

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRACT	i
ABSTRAK	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
RIWAYAT HIDUP	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
SANWACANA	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	6
II. TEORI DAN PENGEMBANGAN HIPOTESIS	7
2.1 <i>Grand Theory</i>	7

2.2	Penelitian Terdahulu	10
2.3	Rerangka Teori <i>Personality Trait</i> dan Hipotesis	11
2.3.1	<i>Computer Self-Efficacy</i>	11
2.3.2	<i>Computer Locus of Control</i>	12
2.4	Rerangka Teori <i>Cognitive</i> dan Hipotesis	13
2.4.1	<i>Perceived Usefulness</i>	13
2.4.2	<i>Perceived Ease of Use</i>	14
2.5	Basis Data dan <i>Database Management System</i>	15
III.	METODE PENELITIAN	16
3.1	Populasi dan Sampel	16
3.2	Sumber dan Teknik Pengumpulan Data	16
3.3	Definisi Operasional dan pengukuran Variabel	17
3.4	Pengujian Instrumen Penelitian	18
3.5	Uji Validitas dan Uji Reliabilitas	19
3.6	Pengujian Asumsi Klasik	20
3.7	Statistik Deskriptif	20
3.8	Pengujian Hipotesis	21
3.9	Penelitian Uji Coba	25
IV.	HASIL DAN PEMBAHASAN	29
4.1	Pengumpulan Data Penelitian	29
4.2	Karakteristik Responden Penelitian	30
4.3.	Uji Validitas dan Reliabilitas dalam Sampel Besar	31
4.4.	Analisis Data dengan Pendekatan SEM	34
4.4.1.	<i>Path</i> Diagram Model Penelitian	34

4.4.2. Evaluasi Estimasi Model	37
4.4.3. Pengujian Kelayakan Model	39
4.4.4. Pengujian Hipotesis	44
4.5. Kesimpulan Hasil Uji Hipotesis	45
V. SIMPULAN DAN SARAN	50
5.1 Simpulan	50
5.2 Keterbatasan	52
5.3 Saran	53
DAFTAR PUSTAKA	54
LAMPIRAN A	
LAMPIRAN B	