

**PENGARUH *EXPERIENCE* DAN *EFFORT*
EXPECTANCY TERHADAP KEPUTUSAN
PENGUNAAN TEKNOLOGI *AUGMENTED REALITY*
PADA APLIKASI GOOGLE MAPS**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana
Manajemen Jurusan Manajemen Fakultas Ekonomi Dan Psikologi

Peminatan:

Manajemen Pemasaran



Disusun Oleh :

SEKTI WIDIAH HAPSARI

NIM. 2021100012

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN
FAKULTAS EKONOMI DAN PSIKOLOGI
UNIVERSITAS WIDYA DHARMA KLATEN
JULI 2024**

HALAMAN PERSETUJUAN
PENGARUH *EXPERIENCE* DAN *EFFORT EXPECTANCY* TERHADAP
KEPUTUSAN PENGGUNAAN TEKNOLOGI *AUGMENTED REALITY*
PADA APLIKASI GOOGLE MAPS

Diajukan oleh:

SEKTI WIDIAH HAPSARI

NIM. 2021100012

Telah disetujui pembimbing untuk dipertahankan dihadapan Dewa Penguji

Skripsi. Program Studi Manajemen Fakultas Ekonomi dan Psikologi

Universitas Widya Dharma Klaten

Pada tanggal.....

Pembimbing Utama

Pembimbing Pendamping



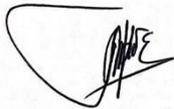
Dr. Abdul Haris, SE., MM, M.Pd
NIK. 690 098 194



Dr. Arif Julianto SN, M.Si
NIK. 690 301 250

Mengetahui

Ketua Program Studi Manajemen



Dr. Anis Marjukah, SE., MM
NIK. 690 994 143

HALAMAN PENGESAHAN

PENGARUH *EXPERIENCE* DAN *EFFORT EXPECTANCY* TERHADAP
KEPUTUSAN PENGGUNAAN TEKNOLOGI *AUGMENTED REALITY*
PADA APLIKASI GOOGLE MAPS

Diajukan Oleh:

SEKTI WIDIAH HAPSARI

2021100012

Telah dipertahankan dihadapan Dewan Penguji Skripsi Jurusan Manajemen
Fakultas Ekonomi dan Psikologi Universitas Widya Dharma dan diterima
sebagian persyaratan memperoleh Gelar Sarjana Manajemen

Pada tanggal 07 Agustus 2024

Ketua

Dr. Anis Marjulah, S.E., M.M
NIK. 690 994 143

Sekretaris

Sarwono Nursito, S.E., M.Sc.
NIP. 197612152005011001

Pembimbing Utama

Dr. Abdul Haris, S.E., M.M., M.Pd.
NIK. 690 098 194

Pembimbing Pendamping

Dr. Arif Julianto SN., SE., M.Si
NIK. 690 301 250

Disahkan Oleh :

Dekan Fakultas Ekonomi dan Psikologi



Dr. Arif Julianto SN., SE., M.Si
NIK. 690 301 250

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Sekti Widiah Hapsari

NIM : 2021100012

Program Studi : Manajemen

Fakultas : Ekonomi dan Psikologi

Terkait penelitian Skripsi saya berjudul "**PENGARUH *EXPERIENCE* DAN *EFFORT EXPECTANCY* TERHADAP KEPUTUSAN PENGGUNAAN TEKNOLOGI *AUGMENTED REALITY* PADA APLIKASI GOOGLE MAPS**". Dengan ini menyatakan bahwa sebenar – benar karya saya sendiri. Hal – hal yang bukan merupakan karya saya dalam skripsi ini telah diberi tanda sitasi dan ditunjukkan dalam daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari diketahui bahwa skripsi ini menggunakan data yang tidak sesuai dengan data yang sebenarnya. Saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku

Klaten, Juli 2024



Sekti Widiah Hapsari

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan segenap rasa syukur kepada Allah SWT yang selalu memberikan nikmat, anugerah serta hidayah-Nya, dan rasa syukur yang mendalam karena telah diselesaikannya skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Allah SWT atas karunia serta kemudahan yang diberikan akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan.
2. Kedua orang tua saya, Bapak Triyono dan Ibu Daniah. Terima kasih atas segala cinta kasih yang tucurah selama saya mengerjakan skripsi ini. Terima kasih telah berjuang untuk membiayai kuliah saya hingga saya mampu menyelesaikan studi ini.
3. Kakak saya Istia Rahmawati. Terima kasih atas segala pengorbanan yang telah diberikan sehingga saya mampu menempuh pendidikan hingga jenjang kuliah. Terima kasih atas segala support dan tambahan biaya hingga saya mampu menyelesaikan studi dengan lancar tanpa beban pikiran. Semoga Allah SWT membalas semua pengorbanan mu.
4. Dosen pembimbing saya, Bapak Dr. Arif Julianto SN,M.Si atas segala bantuan, support yang telah diberikan sehingga saya mampu menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih telah menjadi salah satu orang yang mau mendengarkan segala keluh kesah saya ketika revisi skripsi.
5. Teman – teman *circle* saya. Terima kasih atas waktu yang sudah diluangkan untuk menemani setiap part pembuatan skripsi ini. Terimakasih atas semangat yang selalu diberikan sehingga saya tak pernah putus asa menyelesaikan skripsi.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Alhamdulillahirabbil'alamin, puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan berkah, rahmat, dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan judul "PENGARUH *EXPERIENCE* DAN *EFFORT EXPECTANCY* TERHADAP KEPUTUSAN PENGGUNAAN TEKNOLOGI *AUGMENTED REALITY*". Hanya dengan kekuatan yang diberikan oleh Allah SWT, penulis akhirnya dapat menyelesaikan skripsi ini.

Skripsi ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, untuk itu penulis mengucapkan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya. Dengan segala kerendahan hati semoga Allah SWT senantiasa memberikan rahmat-Nya kepada semua pihak yang telah membantu terselesaikannya skripsi ini. Penulis menyadari masih banyak kekurangan dan ketidaksempurnaan dalam penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu masukan, saran dan kritik dari pembaca sangat penulis harapkan untuk perbaikan penelitian ini.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Klaten, Juli 2024

Sekti Widiah Hapsari

DAFTAR ISI

Contents

HALAMAN PERSETUJUAN.....	i
HALAMAN PERNYATAAN	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
ABSTRAK	xi
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Alasan Pemilihan Judul	5
1.3 Penegasan Judul	6
1.4 Pembatasan Masalah	9
1.5 Rumusan Masalah	9
1.6 Tujuan Penelitian.....	10
1.7 Sistematika Penulisan.....	11
BAB II.....	36
TINJAUAN PUSTAKA	36
2.1 Pemasaran.....	36
2.2 Keputusan Penggunaan Teknologi <i>Augmented Reality</i>	38
2.3 Experience (Pengalaman).....	42
2.4 Effort Expectancy	45
2.5 Penelitian Terdahulu.....	52
2.6 Rerangka Pemikiran	54
2.7 Hipotesis	57

BAB III	63
METODOLOGI PENELITIAN.....	63
3.1 Desain Penelitian	63
3.2 Populasi dan Sampel	63
3.3 Definisi Operasional dan variabel penelitian	64
3.4 Sumber Data	65
3.5 Metode Pengumpulan Data	66
BAB IV	66
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	66
4.1 Gambaran Umum Perusahaan	66
4.2 Struktur Organisasi.....	74
4.3 Visi Misi Perusahaan.....	74
4.4 Logo Produk	75
4.5 Analisis Data dan Pembahasan.....	75
4.6 Uji Validitas dan Reliabilitas	82
4.7 Uji hipotesis.....	86
4.8 Koefisien Determinasi (R^2)	88
4.9 Pembahasan Hasil Analisis Data.....	89
BAB V.....	98
SIMPULAN DAN SARAN	98
5.1 Simpulan.....	98
5.2 Saran	99
DAFTAR PUSTAKA	66
LAMPIRAN.....	66

DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	76
Tabel 4. 2 Karakteristik Responden Berdasarkan Usia.....	76
Tabel 4. 3 Karakteristik Responden Berdasarkan Pekerjaan	77
Tabel 4. 4 Kategori Interval	78
Tabel 4. 5 Persentase Variabel Experience	79
Tabel 4. 6 Persentase Variabel Effort Expectancy	80
Tabel 4. 7 Persentase Variabel Keputusan Penggunaan Teknologi AR	81
Tabel 4. 8 Hasil Uji Validitas.....	83
Tabel 4. 9 Hasil Uji Reliabilitas	84
Tabel 4. 10 Analisis Regresi Linier Berganda	84
Tabel 4. 11 Uji t (parsial)	86
Tabel 4. 12 Uji F Simultan.....	88
Tabel 4. 13 Uji Koefisien Determinasi	88

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Data Responden

Lampiran 2 : Kuesioner Penelitian

Lampiran 3: Karakteristik Responden

Lampiran 4 : Tabulasi Data Responden

Lampiran 5 : Uji Validitas

Lampiran 6 : Uji Reliabilitas

Lampiran 7 : Analisis Regresi Linier Berganda dan Uji Hipotesis

Lampiran 8 : Distribusi r Tabel

Lampiran 9 : Distribusi t Tabel

Lampiran 10 : Distribusi F Tabel

Lampiran 11 : Blanko Kuesioner Yang Sudah Diisi

Lampiran 12 : Responden Pengisi Angket Kuesioner

ABSTRAK

Sekti Widiah Hapsari, NIM 2021100012. Skripsi. Program Studi Manajemen. Pengaruh *Experience* dan *Effort Expectancy* Terhadap Keputusan Penggunaan Teknologi *Augmented Reality* Pada Aplikasi Google Maps.

Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh *Experience* dan *Effort Expectancy* secara parsial dan simultan terhadap keputusan penggunaan teknologi *augmented reality* pada aplikasi google maps. Sampel dalam penelitian ini adalah pengguna aplikasi google maps yang ada di Kabupaten Klaten sebanyak 100 responden. Metode pengumpulan data dilakukan melalui penyebaran angker kuesioner pada responden. Data yang diperoleh kemudian diolah menggunakan alat bantu SPSS Versi 21. Analisis ini meliputi analisis deskriptif, uji validitas, uji reliabilitas, uji regresi linier berganda, uji hipotesis, dan uji koefisien determinasi.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *experience* dan *performance expectancy* secara parsial mempengaruhi keputusan penggunaan. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa *experience* dan *effort expectancy* berpengaruh secara simultan atau bersama-sama. Variabel keputusan penggunaan dipengaruhi oleh variabel *experience* dan *effort expectancy* sebesar 60,1%, sedangkan sisanya 39,9% dipengaruhi atau dijelaskan oleh variabel lain yang tidak dimasukkan dalam penelitian ini.

Kata kunci: *Experience*, *Effort Expectancy* dan Keputusan Penggunaan

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Empat (4) dekade terakhir telah terjadi peningkatan eksponensial dalam penggunaan inersia untuk memenuhi kebutuhan navigasi udara, darat, militer dan sipil. Dalam beberapa tahun terakhir, terdapat peningkatan minat terhadap jenis sistem navigasi inersia analitik terutama karena munculnya mikroprosesor yang cepat dan berbiaya relatif rendah (Amean, 2001). Sejak awal tahun 1960-an, navigasi modern telah memanfaatkan sistem navigasi hibrid (terintegrasi), dimana berbagai perangkat penginderaan elektronik (sensor) digunakan secara berdampingan, untuk mengumpulkan informasi yang diperlukan untuk menemukan posisi “kontinue” dari kendaraan yang dinavigasikan, dan untuk mengurangi kesalahan sensor inersia (Ismaeel, 2003).

Seiring dengan meningkatnya penggunaan aplikasi navigasi berbasis Teknologi *Augmented Reality* (AR), penting memahami kebutuhan manusia yang menggunakan ataupun berniat menggunakan Teknologi *Augmented Reality* (AR), dengan tujuan untuk menjangkau mereka yang cenderung tidak menggunakannya. Teknologi *Augmented Reality* telah menarik perhatian luas dari para peneliti beberapa tahun terakhir ini. Di dorong oleh teknologi kecerdasan buatan dan komputer, teknologi *Augmented Reality* telah menunjukkan perkembangan teknologi yang kuat. Akurasi registrasi pelacakan, kinerja peralatan tampilan dan sifat interaksi manusia dan komputer telah ditingkatkan secara signifikan. Akan tetapi terlihat masih

banyak permasalahan yang harus diselesaikan dalam Teknologi *Augmented Reality*. Teknologi ini masih harus dikembangkan lagi lantaran performa yang cukup rendah, masalah privasi pengguna serta tantangan dalam mengintegrasikan objek nyata dengan objek digital masih perlu ditingkatkan kembali.

Teknologi *Augmented Reality* menawarkan kepada pengguna kemungkinan untuk melihat langsung lingkungan sekitar mereka ditambah dengan informasi praktis tambahan sehingga memungkinkan untuk menemukan lokasi yang ingin kita tuju. Penggunaan Teknologi *Augmented Reality* dapat memanfaatkan pengalaman berbelanja yang memungkinkan pembeli menjadi lebih kreatif dan spontan. Berdasarkan analisis literatur, dapat dikatakan bahwa Teknologi *Augmented Reality* (AR) mampu memperkaya pengalaman manusia dengan data digital. Pengenalan aplikasi dan layanan *Augmented Reality* (AR) memberikan peluang untuk meningkatkan relaiisme penelitian, sekaligus menawarkan pengalaman emosional dan kognitif yang lebih baik.

Teknologi *Augmented Reality* (AR) merupakan satu diantara teknologi yang semakin di lirik. Dengan menggabungkan dunia maya dan dunia nyata dalam proporsi berbeda, Teknologi *Augmented Reality* (AR) memungkinkan tingkat pengalaman yang tidak dapat diberikan oleh teknologi virtual lainnya. Sistem *Augmented Reality* (AR) telah digunakan dalam banyak aplikasi seperti pembedahan ataupun inspeksi lingkungan berbahaya. Namun, sebagian besar sistem tersebut hanya beroperasi di dalam ruangan dan

mencakup area yang relatif kecil. Kemajuan teknologi nirkabel memungkinkan pengembangan sistem nirkabel di luar ruangan untuk mendukung proses analisis, pengambilan keputusan, dan pengaturan yang kompleks. Dalam beberapa tahun terakhir ini pemerintah, maupun sektor wisata mulai menyadari pentingnya informasi lokasi sebagai platform untuk meningkatkan layanan dan aplikasi bisnis. Seringkali dalam keseharian, individu ingin mengetahui lokasi tempat makan, tempat wisata, ataupun cara tercepat menuju lokasi yang dituju, kemungkinan untuk berpergian tanpa harus menunggu kemacetan. Penyedia layanan berbasis Teknologi *Augmented Reality* harus berinvestasi dalam mempelajari pasar dengan tujuan memahami tipe konsumen yang mungkin mereka jangkau dan bagaimana menyenangkan mereka. Seorang wisatawan yang menikmati momen spontanitas hanya ingin memperoleh informasi yang diperlukan pada saat itu dan di tempat itu. Pengguna merasa lebih antusias dalam menggunakan aplikasi yang menunjukkan kegunaannya dan dengan perkembangan teknologi.

Di daerah Kabupaten Klaten terdapat destinasi wisata dan kuliner yang patut dikunjungi selain karena tempatnya strategis, akses transportasi yang menuju ke lokasi juga cukup mudah serta harga-harga makanan dan minuman yang juga relatif masih terjangkau, promosi wisata maupun kuliner di Kabupaten Klaten belum banyak yang memanfaatkan teknologi *augmented reality* supaya lebih memudahkan wisatawan yang baru pertama kali ke Klaten. Penggabungan dunia nyata dan maya memungkinkan melalui

perangkat-perangkat tertentu, dan integrasi yang baik memerlukan penjejakan yang efektif. Teknologi *Augmented Reality (AR)* juga berpengaruh pada *effort expectancy*. *Effort expectancy* merupakan konsep dari *Unified Theory of Accetance and Use of Technology (UTAUT)* yang berkaitan dengan manfaat yang dirasakan oleh pengguna dalam menggunakan suatu teknologi. Dalam konteks Teknologi *Augmented Reality (AR)*, harapan kinerja mengacu pada ekspektasi pengguna mengenai bagaimana Teknologi *Augmented Reality (AR)* dapat meningkatkan kinerja atau memberikan nilai.

Pengguna mungkin memiliki ekspektasi performa tinggi untuk aplikasi berbasis Teknologi *Augmented Reality (AR)* jika mereka yakin AR dapat :

- 1 Teknologi *Augmented Reality* dapat memberikan informasi dan bantuan secara real time, meningkatkan kemampuan pengguna untuk menyelesaikan tugas dengan lebih efisien.
- 2 Teknologi *Augmented Reality* dapat digunakan dalam lingkungan pembelajaran untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif.
- 3 Teknologi *Augmented Reality* dapat menawarkan dukungan keputusan yang lebih baik. AR dapat memberikan visualisasi atau overlay data yang membantu proses pengambilan keputusan.
- 4 Teknologi *Augmented Reality* mampu menciptakan pengalaman yang unik dan menghibur seperti game AR.

Effort expectancy merupakan faktor penting untuk dipertimbangkan ketika merancang dan menerapkan teknologi baru, karena hal ini dapat berdampak signifikan terhadap penerimaan dan adopsi pengguna.

Untuk mengetahui apakah *experience* dan *effort expectancy* mampu berpengaruh dalam pengambilan keputusan penggunaan aplikasi yang menggunakan Teknologi *Augmented Reality* maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul : “ Pengaruh *Experience* dan *Effort Expectancy* Terhadap Keputusan Penggunaan Teknologi *Augmented Reality* Pada Aplikasi Google Maps “

1.2 Alasan Pemilihan Judul

1. Alasan Subjektif

Penulis tertarik pada objek penelitian ini, sehingga termotivasi untuk menyelesaikan skripsi ini karena *experience* dan *effort expectancy* mempunyai pengaruh terhadap keputusan penggunaan Teknologi *Augmented Reality* menggunakan aplikasi *google maps*.

2. Alasan Objektif

Secara objektif penulis memilih judul ini dengan alasan bahwa *experience* dan *effort expectancy* merupakan faktor utama pengguna mempercayai penggunaan teknologi *augmented reality* dengan menggunakan aplikasi *google maps* sebagai aplikasi yang mampu membantu pengguna dalam mencapai tujuannya.

1.3 Penegasan Judul

Untuk memperoleh pemahaman terhadap makna judul penelitian maka ditegaskan beberapa istilah sebagai berikut :

1. *Experience (pengalaman)*

Pengalaman atau *experience* adalah istilah yang digunakan untuk merujuk pada pengetahuan, pemahaman, dan perasaan yang diperoleh seseorang melalui interaksi dengan lingkungan dan situasi sehari – hari. *Experience* dapat mencakup segala sesuatu dari pengamatan, belajar, dan interaksi dengan orang, tempat, atau benda – benda dalam hidup seseorang.

Pengalaman yang dimaksud disini adalah *experience* dalam menggunakan Teknologi *Augmented Reality (AR)* dalam aplikasi google maps. Penulis ingin mengetahui apakah *experience* dalam menggunakan Teknologi *Augmented Reality (AR)* mampu mempengaruhi keputusan pengguna dalam menggunakan aplikasi yang menggunakan teknologi *Augmented Reality (AR)*.

2. *Effort Expectancy*

Menurut (Mutlu & Der, 2017) *effort expectancy* merupakan sebuah kriteria yang menjelaskan mengenai kepercayaan atau harapan pengguna untuk mengurangi usaha yang diperlukan dalam menyelesaikan tugasnya jika menggunakan sistem yang diimplementasikan. Menurut (Venkatesh et al., 2012) *Effort expectancy* merupakan tingkat kemudahan yang dikaitkan dengan penggunaan suatu sistem. Jika sistem mudah digunakan, maka usaha yang perlu dilakukan tidak akan terlalu tinggi sebaliknya jika suatu

sistem sulit digunakan maka diperlukan usaha yang tinggi untuk menggunakannya.

Menurut TAM, *effort expectancy* merupakan salah satu faktor yang berpengaruh dalam penerimaan teknologi. Jika pengguna percaya bahwa teknologi tersebut akan meningkatkan kinerja mereka atau membuat tugas mereka lebih mudah, mereka tentu menerima dan mengadopsi teknologi tersebut.

Dalam konteks TAM, asal – usul dari *effort expectancy* adalah dari teori harapan (*Expectancy Theory*), yang menjelaskan bahwa seseorang cenderung mengadopsi suatu teknologi jika mereka mengharapkan bahwa penggunaannya akan menghasilkan hasil yang lebih baik dalam pencapaian tujuan mereka. Dalam konteks ini adalah penerimaan pengguna terhadap aplikasi google maps yang menggunakan Teknologi *Augmented Reality* (AR).

3. Keputusan penggunaan

Keputusan penggunaan adalah proses pemilihan suatu tindakan atau pilihan dari berbagai alternatif yang tersedia. Pendapat para ahli dalam ilmu manajemen, psikologi, dan ekonomi berkontribusi pada pemahaman konsep ini. Beberapa pandangan dari ahli mengenai arti keputusan penggunaan adalah :

1 Herbert A. Simon

Simon, merupakan seorang ilmuwan sosial dan ekonomi, memperkenalkan konsep “*bounded rationality*” yang menggambarkan

bahwa dalam pengambilan keputusan, manusia sering kali dibatasi oleh keterbatasan waktu, informasi, dan sumber daya. Oleh karena itu, keputusan penggunaan seringkali bersifat “rasional terbatas”.

2 Abraham Maslow

Di dalam teori hierarki kebutuhan, Maslow menjelaskan jika manusia membuat keputusan berdasarkan kebutuhan – kebutuhan yang muncul dalam urutan hierarki, dimulai dari kebutuhan paling dasar seperti makanan dan rumah tinggal hingga kebutuhan untuk aktualisasi diri.

Jadi, keputusan penggunaan adalah suatu proses yang melibatkan sumber daya, kebutuhan, dan pengalaman individu yang mempengaruhi pemilihan tindakan atau pilihan yang diambil.

4. *Teknologi Augmented Reality (AR)*

Paul Milgran dan Fumio Kishino mengembangkan “Tingkat Kontinum Realitas-Virtualitas” yang menggambarkan *Augmented Reality* sebagai sebuah teknologi yang ada di antara dunia nyata (realitas) dan dunia virtual yang murni.

Ronald Azuma seorang peneliti dalam bidang komputer dan AR menyatakan bahwa *Augmented Reality* menggabungkan dunia nyata dengan objek – objek virtual komputer dalam waktu nyata, ia juga menggaris bawahi tiga (3) karakteristik *Augmented Reality* yaitu kombinasi antara dunia fisik dan virtual, interaktif secara waktu nyata, serta 3D.

1.4 Pembatasan Masalah

Mengingat banyaknya masalah yang berhubungan dengan *experience* dan *effort expectancy* terhadap keputusan penggunaan Teknologi *Augmented Reality* pada aplikasi google maps maka perlu diadakan pembatasan masalah agar fokus permasalahan menjadi lebih jelas dan tidak menyimpang dari tujuannya.

Sehubungan dengan hal tersebut maka permasalahan dalam penelitian ini dibatasi pada atribut sebagai berikut:

- 1 Penelitian ini difokuskan pada variabel *experience* dan *effort expectancy* terhadap keputusan penggunaan teknologi augmented reality pada Aplikasi Google Maps.
- 2 Penelitian ini difokuskan pada para pengguna Aplikasi Google Maps.

1.5 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah tersebut maka pokok permasalahannya dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana pengaruh *experience* terhadap keputusan penggunaan teknologi *augmented reality* pada aplikasi google maps?
2. Bagaimana pengaruh *effort expectancy* terhadap keputusan penggunaan teknologi *augmented reality* pada aplikasi google maps?
3. Bagaimana pengaruh *experience* dan *effort expectancy* secara simultan terhadap keputusan penggunaan teknologi *augmented reality* pada aplikasi google maps?

1.6 Tujuan Penelitian

Secara umum tujuan penelitian dalam melakukan penelitian ini adalah:

1. Untuk menganalisis pengaruh parsial *experience* terhadap keputusan penggunaan teknologi *augmented reality* pada aplikasi google maps.
2. Untuk menganalisis pengaruh parsial *effort expectancy* terhadap keputusan penggunaan teknologi *augmented reality* pada aplikasi google maps.
3. Untuk menganalisis pengaruh simultan *experience* dan *effort expectancy* terhadap keputusan penggunaan teknologi *augmented reality* pada aplikasi google maps.

1.7 Manfaat Penelitian

1. Bagi Peneliti

Untuk menambah wawasan, pengalaman, dan pengetahuan yang berhubungan dengan *experience* dan *effort expectancy* terhadap keputusan penggunaan teknologi *Augmented Reality* pada aplikasi *google maps*.

2. Bagi Pihak lain

Sebagai sumbangan pustaka bagi kepentingan penulisan atau penelitian lainnya.

1.8 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah dalam memahami penelitian ini, maka disusunlah sistematika penulisan yang terdiri dari lima bab diuraikan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Mencakup latar belakang masalah, alasan pemilihan judul, penegasan judul, pembatasan masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi mengenai kajian teori yang terdiri dari pemasaran, deskripsi produk, dan tampilan

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini menggambarkan mengenai jenis metode penelitian, subyek dan obyek penelitian, lokais penelitian, metode pengumpulan data, data dan sumber data, variabel penelitian, populasi dan sampel, teknik pengambilan sampel, teknik analisis data.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Membahas tentang gambaran umum perusahaan dan analisis data yang telah dikumpulkan berdasarkan teknik analisis yang sudah ditentukan serta pembahasannya.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi tentang kesimpulan yang didapat dari hasil penelitian dan saran.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Dari hasil penelitian dan pembahasan mengenai analisis pengaruh *experience* dan *effort expectancy* terhadap keputusan penggunaan teknologi augmented reality pada aplikasi google maps di kabupaten klaten dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Dari hasil uji validasi dapat disimpulkan bahwa semua item pernyataan dinyatakan valid karena r hitung $>$ dari r tabel (0,1966).
2. Dari hasil uji reliabilitas disimpulkan bahwa semua variabel menunjukkan $>$ 0,60 yang berarti semua pernyataan dinyatakan reliabel.
3. Berdasarkan hasil analisis regresi linier berganda dihasilkan persamaan sebagai berikut $Y = 1,398 + 0,333 X_1 + 0,575 X_2$. Menunjukkan bahwa konstanta dalam penelitian ini sebesar 1,398, artinya jika variabel *experience* dan *effort expectancy* konstan maka akan berpengaruh terhadap keputusan penggunaan teknologi *augmented reality*.

4. Dari hasil uji t (parsial) diketahui bahwa terdapat pengaruh secara signifikan antara *experience* dan *effort expectancy* terhadap keputusan penggunaan teknologi *augmented reality* pada aplikasi google maps.
5. Dari hasil uji F (simultan) diperoleh F hitung sebesar 75,601 dengan signifikan 0,000. Yang dapat disimpulkan bahwa *experience* dan *effort expectancy* secara simultan berpengaruh terhadap keputusan penggunaan teknologi *augmented reality* pada aplikasi google maps.
6. Dari hasil analisis koefisien determinasi diketahui bahwa besarnya pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen dalam penelitian ini adalah 60,1%, sedangkan sisanya 39,9%.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas ada beberapa saran bagi platform aplikasi google maps dan juga bagi peneliti selanjutnya, sebagai berikut:

1. Dengan penilaian responden yang menyatakan bahwa *experience* yang didapat dari penggunaan aplikasi sudah baik, maka sebaiknya pemilik platform mempertahankan kualitas pengalaman pengguna. Berdasarkan penilaian responden yang menyatakan bahwa pengalaman yang didapat dari pengguna aplikasi sudah baik, pemilik platform harus mempertahankan kualitas dari teknologi augmented reality termasuk memastikan antarmuka pengguna tetap intuitif, responsif, dan mudah digunakan. Pemeliharaan server yang baik juga diperlukan untuk menjamin aplikasi berjalan lancar tanpa gangguan.

2. Pemilik platform harus terus meningkatkan kualitas teknologi yang lebih baik agar pengguna tidak beralih ke aplikasi yang lain. Pengembangan fitur – fitur baru yang relevan dengan kebutuhan pengguna, seperti integrasi dengan teknologi augmented reality untuk panduan navigasi yang lebih interaktif, dapat meningkatkan daya tarik aplikasi. Memastikan pembaruan aplikasi yang rutin dan menanggapi umpan balik pengguna dengan cepat.
3. Meningkatkan sistem keamanan dan kemudahan dalam sistem pencarian untuk menambah rasa nyaman kepada pengguna. Peningkatan sistem keamanan sangat penting untuk melindungi data pribadi pengguna dari potensi ancaman cyber. Mempermudah sistem pencarian dan fitur navigasi untuk memastikan pengguna dapat menemukan lokasi yang diinginkan dengan cepat dan akurat.
4. Menjaga kualitas yang sudah ada serta mengembangkannya agar semakin banyak orang yang berminat menggunakan. Melakukan analisis tren penggunaan untuk memahami fitur mana yang paling banyak digunakan dan memastikan fitur – fitur tersebut selalu dalam kondisi optimal. Memperkenalkan fitur lokal yang relevan dengan wilayah tertentu untuk meningkatkan kepuasan pengguna.
5. Dari variabel penelitian yang sudah diteliti dapat disimpulkan bahwa variabel X2 lebih dominan dibandingkan variabel penelitian lain. Maka bagi pemilik usaha maupun pengguna dapat lebih memperhatikan lagi mengenai *effort expectancy*. Peneliti selanjutnya dapat melakukan studi lebih

mendalam terkait variabel ini untuk memberikan rekomendasi yang lebih spesifik.

DAFTAR PUSTAKA

- Aboobucker, I. and Bao, Y. (2018). What Obstruct Customer Acceptance of Internet Banking? Security and Privacy, Risk, Trust, and Website Usability and The Role of Modrators. *The Journal of High Technology Management Research*, Vol. 1
- AbuShanab, E., Pearson, J.M. and Setterstrom, A.J. (2010). Internet Banking and Customers Acceptance in Jordan: The Unified Model's Perspective. *Communications of the Association for Information Systems*, Vol. 26 No. 1, p.23
- Apriati & Riptiono. (2016). *Pengaruh Green Produk, Brand Image, & Customer Experience Terhadap Customer Loyalty Melalui Customer Satisfaction Sebagai Variabel Intervening (Studi pada Konsumen Tupperware di Kebumen)*. STIE Putra Bangsa, Kebumen.
- Assiddiq, Alif Akbar. (2021). *Pengaruh Kepercayaan, Kemudahan, Dan Kualitas Informasi Terhadap Keputusan Pembelian*. Universitas Komputer Indonesia, Bandung.
- Azhari, et al. (2015). *Pengaruh Customer Experience Terhadap Kepuasan Pelanggan Dan Loyalitas (Survei pada Pelanggan KFC Kawi Malang)*. Fakultas Ilmu Administrasi Universitas Brawijaya Malang.
- Balyk. Nadiia. (2021). The Methodology of Using Augmented Reality Technology in the Training of Future Computer Science Teachers. *International Journal of Research in E-Learning*, 7(1), 1-20.
- Berlianto, Margaretha Pink. (2020). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Pengalaman dan Kepuasan Pelanggan Perkotaan dalam Pembelian Melalui M-Commerce. Program Studi Manajemen, Universitas Pelita Harapan.
- Catherine, N., Geoffrey, K. M., Moya, M. B., & Aballo, G. (2017). Effort Expectancy, Perfomance Expectancy, Social Influence And Facilitating Conditions As Predictors Of Behavioural Intentions To Use ATMS With

Fingerprint Authentication In Ugandan Banks. *Global Journey of Computer Science and Technology: Enetwork, Web, & Security*, 17(5), 5-12.

Chandra, C. (2017). Peranan Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan, Persepsi Layanan, Motivasi Dan Kepercayaan Terhadap Keputusan Pembelian (Studi Pada Pengguna E-Money Di Indonesia).

Chen, Yunqiang et al. (2019). An Overview of Augmented Reality Technology. *Journal of Physics: Conference Series*, 1-5.

Damghanian, H., Zarei, A., & Siahsarani Kojuri, M. A. (2016). Impact of Perceived Security on Trust, Perceived Risk, and Acceptance of Online Banking in Iran. *Journal of Internet Commerce*, 15(3), 214-238. <https://doi.org/10.1080/15332861.2016.1191052>

Dewi & Hasibuan. (2016). Pengaruh Pengalaman Pelanggan (Customer Experience) Terhadap Kepuasan Pelanggan Pada Rumah Makan Kuliner Jawa Rantauprapat. *Jurnal Ecobisma*, 9(1).

Fedorko, Igor. (2021). Effort Expectancy and Social Influence Factors As Main Determinants of Performance Expectancy Using Electronic Banking. *Banks and Bank Systems*, 16(2), 27-37.

Ghalandari, Kamal. (2012). The Effect of Performance Expectancy, Effort Expectancy, Social Influence and Facilitating Conditions on Acceptance of E-Banking Services in Iran: the Moderating Role of Age and Gender. Department of Business Management, Qazvin Branch, Islamic Azad University, Qazvin, Iran, 801-807.

Ghozali, I. (2009). Aplikasi Analisis *Multivariate* Dengan Program SPSS. Semarang. Universitas Diponegoro.

Guspul, A. (2014). Pengaruh Kualitas Pelayanan dan Kepercayaan Terhadap Kepuasan Nasabah (Studi Kasus pada Nasabah Kospin Jasa Cabang Wonosobo). *Jurnal PPKM UNSIQ*. 1: 40-54.

Hasan, Ahmed M. (2009). A Review of Navigation Systems (Integration and Algorithms). *Australian Journal of Basic and Applied Sciences*, 3(2), 943-959.

Kotler, P., & Keller, K. L. (2016). *Marketing Management*. In *Marketing Management* (15th ed.). <https://doi.org/10.4324/978020335762>

Ozturkcan, S. (2020). Service Innovation: Using Augmented Reality in the IKEA Place App. *Journal of Information Technology Teaching Cases*, July. <https://doi.org/10.1177/2043886920947110>

Rahi, Samar. (2019). *Integration of UTAUT Model in Internet Banking Apotion Context (The Mediating Role of Perfomance Expectancy and Effort Expectancy)*. Hailey College of Banking and Finance, University of the Punjab, Lahore, Pakistan.

Rauschnabel, P. A. (2021). Augmented Reality is Eating the Realb World! The Substitution of Physical products by Holograms. *International Journal of Information Management*, 57, 102279. <https://doi.org/10.1016/j.ijinfomgt.2020.102279>

Sugiono, Shiddiq. (2021). Challenges and Opportunities for Using Augmented Reality on Mobile Devices in Marketing Communications. *Humas Pusat Penelitian Ilmu Pengetahuan dan Teknologi. Jurnal Komunikasi, Media, dan Informatika* 10(1), 01-12.

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.