

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Aplikasi kebugaran berbasis *smartphone* merupakan inovasi teknologi di bidang kesehatan yang memungkinkan individu untuk memantau serta mengelola aktivitas kebugaran secara mandiri. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhi penerimaan penggunaan aplikasi kebugaran berdasarkan model UTAUT2 yang telah dimodifikasi serta menganalisis peran moderasi usia dan jenis kelamin. Berdasarkan hasil penelitian, dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut.

1. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa faktor-faktor yang berpengaruh positif dan signifikan terhadap *future use intention* sebagai bentuk penerimaan aplikasi kebugaran di Kota Surabaya adalah *price value*, *habit*, dan *health consciousness*. Temuan ini menunjukkan bahwa pertimbangan nilai antara manfaat dan biaya, kebiasaan penggunaan teknologi, serta tingkat kesadaran individu terhadap kesehatan menjadi faktor utama yang mendorong keberlanjutan penggunaan aplikasi kebugaran di Kota Surabaya. Sementara itu, *perceived performance*, *social influence*, dan *perceived playfulness* tidak menunjukkan pengaruh signifikan terhadap *future use intention* dalam konteks penelitian ini. Hal ini mengindikasikan bahwa efektivitas kinerja aplikasi, pengaruh sosial, maupun unsur kesenangan bukan merupakan determinan utama dalam membentuk niat penggunaan berkelanjutan pada responden penelitian.
2. Hasil uji moderasi melalui *Multi-Group Analysis* (MGA) menunjukkan bahwa usia tidak memoderasi pengaruh faktor-faktor penerimaan aplikasi kebugaran dalam model UTAUT2 modifikasi. Sementara itu, jenis kelamin terbukti memoderasi hubungan antara *social influence* dan *future use intention*, di mana pengaruh *social influence* lebih kuat pada laki-laki. Pada hubungan lainnya, baik usia maupun jenis kelamin tidak menunjukkan efek

moderasi yang signifikan. Secara keseluruhan, peran faktor demografis dalam memoderasi faktor-faktor penerimaan aplikasi kebugaran di Kota Surabaya masih bersifat terbatas dan tidak berlaku secara menyeluruh pada seluruh hubungan dalam model.

5.2 Saran

Berdasarkan temuan dalam penelitian ini, beberapa saran dapat diajukan untuk pengembangan penelitian berikutnya.

1. Penelitian selanjutnya disarankan untuk berfokus pada satu aplikasi kebugaran tertentu agar hasil penelitian lebih spesifik dan mendalam, mengingat setiap aplikasi memiliki fitur, karakteristik, dan pengalaman pengguna yang berbeda sehingga dapat memengaruhi penerimaan pengguna.
2. Penelitian ini terbatas pada responden di Kota Surabaya, sehingga hasilnya belum bisa diterapkan secara umum. Penelitian berikutnya dianjurkan untuk meningkatkan cakupan wilayah agar diperoleh gambaran yang lebih representatif mengenai penerimaan aplikasi kebugaran pada konteks yang berbeda.
3. Penelitian ini didominasi oleh responden perempuan karena penggunaan teknik *purposive sampling*. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan menggunakan proporsi responden laki-laki dan perempuan yang lebih seimbang agar analisis *Multi-Group Analysis (MGA)* dapat dilakukan secara lebih optimal dan hasil penelitian menjadi lebih representatif.
4. Berdasarkan nilai *R-square* yang menunjukkan bahwa model belum sepenuhnya menjelaskan variasi niat penggunaan, berikutnya dapat mempertimbangkan penambahan variabel lain yang relevan, seperti kepercayaan (*trust*), persepsi privasi (*perceived privacy*), dan risiko privasi (*privacy risk*), mengingat aplikasi kebugaran melibatkan pengelolaan data pribadi yang dapat memengaruhi keputusan penggunaan.

5. Penelitian berikutnya dapat menambahkan variabel moderasi lain, seperti tingkat pendidikan, motivasi, dan pengalaman penggunaan teknologi untuk memperoleh hasil yang lebih komprehensif.