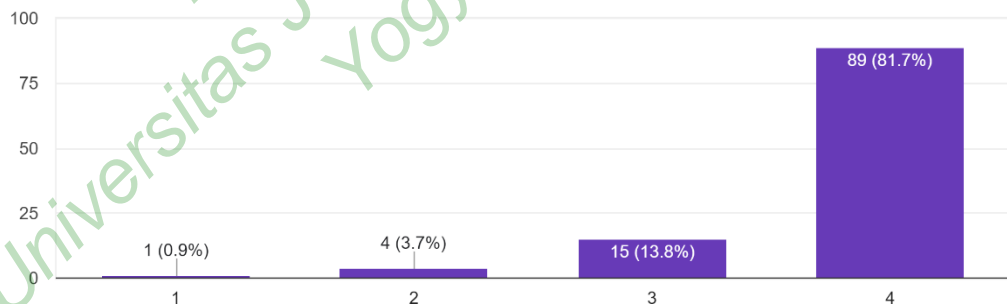
1. Penggunaan *Password*/PIN yang mudah ditebak seperti tanggal lahir, nama, angka berurutan atau angka berulang adalah sesuatu yang perlu dihindari. Adapun data hasil survei ditunjukkan pada Gambar 4.12 *Knowledge-PIN/Password*.



Gambar 4.12 *Knowledge-PIN/Password*

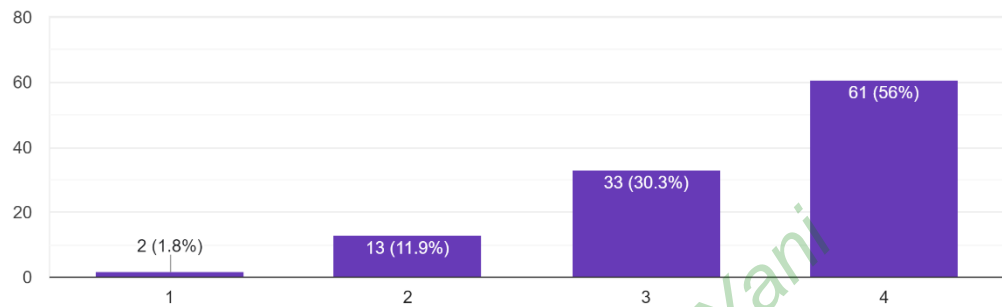
## 2. Attitude

- a. Saya sadar untuk menggunakan lock screen pada *smartphone*, baik itu *Password*, pin, pola, atau *fingerprint* agar lebih aman. Adapun data hasil survei ditunjukkan pada Gambar 4.13 *Attitude-PIN/Password & Hardware*.



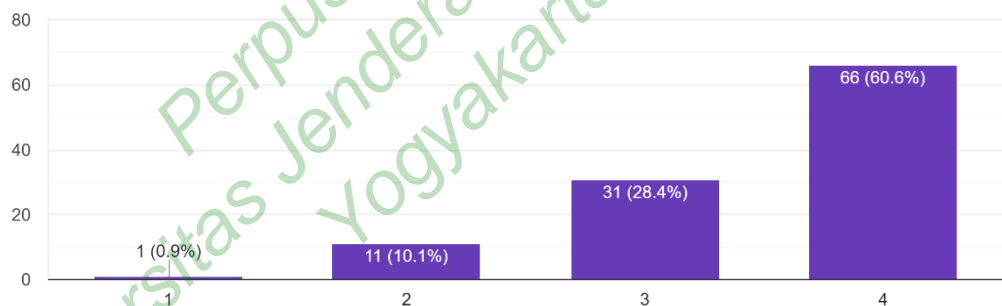
Gambar 4.13 *Attitude-PIN/Password & Hardware*

- b. Saya sadar untuk menggunakan *Password* atau pin yang berbeda untuk beberapa akun yang digunakan. Adapun data hasil suvei ditunjukkan pada Gambar 4.14 *Attitude-PIN/Password*.



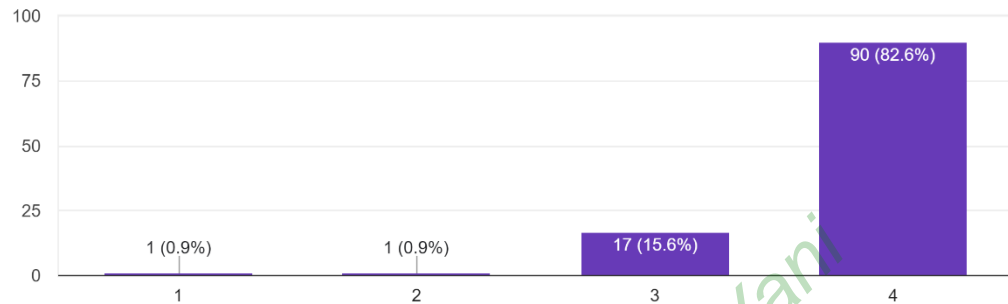
Gambar 4.14 *Attitude-PIN/Password*

- c. Saya sadar untuk menggunakan aplikasi bank digital hanya melalui data seluler atau Wi-Fi pribadi. Adapun data hasil suvei ditunjukkan pada Gambar 4.15 *Attitude-Internet*.



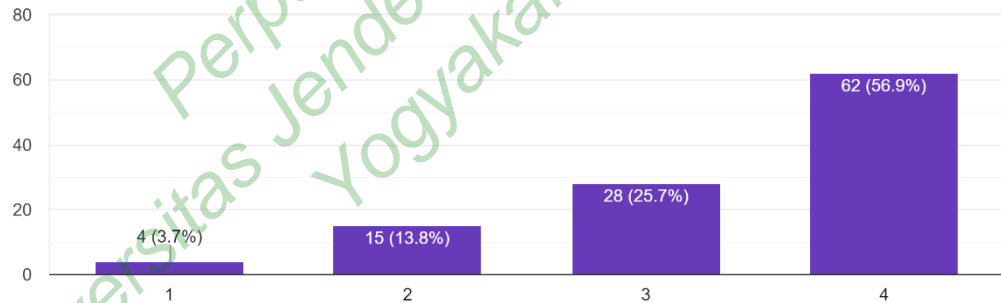
Gambar 4.15 *Attitude-Internet*

- d. Saya sadar untuk menyimpan *Password*/PIN aplikasi bank digital hanya untuk diri sendiri. Adapun data hasil survei ditunjukkan pada Gambar 4.16 *Attitude-PIN/Password*.



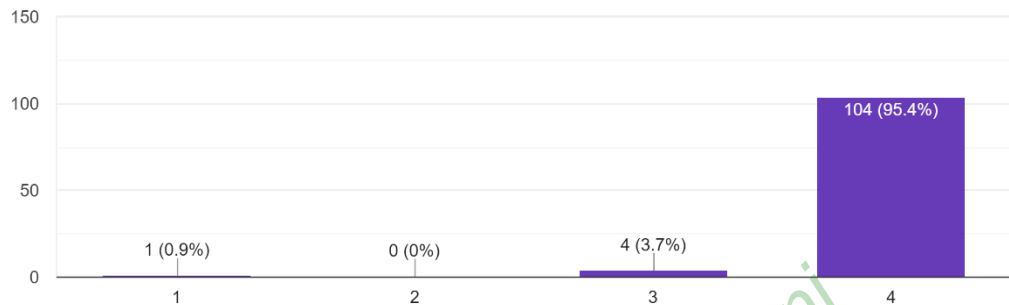
Gambar 4.16 *Attitude-PIN/Password*

- e. Saya sadar untuk menghindari *Password*/PIN aplikasi bank digital yang disimpan dalam bentuk catatan berupa teks atau note di *smartphone*. Adapun data hasil survei ditunjukkan pada Gambar 4.17 *Attitude-PIN/Password*.



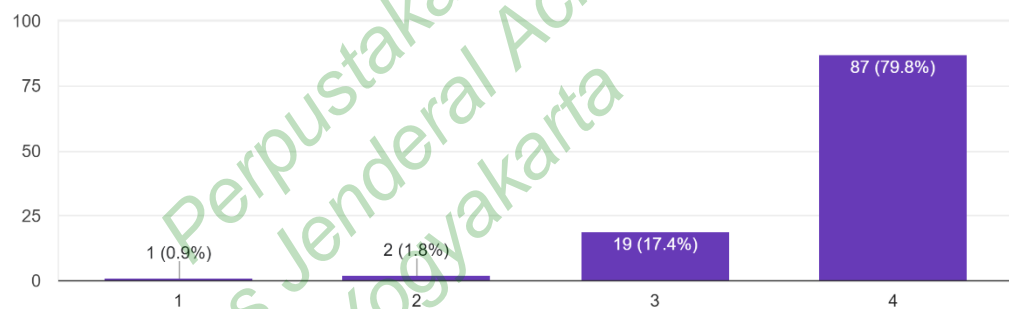
Gambar 4.17 *Attitude-PIN/Password*

- f. Saya sadar untuk menyimpan kode OTP hanya untuk diri sendiri. Adapun data hasil survei ditunjukkan pada Gambar 4.18 *Attitude-PIN/Password*.



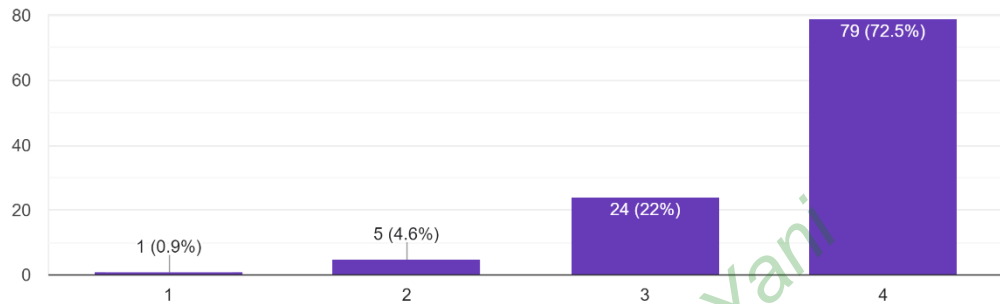
Gambar 4.18 *Attitude-PIN/Password*

- g. Saya sadar untuk menginstall aplikasi hanya dari *Play Store* atau *App Store*. Adapun data hasil survei ditunjukkan pada Gambar 4.19 *Attitude-Software*.



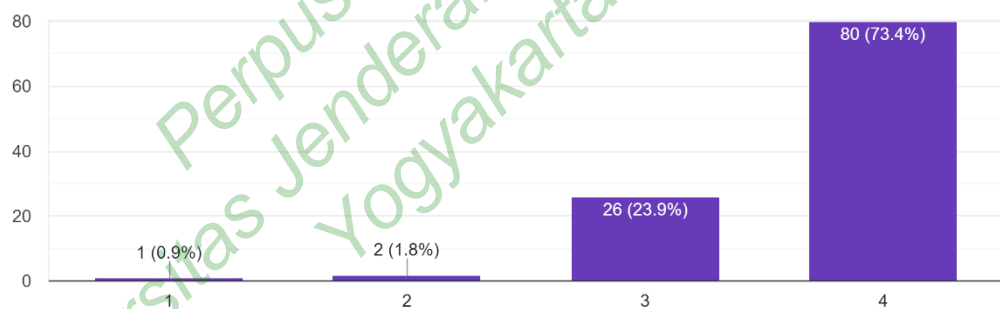
Gambar 4.19 *Attitude-Software*

- h. Saya sadar untuk melakukan *update* sistem operasi di *smartphone* secara berkala. Adapun data hasil survei ditunjukkan pada Gambar 4.20 *Attitude-Software*



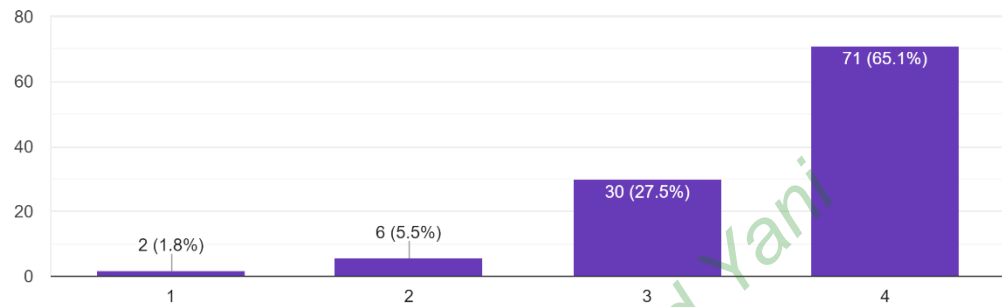
Gambar 4.20 *Attitude-Software*

- i. Saya sadar untuk mengawasi *smartphone* milik sendiri ketika sedang digunakan oleh orang lain. Adapun data hasil survei ditunjukkan pada Gambar 4.21 *Attitude-Hardware*.



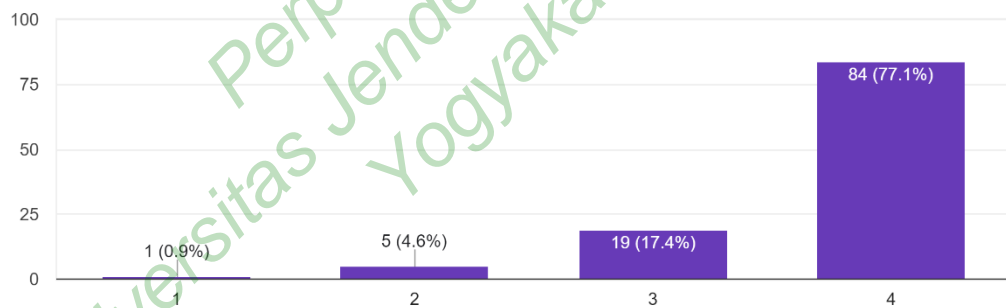
Gambar 4.21 *Attitude-Hardware*

- j. Saya sadar untuk meninggalkan *smartphone* di tempat yang bisa diawasi langsung oleh diri sendiri. Adapun data hasil suvei ditunjukkan pada Gambar 4.22 *Attitude-Hardware*.



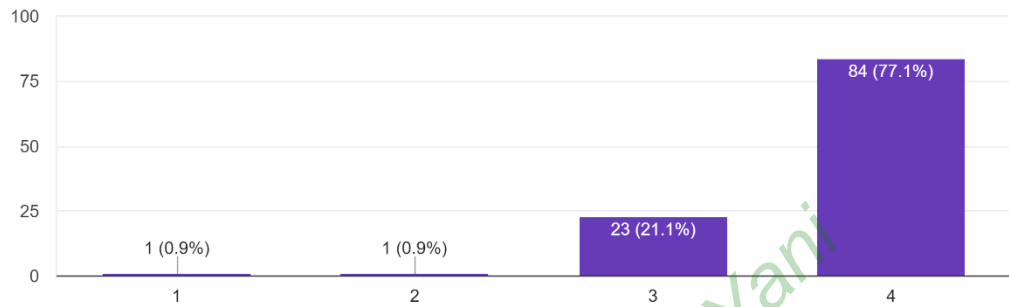
Gambar 4.22 *Attitude-Hardware*

- k. Saya sadar untuk memastikan aplikasi bank digital menggunakan versi terbaru ketika hendak melakukan transaksi. Adapun data hasil suvei ditunjukkan pada Gambar 4.23 *Attitude-Software*.



Gambar 4.23 *Attitude-Software*

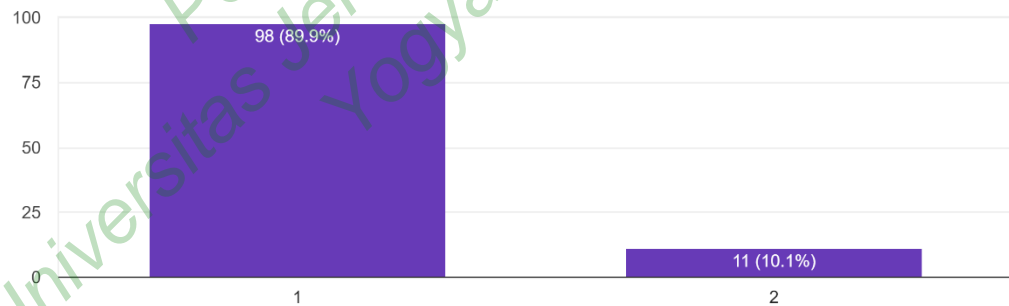
1. Saya sadar untuk menggunakan *Password* /PIN yang unik agar tidak mudah ditebak. Adapun data hasil suvei ditunjukkan pada Gambar 4.24 *Attitude–PIN/Password*.



Gambar 4.24 *Attitude - PIN/Password*

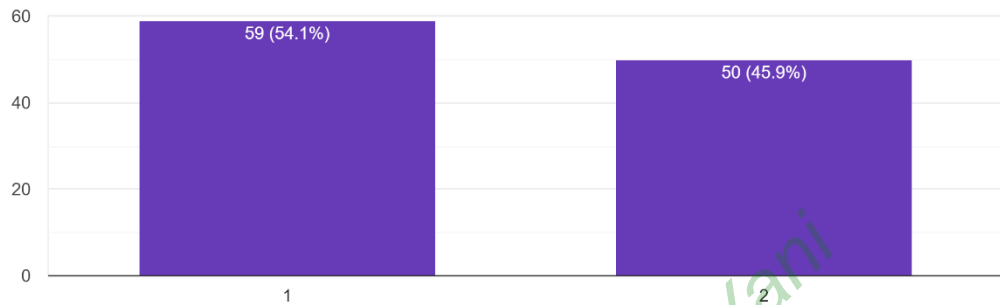
### 3. Behavior

- a. Saya terbiasa melakukan pengamanan menggunakan *lock screen* di *smartphone*, baik itu *Password*, pin, pola, atau *fingerprint*. Adapun data hasil suvei ditunjukkan pada Gambar 4.25 *Behavior–PIN/Password & Hardware*.



Gambar 4.25 *Behavior-PIN/Password & Hardware*

- b. Saya terbiasa untuk tidak menggunakan *Password* atau pin yang sama untuk beberapa akun berbeda. Adapun data hasil suvei ditunjukkan pada Gambar 4.26 *Behavior-PIN/Password*.



Gambar 4.26 *Behavior-PIN/Password*

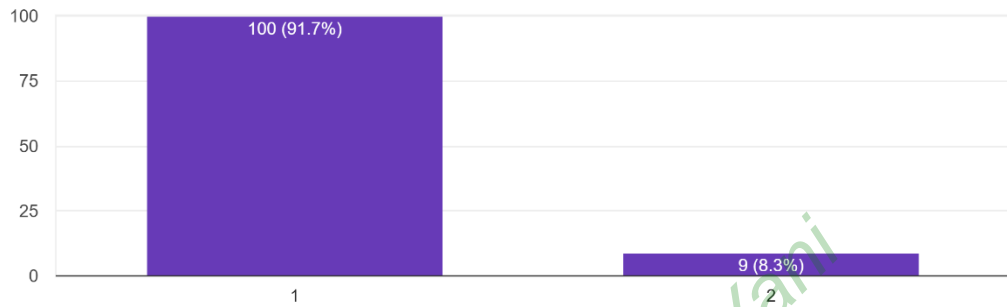
- c. Saya terbiasa untuk tidak menggunakan aplikasi bank digital ketika terhubung ke jaringan Wi-Fi publik. Adapun data hasil suvei ditunjukkan pada Gambar 4.27 *Behavior-Internet*.



Gambar 4.27 *Behavior-Internet*



- d. Saya terbiasa untuk tidak membagikan *Password*/PIN bank digital saya kepada orang lain. Adapun data hasil survei ditunjukkan pada Gambar 4.28 *Behavior-PIN/Password*.



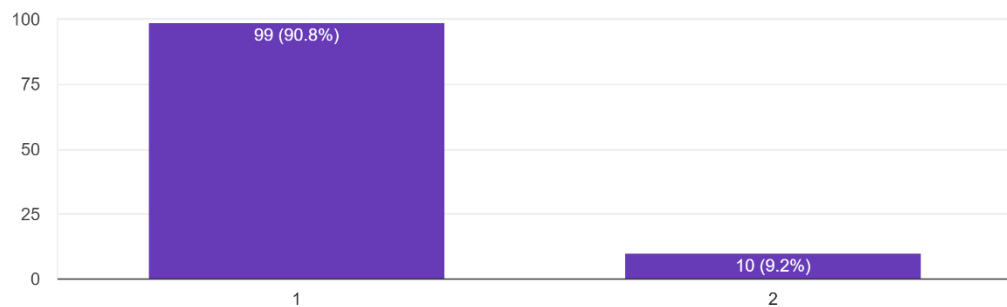
Gambar 4.28 *Behavior - PIN/Password*

- e. Saya terbiasa untuk tidak menyimpan *Password*/PIN dalam bentuk catatan berupa teks atau *note* di *smartphone*. Adapun data hasil survei ditunjukkan pada Gambar 4.29 *Behavior-PIN/Password*.



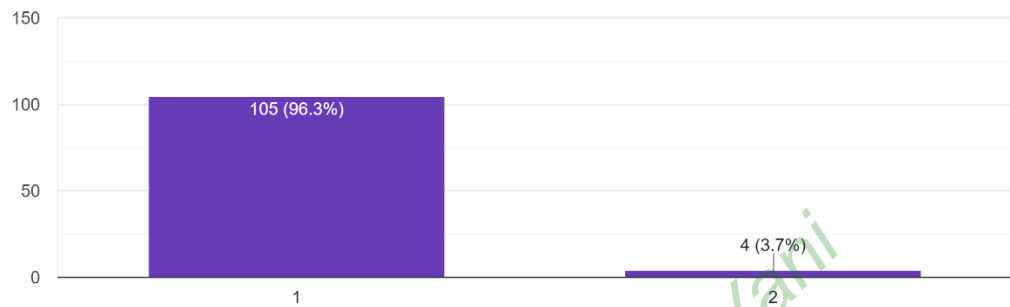
Gambar 4.29 *Behavior-PIN/Password*

- f. Saya tidak terbiasa membagikan kode OTP kepada orang lain. Adapun data hasil survei ditunjukkan pada Gambar 4.30 *Behavior-PIN/Password*.



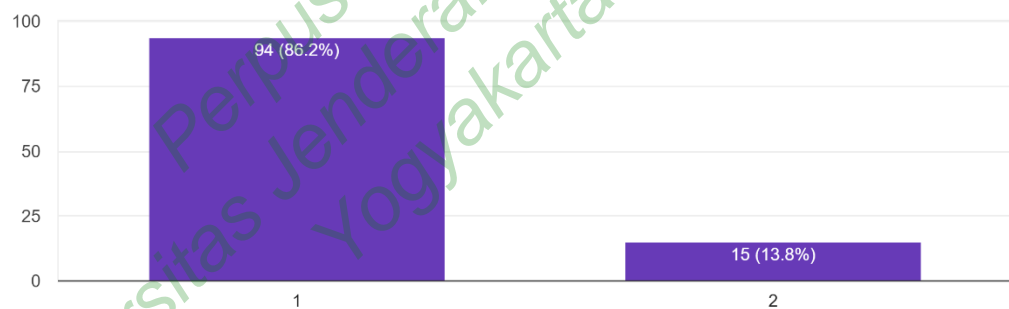
Gambar 4.30 *Behavior-PIN/Password*

- g. Saya terbiasa menginstal aplikasi hanya dari *Play Store* atau *App Store*. Adapun data hasil survei ditunjukkan pada Gambar 4.31 *Behavior-Software*.



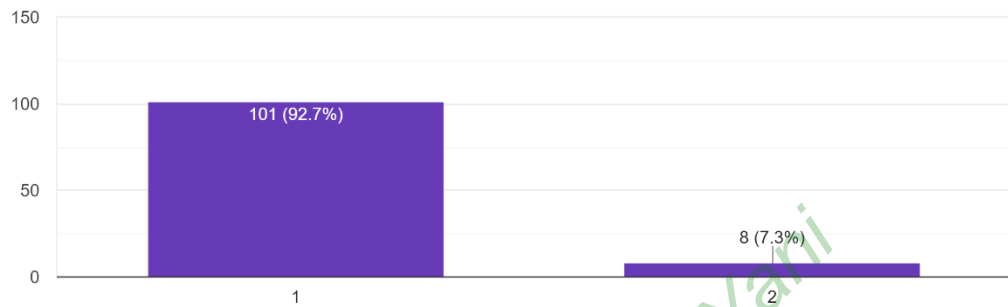
Gambar 4.31 *Behavior-Software*

- h. Saya terbiasa melakukan *update* sistem operasi di *smartphone* secara berkala. Adapun data hasil survei ditunjukkan pada Gambar 4.32 *Behavior-Software*.



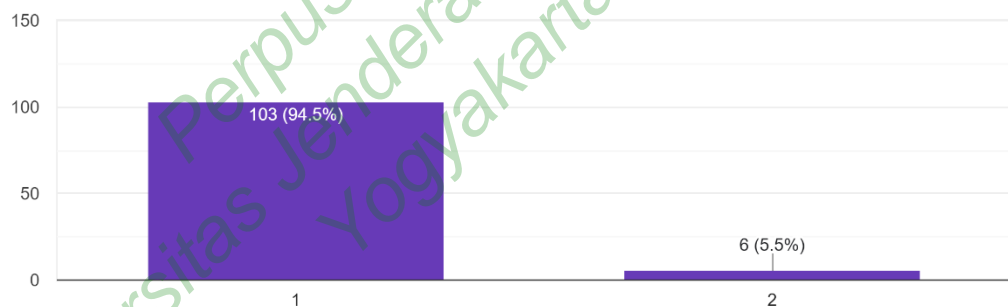
Gambar 4.32 *Behavior - Software*

- i. Saya terbiasa untuk tidak membiarkan orang lain menggunakan *smartphone* milik saya tanpa pengawasan. Adapun data hasil survei ditunjukkan pada Gambar 4.33 *Behavior–Hardware*.



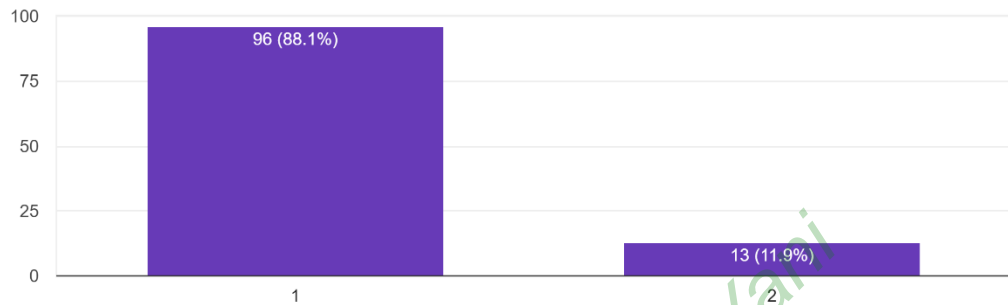
Gambar 4.33 *Behavior - Hardware*

- j. Saya terbiasa untuk tidak meninggalkan *smartphone* tanpa pengawasan langsung. Adapun data hasil survei ditunjukkan pada Gambar 4.34 *Behavior–Hardware*.



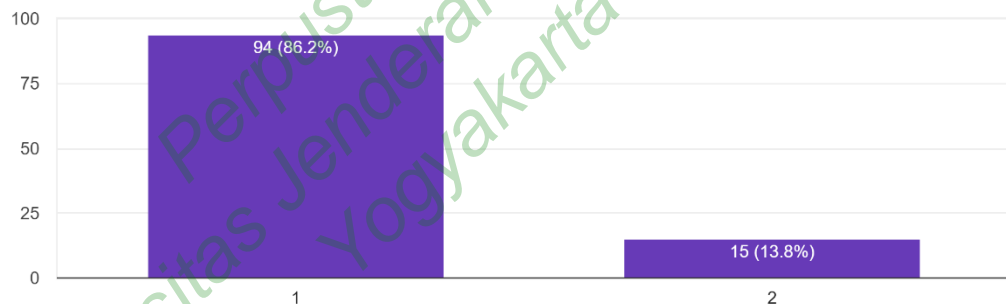
Gambar 4.34 *Behavior – Hardware*

- k. Saya terbiasa untuk melakukan pengecekan versi terbaru aplikasi bank digital yang hendak digunakan. Adapun data hasil suvei ditunjukkan pada Gambar 4.35 *Behavior-Software*.



Gambar 4.35 *Behavior - Software*

- l. Saya terbiasa untuk tidak menggunakan *Password/PIN* yang mudah ditebak. Adapun data hasil suvei ditunjukkan pada Gambar 4.36 *Behavior-PIN/Password*.



Gambar 4.36 *Behavior-PIN/Password*

Berdasarkan data yang telah dikumpulkan, dapat dikatakan bahwa kriteria *PIN/Password* lebih penting daripada *Internet*, *PIN/Password* mutlak penting daripada *Software*, dan *Internet* lebih penting daripada *Software*.

### 4.2.3 Analisis AHP

Penelitian ini akan dianalisis secara kuantitatif menggunakan *Analytical Hierarchy Process* (AHP), untuk pembobotan kesadaran ketiga aspek yang telah ditentukan. Untuk memberikan evaluasi subyektif terhadap faktor berdasarkan pertimbangan dan pendapat dari ahli atau profesional, pendekatan AHP menggunakan perbandingan berpasangan (Akraman et al., 2018). Masing-masing aspek akan memiliki bobot yang akan digunakan untuk perhitungan nantinya.

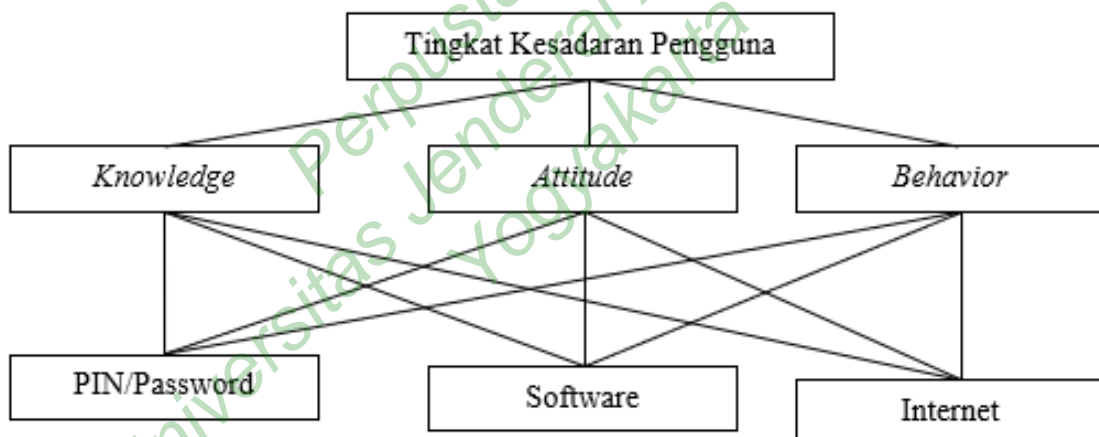
Tujuan : Mengetahui tingkat kesadaran tertinggi pengguna

Kriteria : *Knowledge, Attitude, Behavior*

Alternatif : *PIN/Password, Software, Internet*

#### 1. Membuat Struktur Hierarki

Adapun struktur hierarki pada perhitungan masalah kesadaran *cyber security* ditunjukkan pada Gambar 4.31 Struktur Hierarki.



Gambar 4.37 Struktur Hierarki

## 2. Perbandingan Berpasangan (*Pairwise Comparisons*)

### a. Perbandingan Berpasangan Terhadap Kriteria

Adapun data matriks masing-masing kriteria dan hasil perhitungannya ditunjukkan pada Tabel 4.2 Perbandingan Berpasangan Area Kriteria.

Tabel 4.2 Perbandingan Berpasangan Area Kriteria

	<i>Knowledge</i>	<i>Attitude</i>	<i>Behavior</i>
<i>Knowledge</i>	1	5	7
<i>Attitude</i>	0,2	1	5
<i>Behavior</i>	0,14	0,2	1
Total	1,34	6,2	13

### 1) Pencarian *Eigen Vector Normalize* (EVN)

a) *Eigen vector normalize* area *Knowledge*. Adapun data hasil perhitungannya ditunjukkan pada Tabel 4.3 EVN Area *Knowledge*.

Tabel 4.3 EVN Area *Knowledge*

Kriteria	<i>Knowledge</i>	<i>Attitude</i>	<i>Behavior</i>	Jumlah
<i>Knowledge</i>	1	1	0,98	2,98
<i>Knowledge</i>	5	5	1,4	11,4
<i>Knowledge</i>	7	25	7	39
Baris ke 1				53,38

b) *Eigen vector normalize* area *Attitude*. Adapun data hasil perhitungannya ditunjukkan pada Tabel 4.4 EVN Area *Attitude*.

Tabel 4.4 EVN Area *Attitude*

Kriteria	<i>Knowledge</i>	<i>Attitude</i>	<i>Behavior</i>	Jumlah
<i>Attitude</i>	0,2	0,2	0,7	1,1
<i>Attitude</i>	1	1	1	3
<i>Attitude</i>	1,4	5	5	11,4
Baris ke 2				15,5

- c) *Eigen vector normalize area Behavior*. Adapun data hasil perhitungannya ditunjukkan pada Tabel 4.5 EVN Area *Behavior*.

Tabel 4.5 EVN Area *Behavior*

Kriteria	<i>Knowledge</i>	<i>Attitude</i>	<i>Behavior</i>	Jumlah
<i>Behavior</i>	0,14	0,04	0,14	0,32
<i>Behavior</i>	0,7	0,2	0,2	1,1
<i>Behavior</i>	0,98	1	1	2,98
Baris ke 3				4,4

- d) Menghitung Keseluruhan EVN. Adapun data hasil perhitungannya ditunjukkan pada Tabel 4.6 Total Keseluruhan EVN.

Tabel 4.6 Total Keseluruhan EVN

	<i>Knowledge</i>	<i>Attitude</i>	<i>Behavior</i>	Total	EVN
<i>Knowledge</i>	2,98	11,4	39	53,38	0,72
<i>Attitude</i>	1,1	3	11,4	15,5	0,21
<i>Behavior</i>	0,32	1,1	2,98	4,4	0,06
<b>Total</b>				<b>73,28</b>	

**b. Perbandingan Berpasangan Terhadap *Knowledge***

Adapun data hasil perhitungannya ditunjukkan pada Tabel 4.7 Perbandingan Berpasangan Area Kriteria.

Tabel 4.7 Perbandingan Berpasangan Area Kriteria

	<i>PIN/Password</i>	Software	Internet
<i>PIN/Password</i>	1	3	5
Software	0,33	1	3
Internet	0,2	0,33	1
Total	1,53	4,33	9

**1) Pencarian *Eigen Vector Normalize* (EVN)**

a) *Eigen vector normalize* Baris 1 (*PIN/Password*). Adapun data hasil perhitungannya ditunjukkan pada Tabel 4.8 EVN-*PIN/Password*.

Tabel 4.8 EVN-*PIN/Password*

	<i>PIN/Password</i>	Software	Internet	Jumlah
<i>PIN/Password</i>	1	0,99	1	2,99
Software	3	3	1,65	7,65
Internet	5	9	5	19
Total				29,64

b) *Eigen vector normalize* baris 2 (Software). Adapun data hasil perhitungannya ditunjukkan pada Tabel 4.9 EVN-Software.

Tabel 4.9 EVN -Software

	<i>PIN/Password</i>	Software	Internet	EVN
<i>PIN/Password</i>	0,33	0,33	0,6	1,26
Software	0,99	1	0,99	2,98
Internet	1,65	3	3	7,65
Total				11,89



c) *Eigen vector normalize* baris ke 3 (Internet). Adapun data hasil perhitungannya ditunjukkan pada Tabel 4.10 EVN-Internet.

Tabel 4.10 EVN-Internet

	PIN/Password	Software	Internet	EVN
PIN/Password	0,2	0,1089	0,2	1,26
Software	0,6	0,33	0,33	2,98
Internet	1	0,99	1	7,65
Total				11,89

d) Menghitung keseluruhan EVN. Adapun data hasil perhitungannya ditunjukkan pada Tabel 4.11 Total Keseluruhan EVN.

Tabel 4.11 Total Keseluruhan EVN

	PIN/Password	Software	Internet	Total	EVN
PIN/Password	2,99	7,65	19	29,64	0,64
Software	1,26	2,98	7,65	11,89	0,25
Internet	0,50	1,26	2,99	4,75	0,10
Total				46,289	

### c. Perbandingan Berpasangan Terhadap *Attitude*

Adapun data hasil perhitungannya ditunjukkan pada Tabel 4.12 Perbandingan Berpasangan Area Kriteria.

Tabel 4.12 Perbandingan Berpasangan Area Kriteria

	PIN/Password	Software	Internet
PIN/Password	1	0,2	0,33
Software	5	1	3
Internet	3	0,33	1
Total	9	1,53	4,33

## 2) Pencarian *Eigen Vector Normalize* (EVN)

- a) *Eigen vector normalize* baris 1 (PIN/Password). Adapun data hasil perhitungannya ditunjukkan pada Tabel 4.13 EVN-PIN/Password.

Tabel 4.13 EVN-PIN/Password

	PIN/Password	Software	Internet	Jumlah
PIN/Password	1	1	0,99	2,99
Software	0,2	0,2	0,1085	0,50
Internet	0,33	0,6	0,33	1,26
Total				4,7589

- b) *Eigen vector normalize* baris 2 (Software). Adapun data hasil perhitungannya ditunjukkan pada Tabel 4.14 EVN-Software.

Tabel 4.14 EVN-Software

	PIN/Password	Software	Internet	Jumlah
PIN/Password	5	5	9	19
Software	1	1	0,99	2,98
Internet	1,65	3	3	7,65
Total				29,64

- c) *Eigen vector normalize* baris ke 3 (Internet). Adapun data hasil perhitungannya ditunjukkan pada Tabel 4.15 EVN-Internet.

Tabel 4.15 EVN-Internet

	PIN/Password	Software	Internet	Jumlah
PIN/Password	3	1,65	3	7,65
Software	0,6	0,33	0,33	1,26
Internet	0,99	0,99	1	2,98
Total				11,89

- d) Menghitung keseluruhan EVN. Adapun data hasil perhitungannya ditunjukkan pada Tabel 4.16 Total Keseluruhan EVN

Tabel 4.16 Total Keseluruhan EVN

	<i>PIN/Password</i>	Software	Internet	Total	EVN
<i>PIN/Password</i>	2,99	0,5089	1,26	4,7589	0,1028
Software	19	3,99	7,65	30,64	0,6619
Internet	7,65	1,26	2,98	11,89	0,2568
Total				46,289	

#### d. Perbandingan Berpasangan Terhadap *Behavior*

Adapun data hasil perhitungannya ditunjukkan pada Tabel 4.17 Perbandingan Berpasangan Area Kriteria.

Tabel 4.17 Perbandingan Berpasangan Area Kriteria

	<i>PIN/Password</i>	Software	Internet
<i>PIN/Password</i>	1	5	0,2
Software	0,2	1	0,14
Internet	5	7	1
Total	6,2	13	1,34

#### 1) Pencarian *Eigen Vector Normalization (EVN)*

- a) *Eigen vector normalize* baris 1 (*PIN/Password*). Adapun data hasil perhitungannya ditunjukkan pada Tabel 4.18 EVN-*PIN/Password*.

Tabel 4.18 EVN-*PIN/Password*

	<i>PIN/Password</i>	Software	Internet	Jumlah
<i>PIN/Password</i>	1	1	1	3
Software	5	5	1,4	11,4
Internet	0,2	0,7	0,2	1,1
Total				15,5

- b) *Eigen vector normalize* baris 2 (Software). Adapun data hasil perhitungannya ditunjukkan pada Tabel 4.19 EVN-Software.

Tabel 4.19 EVN-Software

	PIN/Password	Software	Internet	Jumlah
PIN/Password	0,2	0,2	0,7	1,1
Software	1	1	0,98	2,98
Internet	0,04	0,14	0,14	0,32
Total				4,4

- c) *Eigen vector normalize* baris ke 3 (Internet). Adapun data hasil perhitungannya ditunjukkan pada Tabel 4.20 EVN-Internet.

Tabel 4.20 EVN-Internet

	PIN/Password	Software	Internet	Jumlah
PIN/Password	5	1,4	5	11,4
Software	25	7	7	39
Internet	1	0,98	1	2,98
Total				53,38

- d) Menghitung keseluruhan EVN. Adapun data hasil perhitungannya ditunjukkan pada Tabel 4.21 Total Keseluruhan EVN.

Tabel 4.21 Total Keseluruhan EVN

	PIN/Password	Software	Internet	Total	EVN
PIN/Password	3	11,4	1,1	15,5	0,211517
Software	1,1	2,98	0,32	4,4	0,060044
Internet	11,4	39	2,98	53,38	0,728439
Total				73,28	

**e. Menentukan Consistency Ratio (CR)**

**1) Menghitung Nilai Eigen Maksimal ( $\lambda_{maks}$ )**

a) Maximum *eigen vector* area kriteria

$$\lambda_{maks} = (1,34 * 0,728) + (6,2 * 0,211) + (13 * 0,06) = 3,068$$

b) Maximum *eigen vector* area Knowledge

$$\lambda_{maks} = (1,53 * 0,640) + (4,33 * 0,256) + (9 * 0,102) = 3,017$$

c) Maximum *eigen vector* area Attitude

$$\lambda_{maks} = (9 * 0,102) + (1,53 * 0,661) + (1 * 0,256) = 3,050$$

d) Maximum *eigen vector* area Behavior

$$\lambda_{maks} = (6,2 * 0,211) + (13 * 0,060) + (1,34 * 0,728) = 3,068$$

**2) Menghitung Consistency Index (CI)**

a) *Consistency index* kriteria

$$CI = \lambda_{maks} - n / n - 1 = 3,068 - 3 / 3 - 1 = 0,068 / 2 = 0,034$$

b) *Consistency index* Knowledge

$$CI = \lambda_{maks} - n / n - 1 = 3,017 - 3 / 3 - 1 = 0,017 / 2 = 0,0085$$

c) *Consistency index* Attitude

$$CI = \lambda_{maks} - n / n - 1 = 3,050 - 3 / 3 - 1 = 0,05 / 2 = 0,025$$

d) *Consistency index* Behavior

$$CI = \lambda_{maks} - n / n - 1 = 3,068 - 3 / 3 - 1 = 0,068 / 2 = 0,034$$

**3) Menghitung Consistency Ratio (CR)**

Berdasarkan Tabel Indeks Konsistensi, diperoleh IR untuk matriks 3 adalah 0.58,

a) *Consistency Ratio* Kriteria

$$CR = CI / IR = 0,034 / 0,58 = 0,586$$

b) *Consistency Ratio* Knowledge

$$CR = CI / IR = 0,0086 / 0,58 = 0,0148$$

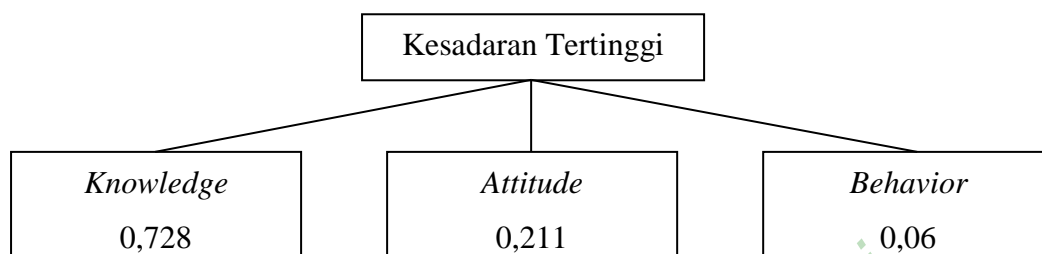
c) *Consistency Ratio* Attitude

$$CR = CI / IR = 0,0251 / 0,58 = 0,0433$$

d) *Consistency Ratio* Behavior

$$CR = CI / IR = 0,034 / 0,58 = 0,586$$

Karena nilai dari  $CR < 0.1$ , maka preferensi pembobotannya adalah konsisten. Hasil perhitungan di atas, dipresentasikan pada Gambar 4.39 Hierarki Perbandingan Kriteria.

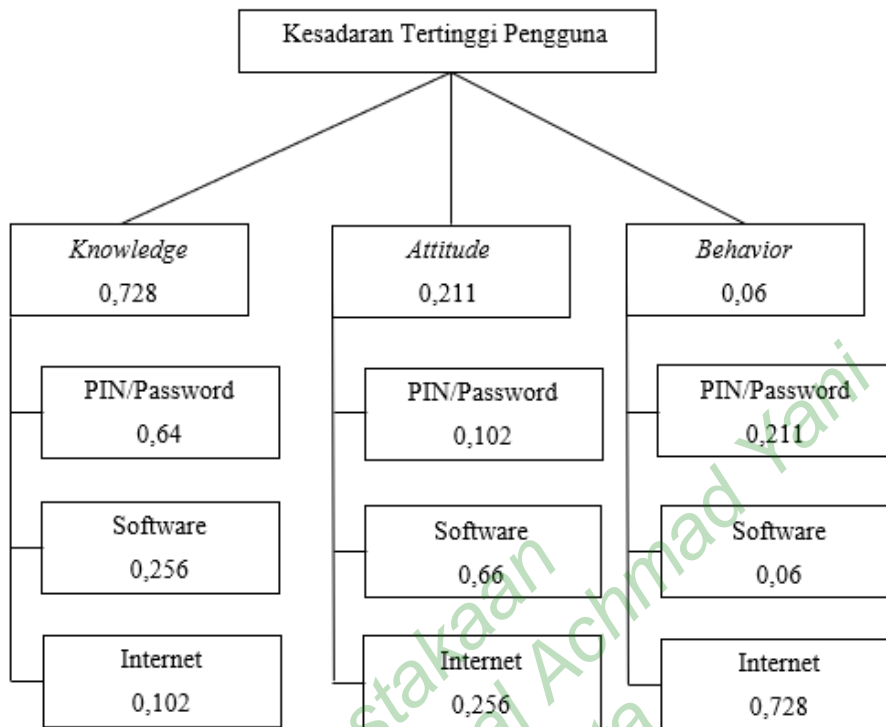


Gambar 4.38 Hierarki Perbandingan Kriteria

Penilaian kualitatif yang diberikan oleh pengambil keputusan yang menyatakan bahwa *Knowledge* Lebih Penting dari *Attitude*, *Knowledge* Mutlak Penting dari *Behavior* dan *Attitude* Lebih Penting dari *Behavior* diubah menjadi data kuantitatif yang merupakan nilai bobot dari masing-masing kriteria, yaitu: *Knowledge*: 0,728, *Attitude*: 0,211, dan *Behavior*: 0,06 (nilai diambil dari nilai *eigen vector* normalize), ditunjukkan pada Gambar 4.40 Hierarki Penilaian Bobot Kriteria.

**Berikut Pernyataan Para Ahli/Pengambil Keputusan:**

- (1) Alternatif > Kriteria *Knowledge*
  - (a) PIN/Password **Sedikit Lebih Penting** dari pada Software
  - (b) PIN/Password **Lebih Penting** dari Internet
  - (c) Software **Sedikit Lebih Penting** dari pada Internet
- (2) Alternatif > Kriteria *Attitude*
  - (a) Software **Sedikit Lebih Penting** dari pada Internet
  - (b) Software **Lebih Penting** dari PIN/Password
  - (c) Internet **Sedikit Lebih Penting** dari pada PIN/Password
- (3) Alternatif > Kriteria *Behavior*
  - (a) Internet **Lebih Penting** dari pada PIN/Password
  - (b) Internet **Mutlak Penting** dari Software
  - (c) PIN/Password **Lebih Penting** dari pada Software



Gambar 4.39 Hierarki Penilaian Bobot Kriteria

Perpustakaan  
Jenderal Achmad Yani  
Universitas Jember  
Yogyakarta

#### 4) Perhitungan Berdasarkan EVN

Perhitungan peringkat kesadaran tertinggi pengguna berdasarkan pada *Eigen Vector Normalize* (EVN). Nilai pada Tabel 4.22 Ranking Kriteria diperoleh dari semua hasil perhitungan *eigen vector* yang telah dijelaskan.

$$\text{a) Nilai Knowledge} : (0,64*0,728) + (0,102*0,211) + (0,211*0,06) = 0,5009$$

$$\text{b) Nilai Attitude} : (0,256*0,728) + (0,64*0,211) + (0,06*0,06) = 0,3307$$

$$\text{c) Nilai Behavior} : (0,102*0,728) + (0,256*0,211) + (0,728*0,06) = 0,173$$

Tabel 4.22 Ranking Kriteria

Ranking	Kriteria	Skor
1	<i>Knowledge</i>	0,05009
2	<i>Attitude</i>	0,3307
3	<i>Behavior</i>	0,173

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengguna layanan keuangan digital sudah cukup paham dan sadar cara mengamankan data privasi (*knowledge*) mereka, namun masih kurang dalam penerapannya (*attitude & behavior*).