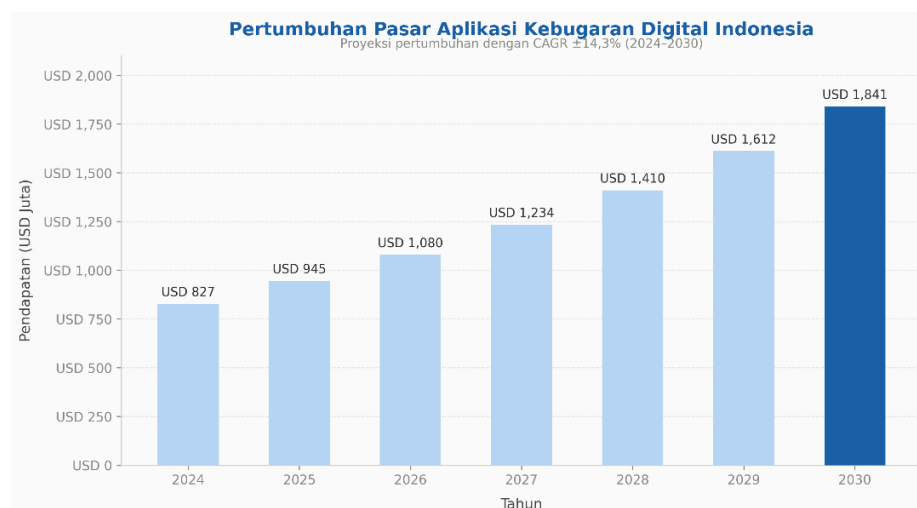


BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi digital telah mengubah cara masyarakat menjaga kesehatan dan kebugaran. Salah satu inovasi yang berkembang pesat adalah aplikasi kebugaran (*fitness apps*) yang memanfaatkan perangkat seluler dan *wearable devices* seperti *smartwatch* untuk memantau serta merekam aktivitas fisik pengguna, termasuk jumlah langkah, durasi latihan, detak jantung, dan pembakaran kalori. Laporan *Research and Markets* mencatat bahwa pasar aplikasi kebugaran global diproyeksikan tumbuh dari USD 12.1 miliar pada 2024 menjadi USD 25.8 miliar pada 2030, dengan laju pertumbuhan tahunan sebesar 13.5% [1]. Di tingkat nasional, Indonesia merupakan salah satu pasar digital terbesar di Kawasan Asia Tenggara [2] turut mengalami lonjakan serupa, sebagaimana diproyeksikan pada Gambar 1.1. Hal ini mencerminkan meningkatnya peran aplikasi kebugaran dalam transformasi digital di sektor kesehatan, seiring meningkatnya kesadaran masyarakat akan pentingnya aktivitas fisik dan pemantauan kebugaran secara mandiri.



Gambar 1. 1 Pertumbuhan Pasar Aplikasi Kebugaran Digital Indonesia [2]

Meningkatnya penetrasi *smartphone* dan *wearable devices* membuat masyarakat Indonesia semakin akrab dengan layanan digital di bidang kesehatan. Berdasarkan laporan *GoodStats*, sekitar 20.4% masyarakat Indonesia telah memanfaatkan aplikasi kebugaran setiap bulan, dan 18.1% diantaranya menggunakan perangkat *wearable* seperti smartwatch untuk memantau aktivitas fisik [3]. Sejumlah aplikasi populer seperti Strava, Nike Run Club, Runkeeper, Adidas Running, dan Relive turut berkontribusi terhadap tren ini melalui fitur pemantauan aktivitas, integrasi dengan perangkat *wearable*, serta elemen komunitas yang mendorong keterlibatan pengguna. Namun, meskipun popularitas aplikasi kebugaran terus meningkat dan didukung oleh kehadiran berbagai platform dengan basis pengguna yang besar, tidak seluruh pengguna menunjukkan komitmen penggunaan secara berkelanjutan. Tingkat retensi pengguna aplikasi kebugaran masih tergolong rendah [4]. Kondisi ini menunjukkan bahwa pemanfaatan aplikasi kebugaran sebagai sarana pemantauan aktivitas fisik dan peningkatan kesadaran kesehatan belum berjalan secara optimal.

Namun demikian, kemudahan akses dan ketersediaan aplikasi kebugaran tersebut belum sepenuhnya berbanding lurus dengan perubahan perilaku hidup sehat di masyarakat. Berdasarkan laporan WHO [5], sekitar 31% orang dewasa dan 80% remaja belum mencapai standar aktivitas fisik yang dianjurkan. Kondisi ini menunjukkan bahwa rendahnya aktivitas fisik masih menjadi isu global yang berkontribusi terhadap meningkatnya risiko penyakit tidak menular (*non-communicable diseases/NCDs*) seperti penyakit jantung, diabetes, hipertensi, dan obesitas [6] [7]. Di tingkat nasional, Indonesia juga menghadapi tantangan serupa. Data Survei Kesehatan Indonesia (SKI) menunjukkan bahwa 37.4% penduduk berusia di atas 10 tahun masih kurang melakukan aktivitas fisik [8]. Hal ini mencerminkan rendahnya kesadaran masyarakat terhadap pentingnya menjaga kebugaran tubuh secara rutin. Kondisi ini diperjelas pada Gambar 1.2, yang menampilkan data aktivitas fisik masyarakat Indonesia.



Gambar 1. 2 Aktivitas Fisik Penduduk Indonesia [8]

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa meskipun aplikasi kebugaran berkembang pesat dan semakin mudah diakses, efektivitasnya dalam mendorong perubahan perilaku hidup sehat masyarakat masih belum optimal. Oleh karena itu, diperlukan solusi inovatif untuk menjembatani kesenjangan antara kemajuan teknologi dan perubahan perilaku kesehatan masyarakat, salah satunya melalui pemanfaatan aplikasi kebugaran secara berkelanjutan. Dalam konteks tersebut, diperlukan penelitian yang mampu mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhi penerimaan aplikasi kebugaran, sehingga pengembang maupun para pengambil keputusan dapat menyusun rencana yang lebih efektif untuk mendorong keterlibatan pengguna dalam kegiatan fisik.

Pada tingkat lokal, Kota Surabaya adalah salah satu metropolitan terbesar di Indonesia yang mencerminkan dinamika sosial dan digital yang relevan dengan penelitian ini [9]. Data Dinas Kesehatan Surabaya menunjukkan peningkatan kasus obesitas dalam lima tahun terakhir [10], sehingga diperlukan intervensi yang mendorong aktivitas fisik melalui solusi digital. Berdasarkan Indeks Pembangunan Teknologi Informasi dan Komunikasi (IP-TIK), Surabaya menempati posisi tertinggi di Jawa Timur dalam hal adopsi teknologi [11]. Selain itu, penelitian

terdahulu di Surabaya juga menemukan bahwa masyarakat memiliki tingkat keterbukaan yang tinggi terhadap penggunaan aplikasi kebugaran, namun tingkat retensinya masih rendah[4], sehingga konteks ini menjadi relevan untuk menelaah lebih lanjut faktor-faktor yang memengaruhi penerimaan teknologi kebugaran.

Selain faktor kesehatan, tren gaya hidup modern juga turut memengaruhi penggunaan aplikasi kebugaran. Setelah pandemi COVID-19, perhatian terhadap kesehatan menjadi lebih tinggi, sehingga mendorong banyak individu beralih ke aplikasi kebugaran sebagai sarana praktis berolahraga. Berbagai studi menunjukkan bahwa pandemi mempercepat penggunaan aplikasi kesehatan digital, termasuk aplikasi kebugaran, akibat dari keterbatasan bergerak dan meningkatnya kebutuhan untuk menjaga kesehatan secara mandiri [12]. Saat ini, aplikasi kebugaran tidak hanya membantu memantau kesehatan fisik, tetapi juga memberikan pengalaman interaktif melalui fitur gamifikasi dan komunitas virtual [13], yang menegaskan pentingnya aspek kesenangan (*perceived playfulness*) dan pengaruh sosial dalam penerimaan pengguna (*social influence*).

Meskipun memiliki potensi besar, penerimaan aplikasi kebugaran masih menghadapi sejumlah tantangan. Berdasarkan ulasan pengguna di Google Play Store, beberapa hambatan yang sering muncul antara lain kinerja yang dirasakan (*perceived performance*) yang belum sepenuhnya memenuhi harapan pengguna terkait akurasi pencatatan apakaaktivitas dan kestabilan sistem, serta pengaruh sosial (*social influence*) juga menunjukkan variasi antar kelompok usia dan jenis kelamin. Di sisi lain, tingkat kesenangan (*perceived playfulness*) yang belum maksimal, persepsi nilai (*price value*) yang dianggap tinggi pada fitur berbayar, kebiasaan (*habit*) dalam menjaga rutinitas kebugaran yang belum terbentuk konsisten, serta kesadaran kesehatan (*health consciousness*) yang masih rendah turut memengaruhi motivasi pengguna dalam menggunakan aplikasi kebugaran. Penelitian terdahulu pun masih terbatas dalam menguji peran moderasi usia dan jenis kelamin pada hubungan antara faktor-faktor penerimaan teknologi aplikasi kebugaran. Keterbatasan ini menunjukkan perlunya kajian lebih lanjut untuk memahami bagaimana kedua faktor demografis tersebut memengaruhi tingkat penerimaan pengguna terhadap aplikasi kebugaran.

Beberapa studi menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan dalam pola penggunaan aplikasi kebugaran berdasarkan kelompok usia. Penggunaan aplikasi kebugaran lebih banyak ditemukan pada kelompok usia muda dibandingkan kelompok yang lebih tua [4], dengan ketertarikan pada fitur pelacakan aktivitas dan tantangan, sedangkan kelompok usia yang lebih tua lebih menyukai fitur panduan latihan dan pemantauan kemajuan yang memberikan hasil terukur [14]. Data [15] menunjukkan bahwa kelompok usia 30–39 tahun memiliki tingkat penggunaan *fitness app* tertinggi, yaitu 41%, sementara partisipasi menurun pada kelompok usia yang lebih tua. Perbedaan ini menunjukkan variasi karakteristik dan preferensi, di mana kelompok muda lebih adaptif terhadap inovasi digital, sedangkan kelompok usia yang lebih tua menekankan kenyamanan dan kemudahan penggunaan [16]. Selain itu, kelompok usia tua sering menghadapi keterbatasan literasi digital, kepercayaan diri rendah, serta persepsi manfaat yang lebih terbatas [17] [18]. Pengguna muda juga cenderung memandang olahraga sebagai sarana interaksi sosial dan kompetisi, sedangkan kelompok usia lebih tua berfokus pada pemeliharaan kesehatan jangka panjang [19]. Kondisi ini menegaskan adanya kesenjangan digital antar kelompok usia yang memengaruhi penerimaan terhadap aplikasi kebugaran.

Selain faktor usia, perbedaan perilaku dan motivasi dalam menggunakan aplikasi kebugaran juga dipengaruhi oleh jenis kelamin. Laporan *Year in Sport* oleh Strava menunjukkan adanya variasi motivasi dan kebiasaan berolahraga berdasarkan usia dan *gender*. Laporan tersebut juga mengungkapkan bahwa perempuan memiliki tingkat partisipasi lebih tinggi dalam aktivitas olahraga dibanding laki-laki. Namun, sejumlah studi menunjukkan bahwa perempuan masih lebih sedikit menggunakan aplikasi kebugaran berbasis komunitas karena kekhawatiran terhadap privasi dan keamanan [20]. Hal ini sejalan dengan temuan studi oleh adidas, yang menyebutkan bahwa 92% perempuan merasa khawatir terhadap keselamatan mereka saat berlari, dan sebagian besar pernah mengalami pelecehan fisik maupun verbal selama berolahraga [21]. Temuan-temuan ini menegaskan bahwa penerimaan aplikasi kebugaran bersifat heterogen dan dipengaruhi oleh perbedaan usia serta jenis kelamin yang berinteraksi dengan

konteks sosial pengguna. Oleh karena itu, analisis dengan moderasi kedua faktor tersebut menjadi penting untuk memahami variasi perilaku penerimaan aplikasi kebugaran di Kota Surabaya.

Model *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2* (UTAUT2) merupakan salah satu kerangka teoritis yang paling banyak berperan untuk menjelaskan penerimaan teknologi di bidang kesehatan digital, termasuk aplikasi kebugaran. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa model ini efektif dalam mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhi penerimaan teknologi, seperti *performance expectancy*, *effort expectancy*, *social influence*, *facilitating conditions*, *hedonic motivation*, *price value*, dan *habit* [22] [23]. Dengan demikian, penelitian ini mengadopsi kerangka UTAUT2 yang dikembangkan oleh Venkatesh, Thong, dan Xu, karena dinilai relevan untuk memahami bagaimana persepsi manfaat, harga, pengaruh sosial, kesenangan, dan kebiasaan memengaruhi penerimaan aplikasi kebugaran [24].

Penelitian yang dilakukan oleh Damberg [25] menunjukkan bahwa faktor kontekstual seperti *perceived performance*, *habit*, *perceived playfulness*, dan *health consciousness* memiliki pengaruh signifikan terhadap *future use intention* pengguna aplikasi kebugaran. Namun, penelitian tersebut belum mempertimbangkan perbedaan karakteristik individu yang dapat memengaruhi hubungan antarvariabel. Oleh sebab itu, penelitian ini mereplikasi dengan menambahkan moderasi usia dan jenis kelamin untuk memahami variasi perilaku pengguna berdasarkan faktor demografis.

Beberapa penelitian terdahulu juga menegaskan bahwa faktor demografis seperti usia dan *gender* dapat memengaruhi hubungan antar konstruk dalam model penerimaan teknologi [26] [27]. Berdasarkan temuan tersebut, penelitian ini memandang kedua faktor tersebut bukan sekadar karakteristik pengguna, melainkan faktor moderator demografis yang memengaruhi hubungan antara faktor-faktor penerimaan aplikasi kebugaran. Dengan demikian, usia dan jenis kelamin ditambahkan sebagai moderator untuk menguji apakah pengaruh faktor-faktor penerimaan berbeda antar kelompok demografis. Penelitian ini diharapkan dapat memperluas pemahaman teoretis mengenai perilaku pengguna aplikasi

kebugaran serta memberikan kontribusi praktis bagi pengembang dalam membuat strategi yang makin adaptif terhadap karakteristik lintas usia dan jenis kelamin.

Penelitian lain oleh Batool, Darzi, dan Ahmed di India menggunakan model UTAUT2 dan menemukan bahwa *performance expectancy*, *social influence*, dan *price value* merupakan determinan signifikan terhadap niat adopsi aplikasi kesehatan digital [28]. Namun, efek moderasi usia dan *gender* terhadap *behavioral intention* tidak signifikan, yang menunjukkan bahwa pengaruh demografis dapat bervariasi tergantung konteks sosial dan budaya pengguna. Sementara itu, penelitian Yang dan Koenigstorfer menemukan bahwa *habit* dan *performance expectancy* merupakan prediktor kuat terhadap niat penggunaan aplikasi kebugaran, dengan usia berperan sebagai moderator signifikan [29]. Di sisi lain, penelitian oleh Herian dkk. juga mengidentifikasi *performance expectancy*, *habit*, dan *self-efficacy* sebagai faktor dominan, namun belum mempertimbangkan moderasi demografis seperti usia dan gender [4].

Dengan demikian, skripsi ini difokuskan pada analisis faktor-faktor yang memengaruhi penerimaan aplikasi kebugaran dengan mempertimbangkan perbedaan usia dan jenis kelamin, serta memperluas penerapan model UTAUT2 untuk menjelaskan variasi penerimaan berdasarkan faktor demografis. Penelitian ini tidak difokuskan pada satu aplikasi kebugaran tertentu karena setiap aplikasi memiliki fitur dan karakteristik yang berbeda sehingga pengalaman penggunaan pengguna dapat bervariasi. Oleh karena itu, penelitian dilakukan pada berbagai aplikasi kebugaran kategori *activity tracker* untuk mendapatkan pemahaman yang lebih umum mengenai faktor-faktor yang memengaruhi *future use intention* pengguna. Hal ini menjadi relevan di tengah meningkatnya gaya hidup sedentari dan rendahnya aktivitas fisik masyarakat. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis dalam pengembangan kajian penerimaan teknologi kesehatan digital serta menjadi dasar bagi pengembang dalam meningkatkan keterlibatan dan adopsi pengguna aplikasi kebugaran.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang dipaparkan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam skripsi ini disusun sebagai berikut:

1. Apa saja faktor-faktor yang berpengaruh positif terhadap penerimaan aplikasi kebugaran berdasarkan model UTAUT2 modifikasi di Kota Surabaya?
2. Bagaimana usia dan jenis kelamin memoderasi pengaruh faktor-faktor penerimaan aplikasi kebugaran berdasarkan model UTAUT2 modifikasi di Kota Surabaya?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam skripsi ini disusun agar pembahasan penelitian tetap terarah. Adapun batasan masalah yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Objek penelitian difokuskan pada aplikasi kebugaran dengan kategori pelacakan fisik (*activity tracker*), seperti *Strava*, *Nike Run Club*, *Relive*, *Adidas Running*, *ASICS Runkeeper*, dan aplikasi sejenis lainnya, serta tidak dibatasi pada satu aplikasi tertentu.
2. Model konseptual yang digunakan untuk menganalisis faktor-faktor penerimaan aplikasi kebugaran oleh masyarakat Kota Surabaya adalah *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2* (UTAUT2) yang telah dimodifikasi. Variabel yang digunakan meliputi: *Social Influence*, *Price Value*, *Habit*, serta penambahan variabel *Perceived Performance*, *Perceived Playfulness*, *Health Consciousness*, serta *age* dan *gender* sebagai moderasi.
3. Responden dari skripsi ini adalah pengguna aplikasi kebugaran kategori *activity tracker* yang berdomisili di wilayah Kota Surabaya dengan kriteria minimal telah menggunakan aplikasi selama tiga bulan.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka tujuan dalam skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Menganalisis faktor-faktor yang berpengaruh positif terhadap penerimaan pengguna aplikasi kebugaran berdasarkan model UTAUT2 modifikasi di Kota Surabaya.
2. Menganalisis pengaruh usia dan jenis kelamin dalam memoderasi pengaruh faktor-faktor penerimaan pengguna aplikasi kebugaran berdasarkan model UTAUT2 modifikasi di Kota Surabaya.

1.5 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah dipaparkan sebelumnya, maka manfaat yang dituju dari penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Memberikan kontribusi terhadap perkembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam kajian penerimaan teknologi (*technology acceptance*) dengan memakai model UTAUT2 yang diperluas dengan variabel *Perceived Performance*, *Perceived Playfulness* *Health Conciousness*, serta *age* dan *gender* sebagai moderasi.

2. Manfaat Praktis

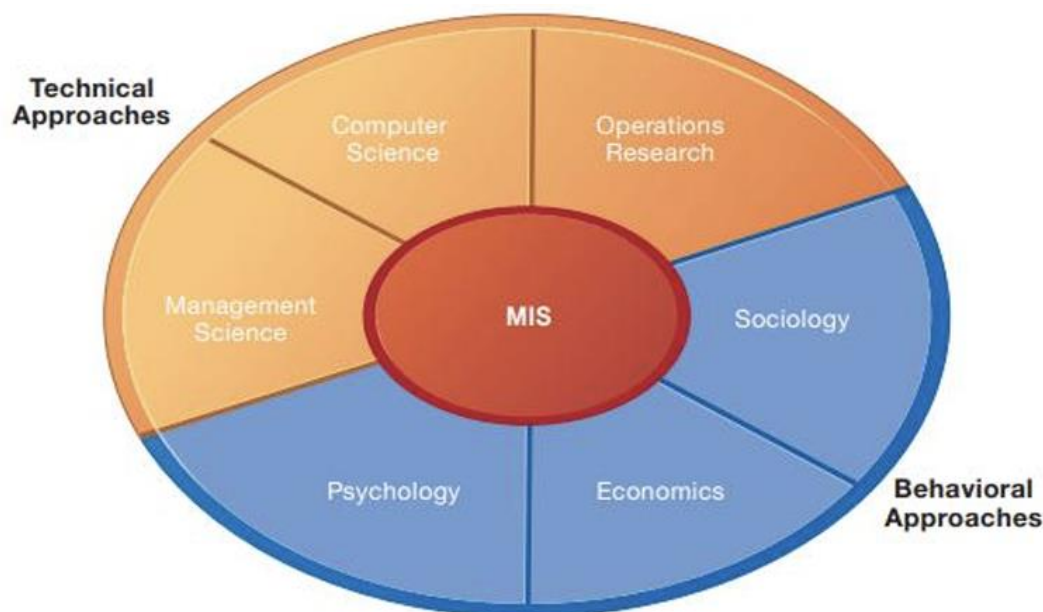
Memberikan masukan bagi pengembang agar dapat menyesuaikan pengembangan aplikasi dengan kebutuhan dan karakteristik pengguna, sehingga mendorong adopsi dan penggunaan aplikasi secara lebih efektif.

3. Manfaat Akademis

Menjadi referensi dan dasar perbandingan bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengkaji penerimaan aplikasi kebugaran dalam konteks teknologi kesehatan digital.

1.6 Relevansi Sistem Informasi

Perkembangan teknologi informasi yang semakin maju telah menjadikan Sistem Informasi (SI) sebagai infrastruktur krusial dalam mendukung kelancaran operasional dan pencapaian tujuan organisasi. Penggunaan Sistem Informasi yang efisien tidak hanya mempercepat proses data, tetapi juga menjadi sumber wawasan mendalam mengenai perilaku dan kebutuhan spesifik pengguna [30]. Sistem informasi dapat dideskripsikan sebagai kerangka kerja terstruktur dari berbagai metode, praktik terbaik, prosedur kerja, serta perangkat lunak yang secara kolektif digunakan pemangku kepentingan untuk membangun dan memelihara sistem dan aplikasi. Selain itu, akademisi lain mendefinisikan SI sebagai sebuah sistem yang mengintegrasikan manusia, perangkat lunak, sumber data, dan jaringan komunikasi yang bekerja sama untuk memproses dan menyajikan informasi [31].



Gambar 1. 3 Pendekatan Manajemen Sistem Informasi [32]

Menurut Kenneth Laudon dan Laudon, kajian mengenai Sistem Informasi (SI) memiliki dua pendekatan utama, yaitu pendekatan teknis (*technical approaches*) dan pendekatan perilaku (*behavioral approaches*) sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 1.3 [33]. Pendekatan teknis berfokus pada aspek fungsional sistem melalui disiplin seperti ilmu komputer dan manajemen sains,

sedangkan pendekatan perilaku menekankan faktor manusia dan organisasi, seperti sikap, motivasi, termasuk sikap dan motivasi pengguna. Keduanya saling melengkapi, karena keseimbangan antara kemampuan teknis dan pemahaman perilaku menjadi kunci agar sistem berjalan efektif secara teknologi maupun sosial.

Dalam konteks penelitian ini, aplikasi kebugaran dipandang sebagai bentuk penerapan sistem informasi berbasis *smartphone* yang memungkinkan pengguna memantau dan mencatat aktivitas fisik mereka. Aplikasi ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu olahraga, tetapi juga sebagai media digital untuk meningkatkan kesadaran akan gaya hidup sehat dan mencegah penyakit akibat perilaku fisik yang kurang aktif. Dengan demikian, penerapan aplikasi kebugaran mencerminkan kombinasi dua pendekatan: pendekatan teknis melalui fitur dan fungsionalitas sistem, serta pendekatan perilaku melalui bagaimana pengguna beradaptasi, termotivasi, dan tetap memanfaatkan aplikasi dalam kegiatan harian.

Penelitian ini menggunakan model UTAUT2 untuk menganalisis faktor-faktor penerimaan pengguna dalam mengadopsi aplikasi kebugaran sebagai sistem informasi kesehatan digital. Model ini relevan karena menggabungkan dimensi teknis dan perilaku dalam satu kerangka analisis. Selain itu, UTAUT2 juga menambahkan usia dan jenis kelamin sebagai faktor moderasi yang dapat menjelaskan variasi penerimaan teknologi di berbagai kelompok pengguna.

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini memuat latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, dan relevansi penelitian dalam bidang sistem informasi. Bab ini berfungsi sebagai pengantar yang menjelaskan alasan dan konteks di balik penelitian ini.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi uraian mengenai dasar teori yang mendukung penelitian, meliputi variabel, model, serta metode yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan. Selain itu, bab ini juga mengulas penelitian-penelitian terdahulu yang menjadi dasar dan perbandingan untuk studi ini.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini menjabarkan secara rinci metodologi yang diterapkan dalam penelitian. Uraian mencakup desain penelitian, pengembangan model konseptual, perumusan hipotesis, penentuan subjek penelitian, perancangan instrumen pengukuran, dan teknik pengambilan data. Bab ini juga memaparkan prosedur pengujian validitas dan reliabilitas, serta metode pengolahan dan interpretasi data untuk memastikan keakuratan hasil.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menyajikan hasil dari analisis data yang telah dilakukan. Pembahasan mendalam juga disertakan untuk menginterpretasi temuan, memverifikasi hipotesis, dan menjawab seluruh pertanyaan penelitian.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini merangkum seluruh temuan utama dari penelitian. Selain itu, bab ini juga berisi kesimpulan yang jelas dan menyajikan rekomendasi konstruktif untuk pengembang aplikasi dan penelitian di masa mendatang.

DAFTAR PUSTAKA

Bagian ini berisi daftar lengkap dari semua referensi yang digunakan dalam penyusunan skripsi, termasuk buku, jurnal, dan sumber relevan lainnya.

LAMPIRAN

Bagian ini memuat seluruh dokumen pendukung penelitian, termasuk surat izin penelitian, bukti penyebaran kuesioner, salinan kuesioner yang digunakan, serta hasil olahan data.