

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Aplikasi kebugaran berbasis *smartphone* merupakan sebuah teknologi yang membantu pengguna dalam mencatat, memantau, dan mencapai tujuan kebugaran secara lebih efektif. Tujuan dari skripsi ini adalah untuk mengevaluasi penerimaan pengguna terhadap aplikasi kebugaran berbasis *smartphone* dengan menggunakan model UTAUT2. Berdasarkan hasil evaluasi penerimaan pengguna aplikasi kebugaran *smartphone* di Kota Surabaya dengan menggunakan model UTAUT2, diperoleh temuan bahwa variabel *performance expectancy*, *habit*, dan *self-efficacy* memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap *behavioral intention*, sehingga menjadi faktor dominan dalam membentuk niat penggunaan. Pengguna cenderung menerima aplikasi kebugaran apabila merasakan manfaat nyata, memiliki kebiasaan dalam penggunaan aplikasi, serta memiliki rasa percaya diri dalam pengoperasiannya. Variabel *effort expectancy* tidak berpengaruh secara langsung terhadap *behavioral intention*, namun memberikan kontribusi secara tidak langsung melalui peningkatan *performance expectancy*. Variabel *personal innovativeness* juga tidak berpengaruh langsung, tetapi berperan dalam membentuk *habit*, sehingga aspek kemudahan penggunaan dan inovasi fitur tetap perlu menjadi perhatian pengembang. Sementara itu, variabel *social influence*, *facilitating conditions*, *hedonic motivation*, dan *price value* tidak menunjukkan pengaruh yang signifikan terhadap *behavioral intention*, sehingga faktor sosial, ketersediaan dukungan, kesenangan dalam penggunaan, serta pertimbangan biaya tidak menjadi penentu utama dalam penerimaan aplikasi kebugaran oleh pengguna di Kota Surabaya.

#### **5.2 Saran**

Berdasarkan skripsi yang telah dilakukan, berikut terdapat beberapa rekomendasi untuk skripsi selanjutnya:

1. Skripsi berikutnya dapat mempertimbangkan penggunaan model lain seperti TAM atau TPB, serta menambahkan variabel tambahan seperti

*Health Consciousness, Perceived Playfulness, atau Trust, juga dapat mempertimbangkan penambahan moderasi jenis kelamin atau usia.*

2. Dikarenakan skripsi ini terbatas pada pengguna di Kota Surabaya, skripsi selanjutnya diharapkan dapat memperluas cakupan geografis ke kota-kota lain atau disarankan tingkat nasional.
3. Skripsi mendatang juga dapat melakukan studi komparatif antara aplikasi kebugaran berbasis *smartphone* dan perangkat *wearable* seperti *smartwatch*.