

ABSTRAK

E-grocery adalah aplikasi yang berfokus pada penyediaan berbagai jenis sayuran, buah-buahan, dan produk segar lainnya langsung dari petani lokal kepada konsumen. Aplikasi ini hadir untuk menjawab kebutuhan masyarakat perkotaan akan produk pangan yang segar, sehat, dan berkualitas, serta memberikan akses pasar yang lebih luas bagi para petani. Sayurbox menggunakan model bisnis berbasis teknologi yang menghubungkan petani, pemasok, dan konsumen melalui platform digital yang mudah diakses. Aplikasi ini menawarkan berbagai fitur seperti pemesanan terjadwal, metode pembayaran yang beragam, serta layanan pengiriman cepat untuk memastikan kepuasan pelanggan. Melalui inovasi ini, Sayurbox tidak hanya mendukung ketahanan pangan dan kesejahteraan petani lokal, tetapi juga berkontribusi pada pembangunan ekonomi yang lebih berkelanjutan. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh variabel *Perceived System Quality*, *Perceived Enjoyment*, *Perceived Usefulness*, *Perceived Ease of Use*, terhadap *Intention to Use* Pada aplikasi Sayurbox. Metode penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling* sebanyak 199 responden hasil analisisnya diolah menggunakan *software SmartPLS 3*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hipotesis kedelapan *Perceived Enjoyment* memiliki pengaruh tidak signifikan terhadap *Intention to Use*. Sedangkan untuk hipotesis lainnya dalam penelitian ini memiliki pengaruh yang signifikan.

Kata kunci : *Perceived System Quality, Perceived Enjoyment, Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, Intention to Use*