

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 1.1</b> Logo PT Bank Mandiri (Persero), tbk .....	2
<b>Gambar 1.2</b> Struktur Organisasi Bank Mandiri.....	3
<b>Gambar 1.3</b> Fokus Digital Bank Mandiri, <i>All-Rounder Ecosystem Bank</i> .....	6
<b>Gambar 1.4</b> Strategi <i>Time-to-market</i> Pengembangan Fitur Livin by Mandiri .....	7
<b>Gambar 1.5</b> Pengguna Fitur Livin Sukha Pada <i>Super Apps</i> Livin by Mandiri ...	11
<b>Gambar 1.6</b> Penyebab Rendahnya Kepercayaan Layanan Digital Indonesia .....	14
<b>Gambar 2</b> Kerangka Penelitian.....	49
<b>Gambar 3.1</b> Tahapan Penelitian.....	64
<b>Gambar 3.2</b> Perhitungan Sampel Penelitian .....	68
<b>Gambar 3.3</b> Kategori Penilaian Persentase Dalam Garis Kontinum .....	77
<b>Gambar 4.1</b> Garis Kontinum Variabel <i>Utilitarian Motive</i> .....	90
<b>Gambar 4.2</b> Garis Kontinum Variabel <i>User Interface</i> .....	91
<b>Gambar 4.3</b> Garis Kontinum Variabel <i>Performance Expectancy</i> .....	92
<b>Gambar 4.4</b> Garis Kontinum Variabel <i>Effort Expectancy</i> .....	93
<b>Gambar 4.5</b> Garis Kontinum Variabel <i>Social Influence</i> .....	93
<b>Gambar 4.6</b> Garis Kontinum Variabel <i>Facilitating Condition</i> .....	94
<b>Gambar 4.7</b> Garis Kontinum Variabel <i>Habit</i> .....	95
<b>Gambar 4.8</b> Garis Kontinum Variabel <i>Perceived Security</i> .....	96
<b>Gambar 4.9</b> Garis Kontinum Variabel <i>Epistemic Value</i> .....	97
<b>Gambar 4.10</b> Garis Kontinum Variabel <i>Behavioral Intention</i> .....	97
<b>Gambar 4.11</b> Garis Kontinum Variabel <i>Use Behavior</i> .....	98
<b>Gambar 4.12</b> <i>Outer Model</i> .....	103
<b>Gambar 4.13</b> <i>Inner Model</i> .....	108