

**ANALISIS PENERIMAAN DAN PENGGUNAAN APLIKASI KOPI
KENANGAN INDONESIA MENGGUNAKAN MODEL *UNIFIED THEORY
OF ACCEPTANCE AND USE TECHNOLOGY***

SKRIPSI

Program Studi Sistem Informasi

Jenjang Sarjana



Oleh

Siska Septiyannah

NIM 09031282126085

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

2025

LEMBAR PENGESAHAN

**ANALISIS PENERIMAAN DAN PENGGUNAAN APLIKASI KOPI
KENANGAN INDONESIA MENGGUNAKAN MODEL *UNIFIED THEORY
OF ACCEPTANCE AND USE TECHNOLOGY 2***

SKRIPSI

Program Studi Sistem Informasi

Jenjang Sarjana

Oleh :

Siska Septiyannah

NIM 09031282126085

Palembang, 6 Januari 2025

Mengetahui,

Ketua Jurusan Sistem Informasi



Ahmad Rifai, S.T., M.T

NIP. 197910202010121003

Pembimbing,



Allsela Meiriza, S.Kom., M.T.

NIP. 198305132023212026

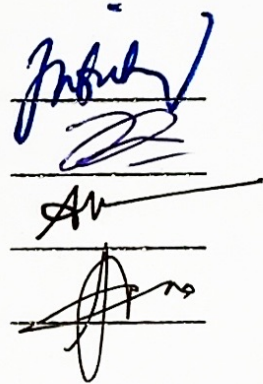
HALAMAN PERSETUJUAN

Telah diuji dan lulus pada:

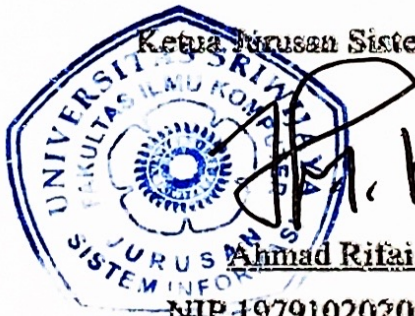
Hari : Selasa
Tanggal : 31 Desember 2024
Nama : Siska Septiyanah
NIM : 09031282126085
Judul : Analisis Penerimaan dan Penggunaan Aplikasi Kopi Kenangan Indonesia Menggunakan Model *Unified Theory of Acceptance And Use Technology 2*

Komisi Penguji:

1. Ketua : Nabila Rizky Oktadini, M.T
2. Sekretaris : Pacu Putra Suarli, M.Cs
3. Pembimbing : Allsela Meiriza, M.T
4. Penguji : Ken Ditba Tania, M.Kom., Ph.D



Mengetahui,

Ketua Jurusan Sistem Informasi

Ahmad Ritai, M.T.
NIP 197910202010121003

HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Siska Septiyanah
NIM : 09031282126085
Program Studi : Sistem Informasi
Judul Skripsi : Analisis Penerimaan dan Penggunaan Aplikasi Kopi Kenangan Indonesia Menggunakan Model *Unified Theory of Acceptance And Use Technology 2*.

Hasil Pengecekan Software *iThenticate/Turnitin*: 12%

Menyatakan bahwa laporan tugas akhir saya merupakan hasil karya saya sendiri dan bukan hasil penjiplakan atau plagiat. Apabila ditemukan unsur penjiplakan atau plagiat dalam laporan tugas akhir ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik dari Universitas Sriwijaya sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tidak ada paksaan oleh siapapun.



Palembang, 6 Januari 2025



Siska Septiyanah
NIM.09031282126085

HALAMAN PERSEMBAHAN DAN MOTTO

“aku ingin kau kembali bisa, percaya pada diri dan mampumu”

- Tulus

Skripsi ini dipersembahkan untuk:

- ❖ Allah SWT
- ❖ Diri sendiri
- ❖ Orang Tua dan Keluarga
- ❖ Dosen Pembimbing
- ❖ Teman dekat
- ❖ Teman-teman seperjuangan
- ❖ Dosen-dosen Jurusan Sistem Informasi
- ❖ Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Sriwijaya
- ❖ Almamater, Universitas Sriwijaya

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas nikmat dan karunia-Nya penulis dapat menjalankan kehidupan perkuliahan dari awal hingga dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan judul “Analisis Penerimaan dan Penggunaan Aplikasi Kopi Kenangan Indonesia Menggunakan Model *Unified Theory of Acceptance and Use Technology 2*”.

Penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada para pihak yang telah memberikan dukungan baik secara langsung maupun tak langsung. Dalam kesempatan kali ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan rahmat, ilmu, kesempatan dan kesehatan sehingga penulis mampu melaksanakan penelitian dan menyelesaikan Tugas Akhir ini.
2. Keluarga Besar yang selalu senantiasa memberikan doa dan dukungan moril maupun materil.
3. Siske, selaku saudara terdekat yang telah tulus mendengarkan keluh kesah, memberi dukungan, membantu dan menemani keseharian penulis termasuk proses menyelesaikan Tugas Akhir ini.
4. Prof. DR. Erwin, S.Si., M.Si. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.
5. Bapak Ahmad Rifai.S.T., M.T. selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi.
6. Ibu Allsela Meiriza, . selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir yang berperan penting dan membantu penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.

7. Seluruh staff Fakultas Ilmu Komputer yang telah melayani mahasiswa dengan tulus.
8. Ishlah Putri Ariyani selaku teman dekat penulis yang mana selalu menghibur dan memberikan saran serta motivasi baik dalam perkuliahan maupun proses membantu penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
9. Belia Citra dan Anna Fadilah Inayah selaku teman penulis selama masa perkuliahan yang selalu membantu dan menyemangati penulis mulai dari awal perkuliahan hingga sekarang.
10. Rizka Yuniarti dan Kartika Buana, Sahabat sahabat yang selalu ada saat penulis menempuh pendidikan dari dasar sampai di titik sekarang.
11. Rafa Desinta dan Elsa Apriliana, selaku sahabat yang kebersamai penulis sejak SMA hingga menyelesaikan pendidikan kuliah.
12. Ayesha Malika selaku teman dekat yang selalu membantu penulis dalam kesulitan serta memberikan semangat selama masa perkuliahan dan berorganisasi.
13. Jonathan Alfasya selaku teman seperjuangan sekaligus teman satu Dosen Pembimbing Tugas Akhir yang senantiasa kebersamai dalam proses perkuliahan serta menyelesaikan Tugas Akhir ini.
14. Dhani, Aditya, Reyhan, Fajrul, dan Belia selaku teman dekat saat mengikuti organisasi HIMSI yang selalu membantu dan akrab sampai sekarang.
15. Hestiana, Brintha, Viona, Vazla, dan teman seperjuangan lainnya yang telah menjadi teman semasa perkuliahan penulis sehingga penulis dapat menikmati masa masa perkuliahan.

16. Valyssa, Salsabila, Juan, Revidya, Nada, dan Nabila selaku teman yang menemani penulis pada masa penyusunan tugas akhir ini.

17. Dan teman-teman seperjuangan di Sistem Informasi selama saya kuliah yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.

Akhir kata, Penulis menyadari ketidaksempurnaan dari Tugas Akhir ini. Oleh karena itu, penulis membuka diri untuk menerima kritik yang membangun sehingga penulis dapat melihat kembali kesalahan sebagai evaluasi untuk karya tulis dari penulis di masa yang akan datang.

Palembang, 6 Januari 2025



Siska Septiyannah
NIM.09031282126085

**ANALISIS PENERIMAAN DAN PENGGUNAAN APLIKASI KOPI
KENANGAN INDONESIA MENGGUNAKAN MODEL *UNIFIED THEORY
OF ACCEPTANCE AND USE TECHNOLOGY 2***

Oleh

**Siska Septiyannah
09031282126085**

ABSTRAK

Aplikasi pemesanan dalam industri food and beverages bertujuan untuk memfasilitasi proses pemesanan dengan menyediakan platform online, Peningkatan penggunaan aplikasi mobile dalam industri makanan dan minuman mendorong perusahaan untuk memahami faktor-faktor yang memengaruhi penerimaan pengguna. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat penerimaan aplikasi Kopi Kenangan menggunakan model Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2 (UTAUT 2). Data penelitian didapat melalui kuesioner yang disebar pada media social oleh 104 responden, pengolahan data dilakukan menggunakan Partial Least Squares – Structural Equation Modeling (PLS-SEM) dengan software SmartPLS. Hasil penelitian menunjukkan 5 dari 25 hipotesis memiliki pengaruh signifikan terhadap penerimaan aplikasi Kopi Kenangan di Indonesia diantaranya habit terhadap use behaviour, habit terhadap behavioral intentions, facilitating conditions terhadap use behaviour, behavioral intentions terhadap use behaviour dimoderasi oleh experience dan social influence terhadap behavioral intentions.

Kata Kunci : *Aplikasi, Kopi Kenangan, UTAUT 2, PLS-SEM, Makanan dan Minuman*

**ANALISIS PENERIMAAN DAN PENGGUNAAN APLIKASI KOPI
KENANGAN INDONESIA MENGGUNAKAN MODEL *UNIFIED
THEORY OF ACCEPTANCE AND USE TECHNOLOGY 2***

by

**Siska Septiyanah
09031282126085**

ABSTRACT

Ordering applications in the food and beverages industry aim to facilitate the ordering process by providing an online platform, The increasing use of mobile applications in the food and beverage industry encourages companies to understand the factors that influence user acceptance. This study aims to determine the level of acceptance of the Kopi Kenangan application using the Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2 (UTAUT 2) model. Research data obtained through questionnaires distributed on social media from 104 respondents, data processing was carried out using Partial Least Squares - Structural Equation Modeling (PLS-SEM) with SmartPLS software. The results showed that 5 out of 25 hypotheses had a significant effect on the acceptance of Kopi Kenangan application in Indonesia, including habit influenced use behavior, habit influenced behavioral intentions, facilitating conditions influenced use behavior, behavioral intentions influenced use behavior moderated by experience, and social influence influenced behavioral intentions.

Keywords : Apps, Kopi Kenangan, UTAUT 2, PLS-SEM, Food and Beverages

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT	iv
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	ix
ABSTRACT	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah	4
1.3. Tujuan Penelitian.....	4
1.4. Manfaat Penelitian.....	5
1.5. Batasan Masalah.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1. Landasan Teori	6
2.1.1. Aplikasi Mobile.....	6
2.1.2. Aplikasi Food and Beverages (F&B).....	6
2.1.3. Mobile Food Ordering.....	7
2.1.4. Aplikasi Kopi Kenangan.....	7
2.1.5. Unified Theory of Acceptance and Use Technology 2 (UTAUT 2)..	8
2.1.6. Partial Least Square – Structural Equation Modelling (PLS-SEM).	11
2.1.7. Populasi	11
2.1.8. Sampel.....	12
2.2. Penelitian Terdahulu	13
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	17
3.1. Tahapan Penelitian.....	17
3.2. Populasi dan Sampel.....	18
3.2.1. Populasi	18
3.2.2. Sampel.....	18
3.3. Metode Pengumpulan Data	19

3.3.1.	Studi Literatur	19
3.3.2.	Kuesioner	19
3.4.	Hipotesis Penelitian	29
3.5.	Teknik Analisis Data.....	31
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN.....	32
4.1.	Hasil Perhitungan <i>Pilot Test</i>	32
4.1.1.	Uji Validitas Konvergensi	33
4.1.2.	Uji Validitas Diskriminan.....	34
4.1.3.	Uji Realibilitas	36
4.2.	Hasil Perhitungan kuesioner penelitian	36
4.2.1.	Demografis Gender Responden	37
4.2.2.	Demografis Rentang Usia Responden	38
4.2.3.	Demografis Kota Asal Responden	38
4.2.4.	Demografis Pengalaman Responden.....	39
4.3.	Hasil Pengujian Inner <i>Model</i> Data Kuesioner Penelitian	40
4.3.1.	Hasil <i>R-Square</i> Data Kuesioner	40
4.3.2.	Hasil Path Coefficient Data Kuesioner	40
4.4.	Analisis dan Pembahasan	45
BAB V	PENUTUP	57
5.1.	Kesimpulan.....	57
5.2.	Saran.....	58
DAFTAR PUSTAKA.....		59

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 tingkat penggunaan aplikasi food and baverages (sumber : similarweb.com).....	2
Gambar 1. 2 Peringkat aplikasi food and beverages pada Google Play Store.....	2
Gambar 2. 1 Model UTAUT 2 (Molnar et al., 2013).....	9
Gambar 3. 1 Tahapan Penelitian	17
Gambar 3. 2 Hipotesis Penelitian	29
Gambar 4. 1 Pengujian Model Pengukuran 1	32
Gambar 4. 7 Statistik Responden Kuesioner Penelitian	37
Gambar 4. 8 Statistik Jenis Kelamin Responden.....	37
Gambar 4. 9 Statistik Rentang Usia Responden.....	38
Gambar 4. 10 Statistik Kota Asal Responden.....	39
Gambar 4. 11 Statistik Lama Penggunaan Aplikasi Responden.....	39

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu	13
Tabel 3. 2 kriteria penilaian kuesioner.....	20
Tabel 3. 3 Indikator Variabel	20
Tabel 3. 4 Instrumen Pertanyaan Kuesioner	25
Tabel 4. 1 Nilai Outer Loading Uji Validitas 1	33
Tabel 4. 2 Nilai AVE Uji Validitas 1	34
Tabel 4. 3 Nilai Diskriminant Validity Uji Validitas 1	34
Tabel 4. 4 Nilai Discriminant Validity Uji Validitas 2.....	35
Tabel 4. 5 Nilai Cronbach Alpha dan Composite Reliability	36
Tabel 4. 6 Nilai R-Square Data Kuesioner Penelitian	40
Tabel 4. 7 Nilai T-Statistic dan P-Values	41

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Kesediaan Pembimbing.....	A-1
Lampiran 2. Surat Keputusan Pembimbing Skripsi	B-1
Lampiran 3. Form Desk Evaluasi Seminar Proposal	C-1
Lampiran 4. Surat Keterangan Similarity.....	D-1
Lampiran 5. Kuesioner Penelitian	E-1
Lampiran 6. Hasil Kuesioner Penelitian.....	F-1
Lampiran 7. Hasil Similarity	G-1
Lampiran 8. Kartu Konsultasi Tugas Akhir	H-1

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi dalam kehidupan sehari-hari dapat terlihat dengan adanya banyak Aplikasi *mobile*. Hal tersebut memperlihatkan teknologi dapat memberikan banyak perubahan pada aspek kehidupan, seperti pada sektor bisnis, Dengan pemanfaatan Aplikasi *mobile*, perusahaan dapat memberikan layanan kepada pengguna dengan lebih baik (Rosa Indah et al., 2022). Hal ini menyebabkan perusahaan dalam berbagai industri menciptakan bermacam aplikasi *mobile* pendukung kinerja, terutama pada industri *food and beverages*.

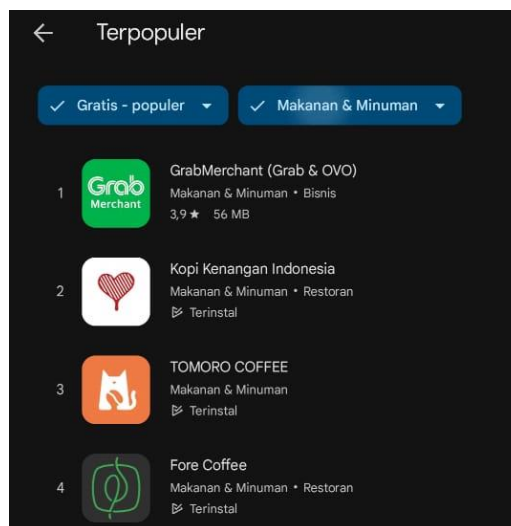
Industri *food and beverages* telah menjadi tren yang sangat berkembang saat ini, karena paling banyak diminati oleh berbagai kalangan masyarakat. Hal tersebut terjadi karena kebutuhan primer manusia tidak terlepas dari makanan dan minuman (Pramanda Putra et al., 2023). Aplikasi pemesanan dalam industri *food and beverages* bertujuan untuk memfasilitasi proses pemesanan dengan menyediakan platform *online* bagi pelanggan untuk memesan makanan dan minuman, sehingga mengurangi kebutuhan akan kehadiran fisik dan meningkatkan kenyamanan bagi pelanggan (Akbar Wisnu Nadyanto et al., 2021).

Beberapa tahun terakhir ini terdapat banyak perkembangan aplikasi dalam industri *food and beverages* yang beredar di Indonesia. Dilansir pada similar web terdapat 5 aplikasi *food and beverages* yang banyak digunakan di Indonesia

	App and Publisher	Category	↑ Usage Rank	↑↓ Change
1	GrabMerchant Grab Holdings	Food & Drink	1	=
2	Kopi Kenangan - Asli Indonesia PT Bumi Berkah Boga	Food & Drink	2	- 1
3	Cookpad recipes, homemade food Cookpad Inc (UK)	Food & Drink	3	- 1
4	McDonald's McDonald's Apps	Food & Drink	4	- 2
5	Fore Coffee Fore Coffee	Food & Drink	5	- 1

Gambar 1. 1 tingkat penggunaan aplikasi *food and beverages* (sumber : similarweb.com)

Salah satu industri *food and beverages* yang saat banyak berkembang adalah kedai kopi atau *coffee shop*. Menurut peringkat pada Google play store dalam kategori food and beverages, Kopi Kenangan Indonesia mendapat peringkat tertinggi dibanding aplikasi pada coffee shop lainnya. Hal tersebut dapat dilihat pada gambar



Gambar 1. 2 Peringkat aplikasi food and beverages pada *Google Play Store*

Kopi Kenangan Indonesia menjadi salah satu produk bisnis dari PT. Bumi Berkah Boga yang menerapkan teknologi dengan penggunaan aplikasi pada proses bisnisnya. Aplikasi Kopi Kenangan tidak hanya memberikan kemudahan transaksi melalui aplikasi, namun juga memberikan banyak penawaran. Aplikasi Kopi

Kenangan Indonesia mendapatkan peningkatan yang signifikan hingga saat ini tercatat lebih dari satu juta pengguna telah mengunduh aplikasi ini melalui google play store. Namun, tidak hanya Kopi Kenangan yang meluncurkan aplikasi mobile, terdapat aplikasi serupa seperti aplikasi *fore coffee* yang dikeluarkan oleh PT Fore Kopi Indonesia, aplikasi *Tomoro Coffee* yang dikeluarkan oleh PT Kopi Bintang Indonesia, dan sebagian lainnya. Dengan adanya hal tersebut dapat menjadi topik yang menarik untuk dilakukan penelitian terkait penerimaan dan penggunaan aplikasi Kopi Kenangan pada masyarakat Indonesia.

Terdapat beberapa model yang dapat digunakan dalam menganalisis tingkat penerimaan dan penggunaan suatu teknologi, seperti model *Technology Acceptance Model* (TAM) dan *Unified Theory of Acceptance and Use Technology* (UTAUT). Model *Technology Acceptance Model* (TAM) banyak digunakan untuk memahami dan menjelaskan niat pengguna dalam penggunaan sistem teknologi dengan lebih sederhana, yang terdiri atas dua konstruk utama yaitu *perceived usefulness* dan *perceived ease of use*. Variabel yang digunakan dalam model TAM terdiri atas, *Perceived Usefulness*, *Perceived Ease of Use*, *Attitude Toward Using*, *Behavioral Intention to Use*, dan *Actual System Use*. Sementara itu, Model *Unified Theory of Acceptance and Use Technology 2* (UTAUT 2) dirancang agar dapat terfokus kepada penerimaan teknologi dengan beberapa faktor-faktor penentu dari *behavioral intention* dan *use behaviour*. Variabel yang digunakan dalam model UTAUT 2 terdiri atas, *performance expectancy*, *effort expectancy*, *social influence*, *facilitating conditions*, *hedonic motivation*, *price value*, dan *habit*. (Auliya & Arransyah, 2023).

Model UTAUT 2 telah digunakan pada beberapa penelitian terkait penerimaan teknologi seperti pada penelitian (Nur et al., 2021), dimana hasil penelitian menunjukkan bahwa konstruk UTAUT 2 memiliki pengaruh yang signifikan terhadap niat penggunaan aplikasi *Shopee* pada masyarakat kota Palembang. Pada penelitian (Karyoto et al., 2024) yang menggunakan UTAUT 2 untuk mengetahui faktor yang mempengaruhi niat penggunaan aplikasi Gojek, dimana hasil pada penelitian ini menyatakan ada 3 faktor yang menjadi pengaruh penerimaan aplikasi Gojek.

Berdasarkan penjelasan diatas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui faktor-faktor yang berpengaruh terhadap niat penggunaan layanan *mobile food ordering* pada aplikasi Kopi Kenangan Indonesia dengan menerapkan model UTAUT2. Oleh karena itu, penulis akan melakukan penelitian dengan judul **“Analisis Penerimaan dan Penggunaan Aplikasi Kopi Kenangan Indonesia Menggunakan Model *Unified Theory of Acceptance and Use Technology 2*”**.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini adalah faktor apa saja yang berpengaruh terhadap penerimaan dan penggunaan aplikasi Kopi Kenangan Indonesia pada masyarakat Indonesia?

1.3. Tujuan Penelitian

Penelitian dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui tingkat penerimaan dan penggunaan aplikasi Kopi Kenangan Indonesia pada Masyarakat Indonesia.

1.4. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Mengetahui pendapat pengguna aplikasi Kopi Kenangan terkait pengalaman mereka dalam menggunakan aplikasi Kopi Kenangan.
- b. Menjadi referensi penelitian lain bagi yang akan menggunakan metode analisis UTAUT 2.

1.5. Batasan Masalah

Untuk menghindari adanya penyimpangan, ditentukan batasan masalah dalam penelitian ini, yaitu :

- a. Fokus pada objek penelitian yang diamati yaitu aplikasi Kopi Kenangan Indonesia.
- b. Responden penelitian ini adalah pengguna aplikasi Kopi Kenangan Indonesia pada negara Indonesia.
- c. Fokus penelitian untuk mengukur tingkat penerimaan dan penggunaan aplikasi Kopi Kenangan Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Ainul Bashir, N. A. (2020). Penerapan Model UTAUT 2 Untuk Mengetahui Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Penggunaan SIORTU. *Elinvo (Electronics, Informatics, And Vocational Education)*, 5(1), 42–51. <https://doi.org/10.21831/Elinvo.V5i1.30636>
- Akbar Wisnu Nadyanto, M., Varriel Avenazh Nizar, M., & Sundawijaya, A. (2021). Membangun Aplikasi Mobile “Food & Beverage Ordering” Berbasis Android. *JUITIK*, 1(3). <http://journal.sinov.id/index.php/juitik/indexhalamanutamajurnal>:<https://journal.sinov.id/index.php>
- Amin, N. F., Garancang, S., & Abunawas, K. (2023). Konsep Umum Populasi Dan Sampel Dalam Penelitian. *JURNAL PILAR: Jurnal Kajian Islam Kontemporer*, 14, 15–31.
- Andriani, J., Wahyu Winarno, W., Tinggi Ilmu Ekonomi YKPN Yogyakarta, S., Seturan Raya Jl Raya Kledokan, J., Depok, K., & Sleman, K. (2022). Faktor Yang Mempengaruhi Penggunaan Pedulilindungi Zonasi. In *Jurnal Sistem Informasi* (Vol. 4, Issue 1). <https://pedulilindungi.id/>
- Anggraini, S., Haviz Irfani, M., & Rahayu, S. (2020). Analisis Penerimaan Sistem Informasi Akademik Dengan Menggunakan UTAUT 2 (Studi Kasus: Akademi Keperawatan Pembina Palembang). *JUSIFO*, 6(1), 15–30.
- Anggy Cakraningrum, D., Thyas Safitri, S., & Nisa, K. M. (2023). Analisis Pengguna Aplikasi Tinder Premium Menggunakan UTAUT2 Analisis Pengguna Aplikasi Tinder Premium Menggunakan UTAUT2. *MEANS (Media Informasi Analisa Dan Sistem)*, 8(1), 124–132. http://ejournal.ust.ac.id/index.php/jurnal_means/
- Audriyani, F., & Meiranto, W. (2023). Penerapan Model UTAUT 2 Terhadap Niat Penggunaan Electronic Payment Shopeepay Di Kota Semarang. *DIPONEGORO JOURNAL OF ACCOUNTING*, 12(3), 1–14. <http://ejournal-s1.undip.ac.id/index.php/accounting>
- Auliya, P. N., & Arransyah, M. F. (2023). Penerapan Model UTAUT Untuk Mengetahui Minat Perilaku Konsumen Dalam Penggunaan QRIS. *Ekonomi, Keuangan, Investasi Dan Syariah (EKUITAS)*, 4(3), 885–892. <https://doi.org/10.47065/ekuitas.v4i3.2808>
- Desvira, N. S., & Aransyah, M. F. (2023). Analysis Of Factors Influencing Interest And Behavior In Using Shopeepay Features Using The Unified Theory Of Acceptance And Use Of Technology (UTAUT2) Model. *Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi Dan Komputer)*, 12(2), 178–191. <https://doi.org/10.32736/sisfokom.v12i2.1594>
- Dewi, D. F. R., Kusuma, D. J. A., & Rakhmadani, D. P. (2023). Analisis Minat Dan Perilaku Penggunaan E-Commerce Shopee Menggunakan Metode Unified Theory Of UTAUT 2. *JURNAL FASILKOM*, 13(2), 293–298.
- Erdem, I. K., & Çelik, K. (2024). Why Do People Use Mobile Food Ordering Apps?: Extended UTAUT2. *Upravlenets*, 15(3), 99–119. <https://doi.org/10.29141/2218-5003-2024-15-3-7>
- Fajri, S., Fujiawati, F. S., & Permanasari, A. T. (2021). Perancangan Media Pembelajaran Mobile Apps Berbasis Android B’trace Merangkai Gerak Tari Tradisional. *Jurnal Pendidikan Dan Kajian Seni*, 6(1).

- Ferdianto, F., Juwitasary, H., Dharma, D. F. S., & Vivien. (2021). Development Of Mobile Application For Pre Order Food And Beverage. *2021 International Conference On Information Management And Technology (Icimtech)*, 1, 177–182. <https://doi.org/10.1109/Icimtech53080.2021.9535046>
- Fiqri, D., Dewi, R., Januarita, D., Kusuma, A., Diovianto,), Rakhmadani, P., Fikri, D., & Rakhmadani, D. P. (2023). Analisis Minat Dan Perilaku Penggunaan E-Commerce Shopee Menggunakan Metode Unified Theory Of UTAUT 2. *Jurnal Fasilkom - Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer Universitas Muhammadiyah Riau*, 13, 293–298.
- Firmansyah, R., Fauziah, Y., & Indra Perwira, R. (2023). Analysis Of Factors Affecting Interest Kai Access Application Users Using Models Unified Theory Of Acceptance And Use Of Technology 2 (UTAUT 2). *Jurnal Informatika Dan Teknologi Informasi*, 20(2), 174–186. <https://doi.org/10.31515/Telematika.V20i2.8482>
- Hamzah, N. N. (2022). *Economics And Digital Business Review Analisis Penerapan Model Utaut 2 Pada Adopsi Gopay Di Kota Bandung*. 3, 220–238.
- Hartzani, A. G. (2021). *Evaluasi User Experience Pada Dompert Digital OVO Menggunakan User Experience Questionnaire*.
- Hidayah, N. A., Khudzaeva, E., & Frisilia, P. R. (2023). User Acceptance Analysis Of Online Food Delivery Service Application Using The UTAUT 2 Modification Model. *2023 11th International Conference On Cyber And IT Service Management (CITSM)*, 1–5. <https://doi.org/10.1109/CITSM60085.2023.10455551>
- Jati Setyadi, H., & Pamilih Widagdo, P. (2023). Faktor Penerimaan Pengguna Go-Pay Menggunakan Model UTAUT 2. In *JITSI : Jurnal Ilmiah Teknologi Sistem Informasi* (Vol. 4, Issue 2). <http://jurnal-itsi.org>
- Karyoto, E. V. A., Wiranti, Y. T., & Putera, M. I. A. (2024). Pengaruh Behavioral Intention Terhadap Use Behavior Pada Penggunaan Aplikasi Gojek. *Teknika*, 13(1), 109–119. <https://doi.org/10.34148/Teknika.V13i1.761>
- Kline, R. B. (2023). Structural Equation Modeling. In A. L. Nichols & J. Edlund (Eds.), *The Cambridge Handbook Of Research Methods And Statistics For The Social And Behavioral Sciences: Volume 1: Building A Program Of Research* (Pp. 535–558). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/9781009010054.026>
- Molnar, A., Weerakkody, V., El-Haddadeh, R., Lee, H., & Irani, Z. (2013). A Framework Of Reference For Evaluating User Experience When Using High Definition Video To Video To Facilitate Public Services. *IFIP Advances In Information And Communication Technology*, 402, 436–450. https://doi.org/10.1007/978-3-642-38862-0_27
- Nugrohowardhani, R. L. K., Purwanza, S. W., & Wardhana, Dr. A. (2022). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan Kombinasi* (A. Munandar, Ed.). Media Sains Indonesia. <https://www.researchgate.net/publication/363094958>
- Nur, A., Fatihanisya, S., & Purnamasari, S. D. (2021). Penerapan Model Unified Theory Of Acceptance And Use Of Technology 2 Terhadap Perilaku Pelanggan E-Commerce Shopee Indonesia Di Kota Palembang. *Journal Of Information Systems And Informatics*, 3(2). <http://journal-isi.org/index.php/isi>

- Pakaya, N., & Ladiku, R. (2024a). Mengukur Penerimaan Aplikasi Transportasi Online Menggunakan Model UTAUT 2. *Jambura Journal Of Informatics*, 6(1), 64–74. <https://doi.org/10.37905/Jji.V6i1.24735>
- Pakaya, N., & Ladiku, R. (2024b). Mengukur Penerimaan Aplikasi Transportasi Online Menggunakan Model UTAUT 2. *Jambura Journal Of Informatics*, 6(1), 64–74. <https://doi.org/10.37905/Jji.V6i1.24735>
- Pramanda Putra, A., Maharani, N., & Rohandi, Moch. M. A. (2023). Pengaruh Kualitas Makanan Dan Ulasan Online Terhadap Niat Beli Di Kopi Janji Jiwa Permata Cimahi Pada Aplikasi Gofood. *Bandung Conference Series: Business And Management*, 3(1). <https://doi.org/10.29313/Bcsbm.V3i1.5620>
- Pratama Hafidz, G., & Sandriana Ulfa, V. (2023). Identifikasi Model UTAUT 2 Pada Niat Penggunaan Layanan Digital Allo Bank. *Jurnal Bisnis Dan Manajemen*, 3(4), 742–752.
- Putri, Y. K. W., Devi, N. L. N. S., & Santhi, I. R. (2023). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Penggunaan M-Banking Pada Penerapan Model UTAUT 2. *Remik*, 7(1), 381–387. <https://doi.org/10.33395/Remik.V7i1.12025>
- Rosa Indah, D., Permata Putra, A., & Afriyan Firdaus, M. (2022). Analysis Of User Acceptance Using UTAUT2 Model In KAI Access Application. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Pendidikan*, 15(2). <https://doi.org/10.24036/Tip.V15i2>
- Salma Riyanti Hanifah. (2024). *Analisis Penerimaan Pengguna Aplikasi Tomoro Coffee Menggunakan Model Unified Theory Of Acceptance And Use Technology 2 (UTAUT 2) Disusun Oleh.*
- Shah, A. M., Yan, X., & Qayyum, A. (2022). Adoption Of Mobile Food Ordering Apps For O2O Food Delivery Services During The COVID-19 Outbreak. *British Food Journal*, 124(11), 3368–3395. <https://doi.org/10.1108/BFJ-09-2020-0781>
- Shyh, L., Klinsman, S., & Ibrahim, R. (2022). Food Ordering System Mobile Application. *Applied Information Technology And Computer Science*, 3(1), 964–974. <https://doi.org/10.30880/Aitcs.2022.03.01.065>
- Syamfithriani, T. S., Trisudarmo, R., & Mirantika, N. (2024). *Implementation Of The UTAUT 2 Model To Analyze Acceptance And Use Of E-Wallet Applications In Kuningan Regency*. 10(1), 44–53.
- Venkatesh, V., Morris, M. G., Davis, G. B., & Davis, F. D. (2003). User Acceptance Of Information Technology: Toward A Unified View. *MIS Quarterly: Management Information Systems*, 27(3), 425–478. <https://doi.org/10.2307/30036540>
- Veronica, A., Ernawati, Rasdiana, Abas, M., & Yusriani. (2022). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*.
- Widanengsih, E., Kurniadi, W., & Destiana, H. (2022). Adopsi Penggunaan Aplikasi Mobile Food Ordering Dengan Pendekatan Model Unified Theory Of Acceptance And Use Of Technology 2. *Journal of Industrial Engineering & Management Research*, 3(1), 63–79. <https://doi.org/10.7777/jiemar.v2i3>