BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seiring berkembangnya waktu dan zaman, Dalam pertumbuhan ekonomi sebuah kota, transportasi adalah faktor yang diperlukan karena berkaitan dengan distribusi dan pekerjaan dan berada di pusat operasi ekonomi secara keseluruhan. Aktivitas transportasi digambarkan sebagai produk bergerak (*commodities*) atau produk jasa, dengan memperhatikan perkembangan teknologi modern saat ini, dengan memperhatikan hal penting saat ini yaitu keselamatan atau kesejahteraan pribadi mereka yang menggunakan layanan pada saat tersebut, dengan kata lain perpindahan barang maupun jasa dari satu tempat ke tempat lain dan sehubungan dengan layanan, dapat dikatakan: "Pengembangan layanan transportasi."[1]

Transportasi sangat penting dalam keseharian masyarakat Indonesia pada periode ini. Agar mobilitas perkotaan menjadi relevan dengan sistem lalu lintas dan transportasi umum harus terkoordinasi dengan baik dan tersedia untuk memenuhi berbagai tingkat lalu lintas dan persyaratan transportasi umum.[2]

Di dunia saat ini terutama di negara Indonesia yang semakin bertambah baik untuk masalah transportasi modern / baru, transportasi

[1] Soegjitna Tjakranegara, *Hukum Pengangkutan Barang Dan Penumpang*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1995), hlm. 1.
[2] Abdulkadir Muhammad, *Hukum Pengangkutan Niaga*, (Bandung: Citra Aditya Bakti, 1998), hlm. 7.

tampaknya memiliki banyak sekali manfaat yang tak tergantikan. Sekarang, transportasi menjadi jauh lebih mudah diperoleh melalui aplikasi yang didownload dengan cuma-cuma dengan kata lain gratis yang dapat diunduh di ponsel pribadi. Ketika tidak ada cara bagi masyarakat umum untuk menggunakan sepeda motor, sepeda onthel atau skuter ke atau ke transportasi umum, masyarakat umum menganggapnya sebagai layanan taksi online. Sebagian besar pertumbuhan daerah telah dipengaruhi oleh transportasi, terutama koneksi antara berbagai lokasi (aksesibilitas). Ketika keinginan orang lain terpenuhi, kebanyakan orang dapat melakukan satu atau dua hal di perangkat mereka, yang biasanya akan sejalan dengan apa yang paling mereka inginkan pada situasi saat ini, seperti pembayaran tagihan listrik, membeli sesuatu dengan tinggal unduh aplikasi secara gratis, banyak yang memanfaatkan smartphone untuk melakukan atau memenuhi kebutuhannya pada saat situasi saat ini menggunakan sejumlah banyak macam aplikasi yang akhirnya akan memenuhi kebutuhan akhirnya menjadi produktif.

Baru-baru ini, pebisnis online telah menawarkan banyak peluang bagus untuk pria dan wanita untuk mengatasi kesenjangan masyarakat di sector pekerjaan. Pembuatan taksi motor saat ini memberikan peluang pekerjaan dan bahkan menjadikan rekan bisnis bagi penjual makanan baru bagi pengendara sepeda motor maupun pedagang, terutama bagi mereka yang membutuhkan jasa pesan antar. Dengan memanfaatkan aplikasi ojol (dengan kata lain ojek online) ini akan memungkinkan pengguna seantero Indonesia untuk menghasilkan uang tambahan dengan berkomitmen untuk bekerja

memanfaatkan system modern tersebut. Kini, ada layanan transportasi online untuk pengiriman seperti GO-JEK dan GRAB yang tersedia untuk seluruh Indonesia, di hampir seluruh kota besar, seperti di Kota Kediri. Layanan cari taksi menawarkan mereka yang belum membeli sepeda motor kesempatan pertama mereka untuk melakukannya tanpa harus membelinya terlebih dahulu. Ketika penumpang meminta sepeda motor dari aplikasi di komputer mereka, pengemudi sudah akan berada di sana.

Adapun layanan-layanan yang diberikan oleh trasnportasi online tidak hanya antar jemput saja melainkan banyak penawaran lain seperti layanan pemesanan makanan, pengantaran barang, belanja, pembayaran tagihan dan lain-lain. Banyak dari fasilitas ini untuk digunakan oleh populasi umum sepanjang kehidupan sehari-hari atau usaha mereka. Fitur terakhir ini sering membuat aktivitas menjadi lebih cepat, aman, lebih efektif, dan lebih nyaman, terutama di dunia ekonomi.

Selain itu, di dalam aplikasi layanan ojek online juga menyediakan layanan pembayaran non tunai. Layanan ini membantu pelanggan atau pengguna dalam proses pembayaran. Dengan menggunakan pembayaran non tunai pelanggan dapat dimudahkan dalam proses pembayaran semua fitur yang ada di aplikasi ojek online tanpa perlu menggunakan uang tunai dalam proses pembayaran tanpa repot mengeluarkan uang pas atau tanpa khawatir tidak ada uang kembalian.

Di kota Kediri, kedua layanan ojek online yakni GO-JEK dan GRAB sudah tersedia dan banyak dikenal di masyarakat. Mereka sangat dimudahkan

dengan adanya layanan tersebut, sehingga sebagian besar masyarakat sudah banyak yang menggunakan layanan tersebut terutama pada layanan antar jemput penumpang banyak digunakan siswa-siswi di kota Kediri salah satunya di SMPN 3 Kediri.

Pada saat ini, sebenarnya pemkot Kediri telah memfasilitasi Bus Sekolah yang digunakan untuk antar jemput Siswa diseluruh kota Kediri, namun pada penggunaannya orang tua minim menggunakan fasilitas tersebut dan lebih mempercayakan anak mereka menggunakan layanan ojek online untuk antar jemput ke Sekolah. Setelah observasi dilakukan menghasilkan pendapat dari orang tua bahwa menggunakan ojek online lebih efektif, aman, mudah dan terpercaya. Karena orang tua dapat langsung memantau keberadaan anaknya menggunakan Maps pada aplikasi ojek online.

Layanan ojek online banyak digunakan oleh orangtua siswa SMP. Hal ini disebabkan lokasi SMP jauh dari rumah dan tidak memungkinkan untuk menaiki sepeda, dan apabila siswa menaiki kendaraan bermotor tentunya tidak diperbolehkan karena usia siswa SMP belum cukup untuk memiliki Surat Izin Mengemudi (SIM). Belum lagi orangtua mereka yang keduanya sibuk bekerja dan tidak bisa mengantar atau menjemput anaknya ke sekolah sehingga membuat orang tua lebih memilih menggunakan layanan ojek online untuk antar jemput anaknya, karena dirasa lebih aman dan mudah. Orang tua bisa langsung memesan layanan ojek online dimanapun berada, orang tua bisa memesan ojek online ketika dikantor maupun dirumah untuk anaknya.

Pada saat di sekolah siswa juga diperbolehkan membawa HP untuk kepentingan antar jemput ke sekolah. Siswa bisa langsung memesan sendiri ojek online melalui HP yang mereka bawa. Orang tua yang memberi fasilitas HP kepada anaknya yang di instal aplikasi ojek online biasanya berlangganan untuk mengisi saldo pembayaran non tunai yang digunakan untuk antar jemput maupun memesan makanan yang dibayar langsung melalui pembayaran non tunai untuk memberikan kemudahan bagi anak mereka. Layanan ojek online lebih efektif jika pembayaran dilakukan dengan menggunakan pembayaran non tunai. Pembayaran menggunakan pembayaran non tunai lebih efektif dan efisien karena saldo bisa otomatis terpotong berdasarkan tarif jarak tempuh.

Pembayaran non-tunai seperti mobile payment dalam operasional modern Ojek kemampuan smartphone dan pengetahuan pelanggan tentang cara melakukan pembayaran telah meningkat, memberi konsumen kemampuan untuk memanfaatkan mekanisme berbagi nilai yang modern untuk metode pembayaran baru. Selain itu, sistem pembayaran seluler dapat digambarkan sebagai sistem yang dapat memulai, mengaktifkan, atau bisa digunakan untuk memperoleh produk atau layanan melalui perangkat seluler. Dengan kata lain, sistem pembayaran mobile adalah metode pembayaran apa pun yang menggunakan teknologi terbaru seperti smartphone dan tablet.

Topik ini telah menarik minat para peneliti dalam melakukan penelitian di SMPN 3 Kediri. Dikarenakan letak geografis sekolah tersebut berada di tengah kota dan dikarenakan siswa yang bisa mendaftar di sekolah

tersebut hanya diperuntukkan untuk siswa yang berdomisili di daerah Kota Kediri. Diketahui luas kota Kediri mencapai 63,4 km[3] dan siswa-siswi SMPN 3 Kediri beralamat diseluruh kecamatan kota Kediri. Sehingga jarak tempuh ke sekolah cukup jauh dan tidak memungkinkan siswa/siswa untuk menempuh perjalanan menggunakan transportasi sepeda.

Berdasarkan hasil observasi didapatkan data jumlah siswa di SMPN 3 Kediri. Jumlah keseluruhan dari kelas VII,VIII dan IX sebesar 1025 siswa yang terdiri dari kelas VII berjumlah 329 siswa, kelas VIII 347 dan kelas IX 349 siswa. Dari data tersebut diambil kelas VII, karena siswa tersebut merupakan siswa baru. Dari observasi kelas VII menghasilkan table berikut :

TABEL 1.1
PENGGUNA LAYANAN OJEK ONLINE

KELAS	PENGGUNA GO-JEK	PENGGUNA GRAB	NON PENGGUNA
VII A	11	7	11
VII B	13	4	12
VII C	14	8	11
VII D	15	3	12
VII E	7	3	22
VII F	11	6	9
VII G	9	7	14
VII H	6	12	13
VII I	12	7	12
VII J	14	10	5
VII K	10	9	10
TOTAL	**122**	**76**	**131**

Sumber : Hasil survey pengguna layanan ojek online siswa kelas VII tahun ajaran 2019/2020 (SMPN 3 KEDIRI)

[3] https://id.m.wikipedia.org/wiki/kota_kediri

Berdasarkan tabel 1.1 menunjukkan jumlah siswa kelas VII A-K di SMPN 3 Kediri berjumlah 329 siswa. Dari seluruh jumlah tersebut menunjukkan pengguna layanan ojek online GO-JEK sebanyak 122 siswa, pengguna layanan ojek online GRAB sebanyak 76 siswa dan terdapat 131 siswa bukan pengguna ojek online. Dari hasil tersebut diputuskan mengambil subjek dari siswa yang menggunakan layanan ojek online GO-JEK yakni sebanyak 122 siswa.

TABEL 1.2
PENGGUNA APLIKASI GO-JEK

KELAS	PENGGUNA GO-JEK	Layanan yang sering digunakan				Metode Pembayaran yang sering digunakan	
		Go-Ride	Go-Car	Go-Food	Lain	Go-Pay	Cash
VII A	11	7	0	3	1	6	5
VII B	13	9	1	3	0	8	5
VII C	14	8	2	4	0	8	6
VII D	15	6	3	4	2	9	6
VII E	7	7	0	0	0	5	2
VII F	11	7	1	2	1	7	4
VII G	9	7	1	0	1	6	3
VII H	6	5	0	1	0	3	3
VII I	12	8	2	1	1	7	5
VII J	14	8	2	3	1	8	6
VII K	10	8	0	1	1	6	4
Total	**122**	**80**	**12**	**22**	**8**	**73**	**49**

Sumber : Hasil observasi penggunaan layanan aplikasi GO-JEK pada siswa kelas VII tahun ajaran 2019/2020 (SMPN 3 KEDIRI)

Berdasarkan tabel 1.2 menunjukkan jumlah siswa pengguna layanan aplikasi GO-JEK kelas VII A-K di SMPN 3 Kediri berjumlah 122 siswa. Dari jumlah tersebut secara terperinci dijelaskan siswa yang menggunakan layanan Go-ride (antar jemput penumpang menggunakan motor) sebanyak 80 siswa,

Go-car (antar jemput penumpang menggunakan mobil) sebanyak 12 siswa, Go-food (pengantar/pemesanan makanan) sebanyak 20 siswa dan pengguna layanan lainnya sejumlah 9 siswa. Dari hasil tersebut diperoleh juga pengguna layanan yang menggunakan metode pembayaran Go-pay (non tunai) sebanyak 73 siswa dan metode pembayaran cash (tunai) sebanyak 49 siswa.

TABEL 1.3

PENGGUNA LAYANAN GO-RIDE DAN GO-PAY

KELAS	Pengguna layanan Go-Ride	Metode Pembayaran yang sering digunakan	
		Go-Pay	Cash
VII A	7	5	2
VII B	9	7	2
VII C	8	5	3
VII D	6	4	2
VII E	7	6	1
VII F	7	6	1
VII G	7	5	2
VII H	5	3	2
VII I	8	5	3
VII J	8	7	1
VII K	8	2	6
Total	**80**	**55**	**25**

Sumber : Hasil observasi pada pengguna layanan Go-ride dengan metode pembayaran Go-pay pada murid kelas VII A-K di SMPN 3 Kediri

Berdasarkan tabel 1.3 menunjukkan hasil pengguna layanan Go-ride yang sering menggunakan Go-pay (non tunai) sebesar 55 siswa dan pengguna layanan Go-ride yang sering menggunakan pembayaran cash (tunai) sebesar 25 siswa. Dengan hasil tersebut peneliti memutuskan untuk mengambil sampel sejumlah 55 siswa dengan kriteria pengguna layanan Go-ride yang sering menggunakan Go-pay (non tunai).

Dengan Go-Jek, seseorang dapat membayar saldo yang dinamakan dengan istilah Go-Pay dan dia dapat membayar sisanya dalam mata uang dengan kata lain nilai tukar yang berbentuk fisik yang sak dipergunakan. Saat ini, Go-pay telah dikaitkan dengan lembaga keuangan paling terkenal di negara ini untuk menambahkan uang ke saldo Anda untuk Anda. Mitra go-pay meliputi BCA, Mandiri, BNI, CIMB Niaga, dan pengisian melalui ATM juga merupakan peserta dalam layanan Go-pay. Berkat minimaks, seperti Alfamart dan Alfamidi, Anda akan top up pada saldo saat ini.

Go-Pay merupakan *mobile payment* / pembayaran non tunai yang dikembangkan oleh perusahaan Go-Jek yang digunakan sebagai layanan pembayaran selama menggunakan aplikasi Go-Jek. Go-Pay adalah salah satu bentuk dari inovasi FinTech.[4] Menurut Pribadiono, Hukum, Esa, & Barat, *Financial Technology (FinTech)* merupakan perpaduan antara teknologi dan fitur keuangan atau dapat juga diartikan inovasi pada sektor finansial dengan sentuhan teknologi modern.[5]

Beberapa manfaat ditawarkan dengan penggunaan Go-pay, termasuk membuat penggunanya memanfaatkan aplikasi tersebut. Sejumlah variabel telah diidentifikasi dalam studi sebelumnya yang mempengaruhi penggunaan layanan Go-Pay, dengan yang paling penting adalah persepsi manfaat.

---

[4] Cita Cania, Silva. *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Penggunaan Layanan Go-Pay pada Pelanggan*
maupun Pengemudi Go-Jek. Skripsi Fakultas Ekonomi Universitas Islam Indonesia Yogyakarta. 2018. Hal. 11-12

[5] Pribadiono, Agus. *Lembaga Desa Adat dalam Pembangunan Desa Menurut Uu No. 6 Tahun 2014: Antar Kemandirian dan Subordinasi Pengaturan*, Lex Jurnalica, 2016

Dampak utama dari keputusan pengguna Go-Jek untuk memanfaatkan layanan adalah budaya, emosional, dan psikologis. Kemungkinan sebuah komunitas akan berkontribusi pada penilaian suatu nilai dalam mendapatkan pekerjaan sebagai lebih baik dari sebelumnya atau lebih buruk dari sebelumnya, berdasarkan perilaku itu digunakan untuk berbagai cara hidup dan nilai-nilai dapat menentukan bagaimana berbagai populasi menggunakan layanan transportasi online diharap juga diketahui bahwa Go-Jek adalah platform yang baru terbit dalam budaya karena usia teknologi. Pengaruh yang mungkin ada kepada orang-orang yang bekerja untuk anggota keluarga, serta orang-orang terpentingnya adalah orang-orang kreatif dalam mengatasi suatu masalah realita di dunia dengan istilah lain dalam kehidupan sehari-hari pada pilihan produk / masalah pribadi yang ada hubungannya dengan kesejahteraan dan keuangan individu secara keseluruhan dalam hal membeli komoditas produk layanan tersebut. Pertimbangan psikologis sangat penting untuk cara siapa pun melihat produk tertentu, serta emosi mereka terhadapnya. Ini mengacu pada aspek-aspek tertentu yang khusus untuk setiap orang: keinginan individu, keterampilan, perasaan, dan metode pembelajaran[6].

[6] Basu, Swastha Dharmesta dan Irawan, *Manajemen Pemasaran Modern* (Yogyakarta : BPFE, 2002), Hlm. 105.

TABEL 1.4

FAKTOR YANG MEMPENGARUHI KEPUTUSAN KONSUMEN

No.	Faktor-Faktor	Hasil Responden
1.	Kebudayaan : Baik/Buruk Produk	5
2.	Sosial : Saran/Ajakan	10
3.	Pribadi : Gaya hidup/Kebutuhan	7
4.	Psikologis a. Motivasi : 3 b. Persepsi : 1. Manfaat : 17 2. Kemudahan : 6 3. Resiko : 4 c. Proses Belajar : 0 d. Kepercayaan : 4	34
Jumlah		**55**

Sumber : Hasil observasi kedua pada 55 responden di SMPN 3 Kediri

Berdasarkan temuan ini, penulis dapat menyimpulkan bahwa variabel dalam persepsi psikologis memainkan peran paling dominan dalam proses pengambilan keputusan. Hasil dari persepsi manfaat menunjukan hasil terbanyak yaitu dengan 17 responden memilih factor psikologis yaitu persepsi di poin manfaat. Dengan adanya hal tersebut dimungkungkinkan menggunakan aplikasi Go-jek dapat membawa pengaruh banyak terutama dibidang manfaat karena layanan Go-jek memudahkan konsumen dengan berbagai macam fitur-fitur yang dapat memudahkan aktifitas konsumen.

Berdasarkan pemaparan diatas peneliti tertarik dengan fenomena perilaku konsumen. Maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul

“PENGARUH PERSEPSI MANFAAT GO-PAY TERHADAP KEPUTUSAN MENGGUNAKAN LAYANAN GO-RIDE PADA APLIKASI GO-JEK (Studi Kasus Murid kelas VII SMPN 3 Kediri Tahun ajaran 2019/2020)”

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana persepsi manfaat Go-Pay pada siswa kelas VII SMPN 3 Kediri?
2. Bagaimana keputusan menggunakan layanan Go-Ride pada aplikasi Go-Jek pada siswa kelas VII SMPN 3 Kediri?
3. Mengapa persepsi manfaat Go-Pay berpengaruh terhadap keputusan menggunakan layanan Go-Ride pada aplikasi Go-Jek pada siswa kelas VII SMPN 3 Kediri?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui persepsi manfaat Go-Pay pada murid SMPN 3 Kediri.
2. Untuk keputusan menggunakan layanan Go-Ride pada aplikasi Go-Jek pada siswa kelas VII SMPN 3 Kediri.
3. Untuk mengetahui persepsi manfaat Go-Pay berpengaruh terhadap keputusan menggunakan layanan Go-Ride pada aplikasi Go-Jek pada siswa kelas VII SMPN 3 Kediri.

D. Kegunaan Penelitian

1. Secara Teoritis

   Hasil penelitian ini memiliki manfaat sebagai referensi baik bagi akademisi dalam melakukan penelitian serupa.

2. Secara Praktis

   Penelitian menunjukkan bahwa bisnis ini memiliki 3 prospek untuk meningkatkan pendapatan di berbagai produk dalam melakukan evaluasi untuk pengembangan Go-jek kedepannya. Hasil dari persepsi pengguna Go-jek akan membantu Go-jek dalam menyusun strategi bisnis agar tepat sasaran dan sesuai dengan harapan perusahaan.

E. Hipotesis

Ha : Ada pengaruh persepsi manfaat terhadap minat menggunakan Go-Pay di SMPN 3 Kediri

Ho : Tidak ada pengaruh persepsi manfaat terhadap minat menggunakan Go-Pay di SMPN 3 Kediri

F. Asumsi Penelitian

Go-Pay adalah salah satu bentuk aplikasi dari *mobile payment* yang dapat ditemukan di aplikasi Go-Jek untuk membayar Go-Pay Dengan adanya Go-pay bisa membantu tugas sehari-hari seperti mengangkut bahan makanan, pakaian, dll. Konsumen dapat dengan mudah menjalankan aktivitasnya tanpa repot mengeluarkan uang tunai. Adanya Gopay juga dimanfaatkan untuk berburu diskon atau Gopay menyebutnya dengan sebutan *Cashback* yang

dapat dinikmati konsumen untuk membeli keperluan mereka di tempat-tempat tertentu. sejumlah manfaat yang diberikan oleh Go-pay dapat membuat pelanggan Go-pay terlibat. Kenyamanan adalah kunci penggunaan solusi Go-pay pada umumnya.

G. Telaah Pustaka

1. Dari penelitian yang dilakukan oleh Devi Ida Khomalasari, dengan judul *Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan terhadap Penggunaan Layanan Mobile Banking melalui Sikap sebagai Intervening*. Skripsi Fakultas Ekonomi Universitas Esa Unggul Jakarta. Memperoleh hasil pada sub struktur 1 bahwa persepsi manfaat berpengaruh terhadap sikap sebesar 0,037(<0,05), persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh terhadap sikap sebesar 0,000(<0,05), dan persepsi manfaat dan persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh secara bersama-sama terhadap sikap sebesar 0,000(0,05). Pada sub struktur 2 bahwa persepsi manfaat berpengaruh terhadap penggunaan sebesar 0,020(<0,05), persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh terhadap penggunaan sebesar 0,000(<0,05), sikap berpengaruh terhadap penggunaan sebesar 0,002(<0,05) dan persepsi manfaat, persepsi kemudahan penggunaan dan sikap terhadap penggunaan berpengaruh secara bersama-sama terhadap penggunaan sebesar 0,000(<0,05).
2. Dari penelitian yang dilakukan oleh Fajar Idris, dengan judul *faktor-faktor yang Mempengaruhi Keputusan Pembelian Sepatu di Toko Fajar Sport Kecamatan Pedurungan Kota Semarang*. Skripsi Fakultas Ekonomika dan

Bisnis Universitas Diponegoro Semarang memperoleh hasil seluruh variabel independen yaitu promosi, persepsi harga, kualitas pelayanan, lokasi mempunyai hubungan yang positif sejalan terhadap variabel dependen yaitu keputusan pembelian. Pengujian hipotesis menggunakan uji t menunjukkan bahwa ke empat variabel independen yang diteliti terbukti secara signifikan mempengaruhi keputusan pembelian. Kemudian melalui uji f dapat diketahui bahwa secara bersama ke empat variabel tersebut mempengaruhi keputusan pembelian. Angka adjusted R square sebesar 0,654 menunjukkan bahwa variabel independen dapat menjelaskan 65,4% keputusan pembelian sedangkan sisanya 34,6% dijelasakan oleh variabel lain diluar variabel yang digunakan dalam penelitian ini.

3. Dari penelitian yang dilakukan oleh Silva Cita Cania, dengan judul *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Penggunaan Layanan Go-Pay pada Pelanggan maupun Pengemudi Go-Jek*. Skripsi Fakultas Ekonomi Universitas Islam Indonesia Manfaat dan risiko yang dirasakan berdampak kuat pada minat pelanggan terhadap Go-Pay, sementara pengetahuan produk tidak berdampak pada penggunaan layanan Go-Pay oleh pelanggan dengan cara apa pun yang substansial. Pengemudi memandang penggunaan layanan Go-Pay dipengaruhi oleh pengalaman komoditas, hadiah, biaya, dan kemudahan penggunaan. Pada penelitian yang akan dilakukan akan mengambil salah satu faktor persepsi manfaat yang mempengaruhi penggunaan layanan gopay sebagai variabel penelitian selanjutnya.

4. Reza Andryanto Reza dengan judul *Pengaruh Kepercayaan, Persepsi Manfaat, dan Persepsi Kemudahan Penggunaan terhadap Minat Beli di Toko Online (Studi Empiris yang dilakukan pada OLX.co.id di Yogyakarta)*. SKRIPSI Universitas Negeri Yogyakarta tahun 2016. Hasil kepercayaan memiliki dampak positif pada nilai beli, dibuktikan dengan nilai t sebesar 19.501, makna dan koefisien regresi positif sebesar 0,487, nilai manfaatnya positif, seperti yang ditunjukkan oleh nilai t terhitung sebesar 2,085, nilai 0,038 < 0,05 dan koefisien regresi positif berdasarkan nilai 2,086. Persepsi keuntungan memiliki efek positif pada membeli bunga.