

BAB 3

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan secara kuantitatif dengan menyebar survei secara daring. Penelitian ini berawal dari latar belakang permasalahan yang ada, yaitu meningkatnya kasus *cyber crime* karena tren penggunaan layanan keuangan digital di masyarakat tetapi minim wawasan dan pengimplementasiannya.

3.1 BAHAN DAN ALAT PENELITIAN

Penelitian ini membutuhkan bahan dan alat berupa jawaban kuisisioner sebanyak minimal 100 responden di seluruh Indonesia, laptop dengan spesifikasi yang cukup. Sistem Operasi dan program-program aplikasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Sistem Operasi Windows
2. Google Form
3. Microsoft Office Excel

3.2 JALAN PENELITIAN

Penelitian dilakukan secara kuantitatif, di mana data dikumpulkan dengan menyebar survei kuisisioner secara daring melalui beberapa platform media sosial, seperti WhatsApp, Telegram, dan Instagram. Dalam kuisisioner ini memiliki pertanyaan yang terdiri dari pertanyaan tentang kesadaran keamanan informasi dan kesadaran privasi untuk pengujian *attitude*, *knowledge*, dan *behavior* pengguna dalam perspektif penggunaan layanan keuangan digital. 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. Variabel dalam penelitian ini terdiri dari 3 aspek, yaitu *knowledge* (pengetahuan pengguna), *attitude* (perasaan pengguna), dan *behavior* (yang dilakukan pengguna).

Setelah data terkumpul, dilanjutkan dengan melakukan analisis dan pengambilan keputusan dengan menggunakan metode AHP untuk mengetahui dari

ketiga aspek tersebut, mana yang memiliki tingkat atau level yang rendah yang kemudian bisa ditingkatkan.

Perpustakaan
Universitas Jenderal Achmad Yani
Yogyakarta