

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	iii
NASKAH SOAL TUGAS AKHIR	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
UCAPAN TERIMA KASIH	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
DAFTAR NOTASI DAN SINGKATAN	xiv
INTISARI	xv
ABSTRACT	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Asumsi dan Batasan Masalah	5
1.4 Tujuan Penelitian	6
1.5 Manfaat Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
BAB III LANDASAN TEORI	11
3.1 <i>Technology Acceptance Model</i>	11
3.2 <i>Intention to Use</i>	12
3.3 <i>Maximization Tendency</i>	Error! Bookmark not defined.
3.4 Pemberian <i>Reward</i> Sebagai Pemenuh Kebutuhan Gratifikasi	13

3.5	<i>Scenario-Based Experiment</i>	14
BAB IV METODOLOGI PENELITIAN		15
4.1	Subjek Penelitian	15
4.2	Objek Penelitian	15
4.3	Alat dan Bahan Penelitian	15
4.3.1	Instrumen Eksperimen <i>Online</i>	15
4.3.2	<i>Software Spreadsheet</i>	16
4.3.3	<i>Software Statistik</i>	17
4.4	Desain Eksprimen	17
4.5	Definisi Variabel Penelitian	18
4.6	Hipotesis Penelitian	20
4.7	Tahapan Penelitian	21
4.7.1	Studi Literatur	21
4.7.2	Pembuatan dan <i>Pilot Study</i> Kuesioner	22
4.7.3	Menyebarkan dan Merekap Data Kuesioner	23
4.7.4	<i>Screening</i> Data Responden	23
4.7.5	Uji Normalitas dan Uji Homogenitas	24
4.7.6	Uji Statistik	25
4.7.7	<i>Post-hoc Test</i>	25
4.7.8	Menulis Hasil dan Pembahasan	25
4.7.9	Menarik Kesimpulan dan Saran Penelitian	25
BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN		26
5.1	Profil Responden	26
5.2	Pengujian Hipotesis Penelitian	27
5.2.1	Pengaruh Pemberian <i>Reward</i>	27
5.2.2	Pengaruh <i>Maximization Tendency</i> terhadap Intensi Penggunaan.	29
5.2.3	Pengaruh Perbedaan Jenis Kelamin	30
5.2.4	Pengaruh <i>Perceived Ease of Use</i> dan <i>Perceived Usefulness</i>	31
5.3	Pembahasan	32
BAB VI PENUTUP		35
6.1	Kesimpulan	35
6.2	Saran	36
DAFTAR PUSTAKA		37
LAMPIRAN		40