

BAB I

PENDAHULUAN

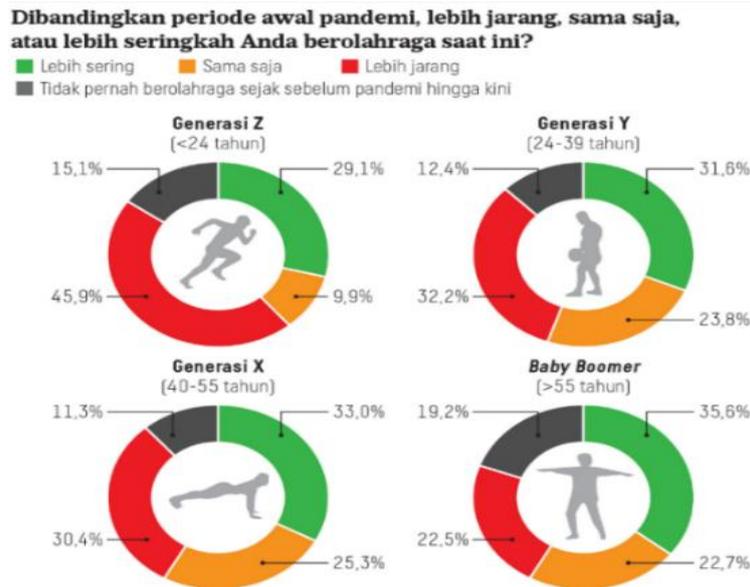
1.1 Latar Belakang

Transformasi digital yang berlangsung selama puluhan tahun terakhir telah menghasilkan perubahan mendasar di berbagai dimensi kehidupan masyarakat. Terobosan dalam sektor teknologi informasi, sistem komunikasi, dan infrastruktur transportasi telah merevolusi metode kerja, pola interaksi sosial, dan rutinitas keseharian manusia. Teknologi telah meningkatkan efisiensi dan produktivitas manusia di berbagai sektor, mulai pendidikan, bisnis, sosial budaya, hingga kesehatan [1]. Namun, kemajuan ini juga membawa banyak perubahan dalam pola hidup dan kesehatan fisik manusia. Manusia secara alami memiliki kebutuhan untuk melakukan aktivitas fisik sebagai bagian dari cara mempertahankan kesehatan fisik dan mental [2].

Gaya hidup modern yang semakin didominasi oleh pekerjaan berbasis teknologi, perangkat digital, serta pekerjaan kantoran yang duduk dalam waktu lama, telah menciptakan pola hidup yang bertentangan dengan sifat alami manusia [3]. Fenomena ini juga semakin parah saat pandemi COVID-19, pembatasan sosial dan *lockdown* memaksa banyak individu untuk menghabiskan waktu lebih banyak di rumah dan mengurangi aktivitas fisik. Menurut data yang dipaparkan oleh *World Health Organization* (WHO), sekitar 31% dewasa dan 80% remaja tidak memenuhi tingkat aktivitas fisik yang direkomendasikan, sehingga berisiko tinggi terkena berbagai penyakit [4]. Selain itu, WHO juga menekankan bahwa gaya hidup tersebut berkontribusi besar terhadap angka kematian global yang dapat dicegah.

Pandemi COVID-19 telah menjadi titik balik bagi banyak individu dalam menyadari pentingnya menjaga kesehatan dan mendorong untuk mengubah gaya hidup menjadi lebih aktif [5]. Dampak dari pandemi tidak semata-mata terwujud pada aspek kesehatan publik, namun juga mengubah secara mendasar perspektif masyarakat dalam memandang dan melaksanakan kegiatan rutin sehari-hari, termasuk dalam hal menjaga kebugaran tubuh. Meningkatnya kesadaran ini tercermin dalam tren olahraga yang semakin berkembang di kalangan masyarakat, kegiatan seperti berjalan kaki, berlari, dan bersepeda telah menjadi pilihan populer

bagi berbagai kelompok usia. Menurut survei oleh Litbang Kompas yang membandingkan frekuensi olahraga berbagai generasi saat awal pandemi dan pasca pandemi mendapatkan hasil rata-rata 30% perwakilan setiap generasi lebih sering melakukan olahraga pasca pandemi [6]. Data ini menunjukkan bahwa pandemi telah mendorong perubahan positif dalam kebiasaan berolahraga masyarakat, yang diharapkan sebagai bagian dari gaya hidup sehat yang berkelanjutan.

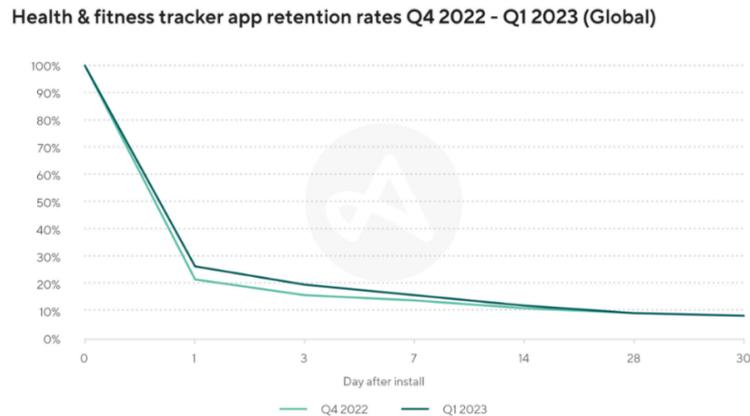


Gambar 1. 1 Hasil Survei Frekuensi Olahraga Oleh Kompas

Perubahan gaya hidup sehat yang sejalan dengan perkembangan teknologi, di mana keduanya saling mempengaruhi dan berkontribusi pada penguatan pemahaman publik mengenai urgensi pemeliharaan kondisi tubuh melalui latihan jasmani yang berkesinambungan dan terstruktur. Perkembangan inovasi dalam *smartphone*, internet, dan perangkat *wearable* telah memungkinkan terciptanya aplikasi kebugaran yang menawarkan pengalaman pengguna yang personal dan interaktif. Menurut laporan oleh Research and Markets, pasar aplikasi kebugaran diperkirakan akan mencapai nilai 11,62 miliar USD pada tahun 2024, dengan tingkat pertumbuhan tahunan sebesar 29,9% [7]. Sementara itu, menurut penelitian yang dilakukan oleh Kalgotra et al., terdapat pertumbuhan signifikan dalam pengembangan aplikasi kesehatan dan kebugaran baru setelah pandemi [8]. Data tersebut menunjukkan bahwa aplikasi kebugaran semakin diminati, terutama karena meningkatnya keinginan pengguna untuk memantau kesehatan dan kebugaran pengguna secara mandiri.

Secara fungsionalitas, aplikasi kebugaran dimanfaatkan untuk memantau aktivitas fisik seperti berjalan, berenang, bersepeda, mencatat pola makan harian, menghitung kalori, serta mencari informasi terkait kesehatan lainnya [9]. Biasanya, aplikasi kebugaran juga dilengkapi dengan berbagai fitur persuasif seperti penetapan tujuan atau pemantauan diri, hadiah, pembelajaran sosial, perbandingan sosial, kompetisi dan kerja sama untuk memotivasi pengguna [10]. Selain itu, aplikasi kebugaran sering menyediakan analisis lebih lanjut terkait kemajuan pengguna, sehingga pengguna dapat melihat perkembangan yang berhasil diraih sepanjang periode tertentu dan menyesuaikan strategi kebugaran sesuai kebutuhan.

Meskipun aplikasi kebugaran terus mengalami perkembangan pesat sejak masa COVID-19, pemahaman terkait penerimaan pengguna terhadap aplikasi ini masih menjadi isu penting yang perlu diteliti. Beberapa ulasan pengguna di Play Store menunjukkan bahwa masih terdapat ketidakpuasan pengguna akan aplikasi kebugaran kategori *activity tracker*. Ditinjau dari aspek *performance expectancy*, banyak pengguna melaporkan ketidakakuratan dalam pencatatan aktivitas dan masalah GPS yang mengganggu kinerja aplikasi. Dari segi *effort expectancy*, pengguna mengeluhkan desain antarmuka yang kurang intuitif dan penempatan fitur yang tidak efisien. Terkait *social influence*, beberapa pengguna membandingkan hasil pengukuran dengan pengguna lain dan menemukan inkonsistensi data. Dalam hal *facilitating conditions*, pengguna mengharapkan kompatibilitas yang lebih baik dengan berbagai perangkat dan kemudahan dalam sinkronisasi data. Aspek *hedonic motivation* menunjukkan bahwa pengguna merasa tampilan aplikasi kurang menarik dan cenderung membosankan setelah pemakaian jangka panjang. Dari segi *price value*, banyak pengguna menganggap biaya berlangganan terlalu mahal dibandingkan dengan fitur yang ditawarkan. Sementara dari aspek *habit*, beberapa pengguna melaporkan inkonsistensi performa yang mengganggu rutinitas olahraga pengguna. Hal tersebut kemudian didukung dengan data terkait rendahnya tingkat retensi pengguna [11]. Meskipun terjadi pertumbuhan pesat dalam pengembangan aplikasi kebugaran pasca pandemi seperti yang dijelaskan oleh Kalgotra, namun data pada gambar 1.2 menunjukkan bahwa banyak pengguna hanya menggunakan aplikasi tersebut dalam jangka pendek sebelum akhirnya berhenti menggunakan [8].



Gambar 1. 2 Retensi Aplikasi Kesehatan dan Kebugaran

Berdasarkan fenomena yang telah dipaparkan sebelumnya, maka penting untuk dilakukan skripsi terkait evaluasi penerimaan pengguna dalam menggunakan aplikasi kebugaran. Beragam model telah dikembangkan untuk memahami bagaimana pengguna menerima dan menggunakan suatu teknologi, di antaranya adalah *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology* (UTAUT) dan *Technology Acceptance Model* (TAM), *Technology Readiness and Acceptance Model* (TRAM), dan *Theory of Planned Behavior* (TPB). Model UTAUT terdiri dari empat komponen utama yang digunakan untuk mengevaluasi penerimaan teknologi, yaitu *Performance Expectancy*, *Effort Expectancy*, *Social Influence*, dan *Facilitating Condition* [12]. Model ini kemudian dikembangkan menjadi UTAUT 2 dengan menambahkan tiga variabel baru guna memperluas ruang lingkup analisis, yakni *Hedonic Motivation*, *Price Value*, dan *Habit* [13].

Berdasarkan penelitian Schretzlmaier et al. yang bertujuan untuk memvalidasi kesesuaian model UTAUT2 terhadap aplikasi kesehatan, hasilnya menunjukkan bahwa model tersebut terbukti relevan untuk diterapkan. Hasil penelitian tersebut sejalan dengan kategori aplikasi kebugaran yang termasuk dalam satu rumpun dengan kategori kesehatan [14]. Selain itu, pemilihan model konseptual UTAUT 2 ini didasarkan pada penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Dhiman, terkait analisis adopsi aplikasi kebugaran berbasis *smartphone* di negara berkembang khususnya India [15]. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi adopsi pengguna dalam aplikasi kebugaran adalah *Effort Expectancy*, *Social Influence*, *Price Value*, *Habit*, *Self-efficacy*, dan *Personal Innovativeness*. Adapun penelitian lain yang dilakukan oleh

Damberg terkait analisis faktor penggunaan terhadap aplikasi kebugaran di Inggris menunjukkan bahwa faktor pendorong dari niat penggunaan aplikasi kebugaran di masa mendatang adalah *Habit, Perceived Playfulness, Health Consciousness* dan *Perceived Performance* [16]. Penelitian lain oleh Bianchi faktor-faktor yang mempengaruhi adopsi perangkat *wearable*, seperti *fitness tracker* untuk kesehatan di Amerika Selatan, hasil penelitian tersebut memaparkan bahwa *Hedonic Motivation, Social Influence, Perceived Usefulness*, dan *Health Motivation* memiliki pengaruh terhadap niat untuk mengadopsi pelacak kebugaran [17].

Dengan demikian, skripsi ini bertujuan untuk mengevaluasi penerimaan pengguna aplikasi kebugaran *smartphone*. Mengingat peran aplikasi kebugaran dalam mendorong pola hidup sehat di tengah perubahan gaya hidup yang semakin modern. Dengan menerapkan model UTAUT2, diharapkan skripsi ini dapat memberikan rekomendasi terkait strategi yang lebih baik bagi pengembang aplikasi kebugaran kategori *activity tracker* untuk meningkatkan aplikasi dan dapat mempertahankan penggunaannya.

1.2 Rumusan Masalah

Merujuk pada uraian latar belakang yang telah dipaparkan, maka permasalahan yang menjadi fokus dalam skripsi ini adalah bagaimana hasil evaluasi penerimaan pengguna aplikasi kebugaran *smartphone* di Kota Surabaya dengan menggunakan model UTAUT2?

1.3 Batasan

1. Skripsi ini difokuskan pada penerimaan pengguna terhadap aplikasi kebugaran *smartphone* di Kota Surabaya. Aplikasi kebugaran yang dimaksud merupakan aplikasi kebugaran dengan kategori *activity tracker*, yakni seperti Strava, Nike Run Club, Relive, Adidas Running, ASICS Runkeeper, dan sejenis lainnya.
2. Model yang digunakan dalam skripsi ini adalah *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2* (UTAUT2) [15].
3. Variabel yang digunakan dalam skripsi ini meliputi: *Performance Expectancy, Effort Expectancy, Social Influence, Facilitating Conditions*,

Hedonic Motivation, Price Value, Habit serta dengan menambahkan dua variabel tambahan, yakni *Self-efficacy* dan *Personal Innovativeness*.

1.4 Tujuan

Merujuk pada rumusan masalah pada pemaparan sebelumnya, skripsi memiliki tujuan untuk mengevaluasi penerimaan pengguna terhadap aplikasi kebugaran *smartphone* di Kota Surabaya dengan menggunakan model UTAUT2.

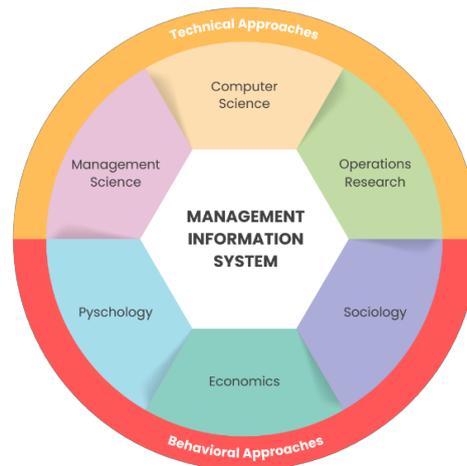
1.5 Manfaat

Kontribusi yang dihasilkan dari penelitian ini meliputi beberapa aspek:

1. Mengevaluasi penerimaan pengguna terhadap aplikasi kebugaran di Kota Surabaya.
2. Menyediakan landasan referensial bagi akademisi atau peneliti berikutnya yang mendalami kajian dalam ranah yang bersangkutan.
3. Menghadirkan rekomendasi konstruktif untuk tim pengembang perangkat lunak guna penyempurnaan berkelanjutan dan optimalisasi fitur pada aplikasi kebugaran.

1.6 Relevansi Sistem Informasi

Sistem Informasi merupakan serangkaian layanan yang menciptakan alur kerja informasi yang ditujukan kepada kelompok dan anggota tertentu, yang memungkinkan individu untuk berbagi ide dan bakat sehingga tugas dapat diselesaikan secara efisien dan efektif [18]. Menurut Schlarman sistem informasi adalah sekelompok perangkat atau objek buatan yang melayani tujuan umum untuk mengomunikasikan pengetahuan atau intelijen, meningkatkan efisiensi dan mengelola informasi [19]. Sementara itu dalam pandangan C.Laudon & Laudon, sistem informasi didefinisikan sebagai rangkaian komponen yang saling terhubung dan bekerja bersama untuk mengakuisisi, mengolah, menyimpan, serta menyalurkan data informatif, yang berperan strategis dalam menunjang aktivitas pengambilan keputusan dan mekanisme pengendalian di lingkungan organisasional [20].



Gambar 1.3 Pendekatan Manajemen Sistem Informasi

Menurut C.Laudon & Laudon, terdapat dua kategori utama dalam pendekatan manajemen sistem informasi, yakni *technical approaches* dan *behavioral approaches* [20]. *Technical approaches* berfokus pada aspek-aspek teknologi informasi seperti ilmu komputer, riset operasi, dan ilmu manajemen, yang mencakup analisis teknis tentang kemampuan fisik dari sistem informasi. Sementara itu, *behavioral approaches* lebih mengarah pada aspek manusia dan organisasi, termasuk perubahan perilaku, manajemen, dan kebijakan yang mempengaruhi bagaimana pengguna berinteraksi dengan suatu teknologi.

Dalam lingkup aplikasi kebugaran sistem informasi berperan penting untuk mengumpulkan dan menganalisis data terkait kebiasaan pengguna, pola aktivitas fisik, dan preferensi kesehatan. Aplikasi kebugaran merupakan bentuk sistem informasi modern yang menggunakan perangkat *mobile* untuk menyediakan layanan kebugaran digital. Pengguna dapat melacak kinerja latihan, memonitor kemajuan, dan mengatur program kebugaran yang dipersonalisasi berdasarkan data yang dikumpulkan. Berdasarkan pendekatan sistem informasi terhadap aplikasi kebugaran, maka skripsi ini terkait dengan *behavioral approaches* dikarenakan skripsi ini ingin mengevaluasi penerimaan pengguna aplikasi kebugaran dengan menggunakan model UTAUT2.

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini mencakup latar belakang, perumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan, manfaat, relevansi sistem informasi, serta sistematika

penulisan yang diterapkan dalam skripsi ini. Bab ini memberikan gambaran umum mengenai pentingnya skripsi serta konteks yang melatarbelakangi pemilihan topik.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Dalam bagian ini dijabarkan kerangka teori yang terkait dengan isu yang dikaji, serta ditampilkan studi-studi terdahulu yang menjadi referensi dalam pengerjaan karya ilmiah ini.

BAB III METODE PENELITIAN

Bagian ini menjelaskan rangkaian metodologi yang diimplementasikan dalam studi ini, mencakup tahapan penelitian, pengamatan lapangan, kajian pustaka, perumusan permasalahan, pengembangan model konseptual, penyusunan dugaan sementara, pemilihan subjek penelitian, perancangan alat ukur, teknik pengambilan data, pengujian kesahihan dan konsistensi, serta mekanisme pengolahan dan interpretasi informasi.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini menghadirkan hasil investigasi secara komprehensif, termasuk evaluasi elemen-elemen yang berpengaruh terhadap adopsi aplikasi kebugaran oleh pengguna berdasarkan kerangka UTAUT2, beserta dialog mengenai verifikasi dugaan sementara dan konsekuensi dari data yang telah dikumpulkan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bagian ini merangkum intisari skripsi dan menyediakan masukan berdasarkan hasil yang diperoleh. Usulan-usulan tersebut ditujukan kepada pengembang aplikasi kebugaran dan untuk kajian selanjutnya dalam ranah serupa.

DAFTAR PUSTAKA

Bagian ini mendaftarkan seluruh materi rujukan yang dimanfaatkan dalam penyusunan skripsi.

LAMPIRAN

Bagian ini berisi berkas-berkas pendukung yang melengkapi penyusunan skripsi.