

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Jenis Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian asosiatif kausal dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian asosiatif kausal adalah penelitian yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh antara dua variabel atau lebih. Umar dalam Ramadhani (2017), Penelitian ini menjelaskan hubungan yang mempengaruhi dan dipengaruhi dari variabel-variabel yang akan diteliti dimana data yang dinyatakan dalam angka dan dianalisis dengan teknik statistik. Utama (2016: 43), penelitian kuantitatif berkaitan erat dengan teknik-teknik survai sosial termasuk wawancara terstruktur dan kuesioner yang tersusun, eksperimen, observasi terstruktur, analisis isi, analisis statistik formal dan masih banyak lagi. Sedangkan desain penelitiannya adalah deskriptif. Menurut Anwar Sanusi (2011:13) desain penelitian deskriptif adalah desain penelitian yang disusun dalam rangka memberikan gambaran secara sistematis tentang informasi ilmiah yang berasal dari subjek atau objek penelitian penelitian deskriptif berfokus pada penjelasan sistematis tentang fakta yang diperoleh saat penelitian.

#### **3.2 Sumber Data**

Data merupakan sumber atau bahan yang akan digunakan dalam suatu penelitian. Jenis data yang digunakan dalam proses penelitian ini adalah data primer data primer menurut Anwar Sanusi 2011:104, data primer adalah data yang pertama kali dicatat dan dikumpulkan oleh peneliti. Jenis data yang akan digunakan adalah data dari hasil jawaban kuisisioner yang diberikan kepada responden yaitu mahasiswi Darmajaya pengguna aplikasi *ecommerce* shopee.

### 3.3 Metode pengumpulan data

#### 3.3.1 Kuisisioner

Dalam penelitian ini metode pengumpulan data dilakukan dengan cara membuat Kuesioner, menurut Anwar Sanusi (2011:109), metode pengumpulan data dengan kuisisioner tidak memerlukan kehadiran peneliti namun cukup diwakili oleh daftar pertanyaan

(kuisisioner) yang sudah disusun secara cermat terlebih dahulu. Kuisisioner yang berisi daftar atau butir pertanyaan yang berkaitan dengan pengguna *e-commerce* shopee didistribusikan kepada responden yaitu para mahasiswi Darmajaya di Bandar Lampung. Skala pengukuran penelitian yang digunakan adalah skala Likert. Jawaban pertanyaan yang diajukan yaitu.

**Tabel 3.1**  
**Skala Kuisisioner**

Skala	Skor
Sangat setuju	5
Setuju	4
Netral	3
Tidak setuju	2
Sangat tidak setuju	1

### 3.4 Populasi dan Sampel

#### 3.4.1 Populasi

Wiratna Sujarweni (2019), Populasi adalah keseluruhan jumlah yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai karakteristik dan kualitas tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Populasi dari penelitian ini adalah mahasiswi aktif kampus Darmajaya jurusan manajemen angkatan 2017

### 3.4.2 Sampel

Sampel adalah bagian dari sejumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi yang digunakan untuk penelitian. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Non probability* dengan teknik *purposive sampling*. Menurut Ridwan (2015) *Non probability sampling* adalah teknik sampling yang tidak memberikan peluang atau kesempatan yang sama pada setiap anggota populasi untuk dijadikan sebagai anggota sampel. *purposive sampling* menurut wiratna Sujarweni (2019) adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan atau kriteria-kriteria tertentu. Kriteria dalam penarikan sampel pada penelitian ini yaitu usia responden, tahun angkatan, pernah menggunakan aplikasi shopee, dan mengetahui adanya marketplace shopee, juga lebih sering berbelanja pakaian wanita di aplikasi shopee.

penelitian ini menggunakan rumus Slovin karena dalam penarikan sampel, jumlahnya harus *representative* agar hasil penelitian dapat digeneralisasikan dan perhitungannya pun tidak memerlukan tabel jumlah sampel, namun dapat dilakukan dengan rumus dan perhitungan sederhana. Rumus Slovin untuk menentukan sampel adalah sebagai berikut :

Keterangan :

$n$  = Ukuran sampel/jumlah responden

$N$  = Ukuran populasi

$E$  = Presentase kelonggaran ketelitian kesalahan pengambilan sampel yang masih bisa ditolerir;

$E = 0,1$  Dalam rumus Slovin ada ketentuan sebagai berikut:

Nilai  $e = 0,1$  (10%) untuk populasi dalam jumlah besar Nilai

$e = 0,2$  (20%) untuk populasi dalam jumlah kecil Jadi rentang sampel yang dapat diambil dari teknik Solvin adalah antara 10-20% dari populasi penelitian.

Jumlah populasi dalam penelitian ini adalah sebanyak 438 mahasiswi jurusan manajemen pada angkatan 2017, sehingga presentase kelonggaran yang digunakan adalah 10% dan hasil perhitungan dapat dibulatkan untuk mencapai kesesuaian.

### **3.5 Variabel Penelitian**

#### **3.5.1. Variable bebas / independent**

Menurut Wiley (2017), *variable* bebas (*independent variable*) adalah *variable* yang mempengaruhi *variable* terkait baik secara positif maupun negatif. maka dalam penelitian ini ada lima variabel independent yang diteliti adalah *interface*,(X1) *navigation*, (X2) *content*,(X3) *reability* (X4) dan *technical* (X5)

#### **3.5.2 Variable terkait / dependent**

Menurut Wiley (2017) *Variable* terkait (*dependent variable*) adalah *variable* yang menjadi perhatian utama peneliti. Dengan kata lain, *variable* terkait merupakan *variable* utama yang sesuai dalam investigasi, malalui analisis *variable* terkait (misalnya, menemukan apakah *variable* yang mempengaruhinya) maka terdapat kemungkinan untuk menemukan jawaban atau solusi atas masalah tersebut. Sesuai masalah yang diteliti maka yang menjadi variabel terikat adalah Keputusan pembelian(Y)

### 3.7 Definisi Operasional Variabel

**Tabel 3.7**  
**Definisi Operasional Variabel**

<b>Variabel</b>	<b>Definisi konsep</b>	<b>Definisi operasional</b>	<b>Indikator</b>	<b>Skala</b>
<i>Interface</i>	menurut Vander Merwe dan James Bekker (2003) Adalah tampilan adalah tampilan <i>visual</i> sebuah Produk yang menjembatani sistem dengan pengguna ( <i>user</i> )	Antar muka merupakan hal yang sangat penting yang menjadi penentu kesan pertama pengguna pada situs tersebut	1. desain Tampilan 2. gambar , <i>Style</i> tulisan 3. fleksibilitas	Ordinal
<i>Navigation</i>	menurut Vander Merwe dan James Bekker (2003) Navigation adalah interaksi yang untuk berpindah dari satu halaman ke halaman yang lainya pada suatu aplikasi berbasis <i>web</i> , yang digunakan untuk memberikan informasi lokasi halaman yang Interaktivitas yaitu halaman situs suatu <i>website</i>	Navigasi mengacu pada proses untuk berpindah dari satu halaman ke halaman lainnya.	1. Struktur tampilan 2. <i>user friendly</i> 3. <i>search engine</i> akses navigational.	Ordinal

<i>Content</i>	<p>menurut Vander Merwe dan James bekker (2003)</p> <p>Content adalah Suatu hal ini mengacu pada informasi yang Aktual pada situs jaringan tersebut</p>	<p>Isi mengacu pada informasi Aktual pada situs situs jaringan Contohnya jumlah dan Kualitas informasi yang ada dalam situs jaringan.</p>	<p>1. informasi mengenai produk,</p> <p>2. informasi kontak perusahaan,</p> <p>3. kualitas informasi</p> <p>4. interaktivitas.</p>	Ordinal
<i>Reliability</i>	<p>menurut Vander Merwe dan James Bekker (2003)</p> <p>reliability adalah persepsi konsumen pada aktifitas <i>online shopping</i> yang berhubungan dengan ukuran persepsi konsumen tentang peritel yang dapat diandalkan untuk memenuhi janji mereka seperti <i>website</i> ini</p> <p>Memberikan layanan sesuai dengan yang dijanjikan waktu tertentu di bawah kondisi yang</p>	<p>Keandalan terdiri dari dua aspek yang pertama yaitu tingkat keandalan konsumen dan tingkat keandalan perusahaan</p>	<p>penyimpanan profil konsumen, proses pemesanan, setelah pemesanan sampai penerimaan pesanan, layanan konsumen.</p> <p>(Menurut Merwe dan Bekker dalam Sheila Fitria Nurjanah, Rini Rahayu Kurniati, Daris Zunaida 2019)</p>	Ordinal

	dirancang untuk beroperasi.			
<i>Technical</i>	menurut Vander Merwe dan James Bekker (2003) technical adalah sebuah situs jaringan penting diperhatikan agar situs tersebut dapat menjalankan fungsinya dengan Baik	teknis sebuah situs jaringan yang diperhatikan agar situs tersebut dapat bekerja pada Beberapa aspek guna menjalankan fungsinya dengan baik	1. kecepatan 2. keamanan 3. <i>software</i> 4. sistem desain	Ordinal
Keputusan Pembelian Online (Y)	Keputusan Pembelian Merupakan beberapa tahapan yang dilakukan oleh konsumen sebelum melakukan Keputusan pembelian suatu produk ". Menurut Kotler & Armstrong (2014:159)	Melakukan pembelian secara sadar dengan memikirkan terlebih dahulu secara matang berdasarkan kebutuhan	1. Pemilihan Produk 2. Pemilihan Saluran Pembelian 3. Pemilihan Metode Pembayaran	Ordinal

### 3.8 Uji Persyaratan Instrumen

Dalam penelitian ini yang diukur adalah variabel X *interface* ( $X_1$ ), *navigation* ( $X_2$ ) *content* ( $X_3$ ) *reliability* ( $X_4$ ) *technical* ( $X_5$ ) dan variabel (Y) Keputusan Pembelian online. Uji persyaratan instrumen penelitian menguji validitas dan reliabilitas.

### 3.8.1 Uji Validitas

Menurut Anwar Sanusi (2019), instrumen penelitian yang digunakan harus *valid* dan *reliabel*. Teknik yang digunakan untuk mengukur validitas pernyataan kuesioner adalah *Product Moment* dengan cara mengkorelasikan masing-masing item pernyataan kuesioner dan membandingkan  $r$  tabel dengan  $r$  hitung. Dalam pengujian validitas, instrumen diuji dengan menghitung koefisien korelasi antara skor item dan skor totalnya dalam taraf signifikansi 95% atau  $\alpha = 0,05$ . Instrumen dikatakan valid mempunyai nilai signifikansi korelasi  $\geq$  dari 95% atau  $\alpha = 0,05$ . Uji validitas dilakukan dengan menggunakan

koefisien korelasi produk moment dengan kriteria sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{n \sum XY - (\sum X \cdot \sum Y)}{\sqrt{\{n \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{n \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

$r_{xy}$  = Koefisien korelasi antar variabel X dan Y

N = Jumlah Sampel

X = Skor Variabel X

Y = Skor Variabel Y.

Prosedur pengujian :

1.  $H_0$  : data valid.

$H_a$  : data tidak valid.

2.  $H_0$  : apabila  $r_{hitung} > r_{tabel}$  maka instrument valid.

$H_a$  : apabila  $r_{hitung} < r_{tabel}$  maka instrument tidak valid.

3. Pengujian validitas instrument dilakukan melalui program SPSS (*Statistical Program and Service Solution seri 23.0*).

Penjelasan dari butir 1 dan 2 dengan membandingkan  $r_{hitung}$  dengan  $r_{tabel}$  dan probabilitas (sig) dengan  $r_{tabel}$  maka dapat di simpulkan instrument tersebut dinyatakan valid atau sebaliknya.



### 3.8.2 Uji Reliabilitas

Uji reabilitas adalah alat untuk mengukur suatu kuesioner yang merupakan indikator dari variabel atau konstruk. Suatu kuesioner dikatakan reliabel atau handal jika jawaban seorang terhadap pernyataan adalah konsisten atau stabil dari waktu ke waktu Ghozali and Latan (2012). Uji reliabilitas adalah sejauh mana hasil pengukuran dengan menggunakan objek yang sama akan menghasilkan data yang sama

Untuk mengetahui reliabel atau tidaknya suatu instrumen pengambil data dari suatu penelitian dapat dilakukan dengan melihat nilai Cronbach's Alpha lebih besar dari 0,6 maka dinyatakan reliabel dan bila kurang dari 0,6 maka dinyatakan tidak reliabel. Uji reliabilitas dalam penelitian ini digunakan untuk menguji konsistensi jawaban yang diberikan responden terhadap pertanyaan dalam kuesioner, yang pada akhirnya dapat mengungkap kehandalan suatu alat ukur.

## 3.9 Uji Persyaratan analisis data

### 3.9.1 Uji Normalitas

Uji normalitas sampel untuk menguji apakah kita menggunakan data n sampel yang diambil dari sejumlah populasi terlebih dahulu perlu diuji kenormalitasan sampel tersebut dengan tujuan apakah jumlah sampel tersebut sudah representatif atau belum sehingga kesimpulan penelitian yang diambil dari sejumlah sampel bisa dipertanggung jawabkan. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh dari sampel yang berasal dari populasi berdistribusi normal atau sebaliknya. Uji normalitas sampel dalam penelitian ini adalah menggunakan uji *Non parametric one sample Kolmogorov Smirnov* (KS). Kriteria pengujian dilakukan dengan cara:

1.  $H_0$  : Data berasal dari populasi berdistribusi normal  
 $H_a$  : Data dari populasi yang berdistribusi tidak normal
2. Apabila  $(Sig) > 0,05$  maka  $H_0$  diterima (Normal)  
 Apabila  $(Sig) < 0,05$  maka  $H_a$  ditolak (Tidak Normal)
3. Pengujian normalitas sampel dilakukan melalui program SPSS  
*(Statistical Program and Service Solution seri 23.0)*.
4. Penjelasan dan kesimpulan dari butir 1 dan 2, dengan membandingkan nilai kedua probabilitas  $(sig) > 0,05$  atau sebaliknya maka variabel X homogen atau tidak homogen.

### 3.9.2 Uji Linieritas

Menurut Rambat Lupiyoadi & Ridho Bramulya Ikhsan (2015, p.146) dikutip dari jurnal IIB Darmajaya uji linieritas digunakan untuk melihat apakah spesifikasi model yang digunakan sudah benar atau tidak. Uji linieritas pada penelitian ini menggunakan program SPSS 20(Statistical Program and Service Solution 20). Berikut prosedur pengujian linieritas dalam penelitian ini:

Rumusan Hipotesis :

Prosedur pengujian :

1.  $H_0$ : model regresi berbentuk linier.  
 $H_a$ : model regresi tidak berbentuk linier.
2. Jika probabilitas  $(Sig) < 0,05$  (Alpha) maka  $H_0$  ditolak.  
 Jika probabilitas  $(Sig) > 0,05$  (Alpha) maka  $H_0$  diterima.
3. Pengujian linieritas sampel dilakukan melalui program SPSS  
*(Statistical Program and Service Solution seri 21.0)*.

### 3.9.3 Uji Multikolinieritas

Uji Multikolinieritas bertujuan untuk menguji apakah model regresi ditemukan adanya korelasi antar variabel bebas, Ghozali (2013). Uji ini memastikan tidak boleh terdapat multikolinieritas diantara variabel

penjelas pada model tersebut yang di indikasikan oleh hubungan sempurna atau hubungan yang tinggi diantara beberapa atau keseluruhan variabel penjelas. Selain cara tersebut gejala multikolinieritas dapat juga diketahui dengan menggunakan nilai VIF (variance inflation factor). Jika nilai VIF lebih dari 10 maka ada gejala multikolinieritas, sedangkan unsur  $(1 - R^2)$  di sebut collinierty tolerance, artinya jika nilai collinierty tolerance dibawah 0,1 maka ada gejala multikolinieritas.

Prosedur pengujian:

1. Jika nilai  $VIF \geq 10$  maka ada gejala multikolinieritas.  
Jika nilai  $VIF \leq 10$  maka tidak ada gejala multikolinieritas.
2. Jika nilai tolerance  $< 0,1$  maka ada gejala multikolinieritas.  
Jika nilai tolerance  $> 0,1$  maka tidak ada gejala multikolinieritas.
3. Pengujian multikolinieritas dilakukan melalui program SPSS (Statistical Program and Service Solution seri 21.0).
4. Penjelasan kesimpulan dari butir 1 dan 2, dengan membandingkan nilai probabilitas (sig)  $> 0,1$  maka variable X multikolinieritas atau tidak multikolinieritas.

#### 3.9.4 Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya penyimpangan asumsi klasik heteroskedastisitas yaitu adanya ketidaksamaan varian dari residual untuk semua pengamatan pada model regresi. Prasyarat yang harus terpenuhi dalam model regresi adalah tidak adanya gejala heteroskedastisitas. Dengan menggunakan metode b) Uji Glejser.

Uji Glejser dilakukan dengan cara meregresikan antara variabel independen dengan nilai absolut residualnya (ABS\_RES). Jika nilai signifikansi antara variabel independen dengan absolut residual

lebih dari 0,05 maka tidak terjadi masalah heteroskedastisitas. Heteroskedastisitas dapat diartikan juga sebagai ketidak samaan variasi variabel pada semua pengamatan, dan kesalahan yang terjadi memperlihatkan hubungan yang sistematis sesuai dengan besarnya satu atau lebih variabel bebas sehingga kesalahan tersebut tidak random. Uji heteroskedastisitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi terjadi ketidaksamaan variance dari residual satu pengamatan ke pengamatan lain. Ada beberapa cara yang dapat dilakukan untuk melakukan uji heteroskedastisitas, yaitu uji grafik plot, uji glejser, dan uji white. Untuk mendeteksi adanya heteroskedastisitas dilakukan dengan melihat grafik plot antara nilai prediksi variabel terikat (ZPRED) dengan residualnya (ZRESID), jika tidak ada pola tertentu serta titik– titik menyebar di atas dan di bawah angka nol pada sumbu Y, maka tidak terjadi heteroskedastisitas. Analisis dengan grafik plot memiliki kelemahan yang cukup signifikan oleh karena jumlah pengamatan mempengaruhi hasil plotting semakin sedikit jumlah pengamatan, semakin sulit untuk menginterpretasikan hasil grafik plot. Dasar 30 pengambilan keputusan dengan uji glejser adalah jika nilai signifikansi  $\geq 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi masalah heteroskedastisitas (Ghozali, 2011). Dalam penelitian ini, uji heteroskedastisitas yang digunakan yaitu uji grafik plot dan uji glejser.

### **3.10 Metode Analisis Data**

Metode analisis data adalah proses pengelompokan data berdasarkan variabel responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dan seluruh responden, menyajikan data setiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan. Metode analisis data dalam penelitian ini menggunakan regresi linier berganda.

### 3.10.1 Regresi Linier Berganda

Didalam penelitian ini menggunakan lebih dari satu variabel sebagai dimensi e-commerce. (X<sub>1</sub>) interface (X<sub>2</sub>) navigation, (X<sub>3</sub>) content, (X<sub>4</sub>) reliability (X<sub>5</sub>) technical. Keputusan pembelian(Y) yang mempengaruhi variabel lainnya maka dalam penelitian ini menggunakan regresi linier berganda dengan menggunakan SPSS 21.0. Persamaan umum regresi linier berganda yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$Y = a + b_1 X_1 + b_2 X_2 + b_3 X_3 + b_4 X_4 + b_5 X_5 + et$$

Keterangan :

<b>Y</b>	= Keputusan Pembelian
<b>X1</b>	= <i>Interface</i>
<b>X2</b>	= <i>Navigation</i>
<b>X3</b>	= <i>content</i>
<b>X4</b>	= <i>Reliability</i>
<b>X5</b>	= <i>Technical</i>
<b>a</b>	= <i>konstanta</i>
<b>et</b>	= error term
<b>b<sub>1</sub>-b<sub>5</sub></b>	= Koefesien regresi

Regresi linear berganda pada dasarnya merupakan perluasan dari regresi linier sederhana, yaitu menambah jumlah variabel bebas yang sebelumnya hanya satu menjadi dua atau lebih variabel bebas. Anwar Sanusi (2019).

## 3.11 Uji Hipotesis

### 3.11.1 Uji t

Uji t atau uji parsial adalah sebuah variabel bebas berpengaruh nyata atau tidak terhadap variabel terikatnya. Berikut prosedur uji t dalam penelitian ini Analisi pengaruh *e-commerce* terhadap

keputusan pembelian pakaian wanita di shopee di masa pandemic covid-19. Hipotesis :

**1. Pengaruh *Interface* (X<sub>1</sub>) Terhadap Keputusan Pembelian (Y) pakaian wanita di shopee**

Ho = Modal *interface* (X<sub>1</sub>) tidak berpengaruh signifikan terhadap Keputusan Pembelian (Y) pakaian wanita di shopee

Ha = Modal *Interface* (X<sub>1</sub>) berpengaruh signifikan terhadap Keputusan Pembelian (Y) pakaian wanita di shopee

Kriteria pengujian dilakukan dengan :

- b. Jika nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka Ho ditolak.
- c. Jika nilai  $t_{hitung} < t_{tabel}$  maka Ho diterima.
- d. Jika nilai  $sig < 0,05$  maka Ho ditolak.
- e. Jika nilai  $sig > 0,05$  maka Ho diterima.

**2. Pengaruh *navigation* (X<sub>2</sub>) Terhadap Keputusan Pembelian (Y) pakaian wanita di shopee**

Ho = Navigasi (X<sub>2</sub>) tidak berpengaruh signifikan terhadap Keputusan Pembelian (Y) pakaian wanita di shopee.

Ha = Navigasi (X<sub>2</sub>) berpengaruh signifikan terhadap Keputusan Pembelian (Y) pakaian wanita di shopee.

Kriteria pengujian dilakukan dengan :

- a. Jika nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka Ho ditolak
- b. Jika nilai  $t_{hitung} < t_{tabel}$  maka Ho diterima
- c. Jika nilai  $sig < 0,05$  maka Ho ditolak

d. Jika nilai  $\text{sig} > 0,05$  maka  $H_0$  diterima

### 3. Pengaruh *content* (X<sub>3</sub>) Terhadap Keputusan Pembelian online (Y) pakaian wanita di shopee

$H_0$  = *content* (X<sub>3</sub>) tidak berpengaruh signifikan terhadap Keputusan Pembelian (Y) pakaian wanita di shopee.

$H_a$  = *content* (X<sub>3</sub>) berpengaruh signifikan terhadap Keputusan Pembelian (Y) pakaian wanita di shopee.

Kriteria pengujian dilakukan dengan :

- a. Jika nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak
- b. Jika nilai  $t_{hitung} < t_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima g. Jika nilai  $\text{sig} < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak
- c. Jika nilai  $\text{sig} > 0,05$  maka  $H_0$  diterima

### 4. Pengaruh *reliability* (X<sub>4</sub>) Terhadap Keputusan Pembelian online (Y) pakaian wanita di shopee

$H_0$  = *reliability* (X<sub>4</sub>) tidak berpengaruh signifikan terhadap Keputusan Pembelian (Y) pakaian wanita di shopee.

$H_a$  = *reliability* (X<sub>4</sub>) berpengaruh signifikan terhadap Keputusan Pembelian (Y) pakaian wanita di shopee.

Kriteria pengujian dilakukan dengan :

- a. Jika nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak
- b. Jika nilai  $t_{hitung} < t_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima k.
- c. Jika nilai  $\text{sig} < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak

d. Jika nilai  $\text{sig} > 0,05$  maka  $H_0$  diterima

**5. Pengaruh *tecnic* (X5) Terhadap Keputusan Pembelian online (Y) pada pakaian wanita di shopee**

$H_0 = \text{tecnic}$  (X5) tidak berpengaruh signifikan terhadap Keputusan Pembelian (Y) pakaian wanita di shopee.

$H_a = \text{tecnic}$  (X5) berpengaruh signifikan terhadap Keputusan Pembelian (Y) pakaian wanita di shopee.

Kriteria pengujian dilakukan dengan :

1. Jika nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak
2. Jika nilai  $t_{hitung} < t_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima
3. jika nilai  $\text{sig} < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak
4. Jika nilai  $\text{sig} > 0,05$  maka  $H_0$  diterima.

**3.11.2 Uji F**

Menurut Wibasuri (2017) Uji F yakni untuk mengetahui pengaruh dari variabel bebas (*independen*) secara serempak terhadap variabel terikat (*dependen*) dilakukan dengan membandingkan antara hasil  $F_{hitung}$  dengan  $F_{tabel}$ .

**Pengaruh interface (X1) navigation (X2) content (X3) reliability (X4) technical (X5) Keputusan Pembelian Online (Y) pakaian wanita di shopee**

$H_0 = \text{interface}$  (X1) *navigation* (X2) *content* (X3) *reliability* (X4) *technical* (X5) tidak berpengaruh signifikan terhadap Keputusan Pembelian (Y) pakaian wanita di shopee



$H_a = \text{interface (X}_1\text{) navigation (X}_2\text{) content (X}_3\text{) reliability (X}_4\text{) technical (X}_5\text{)}$  berpengaruh signifikan terhadap Keputusan Pembelian (Y) pakaian wanita di shopee

Kriteria pengujian :

Pengujian dilakukan dengan cara membandingkan angka taraf signifikan hasil perhitungan dengan taraf signifikan 0,05 (5%) dengan kriteria sebagai berikut :

1. Jika  $F_{hitung} < 0,05$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  di tolak
2. Jika  $F_{hitung} > 0,05$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  di tolak
3. Jika nilai  $F_{hitung} > F_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima
4. Jika nilai  $F_{hitung} < F_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_0$  ditolak
5. Menentukan simpulan dan hasil dari uji hipotesis.