

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Ruang Lingkup Penelitian

Jenis Penelitian adalah suatu proses pengumpulan dan analisis data yang dilakukan secara sistematis dan logis untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam penelitian ini jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian *Kualitatif* dimana tujuannya untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang masalah-masalah manusia dan sosial (Mulyadi, 2018)

Dalam penelitian ini jenis data yang digunakan berupa data Primer. Jenis-jenis penelitian dapat dikelompokkan menurut bidang, tujuan, metode, tingkat eksplanasi (*level of explanation*) dan waktu (Sugiyono, 2012). Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini termasuk dalam kategori *Post-Positivisme*, merupakan penelitian yang bertujuan untuk memodifikasi dari Positivisme untuk memperkecil kelemahan tersebut dan menyesuaikannya. Prediksi dan control tetap menjadi tujuan dari *Post-positivesme* tersebut (Mulyadi, 2018).

3.2 Sumber Data

Dalam penelitian ini, sumber data yang digunakan berasal dari penelitian yang telah dilakukan oleh (Shaikh et al., 2023b) dan dikembangkan Kembali melalui penelitian lanjutan ini dengan objek dan teori tambahan yang berbeda.

3.3 Desain Penelitian Sains

Dalam penelitian Lanjutan ini yang telah dilakukan berikut beberapa hasil yang diperoleh setelah dilakukan perhitungan melalui Statistic.

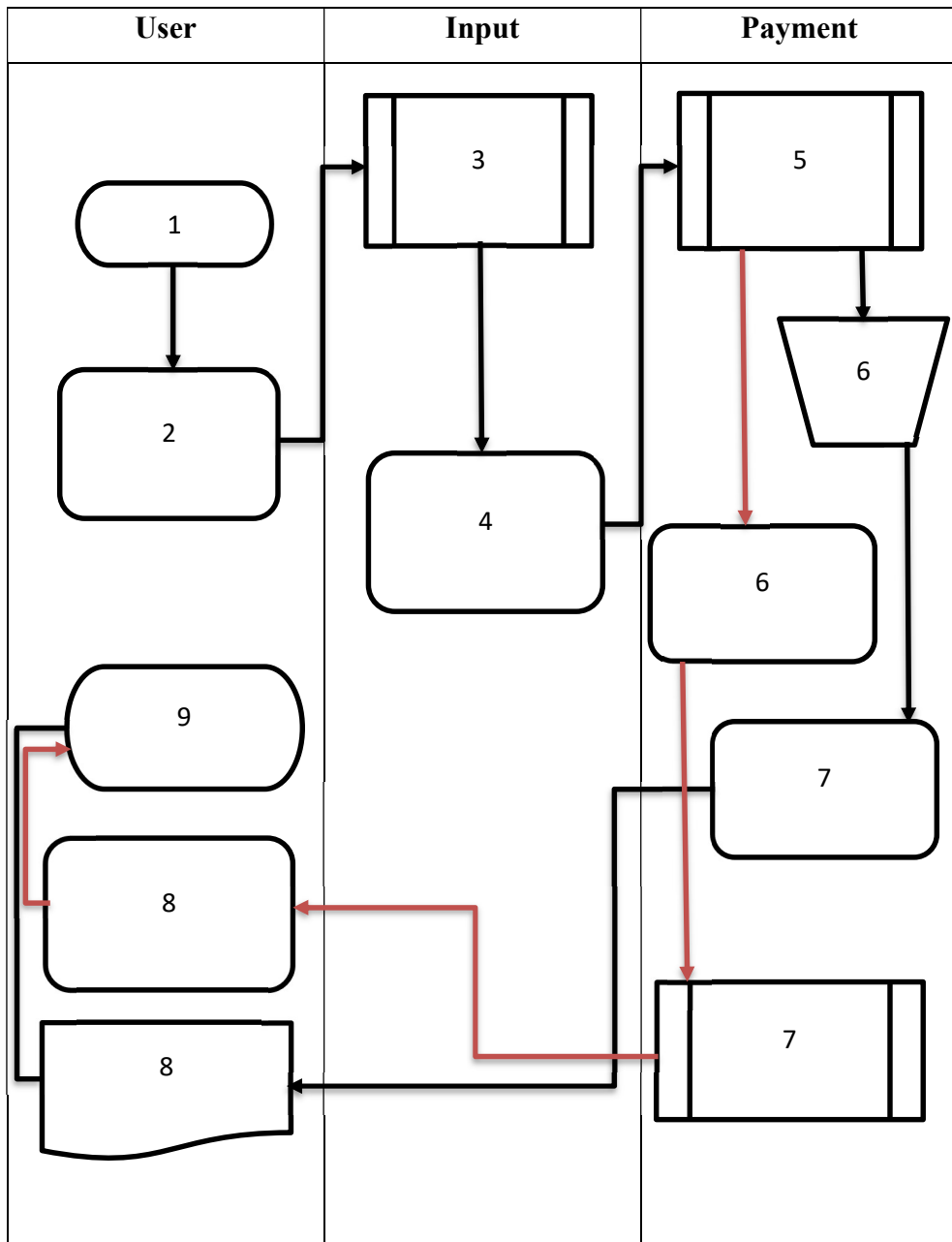
Tabel 3.1. Variabel Penelitian

Variabel	Hubungan
Perceived Compatibility	Diterima
Perceived Relative Advantage	Diterima

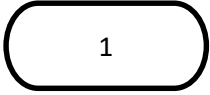
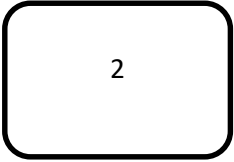
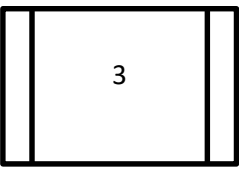


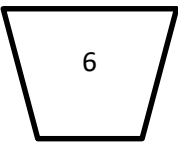
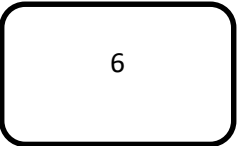
Perceived Complexity	Diterima
Technology	Diterima
Adoption of Digital Zakat	Diterima


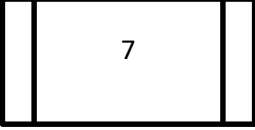
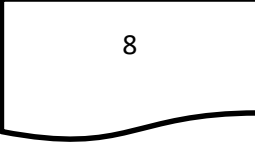


3.4 Flowchart

Tabel 3.2 Flow Penginputan digital payment



Tabel 3.3 Deskripsi flow penginputan digital payment

No	Simbol	Deskripsi	Alur
1		Terminator Simbol yang menyatakan awal atau akhir sebuah program	Memulai membuka Website
2		Process Symbol yang menyatakan suatu proses yang dilakukan oleh komputer atau handphone	Membuka Website www.baznas.go.id
3		Predifine Process Simbol untuk pelaksanaan suatu bagian atau prosedur	Input Jenis Dana, Nominal dan Identitas diri
4		Process Symbol yang menyatakan suatu proses yang dilakukan oleh komputer atau handphone	Pilih Metode Pembayaran baik konvensional maupun Digital
5		Predifine Process Simbol untuk pelaksanaan suatu bagian atau prosedur	Pemilihan Metode
6	 	Manual Operation Simbol yang menyatakan suatu proses tidak dilakukan oleh komputer Process Symbol yang menyatakan suatu proses yang dilakukan oleh komputer atau handphone	Datang ke Indomaret untuk dilakukan proses pembayaran Dilakukan di website untuk pemilihan melalui Online Payment, Bill Payment atau Virtual Account (Bank/Mobile Banking)

No	Simbol	Deskripsi	Alur
7	 	<p>Process Symbol yang menyatakan suatu proses yang dilakukan oleh komputer atau handphone</p> <p>Predifine Process Symbol untuk pelaksanaan suatu bagian atau prosedur</p>	<p>Di input oleh kasir indomaret dengan memasukkan kode pembayaran</p> <p>Mengikuti alur pembayaran Metode Mobile banking dengan menginout virtual account atau metode pembayaran online</p>
8	 	<p>Document Symbol yang menyatakan bahwa input berasal dari dokumen dalam bentuk fisik atau output yang perlu dicetak</p> <p>Process Symbol yang menyatakan suatu proses yang dilakukan oleh komputer atau handphone</p>	<p>Pencetakan pembayaran melalui indomaret</p> <p>Terdapat laporan pembayaran dikomputer atau handphone masing masing</p>
9		<p>Terminator Symbol yang menyatakan awal atau akhir sebuah program</p>	<p>Proses telah selesai dilakukan</p>

3.5 Arsitektur Teknologi

Tahapan ini bertujuan untuk melakukan pendataan daftar teknologi yang diterapkan perusahaan saat ini, pada proses saat ini identifikasi teknologi sangat diperlukan guna mendukung program yang akan dijalankan.

Tabel 3.4 Teknologi yang dibutuhkan

No	Jenis	Keterangan
1	PC SET	<ul style="list-style-type: none">- Intel Dual Core- Ram 4 GB- SSD 256- Lenovo 16"
2	Handphone	Android <ul style="list-style-type: none">- Ram 2 GB- Android 10 (Q) IOS <ul style="list-style-type: none">- Ram 2 GB- IOS ver. 11
3	Thin Client	Merupakan perangkat dengan kapasitas komputasi terbatas. Pengguna dapat menggunakannya untuk melakukan tugas yang lebih rumit dan intensif dengan cara bertukar data dengan server pusat.
4	OS	Windows 10
5	Internet	Speed Up to 10Mbps