

LAMPIRAN

NO Responden :

Menggunakan e-commerce \geq 6 bulan

KUESIONER

Saya memohon bantuan dari Bapak/Ibu/Saudara/i agar meluangkan sedikit waktu untuk memberikan jawaban mengenai kuesioner yang terkait dengan adopsi *e- Commerce* pada usaha yang dimiliki oleh Bapak/Ibu/Saudara/i di Kota Semarang.

Kuesioner ini dibuat dalam rangka kepentingan pendidikan dan data yang terdapat pada kuesioner akan dijaga kerahasiaannya mengenai identitas Bapak/Ibu/Saudara/i demi kenyamanan bersama. Dalam pengisian kuesioner ini diharapkan Bapak/Ibu/Saudara/i menjawab dengan sejujur-jujurnya. Saya mengucapkan banyak terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu/Saudara/i sekalian dalam membantu saya untuk menjawab kuesioner ini.

Pada kuesioner ini yang dimaksudkan dengan adopsi *e- Commerce* yaitu pengambilan keputusan atas penerimaan suatu teknologi jejaring sosial atau internet yang sekarang digunakan sebagai sarana dan aktivitas sebuah usaha. Penggunaan internet tersebut dapat berupa layanan aplikasi gojek / grab, website, instagram, tokopedia, dll.

BAGIAN 1 : IDENTITAS RESPONDEN DAN USAHA

Isilah pertanyaan berikut atau pilihlah jawaban yang anda anggap sesuai dengan memberikan tanda (√) pada kolom yang tersedia.

1. Nama :
2. Jenis Kelamin : L / P
3. Usia :
 1. < 30 tahun
 2. 30-39
 3. 40-49

4. > 50
4. Nama Usaha :
5. Alamat usaha :
6. Lama usaha :
1. < 1 th
 2. 1- 5 th
 3. > 5 th
7. Melayani penjualan melalui *e- Commerce* yang digunakan ?
1. Go-Food / Grab Food
 2. Instagram
 3. Lainnya, sebutkan...
8. Sudah menggunakan *e- Commerce* selama ?
1. 6 bulan <1 tahun
 2. 1 tahun < 1,5 tahun
 3. 1,5 tahun < 2 tahun
 4. > 2 tahun

BAGIAN 2 : VARIABEL (X₁) MANFAAT TEKNOLOGI INFORMASI

NO	PERNYATAAN	STS	TS	RG	ST	SS
.		1	2	3	4	5
1.	Menggunakan <i>e-commerce</i> membantu meningkatkan kualitas usaha.					
	Berikan penjelasan					
2.	Penggunaan <i>e-commerce</i> dapat mempercepat proses transaksi dengan konsumen.					
	Berikan penjelasan					
3.	Penggunaan <i>e-</i>					

	<i>commercedapat</i> meningkatkan kinerja usaha.					
	Berikan penjelasan					
4.	Menggunakan <i>e-commercemembantu</i> meningkatkan efektivitas usaha.					
	Berikan penjelasan					
5.	Menggunakan <i>e-commercemembantu</i> meningkatkan produktivitas usaha.					
	Berikan penjelasan					
6.	Menggunakan <i>e-commercedapat</i> mempermudah usaha.					
	Berikan penjelasan					

**BAGIAN 3 : VARIABEL (X₂) KEMUDAHAN PENGGUNAAN TEKNOLOGI
INFORMASI**

NO	PERNYATAAN	STS	TS	RG	ST	SS
		1	2	3	4	5
1.	Menurut saya penggunaan <i>e-commercedapat</i> tidak rumit.					
	Berikan penjelasan					
2.	Menurut saya penggunaan <i>e-commercemudah</i> untuk dipelajari.					
	Berikan penjelasan					

3.	Saya merasa mudah untuk belajar menggunakan <i>e-commerce</i> .					
	Berikan penjelasan					
4.	Saya merasa <i>e-commerce</i> mudah dimengerti penggunaannya.					
	Berikan penjelasan					
5.	Secara keseluruhan <i>e-commerce</i> mudah untuk digunakan.					
	Berikan penjelasan					

BAGIAN 4 : VARIABEL (Y₁) ADOPSI *E-COMMERCE*

NO	PERNYATAAN	STS	TS	RG	ST	SS
		1	2	3	4	5
1.	Saya menggunakan <i>e-commerce</i> untuk menjelaskan tentang produk usaha saya.					
	Berikan penjelasan					
2.	<i>E-commerce</i> memberikan layanan untuk konsumen melakukan pemesanan melalui internet kepada penjual.					
	Berikan penjelasan					

3.	<i>E-commerce</i> memberikan layanan untuk konsumen melakukan pembayaran melalui internet kepada penjual.					
	Berikan penjelasan					

BAGIAN 5 : VARIABEL (Y_2) KEBERHASILAN USAHA

NO	PERNYATAAN	STS	TS	RG	ST	SS
		1	2	3	4	5
1.	Peningkatan penjualan usaha dikarenakan mengadopsi <i>e-commerce</i> .					
	Berikan penjelasan					
2.	Meningkatnya pangsa pasar dikarenakan mengadopsi <i>e-commerce</i> .					
	Berikan penjelasan					
3.	Peningkatan laba usaha dikarenakan mengadopsi <i>e-commerce</i> .					
	Berikan penjelasan					

No Res.	Manfaat Teknologi Informasi							Kemudahan penggunaan Teknologi Informasi						Adopsi <i>e-commerce</i>				Keberhasilan usaha				J. kela min	umur	Lama usaha	<i>e-com merce</i>	Lama <i>e-comm erce</i>
	X1 .1	X1. 2	X1 .3	X1 .4	X1 .5	X1 .6	X1	X2 .1	X2 .2	X2 .3	X2 .4	X2 .5	X2	Y1 .1	Y1 .2	Y1 .3	Y1	Y2 .1	Y2 .2	Y2 .3	Y2					
1.	4	4	4	5	4	5	26	5	5	4	5	5	24	4	5	4	13	4	4	3	11	1	3	2	1	2
2.	4	4	5	5	5	4	27	4	4	5	4	5	22	5	4	5	14	5	5	5	15	2	2	2	1	1
3.	4	4	4	4	5	5	26	5	5	4	5	5	24	4	4	4	12	4	4	3	11	1	1	2	1	1
4.	5	5	4	5	5	4	28	4	4	5	4	4	21	4	4	4	12	5	5	4	14	1	3	2	3	2
5.	4	4	4	4	5	5	26	5	5	5	5	5	25	4	4	4	12	5	5	5	15	2	2	1	1	1
6.	4	5	5	5	5	5	29	4	5	5	4	5	23	4	5	5	14	4	4	4	12	2	3	2	3	2
7.	4	5	5	4	5	4	27	4	4	4	5	5	22	4	4	4	12	4	4	2	10	2	1	2	1	1
8.	5	5	5	5	5	5	30	4	4	4	5	5	22	5	5	5	15	5	5	4	14	2	1	1	1	1
9.	4	4	4	5	5	5	27	4	4	4	4	5	21	4	4	2	10	4	4	4	12	2	4	3	1	1
10.	4	5	5	5	5	5	29	5	4	5	5	5	24	5	4	5	14	4	4	3	11	1	2	1	1	1
11.	4	4	4	5	5	5	27	4	4	5	4	5	22	4	4	4	12	4	4	4	12	2	3	2	1	1
12.	5	5	5	5	4	5	29	5	5	5	5	4	24	4	5	5	14	4	4	4	12	2	2	1	1	1
13.	5	5	5	5	5	5	30	4	4	5	5	5	23	5	5	5	15	5	5	4	14	2	3	1	1	1
14.	4	4	5	5	5	5	28	4	4	4	4	5	21	4	4	4	12	4	4	3	11	1	2	2	1	2
15.	4	4	4	4	5	5	26	5	4	5	5	5	24	4	4	4	12	4	4	2	10	2	1	1	1	1
16.	5	5	5	5	5	5	30	4	4	5	5	5	23	5	5	5	15	5	4	4	13	1	2	2	1	2
17.	4	4	5	5	5	5	28	4	5	5	5	5	24	5	4	4	13	4	4	4	12	1	4	2	3	2
18.	4	4	4	4	5	5	26	4	4	4	5	5	22	4	4	4	12	5	5	4	14	2	2	1	1	1
19.	4	4	5	5	5	4	27	5	5	4	5	5	24	4	5	4	13	4	4	3	11	1	1	2	1	1
20.	4	5	5	5	5	5	29	4	4	4	4	5	21	4	4	5	13	5	4	4	13	2	2	1	2	1
21.	4	5	5	5	5	5	29	4	4	4	5	5	22	5	5	5	15	5	5	5	15	1	2	2	1	4
22.	4	4	5	5	5	5	28	4	4	4	4	4	20	4	4	4	12	4	4	2	10	2	2	1	3	1
23.	4	4	5	5	5	5	28	4	4	4	5	5	22	4	4	4	12	4	4	4	12	2	2	2	1	2

24.	4	5	4	4	5	5	27	4	4	4	5	5	22	5	5	5	15	4	4	4	12	2	4	2	1	2
25.	5	5	5	4	5	5	29	5	5	5	5	5	25	5	5	5	15	4	5	4	13	1	1	3	1	1
26.	5	5	5	5	5	5	30	5	4	4	4	4	21	5	5	4	14	4	4	4	12	1	4	2	1	1
27.	4	4	5	5	5	5	28	5	5	4	4	5	23	4	5	5	14	4	4	4	12	2	2	2	1	4
28.	4	4	4	5	5	5	27	5	5	5	5	5	25	4	4	4	12	4	4	4	12	2	1	1	1	1
29.	4	4	5	5	5	5	28	4	4	4	4	5	21	4	4	4	12	4	4	4	12	1	1	2	3	1
30.	5	5	5	5	5	5	30	4	5	5	5	5	24	5	5	5	15	3	4	4	11	2	1	1	3	1
31.	5	5	5	5	5	5	30	4	4	5	5	5	23	5	5	5	15	4	4	4	12	2	3	2	1	2
32.	4	4	4	4	5	5	26	5	5	4	5	5	24	4	4	4	12	5	4	4	13	2	3	2	1	2
33.	4	4	5	5	5	4	27	4	4	5	5	5	23	4	5	4	13	4	5	4	13	1	1	2	1	2
34.	5	5	4	5	5	5	29	4	4	4	5	5	22	4	4	4	12	5	5	5	15	2	1	2	1	2
35.	4	4	4	5	5	5	27	5	5	5	5	5	25	5	5	5	15	5	5	4	14	2	1	2	1	1
36.	5	5	5	5	5	5	30	4	5	5	5	5	24	5	5	5	15	4	4	4	12	1	3	2	1	3
37.	4	4	4	3	5	5	25	4	4	4	5	5	22	4	4	4	12	4	4	4	12	2	2	2	3	1
38.	4	4	5	5	5	5	28	5	5	5	5	5	25	5	5	5	15	4	4	4	12	1	3	1	3	1
39.	4	5	5	5	5	5	29	4	4	4	5	5	22	4	4	4	12	4	4	4	12	2	1	2	1	1
40.	4	4	4	5	5	5	27	4	4	4	4	5	21	5	4	2	11	4	4	4	12	1	3	2	1	1
41.	5	5	5	5	5	5	30	5	5	5	5	5	25	4	5	4	13	5	5	5	15	1	2	1	1	1
42.	4	4	5	4	5	5	27	5	5	5	5	5	25	4	4	4	12	4	4	4	12	1	4	3	3	2
43.	4	4	4	4	4	4	24	4	4	4	5	5	22	5	4	4	13	4	4	5	13	1	1	1	3	2
44.	5	5	5	5	5	5	30	5	5	5	5	5	25	4	5	4	13	4	4	4	12	1	2	2	1	2
45.	4	4	4	5	5	5	27	4	5	5	5	5	24	5	5	5	15	5	5	5	15	2	2	2	1	2
46.	4	4	4	4	4	5	25	4	5	5	5	5	24	4	5	5	14	4	4	4	12	1	4	3	3	2
47.	5	5	5	5	4	5	29	5	5	5	5	5	25	5	5	5	15	5	5	5	15	1	2	3	3	3
48.	4	4	4	4	4	4	24	3	4	4	4	4	18	4	4	4	12	4	5	4	13	2	3	3	1	1
49.	4	4	4	4	4	4	24	5	5	5	5	5	25	5	5	5	15	4	4	4	12	1	1	2	1	2
50.	4	4	4	4	4	4	24	4	4	4	4	4	20	5	5	5	15	4	5	4	13	2	2	2	1	2

KETERANGAN :**1. Jenis kelamin :**

- 1 = laki-laki
- 2 = perempuan

2. Umur :

- 1 = < 30 tahun
- 2 = 30-39
- 3 = 40-49
- 4 = 50

3. lama usaha :

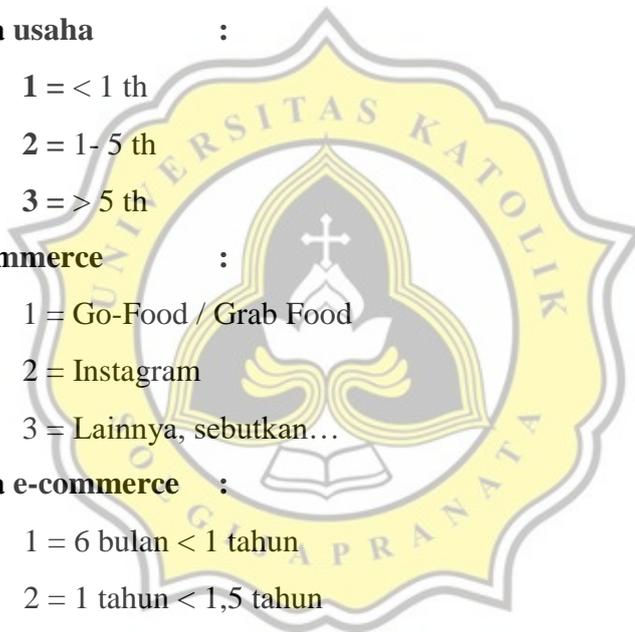
- 1 = < 1 th
- 2 = 1- 5 th
- 3 = > 5 th

4. e-commerce :

- 1 = Go-Food / Grab Food
- 2 = Instagram
- 3 = Lainnya, sebutkan...

5. lama e-commerce :

- 1 = 6 bulan < 1 tahun
- 2 = 1 tahun < 1,5 tahun
- 3 = 1,5 tahun < 2 tahun > 2 tahun



Frequencies Manfaat Teknologi Informasi

Statistics

		x1.1	x1.2	x1.3	x1.4	x1.5	x1.6
N	Valid	50	50	50	50	50	50
	Missing	0	0	0	0	0	0
Mean		4.28	4.42	4.58	4.68	4.84	4.82
Median		4.00	4.00	5.00	5.00	5.00	5.00
Mode		4	4	5	5	5	5
Std. Deviation		.454	.499	.499	.513	.370	.388

Frequency Tabel

x1.1

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Setuju	36	72.0	72.0	72.0
	Sangat setuju	14	28.0	28.0	100.0
Total		50	100.0	100.0	

x1.2

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Setuju	29	58.0	58.0	58.0
	Sangat setuju	21	42.0	42.0	100.0
Total		50	100.0	100.0	

x1.3

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Setuju	21	42.0	42.0	42.0
	Sangat setuju	29	58.0	58.0	100.0
Total		50	100.0	100.0	

x1.4

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ragu-ragu	1	2.0	2.0	2.0
	Setuju	14	28.0	28.0	30.0
	Sangat setuju	35	70.0	70.0	100.0
	Total	50	100.0	100.0	

x1.5

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Setuju	8	16.0	16.0	16.0
	Sangat setuju	42	84.0	84.0	100.0
	Total	50	100.0	100.0	

x1.6

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Setuju	9	18.0	18.0	18.0
	Sangat setuju	41	82.0	82.0	100.0
	Total	50	100.0	100.0	

Frequencies Kemudahan Penggunaan Teknologi Informasi

Statistics

		x2.1	x2.2	x2.3	x2.4	x2.5
N	Valid	50	50	50	50	50
	Missing	0	0	0	0	0
Mean		4.36	4.44	4.52	4.72	4.88
Median		4.00	4.00	5.00	5.00	5.00
Mode		4	4	5	5	5
Std. Deviation		.525	.501	.505	.454	.328

Frequency Tabel

x2.1

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ragu-ragu	1	2.0	2.0	2.0
	Setuju	30	60.0	60.0	62.0
	Sangat setuju	19	38.0	38.0	100.0
	Total	50	100.0	100.0	

x2.2

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Setuju	28	56.0	56.0	56.0
	Sangat setuju	22	44.0	44.0	100.0
	Total	50	100.0	100.0	

x2.3

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Setuju	24	48.0	48.0	48.0
	Sangat setuju	26	52.0	52.0	100.0
	Total	50	100.0	100.0	

x2.4

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Setuju	14	28.0	28.0	28.0
	Sangat setuju	36	72.0	72.0	100.0
	Total	50	100.0	100.0	

x2.5

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Setuju	6	12.0	12.0	12.0
	Sangat setuju	44	88.0	88.0	100.0
	Total	50	100.0	100.0	

Frekuensi Adopsi *E-commerce*

Statistics

		Y1.1	Y1.2	Y1.3
N	Valid	50	50	50
	Missing	0	0	0
Mean		4.42	4.50	4.36
Median		4.00	4.50	4.00
Mode		4	4 ^a	4
Std. Deviation		.499	.505	.693

Frequency Tabel

Y1.1

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Setuju	29	58.0	58.0	58.0
	Sangat setuju	21	42.0	42.0	100.0
Total		50	100.0	100.0	

Y1.2

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Setuju	25	50.0	50.0	50.0
	Sangat setuju	25	50.0	50.0	100.0
Total		50	100.0	100.0	

Y1.3

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak setuju	2	4.0	4.0	4.0
	Setuju	26	52.0	52.0	56.0
	Sangat setuju	22	44.0	44.0	100.0
	Total	50	100.0	100.0	

Frequencies Keberhasilan Usaha

Statistics

		Y2.1	Y2.2	Y2.3
N	Valid	50	50	50
	Missing	0	0	0
Mean		4.30	4.34	3.96
Median		4.00	4.00	4.00
Mode		4	4	4
Std. Deviation		.505	.479	.727

Frequency Tabel

Y2.1

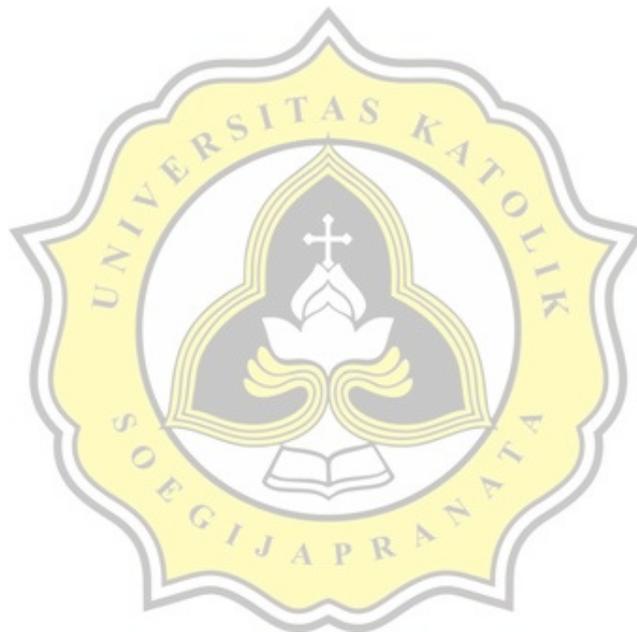
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ragu-ragu	1	2.0	2.0	2.0
	Setuju	33	66.0	66.0	68.0
	Sangat setuju	16	32.0	32.0	100.0
	Total	50	100.0	100.0	

Y2.2

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Setuju	33	66.0	66.0	66.0
	Sangat setuju	17	34.0	34.0	100.0
	Total	50	100.0	100.0	

Y2.3

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Tidak setuju	3	6.0	6.0	6.0
Ragu-ragu	5	10.0	10.0	16.0
Setuju	33	66.0	66.0	82.0
Sangat setuju	9	18.0	18.0	100.0
Total	50	100.0	100.0	



Uji Validitas (Manfaat Teknologi Informasi)

		Correlations						Manfaat teknologi informasi
		x1.1	x1.2	x1.3	x1.4	x1.5	x1.6	
x1.1	Pearson Correlation	1	.733**	.350**	.305*	.029	.176	.689**
	Sig. (1-tailed)		.000	.006	.016	.420	.110	.000
	N	50	50	50	50	50	50	50
x1.2	Pearson Correlation	.733**	1	.478**	.297*	.150	.188	.757**
	Sig. (1-tailed)	.000		.000	.018	.149	.096	.000
	N	50	50	50	50	50	50	50
x1.3	Pearson Correlation	.350**	.478**	1	.501**	.292*	.129	.735**
	Sig. (1-tailed)	.006	.000		.000	.020	.187	.000
	N	50	50	50	50	50	50	50
x1.4	Pearson Correlation	.305*	.297*	.501**	1	.262*	.217	.690**
	Sig. (1-tailed)	.016	.018	.000		.033	.065	.000
	N	50	50	50	50	50	50	50
x1.5	Pearson Correlation	.029	.150	.292*	.262*	1	.364**	.493**
	Sig. (1-tailed)	.420	.149	.020	.033		.005	.000
	N	50	50	50	50	50	50	50
x1.6	Pearson Correlation	.176	.188	.129	.217	.364**	1	.489**
	Sig. (1-tailed)	.110	.096	.187	.065	.005		.000
	N	50	50	50	50	50	50	50
Manfaat teknologi informasi	Pearson Correlation	.689**	.757**	.735**	.690**	.493**	.489**	1
	Sig. (1-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	
	N	50	50	50	50	50	50	50

informasi	N	50	50	50	50	50	50
-----------	---	----	----	----	----	----	----

** . Correlation is significant at the 0.01 level (1-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (1-tailed).

Uji Validitas (Kemudahan Penggunaan Teknologi Informasi)

Correlations

		x2.1	x2.2	x2.3	x2.4	x2.5	Kemudahan penggunaan teknologi informasi
x2.1	Pearson Correlation	1	.626**	.280*	.346**	.137	.738**
	Sig. (1-tailed)		.000	.024	.007	.171	.000
	N	50	50	50	50	50	50
x2.2	Pearson Correlation	.626**	1	.448**	.373**	.203	.807**
	Sig. (1-tailed)	.000		.001	.004	.078	.000
	N	50	50	50	50	50	50
x2.3	Pearson Correlation	.280*	.448**	1	.292*	.138	.659**
	Sig. (1-tailed)	.024	.001		.020	.170	.000
	N	50	50	50	50	50	50
x2.4	Pearson Correlation	.346**	.373**	.292*	1	.455**	.699**
	Sig. (1-tailed)	.007	.004	.020		.000	.000
	N	50	50	50	50	50	50
x2.5	Pearson Correlation	.137	.203	.138	.455**	1	.486**
	Sig. (1-tailed)	.171	.078	.170	.000		.000
	N	50	50	50	50	50	50

Kemudahan penggunaan teknologi informasi	Pearson Correlation	.738**	.807**	.659**	.699**	.486**	1
	Sig. (1-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	
	N	50	50	50	50	50	50

** . Correlation is significant at the 0.01 level (1-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (1-tailed).

Uji Validitas (Adopsi *E-commerce*)

		Correlations			Adopsi e-commerce
		Y1.1	Y1.2	Y1.3	
Y1.1	Pearson Correlation	1	.446**	.440**	.742**
	Sig. (1-tailed)		.001	.001	.000
	N	50	50	50	50
Y1.2	Pearson Correlation	.446**	1	.583**	.816**
	Sig. (1-tailed)	.001		.000	.000
	N	50	50	50	50
Y1.3	Pearson Correlation	.440**	.583**	1	.871**
	Sig. (1-tailed)	.001	.000		.000
	N	50	50	50	50
Adopsi e-commerce	Pearson Correlation	.742**	.816**	.871**	1
	Sig. (1-tailed)	.000	.000	.000	
	N	50	50	50	50

** . Correlation is significant at the 0.01 level (1-tailed).

Uji Validitas (Keberhasilan Usaha)

Correlations

		Y2.1	Y2.2	Y2.3	Keberhasilan usaha
Y2.1	Pearson Correlation	1	.667**	.478**	.820**
	Sig. (1-tailed)		.000	.000	.000
	N	50	50	50	50
Y2.2	Pearson Correlation	.667**	1	.509**	.830**
	Sig. (1-tailed)	.000		.000	.000
	N	50	50	50	50
Y2.3	Pearson Correlation	.478**	.509**	1	.849**
	Sig. (1-tailed)	.000	.000		.000
	N	50	50	50	50
Keberhasilan usaha	Pearson Correlation	.820**	.830**	.849**	1
	Sig. (1-tailed)	.000	.000	.000	
	N	50	50	50	50

** . Correlation is significant at the 0.01 level (1-tailed).

Uji Reliabilitas (Manfaat Teknologi Informasi)

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.727	6

Uji Reliabilitas (Kemudahan Penggunaan Teknologi Informasi)

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.716	5

Uji Reliabilitas (Adopsi *E-commerce*)

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.732	3

Uji Reliabilitas (Keberhasilan Usaha)

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.755	3

REGRESI LINIER BERGANDA

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	1.538	3.611		.426	.672
	Manfaat teknologi informasi	.214	.103	.276	2.073	.044
	Kemudahan penggunaan teknologi informasi	.254	.115	.294	2.209	.032

a. Dependent Variable: Adopsi e-commerce

UJI F

ANOVA^b

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	17.390	2	8.695	5.329	.008 ^a
	Residual	76.690	47	1.632		
	Total	94.080	49			

a. Predictors: (Constant), Kemudahan penggunaan teknologi informasi, Manfaat teknologi informasi

b. Dependent Variable: Adopsi e-commerce

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	8.422	1.892		4.451	.000
	Adopsi e-commerce	.315	.142	.305	2.220	.031

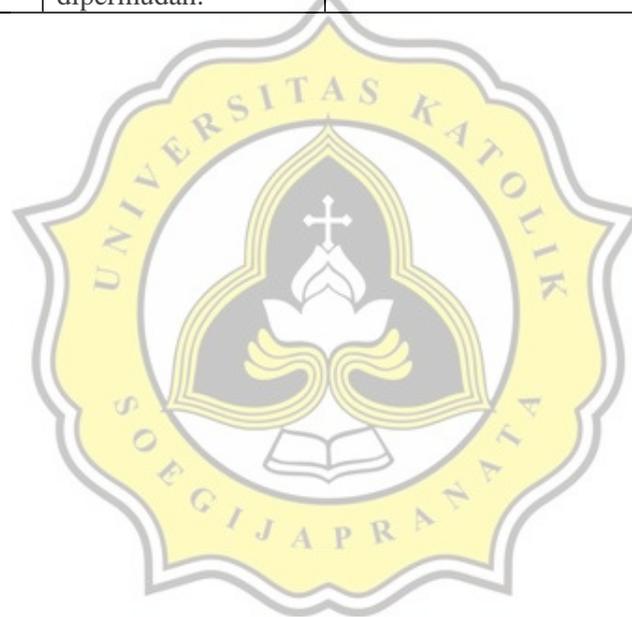
a. Dependent Variable: Keberhasilan usaha

WAWANCARA (VARIABEL MANFAAT TEKNOLOGI INFORMASI)

Pertanyaan	Responden 1	Responden 2	Responden 3	Responden 4	Responden 5
Menggunakan <i>e-commerce</i> membantu meningkatkan kualitas usaha.	Membantu dalam promosi usaha.	Pembelian cepat tanpa harus datang ke toko.	Kualitas pelayanan lebih cepat, tanggap permintaan konsumen.	Mutu pelayanan menjadi lebih cepat, memesan langsung tanpa harus ke toko.	Mutu pemesanan dapat dilihat dari grab banyak yang pesan.
Penggunaan <i>e-commerce</i> dapat mempercepat proses transaksi dengan konsumen.	Pembayaran praktis melalui internet.	Transaksi dapat secara langsung juga masuk ke rekening penjual.	Dapat menggunakan rekening secara langsung.	Transaksi bisa secara langsung, juga ditransfer lewat rekening.	Pembayaran lebih mudah langsung masuk rekening.
Penggunaan <i>e-commerce</i> dapat meningkatkan kinerja usaha.	Meningkatkan penjualan.	Usaha semakin dikenal banyak orang, pelanggan bertambah.	Dalam hal keuangan dapat dimutasi dan uang langsung ditabung di bank.	Peningkatan pelanggan, penjualan lumayan naik ketimbang dulu.	Banyak yang pesan dari grab, semakin dikenal, pendapatan bertambah.
Menggunakan <i>e-commerce</i> membantu meningkatkan efektivitas usaha.	Waktu pengiriman lebih cepat.	Efisien dari mulai pemesananya sudah pakai grab, instagram, hemat biaya promosi.	Mempercepat pemesanan melalui instagram maupun grab dari pada datang langsung.	Mutu pelayanan cepat, promosi murah, dapat dikenali banyak orang.	Waktu pemesanan, pembayaran semakin cepat tanpa datang ke toko.
Menggunakan <i>e-commerce</i> membantu meningkatkan produktivitas usaha.	Penjualan meningkat.	Penjualan dari usaha bertambah bahkan ada 1 hari yang pesan dari grab	Pendapatan dan penjualan usaha bertambah.	Penjualan meningkat, pendapatan bertambah dari sebelumnya.	Pendapatan, keuangan lebih naik dari pada dulu.
Menggunakan <i>e-commerce</i> dapat mempermudah usaha.	Secara keseluruhan sangat mempermudah.	Mudah transaksi, pengiriman, dan pemesanan makanan.	Mempermudahkan dari promosi, pemesanan, pembayaran.	Dulu sepi yang datang, sekarang duduk, grab datang, penjualanpun bertambah.	persaingan tinggi jika tidak pakai grab, mungkin penjualan tetap seperti dulu.

Pertanyaan	Responden 6	Responden 7	Responden 8	Responden 9	Responden 10
Menggunakan <i>e-commerce</i> membantu meningkatkan kualitas usaha.	Mengenai ketepatan waktu dalam menangani pesanan konsumen.	Mempermudah membeli dan memasarkan produk.	Benar, namun bertambah pula saingan usaha.	Ya membantu namun juga bertambah usaha kuliner yang lain.	Ya membantu ditengah persaingan kuliner lain.
Penggunaan <i>e-commerce</i> dapat mempercepat proses transaksi dengan konsumen.	Transaksi dapat dilakukan tanpa datang ke toko.	Mempermudah dan mempercepat pembayaran.	Benar, pelanggan dapat pesan walaupun belum datang dan pembayaran dapat menggunakan ovo.	Benar pembayaran dapat melalui ovo dan masuk ke rekening penjual.	Ya menggunakan ovo dan ditransfer ke rekening.
Penggunaan <i>e-commerce</i> dapat meningkatkan kinerja usaha.	Meningkatkan penjualan, pendapatan karena pelanggan bertambah bukan saja dari yang datang ketoko.	Penjualan meningkat, usaha lebih dikenali masyarakat.	Ya setuju seperti poin 2.	Ya setuju karena dapat meningkatkan penjualan.	Ya benar pelanggan juga semakin bertambah.
Menggunakan <i>e-commerce</i> membantu meningkatkan efektivitas usaha.	Ketepatan waktu dalam pembuatan makanan sesuai orderan.	Membuat waktu pelayanan pemesanan lebih cepat dan mudah.	Efektif karena dapat mempersingkat waktu.	Pelanggan bertambah	Ya mempersingkat waktu dalam melayani konsumen, ketepatan pelayanan.
Menggunakan <i>e-commerce</i> membantu meningkatkan produktivitas usaha.	Meningkatkan pendapatan usaha, penjualan juga bertambah.	Omzet meningkat dan pendapatan juga bertambah.	Peningkatan penjualan.	Ya mempersingkat waktu tanpa harus dating ke toko.	Ya penjualan meningkat.

Menggunakan <i>e-commerce</i> dapat mempermudah usaha.	Sangat mempermudah usaha dalam menjangkau pelanggan.	Sangat mempermudah karna usaha lebih dikenali masyarakat dan pemesanan dipermudah.	Secara keseluruhan sangat membantu.	Secara keseluruhan sangat membantu.	Ya benar secara keseluruhan sangat membantu
--	--	--	-------------------------------------	-------------------------------------	---

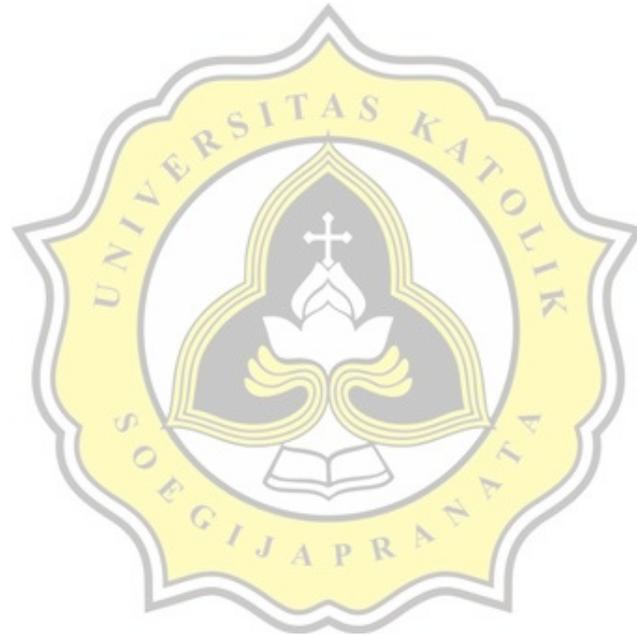


WAWANCARA (VARIABEL KEMUDAHAN PENGGUNAAN TEKNOLOGI INFORMASI)

Pertanyaan	Responden 1	Responden 2	Responden 3	Responden 4	Responden 5
Menurut saya penggunaan <i>e-commerce</i> tidak rumit.	Mudah untuk digunakan.	Mudah untuk digunakan.	Mudah untuk digunakan.	Tidak rumit, setiap hari sering digunakan.	Tidak rumit dalam menerima pemesanan dan pembayaran.
Menurut saya penggunaan <i>e-commerce</i> mudah untuk dipelajari.	Prosedurnya dapat mudah dilakukan.	Proses penggunaannya runtut dan mudah	Mudah dilakukan prosesnya.	Iya mudah proses penggunaannya.	Pasti karena prosesnya mudah dan dapat dilakukan.
Saya merasa mudah untuk belajar menggunakan <i>e-commerce</i> .	Mudah dipahami.	Mudah untuk belajar penggunaannya.	Setiap hari rutin menggunakan bila ada pembelian online dari grab juga instagram.	Mudah dipahami cara menerima pesanan, pembayaran melalui transfer rekening.	Iya mudah sekali dari awal belajar sampai sekarang.
Saya merasa <i>e-commerce</i> mudah dimengerti penggunaannya.	Mudah dalam penggunaannya.	Mudah digunakan.	Mudah dimengerti penggunaannya.	Sangat mudah dimengerti dalam menerima pemesanan juga pembayaran.	Mudah dimengerti penggunaannya dikarenakan prosesnya mudah untuk digunakan sehari-hari.
Secara keseluruhan <i>e-commerce</i> mudah untuk digunakan.	Membantu dalam usaha.	Secara keseluruhan grab dan instagram mudah digunakan dari menerima pesanan hingga pembayarannya juga promosi usaha.	Mudah digunakan dalam membantu pembelian secara online, promosi, juga pemasaran.	Sangat membantu apalagi persaingan usaha kuliner sekarang banyak, bersyukur terbantu keuangan dan penjualan bertambah.	Iya secara keseluruhan mudah untuk digunakan.

Pertanyaan	Responden 6	Responden 7	Responden 8	Responden 9	Responden 10
Menurut saya penggunaan <i>e-commerce</i> tidak rumit.	Tidak rumit karena mudah digunakan.	Iya tidak rumit penggunaannya.	Sering berubah-ubah sistemnya.	Tidak rumit ketika digunakan.	Tidak ribet bila digunakan.
Menurut saya penggunaan <i>e-commerce</i> mudah untuk dipelajari.	Proses penggunaanya mudah dan dapat dilakukan oleh pelaku usaha untuk mengembangkan usahanya.	Dapat dipelajari dengan mudah prosesnya.	Semakin lama semakin simple.	Iya mudah untuk dipelajari cara menggunakannya.	Mudah digunakan sehari-hari dalam proses pemesanan juga pembayaran.
Saya merasa mudah untuk belajar menggunakan <i>e-commerce</i> .	Sebab proses mudah dan gampang diingat.iya	Iya semakin hari semakin mudah.	Ya benar	Iya mudah belajar menggunakannya.	Iya mudah proses belajar tentang <i>e-commerce</i> .
Saya merasa <i>e-commerce</i> mudah dimengerti penggunaanya.	Caranya mudah dipahami dan diterima.	Mudah dimengerti karena penggunaannya mudah bagi konsumen juga pelaku usaha.	Jelas cara penggunaannya.	Iya paham akan pemnggunaanya.	Ya mudah dalam memahami penggunaan <i>e-commerce</i> .
Secara keseluruhan <i>e-commerce</i> mudah untuk digunakan.	Iya karena sistemnya jelas dan mudah dalam menerima pesanan dari	Iya aplikasi yang efisien, efektif mempermudah masyarakat.	Hanya terkendala pada koneksi.	Mudah digunakan sehari-hari untuk usaha.	Mudah digunakan secara keseluruhan <i>e-commerce</i> .

	konsumen.				
--	-----------	--	--	--	--



WAWANCARA (VARIABEL ADOPSI *E-COMMERCE*)

Pertanyaan	Responden 1	Responden 2	Responden 3	Responden 4	Responden 5
Saya menggunakan <i>e-commerce</i> untuk menjelaskan tentang produk usaha saya.	Harga tertera di menu grab.	Iya dari gambar produk, harga, dan rating restoran digrab, serta di instagram gambar juga iklan promosi.	Iya ada gambar menu, daftar harga.	Iya dari harga, foto produk.	Iya menjelaskan varians produk, harga juga tertera dalam grab.
<i>E-commerce</i> memberikan layanan untuk konsumen melakukan pemesanan melalui internet kepada penjual.	Mudah dan cepat pengiriman pesanan.	Iya pasti dapat dilakukan lewat grab maupun instagram.	Iya dapat memesan menu gongso sesuai pilihan sendiri lewat grab, juga pilihan menu ada di instagram.	Iya sangat dapat dilakukan tanpa dating ke toko.	Iya dapat karena sistem itu juga membuat mudah tanpa dating ke toko.
<i>E-commerce</i> memberikan layanan untuk konsumen melakukan pembayaran melalui internet kepada penjual.	Praktis dan efisiensi.	Iya pembayaran dapat lewat ovo maupun juga transfer rekening.	Iya dapat membayar melalui internet masuk ke rekening.	Iya dapat dilakukak demikian mempermudah jika tidak ada uang cash.	Iya dapat, pembayaran langsung ditransfer lewat ovo ataupun rekening.

Pertanyaan	Responden 6	Responden 7	Responden 8	Responden 9	Responden 10
Saya menggunakan <i>e-commerce</i> untuk menjelaskan tentang produk usaha saya.	Penjelasan produk dan harga tertera di grab.	Iya terdapat penjelasan seperti harga, makanan yang saya jual.	Iya bisa ditambah dengan gambar.	Ada harga produk dengan keterangan.	Iya dapat menyajikan harga, daftar menu usaha saya.
<i>E – commerce</i> memberikan layanan untuk konsumen melakukan pemesanan melalui internet kepada penjual.	Pemesanan mudah tanpa harus datang ke toko, sehingga dapat dilakukan dimana saja melalui grab.	Iya dapat melakukan pemesanan melalui grab.	Iya dapat dipesan melalui grab.	Dapat memesan dengan grab.	Dapat dipesan dengan grab tanpa datang ke toko.
<i>E – commerce</i> memberikan layanan untuk konsumen melakukan pembayaran melalui internet kepada penjual.	Dapat dilakukan pembayaran ovo, transfer rekening.	Iya dapat, pembayaran dengan grab mempercepat transaksi.	Tersedia pembayaran melalui ovo, dipembayaran juga transfer rekening.	Dapat dilakukan dengan ovo dan transfer rekening.	Dapat dengan ovo maupun transfer rekening.

WAWANCARA (VARIABEL KEBERHASILAN USAHA)

Pertanyaan	Responden 1	Responden 2	Responden 3	Responden 4	Responden 5
Peningkatan penjualan usaha dikarenakan mengadopsi <i>e-commerce</i> .	Iya penjualan meningkat.	Iya sebagian banyak yang membeli melalui grab, jadi kenaikan penjualan juga dari situ.	Terjadi kenaikan penjualan dari <i>e-commerce</i> dari pda dating langsung.	Iya penjualan lumayan meningkat karna bukan hanya dari yang dating langsung tapi juga dari online (grab).	Iya bertambah penjualan saya bukan hanya dari pelanggan yang dating ke toko juga ketambah dengan pesanan pelanggan dari grab.
Meningkatnya pangsa pasar dikarenakan mengadopsi <i>e-commerce</i> .	Pelanggan bertambah.	Iya, pelanggan bukan hanya daerah dekat sini saja, tapi daerah lain juga ada kemarin dari pucang gading.	Iya dapat, karena jika di grab tersedia promo potongan harga yang membuat pelanggan memesan gongso juga bukan hanya dari tlogosari saja.	Iya pelanggan bertambah, bukan hanya tlogosari namun juga supriyadi pernah ada yang order.	Pelanggan juga bertambah bukan hanya dari tlogosari, tapi ada juga daerah lain.
Peningkatan laba usaha dikarenakan mengadopsi <i>e-commerce</i> .	Laba bertambah.	Iya laba bertambah	Terjadi kenaikan laba secara bertahap.	Ya laba usaha saya meningkat.	Iya meningkatkan laba usaha juga mempermudah biaya promosi usaha saya.

Pertanyaan	Responden 6	Responden 7	Responden 8	Responden 9	Responden 10
Peningkatan penjualan usaha dikarenakan mengadopsi <i>e-commerce</i> .	Penjualan meningkat ditambah perbedaan harga selisish lebih banyak di grab.	Terjadi peningkatan penjualan usaha, paling banyak pada jam istirahat kerja dan sabtu, minggu.	Penjualan meningkat.	Ya penjualan saya bertambah setiap hari.	Iya terjadi peningkatan penjualan pada usaha saya.
Meningkatnya pangsa pasar dikarenakan mengadopsi <i>e-commerce</i> .	Pelanggan bertambah banyak karna menu saya bisa langsung dilihat di grab.	Pelanggan bertambah, bukan dari tlogosari tapi dari palebon dan muktiharjo juga ada.	Cangkupan pelanggan juga meluas.	Iya pelanggan juga bertambah.	Bertambahnya pelanggan saya.
Peningkatan laba usaha dikarenakan mengadopsi <i>e-commerce</i> .	Iya terjadi peningkatan laba usaha.	Iya laba usaha yang meningkat dan mudahnya promosi usaha.	Penjualan meningkat, biaya promosi usaha juga tidak mahal.	Iya terjadi peningkatan laba usaha secara bertahap.	Iya murah dalam biaya promosi serta meningkatkan penjualan saya.



7.45% PLAGIARISM
APPROXIMATELY

Report #9666150

BAB IPENDAHULUAN Latar Belakang Globalisasi dan teknologi adalah dua pendorong paling signifikan dari kinerja bisnis. Mereka saling terkait. Perusahaan mendapatkan keuntungan dari skala ekonomi dan ruang lingkup dengan memanfaatkan globalisasi, tetapi mereka juga membutuhkan teknologi untuk beroperasi secara global. Oleh karena itu, teknologi adalah sebagai enabler globalisasi dan sebaliknya (Dhewanto dkk, 2014 dalam Ningtyas dkk, 2015). Teknologi di era modern terlihat sangat pesat dari tahun ke tahun, terutama perkembangan teknologi internet. Internet merupakan sebuah kebutuhan manusia dalam menjalani kehidupan sehari-harinya, hampir semua kegiatan yang dilakukan bisa disangkutkan bahwa manusia membutuhkan internet, seperti dalam kegiatan belajar mengajar, berkendara, berkomunikasi, bahkan sampai kegiatan memenuhi kebutuhan pokok seperti membeli makan dan membeli pakaian. Kemajuan dalam bidang komunikasi dan teknologi informasi membuat media elektronik menjadi salah satu media yang menjadi andalan untuk berkomunikasi dan dapat menunjang bisnis. Penggunaan internet yang terus berkembang di dunia menyebabkan pergeseran kegiatan ekonomi ke arah yang lebih modern atau memasuki era ekonomi digital. Hasil survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2018, penetrasi