

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL DEPAN	i
HALAMAN JUDUL	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN.....	iv
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
ABSTRAK	xvi
ABSTRACT.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	10
C. Rumusan Masalah.....	11
D. Tujuan Penelitian	11
E. Kegunaan Penelitian	12
F. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Penelitian.....	13
G. Penegasan Variabel	13
H. Sistematika Penulisan	16
BAB II LANDASAN TEORI	18
A. <i>Technology Acceptance Model (TAM)</i>	18
B. <i>Perceived Ease of Use (PEOU)</i>	20
C. <i>Perceived Usefulness (PU)</i>	21

D. Keputusan Penggunaan	23
E. Penelitian Terdahulu	25
F. Kerangka Konseptual	27
G. Hipotesis	28
BAB III METODE PENELITIAN	29
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	29
B. Sumber Data, Variabel, dan Skala Pengukuran.....	30
C. Populasi, Sampling, dan Sampel Penelitian.....	31
D. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian	33
E. Analisis Data	37
BAB IV HASIL PENELITIAN	47
A. Deskripsi Data.....	47
B. Profil Responden.....	48
C. Deskripsi Variabel	59
D. Uji Statistik Deskriptif.....	65
E. Korelasi Data	67
F. Uji Validitas dan Reliabilitas	69
G. Analisis Data.....	73
BAB V PEMBAHASAN	85
A. Pengaruh <i>Perceived Ease of Use</i> (PEOU) dan <i>Perceived Usefulness</i> (PU) pada Keputusan Penggunaan Aplikasi Kebugaran Digital.....	85
B. Pengaruh <i>Perceived Ease of Use</i> (PEOU) pada Keputusan Penggunaan Aplikasi Kebugaran Digital	86
C. Pengaruh <i>Perceived Usefulness</i> (PU) pada Keputusan Penggunaan Aplikasi Kebugaran Digital	88
BAB VI PENUTUP	90

A. Kesimpulan	90
D. Saran	91
DAFTAR PUSTAKA.....	93
LAMPIRAN-LAMPIRAN	98

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Kategorisasi Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Penggunaan Aplikasi Olahraga Digital	7
Tabel 3.1 Teknik Penskoran Kuesioner	30
Tabel 3.2 Definisi Operasional dan Variabel Pengukuran	34
Tabel 3.3 Hasil Pilot Test Uji Validitas dan Reliabilitas	43
Tabel 4.1 Hasil Penyebaran Kuesioner Daring	47
Tabel 4.2 Profil Responden Usia	49
Tabel 4.3 Profil Responden Jenis Kelamin	50
Tabel 4.4 Profil Responden Pendidikan Terakhir	52
Tabel 4.5 Profil Respondan Pekerjaan	53
Tabel 4.6 Profil Responden Penghasilan	54
Tabel 4.7 Profil Responden Domisili	56
Tabel 4.8 Merek Aplikasi Kebugaran Digital yang digunakan Responden	58
Tabel 4.9 Pernyataan (X.1.1).....	59
Tabel 4.10 Pernyataan (X1.2).....	59
Tabel 4.11 Pernyataan (X1.3).....	60
Tabel 4.12 Pernyataan (X2.1).....	60
Tabel 4.13 Pernyataan (X2.2).....	61
Tabel 4.14 Pernyataan (X2.3).....	62
Tabel 4.15 Pernyataan (Y1).....	62
Tabel 4.16 Pernyataan (Y2).....	63
Tabel 4.17 Pernyataan (Y3).....	63
Tabel 4.18 Pernyataan (Y4).....	64
Tabel 4.19 Pernyataan (Y5)	64
Tabel 4.20 Rata-rata dan Standar Deviasi	66
Tabel 4.21 Uji Korelasi Data.....	68
Tabel 4.22 Uji KMO dan <i>Barlett's Test</i>	69
Tabel 4.23 Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Angket.....	70
Tabel 4.24 Rekapitulasi Hasil Uji Reliabilitas Angket.....	73
Tabel 4.25 Uji Normalitas	74
Tabel 4.26 Uji Linearitas Variabel (X1).....	75
Tabel 4.28 Uji Multikolinearitas	76
Tabel 4.29 Uji Heterokedastisitas	77
Tabel 4.30 Uji Analisis Regresi Linier Berganda.....	79
Tabel 4.31 Uji <i>R Square</i>	80
Tabel 4.32 Uji Hipotesis.....	81

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Pengguna Internet dari Waktu ke Waktu	2
Gambar 1.2 Persentase Pengguna Internet dari Total Populasi.....	2
Gambar 1.3 Aplikasi dan Web yang Sering Digunakan	3
Gambar 1.4 Jumlah Pertumbuhan Pengguna Aplikasi Kebugaran <i>MyFitnessPal, Fitbit, dan Strava (2016-2023)</i>	6
Gambar 2.1 Kerangka Model Penelitian	26
Gambar 4.1 Interpretasi Hasil Hipotesis	76

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Angket Kuesioner Penelitian	98
Lampiran 2: Tabulasi Data	101
Lampiran 3: Hasil Uji Analisis Data SPSS	113
Lampiran 4: Kartu Kendali Bimbingan Skripsi	121
Lampiran 5: Surat Pernyataan Keaslian Tulisan	129
Lampiran 6: Surat Pernyataan Kesiediaan Publikasi Karya Ilmiah	130
Lampiran 7: Biodata Diri	131