



SKRIPSI

EVALUASI PENERIMAAN PENGGUNA APLIKASI KEBUGARAN *SMARTPHONE* MENGGUNAKAN UTAUT2

ANISAH HERIAN
NPM 21082010105

DOSEN PEMBIMBING
Asif Faroqi, S.Kom., M.Kom.
Tri Lathif Mardi Suryanto, S.Kom., M.T.

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL VETERAN JAWA TIMUR
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
SURABAYA
2025**



SKRIPSI

EVALUASI PENERIMAAN PENGGUNA APLIKASI KEBUGARAN *SMARTPHONE* MENGGUNAKAN UTAUT2

ANISAH HERIAN
NPM 21082010105

DOSEN PEMBIMBING
Asif Faroqi, S.Kom., M.Kom.
Tri Lathif Mardi Suryanto, S.Kom., M.T.

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL VETERAN JAWA TIMUR
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
SURABAYA
2025**

Halaman ini sengaja dikosongkan

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

**EVALUASI PENERIMAAN PENGGUNA APLIKASI KEBUGARAN
SMARTPHONE MENGGUNAKAN UTAUT2**

Oleh :

ANISAH HERIAN

NPM. 21082010105

Telah dipertahankan dihadapan dan diterima oleh Tim Penguji Skripsi Prodi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur Pada tanggal 10 Maret 2025.

Menyetujui

Asif Faroqi, S.Kom., M.Kom.

NIP. 19870519 201803 1 001

.....

(Pembimbing I)

Tri Lathif Mardi Suryanto, S.Kom., M.T.

NIP. 19890225 2021211 001

.....

(Pembimbing II)

Siti Mukaromah, S.Kom., M.Kom.

NIP. 19810704 202121 2 011

.....

(Ketua Penguji)

Arista Pratama, S.Kom., M.Kom.

NPT. 171199 10 320052

.....

(Anggota Penguji I)

Tri Puspa Rinjeni, S.Kom., M.Kom.

NIP. 19960203 202406 2 001

.....

(Anggota Penguji II)

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Komputer

.....

Prof. Dr. Ir. Novirina Hendrasarie, MT

NIP. 19681126 199403 2 001

Halaman ini sengaja dikosongkan

LEMBAR PERSETUJUAN

**EVALUASI PENERIMAAN PENGGUNA APLIKASI KEBUGARAN
SMARTPHONE MENGGUNAKAN UTAUT2**

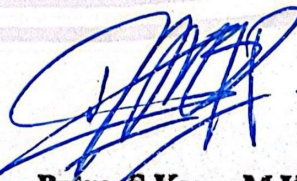
Oleh :

ANISAH HERIAN

NPM. 21082010105

Menyetujui,

**Koordinator Program Studi Sistem Informasi
Fakultas Ilmu Komputer**



Agung Brastama Putra, S.Kom., M.Kom.

NIP. 198511242021211003

Halaman ini sengaja dikosongkan

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Anisah Herian
NPM : 21082010105
Program : Sarjana (S1)
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Ilmu Komputer

Menyatakan bahwa dalam dokumen ilmiah Skripsi ini tidak terdapat bagian dari karya ilmiah lain yang telah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu lembaga Pendidikan Tinggi, dan juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang/lembaga lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dalam dokumen ini dan disebutkan secara lengkap dalam daftar pustaka.

Dan saya menyatakan bahwa dokumen ilmiah ini bebas dari unsur-unsur plagiasi. Apabila dikemudian hari ditemukan indikasi plagiat pada Skripsi ini, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari siapapun juga dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.



Surabaya, 15 Mei 2025

Yang Membuat Pernyataan



Anisah Herian

NPM. 21082010105

Halaman ini sengaja dikosongkan

ABSTRAK

Nama Mahasiswa / NPM : Anisah Herian / 21082010105

Judul Skripsi : Evaluasi Penerimaan Pengguna Aplikasi Kebugaran
Smartphone Menggunakan UTAUT2

Dosen Pembimbing : 1. Asif Faroqi, S.Kom., M.Kom.
2. Tri Lathif Mardi Suryanto, S.Kom., M.T.

Perkembangan teknologi telah mendorong transformasi dalam berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk bidang kebugaran dan kesehatan yang kini semakin terintegrasi dengan teknologi digital. Aplikasi kebugaran berbasis *smartphone* telah menjadi teknologi pilihan yang membantu masyarakat dalam memantau dan mengelola aktivitas fisik serta kondisi kesehatan mereka secara *real-time*. Peningkatan kesadaran global akan pentingnya gaya hidup sehat juga turut berkontribusi terhadap pertumbuhan pesat penggunaan aplikasi kebugaran di berbagai kalangan masyarakat. Meskipun demikian, tingkat penerimaan aplikasi kebugaran masih menghadapi tantangan besar yang ditandai dengan rendahnya retensi pengguna dan banyaknya keluhan yang dilaporkan oleh para pengguna terkait berbagai aspek fungsional maupun pengalaman penggunaan aplikasi.

Skripsi ini bertujuan untuk mengevaluasi penerimaan pengguna dalam mengadopsi aplikasi kebugaran. Model penelitian dikembangkan dengan mengadaptasi kerangka *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2* (UTAUT2) yang kemudian diperluas dengan menambahkan variabel *self-efficacy* dan *personal innovativeness* untuk memberikan perspektif yang lebih mendalam. Metodologi penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan kuesioner yang melibatkan 427 responden pengguna aplikasi kebugaran sebagai sampel penelitian. Data yang diperoleh selanjutnya dianalisis menggunakan teknik *Structural Equation Modeling* dengan pendekatan *Partial Least Square* (SEM-PLS) untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan dalam kerangka penelitian.

Hasil penelitian mengungkapkan bahwa tiga variabel utama yaitu *performance expectancy*, *habit*, dan *self-efficacy* memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap *behavioral intention* dalam penggunaan aplikasi kebugaran. *Effort expectancy* memberikan pengaruh signifikan terhadap *performance*

expectancy, sementara *self-efficacy* terbukti memiliki pengaruh yang signifikan terhadap *effort expectancy*. *Personal innovativeness* juga diidentifikasi memiliki pengaruh yang signifikan terhadap pembentukan *habit* dalam penggunaan aplikasi kebugaran. Namun, variabel *effort expectancy*, *social influence*, *facilitating conditions*, *hedonic motivation*, dan *price value* tidak menunjukkan pengaruh yang signifikan terhadap *behavioral intention*, yang mengindikasikan bahwa faktor-faktor tersebut mungkin kurang relevan dalam penerimaan aplikasi kebugaran pada populasi yang diteliti yakni Kota Surabaya.

Kata Kunci : Aplikasi Kebugaran, UTAUT2, SEM-PLS, Niat Penggunaan

ABSTRACT

Student Name / NPM : Anisah Herian / 21082010105
Thesis Title : Evaluation of User Acceptance of Fitness Applications
Using UTAUT2
Advisors : 1. Asif Faroqi, S.Kom., M.Kom.
2. Tri Lathif Mardi Suryanto, S.Kom., M.T.

The advancement of technology has driven transformation in various aspects of human life, including the field of fitness and health, which has increasingly integrated with digital technology. Smartphone-based fitness applications have become a preferred technology that assists individuals in monitoring and managing their physical activities and health conditions in real-time. The global rise in awareness of the importance of a healthy lifestyle has also contributed to the rapid growth of fitness app usage across various segments of society. However, the acceptance of fitness applications still faces significant challenges, as evidenced by low user retention rates and numerous complaints reported by users regarding various functional and experiential aspects of the app.

This thesis aims to evaluate user acceptance in adopting fitness applications. The research model is developed by adapting the Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2 (UTAUT2) framework, which is further extended by incorporating the variables of self-efficacy and personal innovativeness to provide a more comprehensive perspective. The research methodology adopts a quantitative approach, using a questionnaire involving 427 respondents who are users of fitness applications. The data collected is subsequently analyzed using Structural Equation Modeling with a Partial Least Square (SEM-PLS) approach to test the hypotheses formulated within the research framework.

The findings reveal that three key variables performance expectancy, habit, and self-efficacy have a positive and significant effect on behavioral intention in the use of fitness applications. Effort expectancy significantly influences performance expectancy, while self-efficacy has a significant impact on effort expectancy. Personal innovativeness is also identified as having a significant effect

on the formation of habit in using fitness applications. However, the variables of effort expectancy, social influence, facilitating conditions, hedonic motivation, and price value do not show a significant influence on behavioral intention, indicating that these factors may be less relevant in the acceptance of fitness applications within the population studied, namely in Surabaya.

Keywords: Fitness Applications, UTAUT2, SEM-PLS, Behavioral Intention

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Evaluasi Penerimaan Pengguna Aplikasi Kebugaran *Smartphone* Menggunakan UTAUT2”. Skripsi ini dilakukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana di Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur. Dalam penyusunan skripsi ini, penulis mendapatkan banyak dukungan, bimbingan, dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Keluarga tercinta, yang selalu kebersamai penulis dalam setiap langkah, memberikan doa, dukungan, serta semangat yang tiada henti dalam menyelesaikan studi ini.
2. Bapak Asif Faroqi, S.Kom., M.Kom. dan Bapak Tri Lathif Mardi Suryanto, S.Kom., M.T., selaku dosen pembimbing yang dengan penuh kesabaran telah memberikan bimbingan, arahan, serta motivasi yang tiada henti, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan sebaik-baiknya.
3. Ibu Eka Dyar Wahyuni, S.Kom., M.Kom., selaku dosen wali yang telah memberikan banyak sekali bimbingan, dukungan, dan arahan selama penulis menempuh studi.
4. Bapak Agung Brastama Putra, S.Kom., M.Kom., selaku Koordinator Program Studi Sistem Informasi, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur, atas dukungan dan perannya dalam memastikan kelancaran studi penulis selama menempuh studi.
5. Seluruh Bapak dan Ibu dosen Sistem Informasi, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur yang telah memberikan ilmu, pengetahuan, dan pengalaman berharga selama penulis menempuh studi.
6. Sahabat saya, anggota grup Orang Dalam, yang telah kebersamai sejak awal perkuliahan, memberikan dukungan tanpa henti, semangat, serta kebersamaan yang penuh kenangan dalam setiap perjalanan studi ini.

7. Sahabat saya, Kharisma Innayatul Zulfa, yang telah menemani sejak dini, selalu memberikan dukungan, kebersamaan, dan semangat yang tanpa henti dalam setiap langkah perjalanan hidup dan studi ini.
8. Teman-teman seperbimbingan yang selalu suportif, berbagi ilmu, serta menjadi rekan diskusi yang membangun selama proses penyusunan skripsi ini.
9. Seluruh teman Program Studi Sistem Informasi angkatan 2021, yang telah menjadi bagian dari perjalanan akademik ini, berbagi pengalaman, dukungan, serta kebersamaan sepanjang masa perkuliahan.
10. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, namun telah memberikan dukungan, bantuan, serta doa dalam berbagai bentuk hingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki keterbatasan dan jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, saran dan masukan yang membangun sangat dipersilahkan untuk perbaikan di masa mendatang. Penulis berharap semoga laporan skripsi ini dapat memberikan manfaat, baik bagi pembaca maupun sebagai pembelajaran berharga bagi penulis sendiri.

Surabaya, Maret 2025

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	i
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI.....	v
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	ix
KATA PENGANTAR.....	xi
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR TABEL	xix
DAFTAR LAMPIRAN	xxiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Batasan	5
1.4 Tujuan	6
1.5 Manfaat	6
1.6 Relevansi Sistem Informasi.....	6
1.7 Sistematika Penulisan	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	9
2.1 Penerimaan Pengguna	9
2.2 Transformasi Digital di Sektor Kebugaran	9
2.3 <i>Smartphone Fitness Apps</i>	10
2.4 <i>Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2 (UTAUT2)</i> ...	11
2.5 Populasi	13

2.6	Sampel	13
2.7	Teknik Sampling	14
2.8	Pengujian Instrumen Penelitian	14
2.9	Statistik Deskriptif.....	15
2.10	Statistik Inferensial	16
2.11	Penelitian Terdahulu.....	17
BAB III METODE PENELITIAN.....		19
3.1	Alur Penelitian.....	19
3.2	Studi Observasi.....	19
3.3	Identifikasi Masalah	20
3.4	Studi Literatur.....	20
3.5	Pemodelan Konseptual	21
3.6	Penyusunan Hipotesis.....	22
3.6.1	<i>Performance Expectancy</i> terhadap <i>Behavioral Intention</i>	22
3.6.2	<i>Effort Expectancy</i> terhadap <i>Behavioral Intention</i>	23
3.6.3	<i>Effort Expectancy</i> terhadap <i>Performance Expectancy</i>	23
3.6.4	<i>Social Influence</i> terhadap <i>Behavioral Intention</i>	24
3.6.5	<i>Facilitating Conditions</i> terhadap <i>Behavioral Intention</i>	24
3.6.6	<i>Hedonic Motivation</i> terhadap <i>Behavioral Intention</i>	25
3.6.7	<i>Price Value</i> terhadap <i>Behavioral Intention</i>	25
3.6.8	<i>Habit</i> terhadap <i>Behavioral Intention</i>	26
3.6.9	<i>Self-efficacy</i> terhadap <i>Behavioral Intention</i>	26
3.6.10	<i>Self-efficacy</i> terhadap <i>Effort Expectancy</i>	27
3.6.11	<i>Personal Innovativeness</i> terhadap <i>Behavioral Intention</i>	27
3.6.12	<i>Personal Innovativeness</i> terhadap <i>Habit</i>	28
3.6.13	Definisi Operasional.....	28

3.7	Sumber Pengumpulan Data.....	29
3.8	Penentuan Populasi dan Sampel.....	30
3.8.1	Populasi.....	30
3.8.2	Sampel.....	31
3.8.3	Teknik Sampling.....	31
3.8.4	Skala Pengukuran.....	32
3.9	Penyusunan Instrumen Penelitian	32
3.10	Penyebaran Kuesioner.....	38
3.11	Pengujian Instrumen Penelitian.....	38
3.11.1	Uji Validitas	39
3.11.2	Uji Reliabilitas	44
3.12	Pengolahan dan Analisis Data.....	44
3.12.1	Statistik Deskriptif	45
3.12.2	Statistik Inferensial.....	45
3.13	Penarikan Kesimpulan dan Saran.....	47
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		49
4.1	Data Demografi Responden	49
4.1.1	Jenis Kelamin Responden	49
4.1.2	Usia Responden.....	50
4.1.3	Aplikasi yang Digunakan Responden	51
4.1.4	Jangka Penggunaan Aplikasi.....	51
4.2	Pembahasan Hasil Analisis Deskriptif.....	52
4.2.1	Tanggapan Responden Mengenai Variabel <i>Performance Expectancy</i>	53
4.2.2	Tanggapan Responden Mengenai Variabel <i>Habit</i>	67
4.2.3	Tanggapan Responden Mengenai Variabel <i>Self-Efficacy</i>	82

4.3	Pembahasan Hasil Analisis Inferensial.....	97
4.3.1	<i>Outer Model</i>	98
4.3.2	<i>Inner Model</i>	103
4.3.3	Pengujian Hipotesis	105
4.4	Pembahasan Hasil Penelitian.....	109
4.4.1	Hubungan antara <i>Performance Expectancy</i> dengan <i>Behavioral Intention</i>	109
4.4.2	Hubungan antara <i>Effort Expectancy</i> dengan <i>Behavioral Intention</i> .	111
4.4.3	Hubungan antara <i>Effort Expectancy</i> dengan <i>Performance Expectancy</i>	112
4.4.4	Hubungan antara <i>Social Influence</i> dengan <i>Behavioral Intention</i>	114
4.4.5	Hubungan antara <i>Facilitating Conditions</i> dengan <i>Behavioral Intention</i>	115
4.4.6	Hubungan antara <i>Hedonic Motivation</i> dengan <i>Behavioral Intention</i>	117
4.4.7	Hubungan antara <i>Price Value</i> dengan <i>Behavioral Intention</i>	118
4.4.8	Hubungan antara <i>Habit</i> dengan <i>Behavioral Intention</i>	119
4.4.9	Hubungan antara <i>Self-efficacy</i> dengan <i>Behavioral Intention</i>	121
4.4.10	Hubungan antara <i>Self-efficacy</i> dengan <i>Effort Expectancy</i>	122
4.4.11	Hubungan antara <i>Personal Innovativeness</i> dengan <i>Behavioral Intention</i>	124
4.4.12	Hubungan antara <i>Personal Innovativeness</i> dengan <i>Habit</i>	125
BAB V	PENUTUP	127
5.1	Kesimpulan.....	127
5.2	Saran	127
DAFTAR PUSTAKA		129
LAMPIRAN		139

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Hasil Survei Frekuensi Olahraga Oleh Kompas.....	2
Gambar 1. 2 Retensi Aplikasi Kesehatan dan Kebugaran.....	4
Gambar 1. 3 Pendekatan Manajemen Sistem Informasi	7
Gambar 2. 1 Tabulasi Model Penelitian Terdahulu	17
Gambar 3. 1 Alur Penelitian	19
Gambar 3. 2 Model Konseptual	21
Gambar 4. 1 Jenis Kelamin Responden	49
Gambar 4. 2 Usia Responden	50
Gambar 4. 3 Aplikasi yang Digunakan Responden.....	51
Gambar 4. 4 Jangka Penggunaan Aplikasi	52

Halaman ini sengaja dikosongkan

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Definisi Variabel dalam UTAUT2	12
Tabel 2. 2 Sumber Tabulasi Model Penelitian Terdahulu.....	18
Tabel 3. 1 Definisi Variabel dalam Penelitian	28
Tabel 3. 2 Skala Likert	32
Tabel 3. 3 Instrumen Penelitian.....	33
Tabel 3. 4 Pengujian Validitas Kuesioner Awal untuk Variabel <i>Performance Expectancy</i>	39
Tabel 3. 5 Pengujian Validitas Kuesioner Awal untuk Variabel <i>Effort Expectancy</i>	39
Tabel 3. 6 Pengujian Validitas Kuesioner Awal untuk Variabel <i>Social Influence</i> .	40
Tabel 3. 7 Pengujian Validitas Kuesioner Awal untuk Variabel <i>Facilitating Conditions</i>	40
Tabel 3. 8 Pengujian Validitas Kuesioner Awal untuk Variabel <i>Hedonic Motivation</i>	41
Tabel 3. 9 Pengujian Validitas Kuesioner Awal untuk Variabel <i>Price Value</i>	41
Tabel 3. 10 Pengujian Validitas Kuesioner Awal untuk Variabel <i>Habit</i>	42
Tabel 3. 11 Pengujian Validitas Kuesioner Awal untuk Variabel <i>Self-efficacy</i>	42
Tabel 3. 12 Pengujian Validitas Kuesioner Awal untuk Variabel <i>Personal Innovativeness</i>	43
Tabel 3. 13 Pengujian Validitas Kuesioner Awal untuk Variabel <i>Behavioral Intention</i>	43
Tabel 3. 14 Hasil Uji Reliabilitas Pra Kuesioner.....	44
Tabel 3. 15 Kriteria Penilaian Outer Model	46
Tabel 3. 16 Kriteria Penilaian Inner Model	47
Tabel 4. 1 Crosstab Jenis Kelamin dan PE1	53
Tabel 4. 2 Crosstab Jenis Kelamin dan PE2	54
Tabel 4. 3 Crosstab Jenis Kelamin dan PE3	54
Tabel 4. 4 Crosstab Jenis Kelamin dan PE4.....	55
Tabel 4. 5 Crosstab Usia dan PE1	56
Tabel 4. 6 Crosstab Usia dan PE2	56
Tabel 4. 7 Crosstab Usia dan PE3	57

Tabel 4. 8 Crosstab Usia dan PE4.....	58
Tabel 4. 9 Crosstab Aplikasi dan PE1	58
Tabel 4. 10 Crosstab Aplikasi dan PE2.....	59
Tabel 4. 11 Crosstab Aplikasi dan PE3	61
Tabel 4. 12 Crosstab Aplikasi dan PE4.....	62
Tabel 4. 13 Crosstab Jangka Penggunaan dan PE1	63
Tabel 4. 14 Crosstab Jangka Penggunaan dan PE2	63
Tabel 4. 15 Crosstab Jangka Penggunaan dan PE3	64
Tabel 4. 16 Crosstab Jangka Penggunaan dan PE4	65
Tabel 4. 17 Statistik Variabel Performance Expectancy	66
Tabel 4. 18 Crosstab Jenis Kelamin dan H1	67
Tabel 4. 19 Crosstab Jenis Kelamin dan H2	68
Tabel 4. 20 Crosstab Jenis Kelamin dan H3	68
Tabel 4. 21 Crosstab Jenis Kelamin dan H4	69
Tabel 4. 22 Crosstab Usia dan H1.....	70
Tabel 4. 23 Crosstab Usia dan H2.....	71
Tabel 4. 24 Crosstab Usia dan H3.....	72
Tabel 4. 25 Crosstab Usia dan H4.....	73
Tabel 4. 26 Crosstab Aplikasi dan H1.....	73
Tabel 4. 27 Crosstab Aplikasi dan H2.....	75
Tabel 4. 28 Crosstab Aplikasi dan H3.....	76
Tabel 4. 29 Crosstab Aplikasi dan H4.....	77
Tabel 4. 30 Crosstab Jangka Penggunaan dan H1	78
Tabel 4. 31 Crosstab Jangka Penggunaan dan H2	79
Tabel 4. 32 Crosstab Jangka Penggunaan dan H3	79
Tabel 4. 33 Crosstab Jangka Penggunaan dan H4	80
Tabel 4. 34 Statistik Variabel Habit	81
Tabel 4. 35 Crosstab Jenis Kelamin dan SE1	82
Tabel 4. 36 Crosstab Jenis Kelamin dan SE2	83
Tabel 4. 37 Crosstab Jenis Kelamin dan SE3	84
Tabel 4. 38 Crosstab Jenis Kelamin dan SE4	84
Tabel 4. 39 Crosstab Usia dan SE1	85

Tabel 4. 40 Crosstab Usia dan SE2	86
Tabel 4. 41 Crosstab Usia dan SE3	87
Tabel 4. 42 Crosstab Usia dan SE4	87
Tabel 4. 43 Crosstab Aplikasi dan SE1	88
Tabel 4. 44 Crosstab Aplikasi dan SE2	89
Tabel 4. 45 Crosstab Aplikasi dan SE3	91
Tabel 4. 46 Crosstab Aplikasi dan SE4	92
Tabel 4. 47 Crosstab Jangka Penggunaan dan SE1	93
Tabel 4. 48 Crosstab Jangka Penggunaan dan SE2	94
Tabel 4. 49 Crosstab Jangka Penggunaan dan SE3	95
Tabel 4. 50 Crosstab Jangka Penggunaan dan SE4	95
Tabel 4. 51 Statistik Variabel <i>Self-efficacy</i>	96
Tabel 4. 52 <i>Loading Factor</i>	98
Tabel 4. 53 Nilai AVE.....	100
Tabel 4. 54 <i>Cross Loading</i>	100
Tabel 4. 55 <i>Fornell-Larcker</i>	101
Tabel 4. 56 Reliability	102
Tabel 4. 57 Uji <i>R-Square</i>	103
Tabel 4. 58 Uji <i>F-Square</i>	104
Tabel 4. 59 Hasil Uji Hipotesis	105

Halaman ini sengaja dikosongkan

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Permohonan Izin Penelitian	139
Lampiran 2. Kuesioner Penelitian	144
Lampiran 3. Hasil Outer Loading	156
Lampiran 4. Nilai Validitas dan Reliabilitas Konstruk.....	156
Lampiran 5. Nilai Cross Loadings	157
Lampiran 6. Nilai R-Square	158
Lampiran 7. Nilai F-Square.....	158
Lampiran 8. Nilai Path Coefficients.....	158
Lampiran 9. Model Struktural.....	159
Lampiran 10. Poster Penyebaran Kuesioner	160

Halaman ini sengaja dikosongkan