

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menguji dan menganalisis peran Societal pressure, Delivery Experience, Costumer Experience, Ease of Use, Quality Control, Convenience, Listing, Search of Restaurant Terhadap Intention to Use pada aplikasi Gofood. Pengumpulan data primer dilakukan selama 1 minggu dengan proses pendistribusian pada 13 Agustus hingga 20 Agustus 2023. Penelitian ini menggunakan sampel penelitian sebanyak 100 responden. Penelitian ini menggunakan pendekatan desain penelitian deskriptif dengan data empiris yang dikumpulkan melalui survey online. Data empiris kemudian diolah menggunakan pendekatan Structural Equation Modeling untuk menguji sejumlah hipotesis yang diajukan. Hasil penelitian ini Customer Experience dan Ease of Use tidak berpengaruh positif terhadap Intention to Use. Sedangkan Societal pressure, Delivery Experience, Quality Control, Convenience, Listing, Search of Restaurant berpengaruh positif terhadap C, dan Customer Satisfaction berpengaruh positif terhadap Repurchase Intention. Penelitian selanjutnya dapat menguji dengan menggunakan sampel yang berbeda serta menambahkan variable lain.

Kata Kunci: *Societal pressure, Delivery Experience, Costumer Experience, Ease of Use, Quality Control, Convenience, Listing, Search of Restaurant, Intention to Use*

