

**LAMPIRAN**  
**KUESIONER PENELITIAN**

Dibawah ini adalah daftar pertanyaan dan pernyataan–pernyataan identitas responden dan item-item mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan e-wallet. Untuk itu mohon Bapak/Ibu/Saudara/i memberi tanda dari setiap pernyataan berikut sesuai dengan pengalaman setelah Bapak/Ibu/Saudara/i menggunakan layanan aplikasi e-wallet.

Nama :

Jenis kelamin :

Usia :

1. Apakah Bapak/Ibu/Saudara pengguna layanan transportasi online dengan menggunakan e-wallet ?

Ya

Tidak

2. Layanan e-wallet apa yang sering anda gunakan untuk transaksi transportasi online?

GoPay

OVO

Pernyataan – pernyataan berikut adalah item mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi minat penggunaan aplikasi *e-wallet* sebagai alat transportasi online

**PETUNJUK :**

Beri tanda silang (x) atau centang (V) pada jawaban yang Anda pilih.

**Keterangan :**

1. STS = Sangat Tidak Setuju
2. TS = Tidak Setuju
3. N = Netral
4. S = Setuju
5. SS = Sangat Setuju

<i>Perceived Usefulness</i> (Persepsi Kebermanfaatan)						
No	Pernyataan	STS	TS	N	S	SS
1	Dengan menggunakan layanan <i>e-wallet</i> dapat mempercepat proses kegiatan transaksi layanan transportasi online					
2	Dengan menggunakan layanan <i>e-wallet</i> dapat mempermudah proses kegiatan transaksi saya ketika menggunakan transaksi layanan transportasi online					
3	Layanan <i>e-wallet</i> dapat meningkatkan efektivitas saya dalam kegiatan transaksi layanan transportasi online					
4	Layanan <i>e-wallet</i> dapat meningkatkan efisiensi saya dalam memanfaatkan layanan transportasi online					

Chau dan Lai (2003)

<i>Perceived Ease of Use</i> (Persepsi Kemudahan)						
No	Pernyataan	STS	TS	N	S	SS
1	Saya merasakan kemudahan ketika saya belajar menggunakan <i>e-wallet</i> untuk kegiatan layanan transportasi online					
2	Saya merasa layanan <i>e-wallet</i> mudah untuk dioperasikan kegiatan layanan transportasi online					
3	Saya percaya bahwa layanan <i>e-wallet</i> mudah digunakan untuk layanan transportasi online					

Chau dan Lai (2003)

<i>Attitude Toward Using (Sikap terhadap Penggunaan)</i>						
No	Pernyataan	STS	TS	N	S	SS
1	Keinginan saya dalam menggunakan layanan transportasi online <i>e-wallet</i> sangat besar					
2	Penggunaan layanan transportasi online <i>e-wallet</i> sangat menguntungkan bagi saya					
3	Saya senang melakukan transaksi layanan transportasi online menggunakan <i>e-wallet</i>					

Chau dan Lai (2003)

<i>Behavioral Intention to Use (Intensi Penggunaan)</i>						
No	Pernyataan	STS	TS	N	S	SS
1	Saya memiliki ketertarikan dalam menggunakan layanan transportasi online <i>e-wallet</i>					
2	Saya berencana untuk menggunakan layanan <i>e-wallet</i> secara terus menerus pada server layanan transportasi online yang sama					
3	Saya akan menyarankan orang lain untuk melakukan transaksi menggunakan layanan transportasi online <i>e-wallet</i>					
4	Ketika terjadi kesalahan pada layanan <i>e-wallet</i> , maka saya bersedia untuk memberikan saran kepada pihak penyelenggaraan layanan transportasi online untuk melakukan perbaikan					

Udo et.al (2008)

<i>Actual Use (Penggunaan Aktual)</i>						
No	Pernyataan	STS	TS	N	S	SS
1	Saya bertransaksi menggunakan layanan transportasi online <i>e-wallet</i> hampir setiap hari					
2	Saya melakukan berbagai macam transaksi layanan transportasi online menggunakan layanan <i>e-wallet</i> (misalnya: transfer, pembayaran transportasi online)					

Anggraeni (2015)



**8.38%** PLAGIARISM  
APPROXIMATELY

**14.92%** IN QUOTES

## Report #13020623

BAB I PENDAHULUAN 1.1 Latar Belakang 232410011430000 Sekarang ini ilmu pengetahuan dan teknologi telah berkembang semakin canggih, teknologi seluler menjadi salah satu tren yang telah menggemparkan dunia bisnis dalam era revolusi industry. Penetrasi perangkat seluler berlangsung cepat dan monumental. Bahkan, jumlah pengguna ponsel diperkirakan meningkat menjadi 4,77 miliar pada 2017. Pergeseran ke arah seluler telah mengubah lanskap ekonomi selama bertahun-tahun. Komunikasi dan konektivitas seluler telah mengubah cara komunikator bisnis membuat, merencanakan, dan mendistribusikan pesan. Perkembangan terkini dalam teknologi komunikasi seluler telah menghasilkan peningkatan besar-besaran di berbagai domain bisnis. Aplikasi mobile di Indonesia mengalami peningkatan dari tahun ke tahun. Aplikasi mobile terdiri dari perangkat lunak atau set program yang berjalan pada perangkat seluler dan melakukan tugas-tugas tertentu untuk pengguna. Aplikasi mobile adalah Segmen yang baru dan berkembang pesat dari Teknologi Informasi dan Komunikasi global. Aplikasi seluler itu mudah,