



UNIVERSITAS ANDALAS

SKRIPSI

**ANALISIS PENGGUNAAN *AUGMENTED REALITY* PRODUK
FURNITUR DAN EFEKNYA PADA NIAT KONSUMEN BERBELANJA
DI APLIKASI RUPARUPA**



PROGRAM STUDI S1 DEPARTEMEN MANAJEMEN

FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS

PADANG

2026

**ANALISIS PENGGUNAAN *AUGMENTED REALITY* PRODUK
FURNITUR DAN EFEKNYA PADA NIAT KONSUMEN BERBELANJA
DI APLIKASI RUPARUPA**

Oleh:

Siti Gebby Azzahrah

2110522039

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengetahui pengaruh *Augmented Reality*, *Cognitive Engagament*, *Media Usefulness* dan *Media Enjoyment* terhadap *Purchase Intention* pada pengguna aplikasi ruparupa di Indonesia. Sampel penelitian merupakan pengguna yang memiliki pengalaman yaitu pernah berinteraksi dengan aplikasi ruparupa, yang berjumlah sebanyak 133 orang dengan teknik pengambilan sampel yaitu metode *non-probability sampling* dengan teknik *purposive sampling*. Pengelolaan data penelitian dilakukan menggunakan software SmartPLS 4.1. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Augmented Reality* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *Cognitive Engagament*. *Cognitive Engagament*, *Media Usefulness* dan *Media Enjoyment* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *Purchase Intention*.

Kata Kunci: *Augmented Reality*, *Cognitive Engagament*, *Media Usefulness*, *Media Enjoyment*, *Purchase Intention*

Pembimbing Skripsi: Dessy Kurnia Sari, SE, M.Bus (Adv), PhD