

Evaluasi Penerimaan Pengguna Aplikasi Kebugaran *Smartphone* Menggunakan UTAUT2

Anisah Herian, Asif Faroqi, Tri Lathif Mardi Suryanto

Program Studi Sistem Informasi, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur, Jl. Rungkut Madya No.1, Kec. Gn. Anyar, Surabaya, Jawa Timur, 60294

Email : anisaherr@gmail.com

ABSTRAK

Digitalisasi telah menciptakan perubahan besar pada berbagai aspek, tak terkecuali dalam bidang kebugaran dan kesehatan. Aplikasi kebugaran berbasis *smartphone* semakin banyak digunakan sebagai sarana untuk membantu individu dalam mengelola aktivitas fisik dan kesehatan. Peningkatan kesadaran akan pentingnya gaya hidup sehat turut mendorong pertumbuhan penggunaan aplikasi kebugaran. Namun, tingkat retensi pengguna aplikasi kebugaran masih rendah, lebih dari 75% pengguna berhenti menggunakan aplikasi sejak hari pertama penggunaan. Kemudian masih banyak keluhan pengguna yang menjadi tantangan dalam penerimaan aplikasi kebugaran. Tujuan penelitian ini yakni mengevaluasi faktor yang mempengaruhi niat pengguna aplikasi kebugaran dengan model UTAUT2. Penelitian ini menggunakan metode survei kuantitatif dengan teknik SEM-PLS yang diolah menggunakan perangkat lunak SmartPLS 4. Sebanyak 427 responden berhasil dikumpulkan melalui survei daring yang merupakan pengguna aplikasi kebugaran di kota Surabaya, Indonesia. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *performance expectancy*, *facilitating conditions*, *hedonic motivation*, *price value*, dan *habit* berpengaruh signifikan terhadap niat pengguna dalam menggunakan aplikasi kebugaran, sementara *effort expectancy* dan *social influence* tidak menunjukkan pengaruh signifikan. *Habit* merupakan faktor dominan dengan nilai *path coefficient* sebesar 0.317, yang menunjukkan bahwa kebiasaan merupakan faktor utama dalam mendorong penggunaan aplikasi kebugaran. Oleh karena itu, pengembang aplikasi disarankan untuk mengintegrasikan fitur gamifikasi, pengingat otomatis, serta program loyalitas yang dapat membentuk kebiasaan penggunaan aplikasi secara berkelanjutan.

Kata Kunci : Aplikasi Kebugaran, UTAUT2, SEM-PLS, *Behavioral Intention*

ABSTRACT

Digitalization has brought significant changes across various aspects, including fitness and health. Smartphone-based fitness applications are increasingly used as a means to help individuals manage their physical activity and overall well-being. The growing awareness of the importance of a healthy lifestyle has further driven the adoption of fitness applications. However, user retention rates for fitness applications remain low, with more than 75% of users discontinuing app usage on the first day. Additionally, numerous user complaints present challenges in the acceptance of fitness applications. This study aims to evaluate the factors influencing behavioral intention to use fitness applications based on the UTAUT2 model. A quantitative survey method was employed using the SEM-PLS technique, processed with SmartPLS 4 software. A total of 427 respondents, who are fitness application users in Surabaya, Indonesia, were

collected through an online survey. The findings indicate that performance expectancy, facilitating conditions, hedonic motivation, price value, and habit significantly influence behavioral intention to use fitness applications, while effort expectancy and social influence do not show a significant effect. Habit emerged as the dominant factor, with a path coefficient of 0.317, indicating that habitual behavior plays a crucial role in driving fitness application usage. Therefore, app developers are encouraged to integrate gamification features, automated reminders, and loyalty programs to foster sustainable application usage habits.

Keywords: *Fitness Applications, UTAUT2, SEM-PLS, Behavioral Intention*

1. PENDAHULUAN

Digitalisasi telah menciptakan perubahan besar terhadap berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk pekerjaan, interaksi sosial, dan kesehatan (Cholik, 2021). Inovasi di bidang teknologi informasi dan komunikasi meningkatkan efisiensi, tetapi juga mengubah pola hidup manusia, terutama dalam hal aktivitas fisik (Stults-Kolehmainen, 2023). Gaya hidup modern yang semakin pasif diperparah oleh pandemi COVID-19, yang menyebabkan berkurangnya aktivitas fisik secara signifikan (Kumareswaran, 2023). WHO melaporkan bahwa 31% orang dewasa dan 80% remaja tidak mencapai tingkat aktivitas fisik yang direkomendasikan, meningkatkan risiko penyakit dan angka kematian global (Goyal & Rakhra, 2024). Namun, pandemi juga mendorong kesadaran masyarakat terhadap pentingnya gaya hidup sehat, yang tercermin dalam meningkatnya minat terhadap olahraga dan aplikasi kebugaran (Aripradono, 2021).

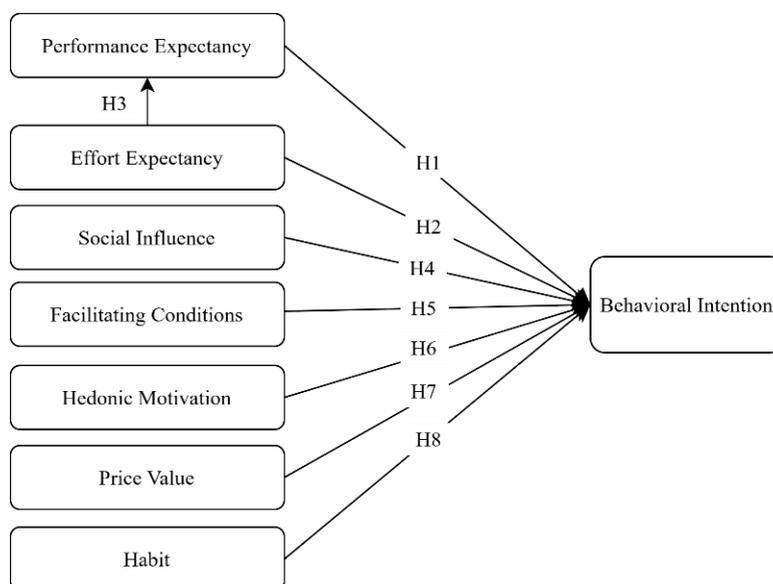
Perubahan gaya hidup ini didukung oleh inovasi teknologi, seperti aplikasi kebugaran berbasis *smartphone* dan perangkat *wearable* yang memudahkan pengguna dalam memantau aktivitas fisik. Menurut laporan *Research and Market* pasar aplikasi kebugaran diprediksi tumbuh pesat, mencapai 11,62 miliar USD pada 2024, seiring meningkatnya minat masyarakat terhadap pemantauan kebugaran mandiri. Namun, meskipun pertumbuhan aplikasi kebugaran semakin pesat seperti yang disebutkan pada penelitian sebelumnya, masih terdapat berbagai kendala dalam penerimaannya, seperti rendahnya tingkat retensi pengguna, ketidakakuratan data, antarmuka kurang intuitif, serta biaya berlangganan yang dianggap mahal (Kalgotra et al., 2022). Data menunjukkan bahwa banyak pengguna hanya menggunakan aplikasi kebugaran dalam jangka pendek sebelum akhirnya berhenti (Barkley et al., 2020). Berdasarkan pemaparan sebelumnya, maka diperlukan penelitian terkait penerimaan pengguna

terhadap aplikasi kebugaran.

Beberapa model telah digunakan untuk menganalisis penerimaan teknologi, salah satu model yang populer yakni UTAUT oleh (Venkatesh et al., 2012) yang telah digunakan dalam berbagai bidang penelitian penerimaan aplikasi pemerintahan (Faroqi, Suryanto, et al., 2020), *mobile banking* (Yuliana & Aprianingsih, 2022), *E- Marketplace* (Faroqi, Apol Pribadi, et al., 2020), pendidikan (Suryanto et al., 2023), dan lain sebagainya. Penelitian Schretzmaier memvalidasi model UTAUT2 dalam konteks aplikasi kesehatan dan menemukan bahwa model ini relevan untuk diterapkan, sejalan dengan kategori aplikasi kebugaran (Schretzmaier et al., 2022). Penelitian sebelumnya yang meneliti adopsi aplikasi kebugaran berbasis *smartphone* di negara berkembang, mengidentifikasi faktor utama seperti *Self-efficacy*, *Effort Expectancy*, *Habit*, *Social Influence*, *Price Value*, dan *Personal Innovativeness* (Dhiman et al., 2020). Sementara itu, penelitian sebelumnya terkait faktor penggunaan aplikasi kebugaran di Inggris dan menemukan bahwa *Habit*, *Perceived Playfulness*, *Health Consciousness*, serta *Perceived Performance* mendorong niat penggunaan di masa depan (Damberg, 2022). Penelitian sebelumnya di Amerika Selatan menunjukkan bahwa adopsi perangkat *wearable*, seperti *fitness tracker*, dipengaruhi oleh *Hedonic Motivation*, *Social Influence*, *Perceived Usefulness*, dan *Health Motivation* (Bianchi et al., 2023). Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman untuk pengembang aplikasi kebugaran, khususnya dalam kategori *activity tracker*, untuk meningkatkan kualitas layanan dan mempertahankan pengguna. Dengan memahami faktor yang mempengaruhi pengalaman pengguna, pengembang dapat membangun strategi yang lebih baik dalam meningkatkan keterlibatan serta kepuasan pengguna terhadap aplikasi kebugaran.

2. METODE

Model Konseptual



Gambar 1. Model Konseptual

Model konseptual yang dipaparkan pada Gambar 1, terdapat delapan hipotesis yang digunakan. Berdasarkan penelitian terdahulu, variabel-variabel ini terbukti berperan dalam membentuk *Behavioral Intention* (BI) dalam aplikasi kebugaran berbasis *smartphone*. *Performance Expectancy* (PE) berpengaruh terhadap *Behavioral Intention* (BI), sebagaimana didukung oleh penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa keyakinan terhadap manfaat aplikasi dalam meningkatkan kebugaran berkontribusi pada niat pengguna untuk mengadopsi aplikasi tersebut (Ferreira Barbosa et al., 2022; Yang & Koenigstorfer, 2021). *Effort Expectancy* (EE) signifikan dengan *Behavioral Intention* (BI) dan *Performance Expectancy* (PE), di mana kemudahan penggunaan aplikasi mendorong keterlibatan pengguna dalam pemanfaatan fitur yang tersedia (Dhiman et al., 2020; Guo, 2022; Kim & Lee, 2022; Utomo et al., 2021). *Social Influence* (SI) juga berpengaruh pada *Behavioral Intention* (BI), terutama melalui pengaruh dari lingkungan sosial seperti teman atau komunitas yang menggunakan aplikasi kebugaran (Dahiya & Saini, 2024; Dhiman et al., 2020; Ferreira Barbosa et al., 2022). Selain itu, *Facilitating Conditions* (FC) mempengaruhi *Behavioral Intention* (BI), dengan faktor seperti ketersediaan perangkat dan akses terhadap teknologi menjadi aspek yang menentukan (Beh et al., 2021; Yang & Koenigstorfer, 2021). *Hedonic Motivation* (HM) terbukti meningkatkan *Behavioral Intention* (BI), di mana

pengalaman menyenangkan saat menggunakan aplikasi kebugaran berkontribusi terhadap retensi pengguna (Beh et al., 2021; Kim & Lee, 2022). *Price Value* (PV) juga berpengaruh terhadap *Behavioral Intention* (BI), dengan pertimbangan pengguna terhadap kesesuaian manfaat aplikasi dengan biaya yang dikeluarkan [15], [29 (Dhiman et al., 2020; Yang & Koenigstorfer, 2021). Terakhir, *Habit* (H) juga berpengaruh terhadap *Behavioral Intention* (BI), di mana kebiasaan penggunaan aplikasi yang telah terbentuk meningkatkan kecenderungan pengguna untuk terus menggunakannya dalam jangka panjang (Dhiman et al., 2020; Yang & Koenigstorfer, 2021).

Pengumpulan Data

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif dalam melakukan evaluasi penerimaan pengguna terhadap aplikasi kebugaran berbasis *smartphone*. Populasi dalam penelitian ini merupakan pengguna aplikasi kebugaran yang berdomisili di Surabaya. Menggunakan metode *nonprobability sampling* dengan pendekatan *purposive sampling*, di mana pemilihan responden didasarkan pada kriteria telah menggunakan aplikasi kebugaran kategori *activity tracker* setidaknya dua kali. Perhitungan ini menggunakan rumus Cochran dengan tingkat kepercayaan 95% ($Z = 1,96$), variabilitas maksimum ($p = 0,5$), dan margin of error sebesar 5% ($E = 0,05$), sehingga diperoleh ukuran sampel sebanyak 384 responden. Instrumen pengumpulan data dalam penelitian berupa kuesioner terstruktur yang terdiri dari dua bagian utama. Bagian pertama mencakup pertanyaan demografis. Bagian kedua berisi pengukuran variabel penelitian menggunakan skala Likert 5 poin. Item penelitian diadaptasi berdasarkan model UTAUT2 serta penelitian terdahulu. Seluruh responden sebelum mengisi kuesioner, dipaparkan tujuan penelitian, sifat sukarela partisipasi, serta hak untuk menghentikan partisipasi kapan saja tanpa konsekuensi. Seluruh data yang dikumpulkan hanya digunakan untuk kepentingan akademik. Serta tidak terdapat informasi pribadi yang dapat mengidentifikasi individu yang disertakan dalam analisis.

Pengolahan Data

Data yang dikumpulkan sesuai dengan kriteria sampel dianalisis menggunakan *software* SmartPLS untuk memperoleh hasil yang terstruktur dan jelas. Pada tahapan pengolahan data terdiri atas dua bagian, yakni *outer* dan *inner model*. Tahapan dalam bagian *outer model* mencakup validitas konvergen, validitas diskriminan, serta

reliabilitas. Pengujian pada bagian *outer model* untuk menilai bahwa model valid serta bisa diandalkan sebagai instrumen pengukuran (Darman & Mooduto, 2018). Sementara itu, pengujian pada bagian *inner model* menggunakan nilai *R-square* (R^2), *F-square* (F^2), serta pengujian hipotesis. Tahap pengujian yang dilakukan pada bagian *inner model* dilakukan untuk menilai bahwa model telah robust dan akurat dalam memberikan gambaran hubungan antar konstruk yang telah ditetapkan (Darman & Mooduto, 2018).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kuesioner telah disebarakan melalui *Google Forms* dan data yang berhasil diperoleh yakni memiliki total sebanyak 427 responden. Tabel 1 berikut menyajikan profil demografis responden.

Tabel 1. Data Responden

Aspek	Kategori	Total (n=427)	Persentase
Jenis Kelamin	Laki-Laki	162	37,9%
	Perempuan	265	62,1%
Usia	17 – 27 Tahun	396	92,7%
	28 – 43 Tahun	27	6,3%
	44 – 59 Tahun	4	0,9%
Aplikasi	Strava	181	42,4%
	Adidas Running	89	20,8%
	Nike Run Club	70	16,4%
	Relive	45	10,5%
	ASICS Runkeeper	31	7,3%
	Huawei Health	3	0,7%
	Fitness	3	0,7%
	Google Fit	2	0,5%
	Mi Fitness	2	0,5%
	Others	1	0,2%
Jangka Penggunaan	< 3 Bulan	176	41,2%
	3 - 6 Bulan	150	35,1%
	6 - 12 Bulan	50	11,7%
	> 1 Tahun	51	11,9%

Berdasarkan profil responden, mayoritas peserta adalah perempuan (62,1%) dan berada dalam rentang usia 17–27 tahun (92,7%). Hasil profil responden tersebut menunjukkan bahwa individu pada generasi muda lebih aktif dalam menggunakan aplikasi kebugaran. Dari berbagai aplikasi kebugaran yang digunakan, Strava merupakan yang paling banyak digunakan (42,4%), diikuti oleh Adidas Running (20,8%) dan Nike Run Club (16,4%). Sebagian besar responden (41,2%) telah

menggunakan aplikasi kebugaran selama kurang dari tiga bulan, diikuti oleh 35,1% yang telah menggunakannya selama tiga hingga enam bulan, 11,7% selama enam hingga dua belas bulan, dan 11,9% selama lebih dari satu tahun.

Model Pengukuran (*Outer Model*)

a) Validitas Konvergen

Sebuah indikator dikategorikan valid ketika memiliki *loading factor* >0.7 dan AVE >0.5 (Ghozali & Latan, 2015). Hasil pengujian validitas konvergen penelitian ini telah valid, hasil tersebut disajikan dalam tabel 2 berikut.

Tabel 2. Hasil Uji Validitas Konvergen

Variabel	Konstruk	Loadings	AVE
<i>Performance Expectancy (PE)</i>	PE1	0.816	0.653
	PE2	0.821	
	PE3	0.803	
	PE4	0.793	
<i>Effort Expectancy (EE)</i>	EE1	0.817	0.661
	EE2	0.849	
	EE3	0.811	
	EE4	0.772	
<i>Social Influence (SI)</i>	SI1	0.823	0.677
	SI2	0.846	
	SI3	0.849	
	SI4	0.770	
<i>Facilitating Conditions (FC)</i>	FC1	0.800	0.651
	FC2	0.832	
	FC3	0.800	
	FC4	0.795	
<i>Hedonic Motivation (HM)</i>	HM1	0.793	0.648
	HM2	0.841	
	HM3	0.811	
	HM4	0.774	
<i>Price Value (PV)</i>	PV1	0.842	0.686
	PV2	0.839	
	PV3	0.814	
	PV4	0.816	
<i>Habit (H)</i>	H1	0.856	0.759
	H2	0.871	
	H3	0.879	
	H4	0.881	
<i>Behavioral Intention (BI)</i>	BI1	0.804	0.708
	BI2	0.868	
	BI3	0.865	
	BI4	0.828	

b) Validitas Diskriminan

Sebuah konstruk dikatakan memenuhi validitas diskriminan apabila indikatornya memiliki loading faktor tertinggi terhadap konstruk yang diukur apabila dibandingkan dengan konstruk yang lain (Ghozali & Latan, 2015). Pada penelitian ini, pengujian *cross loading* telah memenuhi kriteria yang ditetapkan, hasil dipaparkan dalam Tabel 3.

Tabel 3. Nilai *Cross Loading*

	BI	EE	FC	H	HM	PE	PV	SI
BI1	0.804	0.494	0.530	0.507	0.561	0.540	0.555	0.486
BI2	0.867	0.510	0.548	0.639	0.589	0.566	0.531	0.516
BI3	0.864	0.503	0.540	0.605	0.609	0.525	0.580	0.495
BI4	0.828	0.493	0.543	0.558	0.557	0.511	0.535	0.521
EE1	0.480	0.817	0.520	0.341	0.549	0.558	0.428	0.363
EE2	0.503	0.849	0.546	0.417	0.534	0.562	0.450	0.428
EE3	0.484	0.813	0.540	0.388	0.530	0.566	0.461	0.417
EE4	0.463	0.770	0.567	0.370	0.480	0.565	0.465	0.424
FC1	0.489	0.544	0.800	0.416	0.528	0.515	0.511	0.392
FC2	0.513	0.549	0.832	0.385	0.565	0.556	0.550	0.420
FC3	0.559	0.530	0.800	0.461	0.563	0.572	0.595	0.523
FC4	0.506	0.537	0.795	0.360	0.535	0.501	0.482	0.433
H1	0.620	0.427	0.456	0.851	0.612	0.512	0.554	0.609
H2	0.596	0.434	0.442	0.874	0.553	0.492	0.517	0.522
H3	0.611	0.393	0.423	0.881	0.529	0.444	0.570	0.526
H4	0.569	0.372	0.436	0.880	0.521	0.432	0.538	0.582
HM1	0.562	0.538	0.570	0.489	0.793	0.562	0.533	0.487
HM2	0.604	0.523	0.572	0.546	0.841	0.576	0.560	0.538
HM3	0.504	0.433	0.541	0.511	0.811	0.524	0.519	0.547
HM4	0.539	0.575	0.502	0.501	0.774	0.513	0.523	0.416
PE1	0.521	0.603	0.561	0.377	0.555	0.816	0.471	0.389
PE2	0.520	0.573	0.542	0.426	0.594	0.821	0.440	0.460
PE3	0.513	0.504	0.521	0.486	0.527	0.803	0.499	0.544
PE4	0.501	0.553	0.528	0.465	0.511	0.793	0.530	0.497
PV1	0.529	0.463	0.545	0.515	0.551	0.491	0.842	0.495
PV2	0.588	0.457	0.560	0.527	0.547	0.472	0.839	0.553
PV3	0.539	0.512	0.579	0.488	0.569	0.520	0.814	0.488
PV4	0.503	0.404	0.515	0.546	0.532	0.502	0.816	0.490
SI1	0.460	0.371	0.379	0.530	0.479	0.452	0.462	0.823
SI2	0.522	0.370	0.446	0.531	0.518	0.476	0.517	0.846
SI3	0.494	0.439	0.451	0.555	0.507	0.483	0.507	0.849
SI4	0.492	0.472	0.533	0.500	0.524	0.501	0.527	0.770

c) Reliabilitas

Pengujian reliabilitas menilai konsistensi internal indikator dalam setiap konstruk.

Konstruk dianggap reliabel yakni ketika kedua nilai pengujian melebihi 0.7, memastikan konsistensi pengukuran (Ghozali & Latan, 2015). Pada penelitian ini, hasil pengujian menunjukkan bahwa semua konstruk telah reliabel, sebagaimana ditampilkan pada Tabel 4.

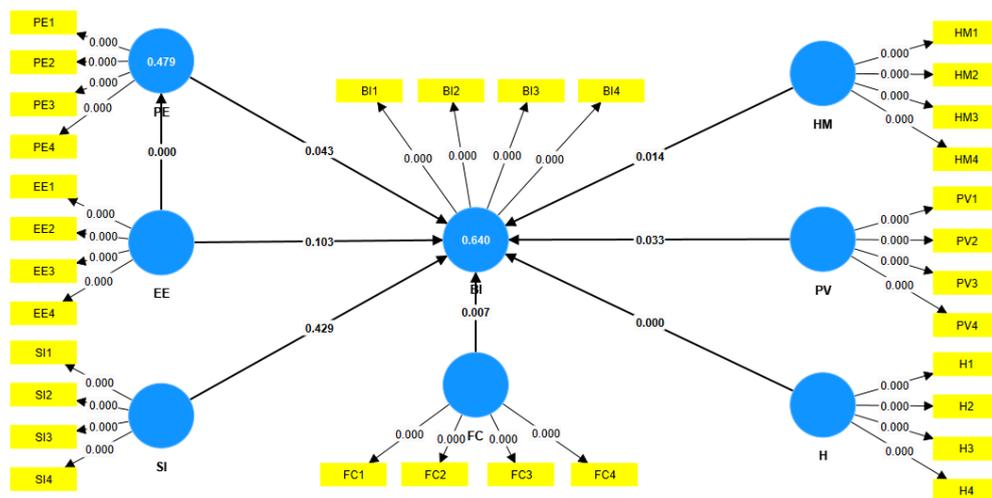
Tabel 4. Hasil *Cronbach's Alpha* dan *Composite Reliability*

Variabel	<i>Cronbach's alpha</i>	<i>Composite reliability</i>	Keterangan
<i>Behavioral Intention (BI)</i>	0.862	0.864	Reliabel
<i>Effort Expectancy (EE)</i>	0.828	0.829	Reliabel
<i>Facilitating Conditions (FC)</i>	0.822	0.823	Reliabel
<i>Habit (H)</i>	0.894	0.895	Reliabel
<i>Hedonic Motivation (HM)</i>	0.819	0.822	Reliabel
<i>Performance Expectancy (PE)</i>	0.823	0.824	Reliabel
<i>Price Value (PV)</i>	0.847	0.850	Reliabel
<i>Social Influence (SI)</i>	0.840	0.842	Reliabel

Model Struktural (*Inner Model*)

a) Uji Hipotesis

Pengujian ini menggunakan tingkat signifikansi 5% (0,05), dengan kriteria yang ditetapkan yakni hipotesis diterima apabila *T-statistics* > 1,96 dan *P-values* < 0,05 (Ghozali & Latan, 2015). Gambar 2 berikut memaparkan hasil pengujian hipotesis yang dilakukan.



Gambar 2. Hasil Pengujian *Bootstrapping*

Berdasarkan hasil pengujian menggunakan metode *bootstrapping* dengan SmartPLS 4, terdapat 6 hipotesis diterima dan 2 hipotesis ditolak. Hasil pengujian

ini menunjukkan bahwa *Effort Expectancy* (EE) dan *Social Influence* (SI) pada *Behavioral Intention* (BI) tidak berpengaruh signifikan, sementara faktor lainnya berpengaruh signifikan dalam model penelitian. Tabel 5 berikut memaparkan hasil pengujian hipotesis.

Tabel 5. Hasil Uji Hipotesis

Hipotesis	Original Sample	T-Statistics	P-Values	Kesimpulan
EE → BI	0.089	1.629	0.103	Ditolak
EE → PE	0.692	23.644	0.000	Diterima
FC → BI	0.145	2.702	0.007	Diterima
H → BI	0.317	5.883	0.000	Diterima
HM → BI	0.155	2.468	0.014	Diterima
PE → BI	0.108	2.025	0.043	Diterima
PV → BI	0.117	2.129	0.033	Diterima
SI → BI	0.041	0.791	0.429	Ditolak

b) *R-Square*

Berdasarkan hasil pengujian *R-square* pada tabel 6, dipaparkan variabel independen dalam model ini telah berhasil menjelaskan variabilitas variabel dependen dengan hasil yang cukup tinggi. Menurut Chin, nilai R^2 di atas 0,67 menunjukkan hubungan yang kuat, antara 0,33 sampai 0,67 dianggap moderat, sedangkan antara 0,19 hingga 0,33 termasuk dalam kategori lemah (Chin, 1998). Nilai *R-square* dalam *Behavioral Intention* (BI) sebesar 0.640 menunjukkan bahwa 64% variasi dalam BI dapat dijelaskan oleh variabel-variabel prediktor dalam model, yang termasuk dalam

kategori moderat hingga kuat. Sementara itu, *R-square* untuk *Performance Expectancy* (PE) sebesar 0.479 menunjukkan bahwa 47.9% variabilitas dalam PE yang tergolong dalam kategori moderat.

Tabel 6. Hasil Uji *R-Square*

Variabel	<i>R-square</i>	Keterangan
BI	0.640	Moderat
PE	0.479	Moderat

c) *F-Square*

Pengujian *F-square* digunakan untuk melihat ukuran efek masing-masing variabel independen pada variabel dependen yang ada model penelitian. Nilai *F-Square* sebesar 0,02 pengaruh kecil, 0,15 pengaruh sedang, dan 0,35 pengaruh besar (Hair, Jr. et al., 2022). Tabel 7 berikut menyajikan hasil analisis *F-square* penelitian ini.

Tabel 7. Hasil Uji *F-Square*

Jalur	<i>F-Square</i>	Keterangan
EE → BI	0.009	Sangat Kecil
EE → PE	0.921	Besar
FC → BI	0.022	Kecil
H → BI	0.129	Kecil
HM → BI	0.023	Kecil
PE → BI	0.012	Kecil
PV → BI	0.015	Kecil
SI → BI	0.002	Sangat Kecil

Berdasarkan Tabel 7, *Effort Expectancy* (EE) berpengaruh besar terhadap *Performance Expectancy* (PE), sedangkan *Habit* (H) menunjukkan pengaruh kecil mendekati sedang terhadap *Behavioral Intention* (BI). Variabel lainnya, *Facilitating Conditions* (FC), *Hedonic Motivation* (HM), *Performance Expectancy* (PE), dan *Price Value* (PV), *Social Influence* (SI), berpengaruh kecil terhadap *Behavioral Intention* (BI).

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi faktor-faktor yang mempengaruhi niat pengguna dalam penerimaan aplikasi kebugaran berbasis *smartphone* dengan mengadaptasi model UTAUT2. Hasil pengujian memaparkan bahwa berdasarkan delapan hipotesis yang telah diajukan, enam hipotesis diantaranya berpengaruh signifikan, sedangkan dua hipotesis lainnya tidak berpengaruh secara signifikan

terhadap *behavioral intention*. Secara keseluruhan, variabel dalam penelitian ini mampu menjelaskan 64% varians dari niat pengguna untuk menggunakan aplikasi kebugaran, yang menunjukkan kemampuan prediktif yang baik dalam menjelaskan perilaku pengguna aplikasi kebugaran. *Performance expectancy* (PE) berpengaruh signifikan terhadap *behavioral intention* (BI), yang menandakan bahwa semakin besar keyakinan pengguna terhadap manfaat aplikasi kebugaran dalam meningkatkan hasil kesehatan, semakin tinggi niat pengguna untuk menggunakan aplikasi. Penerimaan hipotesis tersebut sejalan dengan penelitian sebelumnya di Amerika Serikat serta di China, yang menemukan bahwa *performance expectancy* (PE) berpengaruh positif terhadap *behavioral intention* (BI) dalam penerimaan aplikasi kebugaran (Wei et al., 2021; Yang & Koenigstorfer, 2021).

Effort expectancy (EE) tidak signifikan terhadap *behavioral intention* (BI), yang menunjukkan bahwa kemudahan penggunaan aplikasi kebugaran bukan merupakan faktor utama dalam menentukan keputusan penggunaan. Penolakan hipotesis yang dipaparkan konsisten dengan penelitian sebelumnya di Amerika Serikat serta di Taiwan, yang menunjukkan bahwa *effort expectancy* (EE) tidak signifikan terhadap *behavioral intention* (BI) dalam aplikasi kebugaran dan layanan kesehatan berbasis kecerdasan buatan (Huang & Yang, 2020; Yuan et al., 2015). Salah satu kemungkinan alasan dari hasil tersebut adalah kebiasaan pengguna dalam mengoperasikan aplikasi digital secara umum, yang membuat pengguna tidak lagi mempertimbangkan kemudahan penggunaan sebagai faktor utama dalam menentukan keputusan penggunaan. Selain itu, banyak aplikasi kebugaran yang telah dirancang dengan antarmuka yang intuitif dan ramah pengguna, sehingga *effort expectancy* menjadi kurang relevan dalam mempengaruhi niat pengguna dalam menggunakan. Meskipun demikian, *effort expectancy* (EE) tampaknya terbukti berdampak signifikan pada *performance expectancy* (PE), yang berarti bahwa semakin mudah aplikasi kebugaran digunakan, akan semakin tinggi harapan pengguna terhadap manfaat yang diperoleh. Penerimaan hipotesis tersebut didukung oleh penelitian sebelumnya di India serta Utomo terkait adopsi aplikasi layanan kesehatan, yang menunjukkan bahwa persepsi kemudahan penggunaan dapat meningkatkan keyakinan pengguna terhadap manfaat aplikasi (Dhiman et al., 2020; Utomo et al., 2021).

Social influence (SI) juga tidak berdampak signifikan terhadap *behavioral*

intention (BI), yang mengindikasikan bahwa keputusan individu dalam menggunakan aplikasi kebugaran tidak terlalu dipengaruhi oleh tekanan sosial atau rekomendasi oleh lingkungan sekitar. Penolakan hipotesis ini dapat disebabkan oleh kecenderungan pengguna aplikasi kebugaran untuk lebih mengandalkan motivasi intrinsik dibandingkan dorongan eksternal. Banyak pengguna menggunakan aplikasi kebugaran berdasarkan kebutuhan pribadi untuk meningkatkan kesehatan atau mencapai tujuan kebugaran tertentu, tanpa bergantung pada dorongan sosial. Selain itu, sifat digital aplikasi kebugaran memungkinkan pengguna untuk berlatih secara mandiri tanpa perlu keterlibatan langsung dari teman atau komunitas, sehingga pengaruh sosial menjadi kurang signifikan dalam menentukan niat penggunaan. *Facilitating conditions* (FC) terbukti signifikan terhadap *behavioral intention*, yang mengindikasikan bahwa ketersediaan sumber daya yang memadai, seperti perangkat yang kompatibel dan akses internet, memainkan peran penting dalam mendorong individu untuk mengadopsi aplikasi kebugaran. Penerimaan hipotesis tersebut sejalan dengan penelitian sebelumnya yang memaparkan bahwa *facilitating conditions* (FC) merupakan faktor penting dalam meningkatkan niat pengguna untuk menggunakan aplikasi kebugaran (Ferreira Barbosa et al., 2022; Yang & Koenigstorfer, 2021).

Hedonic motivation (HM) berpengaruh signifikan terhadap *behavioral intention* (BI), yang menunjukkan bahwa semakin menyenangkan pengalaman dalam menggunakan aplikasi kebugaran, semakin besar kecenderungan pengguna untuk terus menggunakannya. Penerimaan hipotesis tersebut didukung oleh penelitian sebelumnya bahwa motivasi hedonis merupakan faktor utama dalam membentuk niat pengguna untuk mengadopsi teknologi baru, termasuk aplikasi kebugaran (Bianchi et al., 2023; Kim & Lee, 2022). *Price value* (PV) juga menunjukkan pengaruh terhadap *behavioral intention* (BI), yang menandakan bahwa pengguna mempertimbangkan keseimbangan antara manfaat yang didapatkan dan biaya yang dikeluarkan dalam menentukan keputusan penggunaan aplikasi kebugaran. Penerimaan hipotesis ini sejalan dengan penelitian sebelumnya, bahwa harga menjadi faktor penting dalam adopsi aplikasi kebugaran (Dhiman et al., 2020; Yang & Koenigstorfer, 2021). *Habit* (H) berdampak signifikan terhadap *behavioral intention* (BI), yang menunjukkan bahwa individu yang telah terbiasa menggunakan aplikasi kebugaran dalam aktivitas sehari-hari lebih cenderung untuk terus menggunakannya. Penerimaan hipotesis tersebut sejalan dengan

penelitian sebelumnya, bahwa kebiasaan memainkan peran dalam membentuk niat pengguna untuk menggunakan aplikasi kebugaran (Dhiman et al., 2020; Ferreira Barbosa et al., 2022).

Hasil dalam penelitian ini menegaskan bahwa faktor-faktor seperti *performance expectancy* (PE), *facilitating conditions* (FC), *hedonic motivation* (HM), *price value* (PV), dan *habit* (H) faktor utama dalam membentuk niat pengguna untuk menggunakan aplikasi kebugaran berbasis *smartphone*. *Effort expectancy* (EE) hanya berpengaruh secara tidak langsung melalui *performance expectancy* (PE), dan *social influence* (SI) tidak berpengaruh signifikan terhadap *behavioral intention* (BI). Hasil penelitian ini memberikan informasi terkait faktor-faktor yang memengaruhi penerimaan dalam aplikasi kebugaran yang menjadi dasar bagi pengembang aplikasi dalam perancangan strategi yang lebih relevan guna meningkatkan penggunaan aplikasi kebugaran di kalangan masyarakat. Temuan dalam penelitian menunjukkan bahwa individu cenderung lebih termotivasi menggunakan aplikasi kebugaran jika aplikasi tersebut memberikan manfaat yang jelas dalam mencapai tujuan kebugaran, mudah diakses, menyenangkan untuk digunakan, serta memiliki harga yang sebanding dengan manfaat yang diperoleh. Selain itu, kebiasaan dalam menggunakan aplikasi juga berperan penting, sehingga pengguna yang telah terbiasa mengandalkan aplikasi kebugaran lebih cenderung mempertahankan penggunaannya dalam jangka panjang.

4. SIMPULAN

Penelitian yang dilakukan yakni mengevaluasi faktor-faktor penerimaan pengguna aplikasi kebugaran berbasis *smartphone* dengan menggunakan model UTAUT2. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari delapan hipotesis, terdapat 6 hipotesis diterima (H1, H3, H5, H6, H7, H8) dan 2 diantaranya ditolak (H2, H4). *Habit* (H) memberikan pengaruh paling besar atas *behavioral intention* (BI), sebagaimana ditunjukkan oleh nilai *path coefficient* paling tinggi. Hasil ini menegaskan bahwa kebiasaan dalam menggunakan aplikasi kebugaran merupakan faktor utama dalam meningkatkan penerimaan pengguna. Oleh karena itu, pengembang aplikasi disarankan untuk mengintegrasikan fitur-fitur yang mendorong penggunaan rutin, seperti pengingat otomatis, sistem penghargaan, atau elemen gamifikasi. Penelitian selanjutnya disarankan untuk memperluas cakupan geografis sampel serta menambahkan analisis moderasi guna meningkatkan generalisasi temuan, dan studi komparatif antara aplikasi

kebugaran berbasis *smartphone* dan perangkat *wearable* untuk memberikan wawasan tambahan tentang preferensi pengguna.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Aripradono, H. W. (2021). Analisis Technology Readiness and Acceptance Model (TRAM) Pada Penggunaan Sport Wearable Technology. *Teknika*, 10(1), 68–77. <https://doi.org/10.34148/teknika.v10i1.330>
- Barkley, J. E., Lepp, A., Santo, A., Glickman, E., & Dowdell, B. (2020). The relationship between fitness app use and physical activity behavior is mediated by exercise identity. *Computers in Human Behavior*, 108(September 2019), 106313. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2020.106313>
- Beh, P. K., Ganesan, Y., Iranmanesh, M., & Foroughi, B. (2021). Using smartwatches for fitness and health monitoring: the UTAUT2 combined with threat appraisal as moderators. *Behaviour and Information Technology*, 40(3), 282–299. <https://doi.org/10.1080/0144929X.2019.1685597>
- Bianchi, C., Tuzovic, S., & Kuppelwieser, V. G. (2023). Investigating the drivers of wearable technology adoption for healthcare in South America. *Information Technology and People*, 36(2), 916–939. <https://doi.org/10.1108/ITP-01-2021-0049>
- Chin, W. W. (1998). The Partial Least Squares Approach to Structural Equation Modeling. In G. A. Marcoulides (Ed.), *Modern Methods for Business Research* (pp. 295–336). Lawrence Erlbaum Associates.
- Cholik, C. A. (2021). Perkembangan Teknologi Informasi Komunikasi / ICT Dalam Berbagai Bidang. *Jurnal Fakultas Teknik*, 2(2), 39–46.
- Dahiya, H., & Saini, A. K. (2024). Assessing individuals' attitude and behavioural intention to use dietary and fitness mobile applications: evidence from India. *Journal of Indian Business Research*, 16(3), 329–352. <https://doi.org/10.1108/JIBR-12-2022-0302>
- Damberg, S. (2022). Predicting future use intention of fitness apps among fitness app users in the United Kingdom: the role of health consciousness. *International Journal of Sports Marketing and Sponsorship*, 23(2), 369–384. <https://doi.org/10.1108/IJSMS-01-2021-0013>
- Darman, & Mooduto, W. I. S. (2018). Statistik Penelitian: Pendekatan Praktis Menggunakan SPSS dan SmartPLS. In *Nas Media Pustaka*.
- Dhiman, N., Arora, N., Dogra, N., & Gupta, A. (2020). Consumer adoption of smartphone fitness apps: an extended UTAUT2 perspective. *Journal of Indian Business Research*, 12(3), 363–388. <https://doi.org/10.1108/JIBR-05-2018-0158>
- Faroqi, A., Apol Pribadi, S., & Tri Lathif, M. S. (2020). Exploring Online Shoppers' Acceptance of Electronic Marketplace Using UTAUT and the Flow Theory.

- Journal of Physics: Conference Series*, 1569(2). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1569/2/022051>
- Faroqi, A., Suryanto, T. L. M., & Safitri, E. M. (2020). The Determinant of E-Government Services Adoption among Citizen in Indonesia. *2020 6th Information Technology International Seminar (ITIS)*, 130–134. <https://doi.org/10.1109/ITIS50118.2020.9321068>.
- Ferreira Barbosa, H., García-Fernández, J., Pedragosa, V., & Cepeda-Carrion, G. (2022). The use of fitness centre apps and its relation to customer satisfaction: a UTAUT2 perspective. *International Journal of Sports Marketing and Sponsorship*, 23(5), 966–985. <https://doi.org/10.1108/IJSMS-01-2021-0010>
- Ghozali, I., & Latan, H. (2015). *Partial Least Squares Konsep Teknik dan Aplikasi dengan Program Smart PLS 3.0 Untuk Penelitian Empiris* (2nd ed.). BP Undip.
- Goyal, J., & Rakhra, G. (2024). Sedentarism and Chronic Health Problems. *Korean Journal of Family Medicine*, 45(5), 239–257. <https://doi.org/10.4082/kjfm.24.0099>
- Guo, J. (2022). Influencing Factors of College Students' Use of Sports Apps in Mandatory Situations: Based on UTAUT and SDT. *BioMed Research International*, 2022. <https://doi.org/10.1155/2022/9378860>
- Hair, Jr., J. F., M. Hult, G. T., M. Ringle, C., Sarstedt, & Marko. (2022). A Primer on Partial Least Squares Structural Equation Modeling (PLS-SEM) [3 ed]. In *Sage Publishing* (Vol. 3, Issue 1).
- Huang, C. Y., & Yang, M. C. (2020). Empirical investigation of factors influencing consumer intention to use an artificial intelligence-powered mobile application for weight loss and health management. *Telemedicine and E-Health*, 26(10), 1240–1251. <https://doi.org/10.1089/tmj.2019.0182>
- Kalgotra, P., Raja, U., & Sharda, R. (2022). Growth in the development of health and fitness mobile apps amid COVID-19 pandemic. *Digital Health*, 8. <https://doi.org/10.1177/20552076221129070>
- Kim, B., & Lee, E. (2022). What Factors Affect a User's Intention to Use Fitness Applications? The Moderating Effect of Health Status: A Cross-Sectional Study. *Inquiry (United States)*, 59, 1–13. <https://doi.org/10.1177/00469580221095826>
- Kumareswaran, S. (2023). Detrimental Impact of Sedentary Behaviour on Health. *European Journal of Medical and Health Sciences*, 5(1), 18–22. <https://doi.org/10.24018/ejmed.2023.5.1.1630>
- Schretzlmaier, P., Hecker, A., & Ammenwerth, E. (2022). Suitability of the Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2 Model for Predicting mHealth Acceptance Using Diabetes as an Example: Qualitative Methods Triangulation Study. *JMIR Human Factors*, 9(1). <https://doi.org/10.2196/34918>
- Stults-Kolehmainen, M. A. (2023). Humans have a basic physical and psychological need to move the body: Physical activity as a primary drive. *Frontiers in*

Psychology, 14(April), 1–16. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1134049>

- Suryanto, T. L. M., Wulansari, A., Amalia, I. S., Mukaromah, S., Ridwandono, D., & Hadiwiyanti, R. (2023). Influencing Factor User Acceptance Mobile Library in Indonesia: A Study on iPusnas Application. *2023 IEEE 9th Information Technology International Seminar (ITIS)*, 1–6. <https://doi.org/10.1109/ITIS59651.2023.10420411>.
- Utomo, P., Kurniasari, F., & Purnamaningsih, P. (2021). The Effects of Performance Expectancy, Effort Expectancy, Facilitating Condition, and Habit on Behavior Intention in Using Mobile Healthcare Application. *International Journal of Community Service & Engagement*, 2(4), 183–197. <https://doi.org/10.47747/ijcse.v2i4.529>
- Venkatesh, V., Thong, J. Y. L., & Xu, X. (2012). Consumer Acceptance And Use Of Information Technology: Extending The Unified Theory Of Acceptance And Use Of Technology. *MIS Quarterly*, 36(1), 157–178.
- Wei, J., Vinnikova, A., Lu, L., & Xu, J. (2021). Understanding and Predicting the Adoption of Fitness Mobile Apps: Evidence from China. *Health Communication*, 36(8), 950–961. <https://doi.org/10.1080/10410236.2020.1724637>
- Yang, Y., & Koenigstorfer, J. (2021). Determinants of fitness app usage and moderating impacts of education-, motivation-, and gamification-related app features on physical activity intentions: Cross-sectional survey study. *Journal of Medical Internet Research*, 23(7). <https://doi.org/10.2196/26063>
- Yuan, S., Ma, W., Kanthawala, S., & Peng, W. (2015). Keep Using My Health Apps: Discover Users' Perception of Health and Fitness Apps with the UTAUT2 Model. *Telemedicine and E-Health*, 21(9), 735–741. <https://doi.org/10.1089/tmj.2014.0148>
- Yuliana, P. D., & Aprianingsih, A. (2022). Factors involved in adopting mobile banking for Sharia Banking Sector using UTAUT 2. *Jurnal Keuangan Dan Perbankan*, 26(1), 184–207. <https://doi.org/10.26905/jkdp.v26i1.6858>