

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Logo Shopee	2
Gambar 1. 2 Logo Shopeepay.....	3
Gambar 1. 3 Jumlah Pengguna Internet Tahun 2021.....	5
Gambar 1. 4 Jumlah Uang Elektronik Yang Beredar	6
Gambar 1. 5 <i>E-Wallet</i> Dengan Jumlah Transaksi Terbanyak Perbulan	7
Gambar 1. 6 <i>E-Wallet</i> Yang Disukai Konsumen Untuk Program Promosi.....	8
Gambar 1. 7 Provinsi Pengguna <i>E-Wallet</i> Terbesar Di Indonesia Promosi	9
Gambar 2. 1 <i>Theory Of Reasoned Action</i>	23
Gambar 2. 2 <i>Theory Of Planned Behavior</i>	24
Gambar 2. 3 <i>Unified Theory Of Acceptance And Use Of Technology 2</i>	26
Gambar 2. 4 Kerangka Pemikiran.....	57
Gambar 3. 1 Tahapan Penelitian.....	76
Gambar 3. 2 Teknik <i>Sampling</i>	80
Gambar 3. 3 Grafik Hasil Perhitungan Sampel Menggunakan <i>G-Power</i>	81
Gambar 3. 4 Garis Kontinum.....	84
Gambar 3. 5 <i>Importance And Perfomance Matrix Analysis</i>	93
Gambar 4. 1 Garis Kontinum <i>Performance Expectancy</i>	101
Gambar 4. 2 Garis Kontinum <i>Effort Expectancy</i>	104
Gambar 4. 3 Garis Kontinum <i>Social Influence</i>	106
Gambar 4. 4 Garis Kontinum <i>Facilitating Condition</i>	109
Gambar 4. 5 Garis Kontinum <i>Hedonic Motivation</i>	111
Gambar 4. 6 Garis Kontinum <i>Habit</i>	113
Gambar 4. 7 Garis Kontinum <i>Behavioral Intention</i>	115
Gambar 4. 8 Garis Kontinum <i>Use Behavior</i>	117
Gambar 4. 9 <i>Inner Model</i>	130
Gambar 4. 10 Struktural Model (<i>Blindfolding</i>)	133
Gambar 4. 11 IPMA Berdasarkan Dari Konstruk.....	139