BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Pustaka

Menurut dari sebuah penelitian oleh (Rahardjo, Akbar, & Novitaningtyas, 2020) yang berjudul **"The Analysis of Intention and Use of Financial Technology (The Case of E-Money)"** menjelaskan bahwa dengan kemajuan teknologi yang ada di Indonesia mempengaruhi sektor teknologi keuangan (*FINTECH*). Dengan adanya kemajuan teknologi keuangan yang menargetkan bahwa masyarakat dapat melakukan transaksi dimana dan kapan saja. Salah satu aplikasi *fintech* yang dapat digunakan di Indonesia adalah OVO.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh (Suhendry, 2020) dengan judul **"Minat Penggunaan OVO di Kota Pontianak Menggunakan Model Unified Theory Of Acceptance and Use Technology"** bahwa perubahan jaman mempengaruhi kebiasaan dan gaya hidup seseorang. Dengan berkembangnya teknologi pembayaran dapat dilakukan melalui pembayaran non-tunai menggunakan uang elektronik baik berupa kartu (*e-money*) atau berbasiskan aplikasi (*e-wallet*). Salah satu digital payment yang ada di Indonesia yang sudah banyak digunakan oleh masyarakat adalah aplikasi digital payment OVO. Penelitian dilakukan guna untuk mendapatkan pengaruh penggunaan aplikasi terhadap minat pengguna OVO menggunakan metode UTAUT.

Tita Oksaningtyas. Analisis Penggunaan Aplikasi Digital Payment Ovo Menggunakan Metode UTAUT
(Studi Kasus : Mahasiswa Universitas Internasional Batam).
UIB Repository©2020

Menurut penlitian yang dilakukan oleh (Pesik, Worang, & Arie, 2020) yang berjudul **"Analisis Adopsi OVO Sebagai Pembayaran Lewat Smartphone (Studi Kasus: Pelajar dan Pekerja Di Manado)"** bahwa smartphone dapat digunakan sebagai alat transaksi pembayaran yang mana sudah banyaknya aplikasi yang dapat digunakan di smartphone dibuat salah satunya adalah aplikasi OVO. Didalam aplikasi OVO pengguna dapat melakukan transaksi pembayaran tidak hanya itu dengan menggunakan aplikasi OVO pengguna bisa mendapatkan tanda terima dari merchant, kupon, kartu nama dan juga dapat melakukan pembayaran tagihan dengan hanya menggunakan smartphone yang dimiliki.

Penelitian yang dilakukan oleh (Safitri & Andriansyah, 2020) yang berjudul **"Analisis Penerimaan Teknologi Keuangan (FINTECH) Terhadap Penggunaan Aplikasi Fintech OVO"** bahwa saat ini perkembangan teknologi pada keuangan sudah banyak dibangun pada aplikasi yang dapat digunakan di *smartphone*. Banyaknya pilihan aplikasi yang ditawarkan salah satunya adalah aplikasi yang dibangun oleh PT. Visionet pada tahun 2016 bernama OVO. Saat ini OVO dapat digunakan untuk transaksi pada e-commerce dan juga transportasi online. Tidak hanya itu, aplikasi OVO juga dapat melakukan transaksi pada merchant yang bekerja sama dengan pihak OVO. Bentuk pembayaran dari aplikasi OVO sendiri merupakan dalam bentuk OVO *cash* dan OVO *points.*

Penelitian yang berjudul **"Analisis Penerimaan Dan Penggunaan Aplikasi Ovo Dengan Menggunakan Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT) Di Kota Denpasar"** yang dilakukan oleh (Lestara Permana & Dewi, 2019)

Tita Oksaningtyas. Analisis Penggunaan Aplikasi Digital Payment Ovo Menggunakan Metode UTAUT
(Studi Kasus : Mahasiswa Universitas Internasional Batam).
UIB Repository©2020

bahwa *payment* atau pembayaran adalah salah satu hal yang dilakukan masyarakat sehari-hari. Dengan adanya perkembangan *Fintech*, Pemerintah dan Bank Indonesia merancang program GNNT(Gerakan Nasional Non Tunai) agar dapat mengurangi transaksi dengan menggunakan uang tunai dan beralih ke APMK (Alat Pembayaran Menggunakan kartu) dan *E-money*. Salah satu dari E-money yang beroperasi di Indonesia adalah OVO. Agar dapat menilai dan mengukur tinkat penerimaan dan penggunaan dari aplikasi tersebut dengan menggunakan model UTAUT dengan variabel independen, dependen dan moderasi. Adapun varibel independen yaitu PE(*Performance Expectancy*), EE(*Effort Expectancy*), SI(*Social Influence*), FC(*Facilitating Condition*), BI(*Behavioral Intention*). UB(*Use Behavioral*) yang merupakan varibel dependen serta E(*Experience*) dan V(*Voluntary Of Use*) yang merupakan variabel moderasi.

Tabel 2.1 *Tinjauan Pustaka*

Penulis, Tahun	**Judul**	**Kesimpulan**
Rahardjo, Akbar & Novitaningtyas, 2020	The Analysis of Intention and Use of Financial Technology (The Case of E-Money)	Pada penelitian ini penulis menyimpulkan bahwa kemajuan teknologi keuangan dengan target agar masyarakat dapat bertransaksi dimana dan kapan saja melalui sebuah aplikasi.

Tita Oksaningtyas. Analisis Penggunaan Aplikasi Digital Payment Ovo Menggunakan Metode UTAUT
(Studi Kasus : Mahasiswa Universitas Internasional Batam).
UIB Repository©2020

Penulis, Tahun	Judul	Kesimpulan
Suhendry, 2020	Minat Penggunaan OVO di Kota Pontianak Menggunakan Model Unified Theory Of Acceptance and Use Technology	Pada penelitian ini penulis menyimpulkan bahwa perubahan jaman mempengaruhi kebiasaan dan gaya hidup seseorang seperti melakukan pembayaran menggunakan *e-money* dan juga *e-wallet*.
Pesik, Worang & Arie ,2020	Analisis Adopsi OVO Sebagai Pembayaran Lewat Smartphone (Studi Kasus: Pelajar dan Pekerja Di Manado)	Penulis menyimpulkan pada penelitian ini bahwa OVO merupakan salah satu alat transaksi pembayaran yang ada pada smartphone yang dapat melakukan pembayaran, mendapatkan kupon dan juga membayar tagihan.
Safitri & Andriansyah, 2020	Analisis Penerimaan Teknologi Keuangan (FINTECH) terhadap	Pada penelitian ini penulis menyimpulkan bahwa OVO dibangun oleh PT Visionet pada tahun 2016 yang mana dapat

Tita Oksaningtyas. Analisis Penggunaan Aplikasi Digital Payment Ovo Menggunakan Metode UTAUT
(Studi Kasus : Mahasiswa Universitas Internasional Batam).
UIB Repository©2020

Penulis, Tahun	Judul	Kesimpulan
	Penggunaan Aplikasi Fintech OVO	melakukan transaksi pada e-commerce, transportasi online dan juga berbagai merchant yang bekerja sama dengan OVO. untuk dapat melakukan transaksi pada OVO bisa menggunakan OVO *Cash* dan OVO *Points*.
Lestara Permana & Dewi, 2019	Analisis Penerimaan dan Penggunaan Aplikasi Ovo Dengan Menggunakan Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT) Di Kota Denpasar	Pada penelitian ini, penulis akan menjadikan penelitian ini sebagai bahan untuk menentukan metode yang akan dipakai.

2.2 Landasan Teori

2.2.1 UTAUT (*Unified Theory of Acceptance and Use Technologi*)

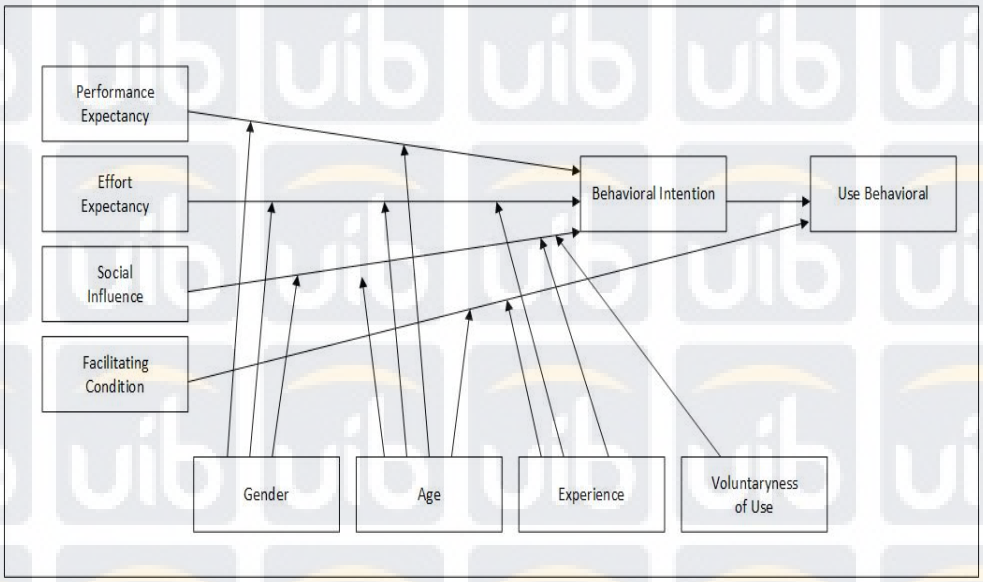
UTAUT(*Unified Theory of Acceptance and Use Technologi*) merupakan model yang dikembangkan oleh Vankatesh pada tahun 2003. Adapun perkembangan

Tita Oksaningtyas. Analisis Penggunaan Aplikasi Digital Payment Ovo Menggunakan Metode UTAUT
(Studi Kasus : Mahasiswa Universitas Internasional Batam).
UIB Repository©2020

model ini merupakan perkembangan yang didapat dari penggabungan delapan teori dari penerimaan teknologi. Dari delapan teori yang digabungkan didalam UTAUT adalah teori TRA(*Theory Of Reasoned Action*), TAM(*Technology Acceptance Model*), MM(*Motivational Model*), TPB(*Theory Of Planned Behavior*), gabungan TAM dan TPB, MPTU(*Model Of PC Utilization*), IDT(*Innovation Diffusion Theory*) dan SCT (*Social Cognitive Theory*). Dapat dibuktikan bahwa penggunaan teori UTAUT lebih berhasil hingga 70 persen memberikan pernjealasan dibandingkan dengan penggunaan dari delapan teori lainnya(Mulyani, 2018).

Dengan melakukan pengujian dengan delapan teori yang sudah ada guna membangun dan mengembangkan model UTAUT dan juga untuk menentukan variabel untuk model UTAUT tersebut. *Performance expectancy*, *Effort Expectancy*, *Social Influence* dan *Facilitating conditions* merupakan empat konstruktur utama yang mempengaruhi *Behavioral Intention* dan *Use Behavior*. *Gender*, *age*, *experience* dan *voluntaries of use* merupakan empat moderator lain yang diposisikan untuk memoderasi dampak dari konstruk *Behavioral Intention* dan *Use Behavior* (Mulyani, 2018). Berikut merupakan gambar 2.1 yang menampilkan keterkaitan anatara determinan dan moderator pada metode UTAUT.

Tita Oksaningtyas. Analisis Penggunaan Aplikasi Digital Payment Ovo Menggunakan Metode UTAUT
(Studi Kasus : Mahasiswa Universitas Internasional Batam).
UIB Repository©2020



Gambar 2.1 *Model UTAUT*

1. **Ekspektasi Kinerja (*Performance Expectancy*)**

Merupakan variabel yang mengukur tingkat kepercayaan seseorang dalam menggunakan sebuah sistem yang akan membantu pengguna untuk mendapatkan keuntungan kinerja di pekerjaannya (Mustaqim, Kusyanti, & Aryadita, 2018). Adanya terdapat pengaruh antara performance expectancy dan behavioral intention yang ditemukan oleh vankatesh.

H1: Ekspektasi kinerja (*Performance Expectancy*) berpengaruh posisitif terhadap niat prilaku (*Behavioral Intention*).

Adapun indikator Ekspektasi kinerja (*Performance Expectancy*) didalam penelitian yang dilakukan penulis adalah sebagai berikut (Yel & Ningtyas, 2019):

a. Kegunaan presepsian (*Preceived Usefullness*)

b. Motivasi ekstrinsik (*Extrinsic Motivation*)

Tita Oksaningtyas. Analisis Penggunaan Aplikasi Digital Payment Ovo Menggunakan Metode UTAUT
(Studi Kasus : Mahasiswa Universitas Internasional Batam).
UIB Repository©2020

c. Kesesuaian pekerjaan (*Job-fit*)

d. Keuntungan relative (*Relative Advantage*)

e. Ekspektasi-ekspektasi hasil (*Outcome Expectantions*)

2. Ekspektasi Usaha (*Effort Expectancy*)

Ekspektasi Usaha (*Effort Expectancy*) merupakan harapan usaha yang dikeluarkan untuk dapat menjalankan suatu sistem atau tingkat kemudahan yang dapat dirasakan pengguna sistem yang dapat mengurangi upaya dari tenaga dan juga waktu (Mustaqim et al., 2018). Vankatesh menemukan bahwa adanya pengaruh terhadap Ekspektasi Usaha (*Effort Expectancy*) yang mempengaruhi niat prilaku (*Behavioral Intention*).

H2: Ekspektasi Usaha (*Effort Expectancy*) berpengaruh posisitif terhadap niat prilaku (*Behavioral Intention*).

Adapun indikator dari Ekspektasi Usaha (*Effort Expectancy*) dalam penelitian ini adalah (Yel & Ningtyas, 2019):

a. Merasakan kemudahan penggunaan (*Preceived Ease of Use*)

b. Kerumitan (*Complexity*)

c. Kemudahan penggunaan (*Ease of Use*)

3. Pengaruh Sosial (*Socian Influence*)

Pengaruh sosial atau *Social Influence* dapat diartikan sebagai tingkat kepercayaan seseorang dapat dipengaruhi oleh orang lain yang dapat mempengaruhi prilaku dari seseorang tersebut untuk dapat menggunakan sistem baru (Mustaqim et al.,

Tita Oksaningtyas. Analisis Penggunaan Aplikasi Digital Payment Ovo Menggunakan Metode UTAUT
(Studi Kasus : Mahasiswa Universitas Internasional Batam).
UIB Repository©2020

2018). Vankatesh menemukan bahwa adanya pengaruh terhadap Pengaruh sosial (*Social Influence*) yang mempengaruhi niat prilaku (*Behavioral Intention*).

H3: Pengaruh sosial (*Social Influence*) berpengaruh posisitif terhadap niat prilaku (*Behavioral Intention*).

Adapun indikator dari Pengaruh sosial (*Social Influence*) pada penelitian ini adalah (Yel & Ningtyas, 2019):

a. Norma subjektif (*Subjective Norm*)
b. Faktor-faktor sosial (*Social Factors*)
c. Gambar (*Image*)

4. Kondisi Fasilitas (*Fascilitating Conditions*)

Kondisi Fasilitas (*Fascilitating Conditions*) Merupakan variabel yang menentukan sejauh mana seseorang dapat percaya dengan infrastruktur oraganisasional dan teknikal yang ada pada sebuah sistem. Vankatesh menemukan bahwa adanya pengaruh terhadap Kondisi Fasilitas (*Fascilitating Conditions*) yang mempengaruhi niat prilaku (*Behavioral Intention*).

H4: Kondisi Fasilitas (*Fascilitating Conditions*) berpengaruh posisitif terhadap niat prilaku (*Behavioral Intention*).

Adapun indikator dari Kondisi Fasilitas (*Fascilitating Conditions*) pada penelitian ini adalah:

a. Kontrol prilaku presepsian (*Preceived Behavioral Control*)
b. Kondisi yang memfasilitasi (*Facilitating conditions*)
c. Kompabilitas (*Compability*)

Tita Oksaningtyas. Analisis Penggunaan Aplikasi Digital Payment Ovo Menggunakan Metode UTAUT
(Studi Kasus : Mahasiswa Universitas Internasional Batam).
UIB Repository©2020

5. Niat Prilaku (*Behavioral Intention*)

Merupakan variabel yang didasari dari hasrat, rencana, maksud dan juga keyakinan yang diorientasikan utuk menuju ke sejumlah tujuan. Didalam model UTAUT ini, *Behavioral Intention* merupakan variabel perantara dari hubungan reaksi dari penggunaan teknologi informasi dengan *actual use* (*Use Behavior*) (Lestara Permana & Dewi, 2019).

Adapun indikator dari Niat Prilaku (*Behavioral Intention*) pada penelitian ini adalah(Yel & Ningtyas, 2019):

a. Repurchace Intention
b. Positive Wordofmouth Communication
c. Service quality

2.2.2 *Digital Payment* OVO

OVO merupakan sebuah aplikasi yang memberikan layanan pada masyarakat terkait dengan pembayaran tagihan serta transaksi yang dapat dilakukan secara online. OVO dibangun oleh perusahaan PT Visionet nternasional dan sudah terdaftar resmi oleh Bank Indonesia pada 7 agustus 2017 dengan No. 19/661/DKSP/Srt/B. OVO saat ini banyak bekerja sama dengan e-commerce, transportasi online dan juga berbagai toko yang bisa melakukan transaksinya menggunakan OVO (Lestara Permana & Dewi, 2019).

Tita Oksaningtyas. Analisis Penggunaan Aplikasi Digital Payment Ovo Menggunakan Metode UTAUT
(Studi Kasus : Mahasiswa Universitas Internasional Batam).
UIB Repository©2020

OVO dibangun agar dapat memberikan kemudahan dan kenyamanan bertransaksi bagi penggunannya. Banyaknya fitur yang ditawarkan pada OVO untuk memenuhi kehidupan masyarakat dalam sehari- hari. Adapun fitur – fitur yang ditawarkan oleh OVO untuk melakukan transaksi adalah sebagai berikut (Lestara Permana & Dewi, 2019):

1. OVO cash, Merupakan saldo dari dimasukkan oleh pengguna ke dalam aplikasi OVO dan dapat digunakan untuk transaksi.
2. OVO Points, Merupakan point yang didapat setelah melakukan transaksi dan juga dari promo yang diberikan oleh OVO. OVO point juga dapat digunakan untuk transaksi. Satu point OVO sama dengan senilai satu rupiah OVO cash.
3. Top Up, Merupkan cara untuk memasukkan atau menambah saldo OVO cash dengan berbagai opsi yang diberikan oleh pihak OVO.
4. Transfer, Pada fitur ini pengguna dapat mentransfer OVO cash ke sesama pengguna OVO lainnya dan juga dapat mentransfer OVO cash ke rekening bank.
5. History, Pada Fitur ini menampilkan semua transaksi yang telah dilakukan.
6. PLN, Merupakan fitur yang dapat membeli token listrik dan juga dapat membayar tagihan listrik.
7. Pulsa, Merupakan fitur untuk membeli pulsa.

Tita Oksaningtyas. Analisis Penggunaan Aplikasi Digital Payment Ovo Menggunakan Metode UTAUT
(Studi Kasus : Mahasiswa Universitas Internasional Batam).
UIB Repository©2020

8. Paket Data, Merupakan fitur untuk membeli paket internet. Didalam fitur ini disediakannya beragam paket internet sesuai dengan operator masing-masing dengan cara memasukkan nomor telepon.
9. Air PDAM, Merupakan fitur untuk membayar Air PDAM dengan memasukkan lokasi dan nomor pelanggan yang dimiliki.
10. BPJS, Merupakan fitur untuk membayar BPJS dengan memasukkan nomor BPJS dan pilih sampai bulan berapa ingin membayar.
11. Internet dan TV Kabel, Pada fitur ini pengguna dapat membayar tagihan internet dan TV Kabel. Didalam fitur ini menyediakan beberapa pilihan dari penyedia internet dan juga TV kabel yang digunakan oleh pengguna.
12. Iuran Lingkungan, Pada fitur ini pengguna dapat melakukan pembayaran Iuran Lingkungan dengan memasukkan lokasi dan nomor pelanggan.
13. Asuransi, Merupakan fitur untuk melakukan pembayaran asuransi dari Lippo *Insurance* dengan memasukkan nomor polis asuransi atau nomor klaim.
14. Telkom, Merupakan fitur untuk pembayaran Telkom Indihome dengan memasukkan nomor pelanggan untuk melanjutkan ke halaman pembayaran.
15. Pascabayar, Merupakan fitur untuk melakukan pembayaran nomor ponsel yang pascabayar.
16. Deals, pada fitur menyediakan berbagai macam info dan promo yang ada pada aplikasi OVO.

Tita Oksaningtyas. Analisis Penggunaan Aplikasi Digital Payment Ovo Menggunakan Metode UTAUT
(Studi Kasus : Mahasiswa Universitas Internasional Batam).
UIB Repository©2020

17. Scan, merupakan fitur yang digunakan untuk membayar dengan menscan barcode.
18. Profile, Berisikan data pribadi dari pengguna.

2.2.3 Populasi

Seluruh objek dari riset yang dilakukan oleh peneliti yang terdiri dari benda, tempat dan manusia yang merupakan sebagai sumber dari data yang memiliki karakteristik tertentu disebut populasi. Setiap subjek dari populasi yang mempunyai berbagai karakteristik tertentu yang mana sudah ditetapkan oleh peneliti yang nantinya dijadikan sebagai bahan penelitian dan juga akan digunakan untuk dapat menarik sebuah kesimpulan. Intinya adalah populasi merupakan kumpulan dari objek yang memenuhi syarat yang mana berguna untuk menyelesaikan sebuah riset (Supriyatna & Maria, 2017).

2.2.4 Teknik Penarikan Sampel

Pada sebuah penetian dibutuhkan bukti untuk membenarkan ide dari penelitian itu agar sebuah penelitian dapat dibuktikan benar adanya dilakukan. Untuk mendapatkan sebuah bukti dapat dilakukan dengan penarikan data sampel. Sampel yang nantinya akan digunakan sebagai bukti untuk membuktikan subuah penelitian yang dilakukan. Dalam sebuah penelitian sampel tidak diambil dari seluruh populasi melainkan sebagian dari populasi saja. Menurut (Akeroyd, 2017) secara garis besarnya terbagi dua, yaitu:

Tita Oksaningtyas. Analisis Penggunaan Aplikasi Digital Payment Ovo Menggunakan Metode UTAUT
(Studi Kasus : Mahasiswa Universitas Internasional Batam).
UIB Repository©2020

1. Probability Sampling

Pada metode penarikan sampling ini, pengambilan data sampel diambil dari sampel yang mana merupakan anggota dari populasi mempunyai peluang yang sama ataupun tidak sama untuk dapat dipilih sebagai sampel. Adapun jenis-jenis dari *Probability Sampling* adalah:

a. Sampel Acak Sederhana

Sampel ini dapat dilakukan jika penelitian cenderung deskriptif atau bersifat lebih sederhana dan umum. Pada metode ini baik digunakan pada kasus yang mana karakter yang dapat membedakan dalam populasi merupakan bukan hal yang penting dalam melakukan analisis. Perbedaan tersebut merupakan hal yang umun dan ada terjadi dalam populasi sebagai contoh jenis kelamin (laki-laki dan perempuan).

b. Sampel Acak Stratifikasi

Pada teknik pengambilan sampel ini lebih difokuskan pada tingkat atau strata dari sebuah populasi. Pada saat mengolah kerangka dari sampel yang mana sebelumnya belum dikelompokkan berdasarkan dari tingkatan tertentu, tinggi, sedang dan rendah.

c. Cluster Sampling

Merupakan sebuah teknik yang mana pengambilan sampelnya berdasarkan dari gugus. Biasanya digunakan ketika penelitian menunjukkan elemen komponen khusus untuk calon dari sampelnya seperti suku, golongan, bahasa dan agama.

Tita Oksaningtyas. Analisis Penggunaan Aplikasi Digital Payment Ovo Menggunakan Metode UTAUT
(Studi Kasus : Mahasiswa Universitas Internasional Batam).
UIB Repository©2020

2. Non-Probability Sampling

Penarikan sampel pada metode ini, sampel merupakan anggota dari populasi yang mana tidak diberikan peluang ataupun kesempatan yang sama untuk dapat dipilih sebagai sampel dari penelitian. Adapun jenis-jenis dari *Non-Probability Sampling* adalah:

a. Sampel pertimbangan kemudahan

Teknik ini digunakan ketika pada saat melakukan penelitian, peneliti tidak memliki pertimbangan lainnya dan hanya memedulikan kemudahan. Contoh dari teknik ini adalah pada saat peneliti mengambil sampel melihat ada seseorang yang dapat diambil sebagai sampel karena seseorang tersebut kebetulan ada disana ataupun mengenal seseorang tersebut.

b. Purposive sampling

Puposive sampling merupakan penarikan sampel yang diambil berdasarkan syarat dengan tujuan dan memiliki maksud secara tertentu. Ketika seseorang yang diambil untuk dapat dijadikan sebagai sampel oleh peneliti, maka dapat diketahui bahwa sesorang tersebut memiliki nformasi yang dibutuhkan oleh peneliti untuk dapat digunakan pada penelitiannya.

Untuk dapat menghitung jumlah dari sampel yang akan diambil dari populasi yang ada, maka dapat menggunakan rumus slovin untuk mendapatkan jumlah sampel

Tita Oksaningtyas. Analisis Penggunaan Aplikasi Digital Payment Ovo Menggunakan Metode UTAUT
(Studi Kasus : Mahasiswa Universitas Internasional Batam).
UIB Repository©2020

yang mewakili dari populasi dengan syarat bahwa prilaku pada populasi yang diteliti tidak memiliki kepastian. Berikut merupkan rumus slovin (Sriyeni, Antoni, & Akbar, 2018):

$$n = \frac{N}{1 + N(e)^2}$$

Keterangan:

n = Uuran sampel

N = Ukuran Populasi

e = derajar error yang bisa diterima

2.2.5 SPSS

SPSS (*Statistical Product Social Science*) merupakan sebuah program komputer yang mana dapat digunakan sebagai aplikasi utuk mengolah data statistik. Fungsi dari SPSS adalah untuk menganalisis data, melakukan perhitungan statik baik perhitungan yang parametrik dan juga nonparametrik dengan berbasiskan windows. SPSS dipublikasikan oleh SPSS Inc. SPSS merupakan salah satu program yang banyak digunakan sebgai alat untuk menganalisis statistika ilmu sosial. Dengan tampilan yang userfriendly banyak Biasanya SPSS digunakan untuk penelitian riset ataupun bisnis dalam hal statistik.

Tita Oksaningtyas. Analisis Penggunaan Aplikasi Digital Payment Ovo Menggunakan Metode UTAUT
(Studi Kasus : Mahasiswa Universitas Internasional Batam).
UIB Repository©2020