MEMAHAMI PENGGUNAAN BERKELANJUTAN DARI APLIKASI KESEHATAN DAN KEBUGARAN: MENGGABUNGKAN *TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL* (TAM) DENGAN *INVESTMENT MODEL* (IM)

SKRIPSI

Ditulis oleh:

Nama	: Arief Rahman Hakim
NIM	: 18311188
Program Studi	: Manajemen
Bidang Peminatan	: Operasi

Fakultas Bisnis dan Ekonomika

Universitas Islam Indonesia

Yogyakarta

2023

MEMAHAMI PENGGUNAAN BERKELANJUTAN DARI APLIKASI KESEHATAN DAN KEBUGARAN: MENGGABUNGKAN *TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL* (TAM) DENGAN *INVESTMENT MODEL* (IM)

SKRIPSI

Ditulis dan diajukan untuk memenuhi syarat ujian akhir guna memperoleh gelar Sarjana Strata-1 di Program Studi Manajemen, Fakultas Bisnis dan Ekonomika, Universitas Islam Indonesia

Ditulis oleh:

Nama	: Arief Rahman Hakim
NIM	: 18311188
Program Studi	: Manajemen
Bidang Peminatan	: Operasi

Fakultas Bisnis dan Ekonomika

Universitas Islam Indonesia

Yogyakarta

2023

PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

"Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan orang lain untuk memperolah gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam referensi. Apabila kemudian hari terbukti bahwa peryataan ini tidak benar, saya sanggup menerima hukuman/sanksi apapun sesuai peraturan yang berlaku."

Yogyakarta, 6 Maret 2023

Penulis,



Arief Rahman Hakim

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

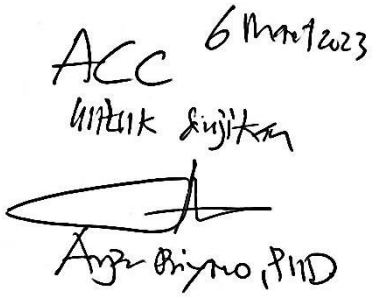
Memahami Penggunaan Berkelanjutan dari Aplikasi Kesehatan dan Kebugaran: Menggabungkan *Technology Acceptance Model* (TAM) dengan *Investment Model* (IM)

Nama	: Arief Rahman Hakim
NIM	: 18311188
Program Studi	: Manajemen
Bidang Peminatan	: Operasi

Yogyakarta, 6 Maret 2023

Telah disetujui dan disahkan oleh

Dosen Pembimbing,



Anjar Priyono, S.E., M.Si., Ph.D.

BERITA ACARA UJIAN TUGAS AKHIR

TUGAS AKHIR BERJUDUL

MEMAHAMI PENGGUNAAN BERKELANJUTAN DARI APLIKASI KESEHATAN DAN KEBUGARAN: MENGGABUNGKAN TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL (TAM) DENGAN INVESTMENT MODEL (IM)

Disusun Oleh	:	**ARIEF RAHMAN HAKIM**
Nomor Mahasiswa	:	**18311188**

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji dan dinyatakan **LULUS**

Pada hari, tanggal: Rabu, 05 April 2023

Penguji/ Pembimbing TA	:	Anjar Priyono,,S.E., M.Si., Ph.D.
Penguji	:	Siti Nursyamsiah,Dra.,M.M.

Mengetahui
Dekan Fakultas Bisnis dan Ekonomika
Universitas Islam Indonesia

Johan Arifin, S.E., M.Si., Ph.D.

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

FAKULTAS
BISNIS DAN EKONOMIKA

Gedung Prof. Dr. Ace Partadiredja
Ringroad Utara, Condong Catur, Depok
Sleman, Yogyakarta 55283
T. (0274) 881546, 883087, 885376;
F. (0274) 882589
E. fe@uii.ac.id
W. fecon.uii.ac.id

BERITA ACARA UJIAN TUGAS AKHIR

Bismillahirrahmannirrahim

Pada Semester **Genap 2022/2023** hari, tanggal: **Rabu, 05 April 2023** Program Studi Manajemen Fakultas Bisnis dan Ekonomika UII telah menyelenggarakan Ujian Tugas Akhir yang disusun oleh:

Nama	:	**ARIEF RAHMAN HAKIM**
No. Mahasiswa	:	**18311188**
Judul Tugas Akhir	:	MEMAHAMI PENGGUNAAN BERKELANJUTAN DARI APLIKASI KESEHATAN DAN KEBUGARAN: MENGGABUNGKAN TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL (TAM) DENGAN INVESTMENT MODEL (IM)
Jenis Tugas Akhir	:	Skripsi
Pembimbing	:	Anjar Priyono,,S.E., M.Si., Ph.D.

Berdasarkan hasil evaluasi Tim Dosen Penguji Tugas Akhir, maka Tugas Akhir tersebut dinyatakan:

1. **Lulus Ujian Tugas Akhir** *)
   - ~~a. Tugas Akhir tidak direvisi~~
   - b. Tugas Akhir perlu direvisi
2. ~~**Tidak Lulus Ujian Tugas Akhir**~~

Nilai : A-

Referensi : Layak/~~Tidak Layak~~ *) ditampilkan di Perpustakaan

Tim Penguji

Ketua Tim : Anjar Priyono,,S.E., M.Si., Ph.D.

Anggota Tim : Siti Nursyamsiah,Dra.,M.M.

Keterangan:
**) Coret yang tidak perlu*

Yogyakarta, 05 April 2023
Ketua Program Studi Manajemen

Abdur Rafik, S.E., M.Sc.

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Assalamu'alaikum Warrahmatullahi Wabarakatuh

Puji syukur penulis panjatkan atas kehadirat Allah SWT Yang Maha Pengasih serta Maha Penyayang, yang telah memberikan segala nikmat dan karunia-Nya kepada penulis, termasuk kesempatan menulis dan menyelesaikan skripsi ini dengan judul "Memahami Penggunaan Berkelanjutan dari Aplikasi Kesehatan dan Kebugaran: Menggabungkan *Technology Acceptance Model* (TAM) dengan *Investment Model* (IM)"

Skripsi ini disusun dalam rangka memenuhi proses penyelesaian dan perolehan gelar Sarjana Strata-1 di Program Studi Manajemen, Fakultas Bisnis dan Ekonomika, Universitas Islam Indonesia. Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada berbagai pihak yang telah memberikan penulis motivasi, bantuan, serta menjadi inspirasi bagi penulis. Pada kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan kesehatan, kelancaran, kemudahan, nikmat, karunia, dan ridho-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan studi di Universitas Islam Indonesia beserta penyusunan skripsi yang berjalan dengan baik dan lancar.

2. Kedua orang tua tercinta, Bapak Sugito dan Ibu Tuti yang selalu memberikan doa, dukungan dan kasih sayang selama masa perkuliahan sehingga penulis dapat menyelesaikan studi dan skripsi dengan baik.
3. Bapak Prof. Fathul Wahid, S.T., M.Sc., Ph.D. selaku Rektor Universitas Islam Indonesia, Bapak Johan Arifin S.E., M.Si., Ph.D., CFrA, CertIPSAS. selaku Dekan Fakultas Bisnis dan Ekonomika beserta seluruh Dosen dan Karyawan di lingkungan Fakultas Bisnis dan Ekonomika Universitas Islam Indonesia yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan studi.
4. Bapak Anjar Priyono, S.E., M.Si., Ph.D. selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan ilmu, bimbingan dan arahannya selama proses penyusunan tugas akhir skripsi sehingga dapat diselesaikan dengan baik.
5. Sinta Barokah, sebagai teman yang selalu membantu dalam menyusun skripsi ini dan selalu memberikan dukungan di setiap keadaan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
6. Teman-teman dari satu bimbingan Bapak Anjar yang selalu memberikan saran dalam penulisan skripsi ini.
7. Seluruh responden serta pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu skripsi ini.

Pada penulisan skripsi ini penulis menyadari masih terdapat berbagai kekurangan dalam hal penulisan maupun pengetahuan yang dimiliki. Penulis bersedia menerima segala kritik dan saran agar penulisan skripsi ini dapat lebih sempurna. Penulis berharap dengan adanya skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis, pembaca dan semua pihak yang menggunakannya, serta dapat

bermanfaat bagi dunia pendidikan khususnya ilmu pengetahuan, manajemen serta operasi di masa depan.

Wassalamu'alaikum Warrahmatullahi Wabarakatuh

Yogyakarta, 6 Maret 2023

Penulis,



Arief Rahman Hakim

ABSTRAK

Penelitian kali ini, dilakukan studi tentang memahami penggunaan berkelanjutan dari aplikasi kesehatan dan kebugaran: menggabungkan *technology acceptance model* (tam) dengan *investment model* (im). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menganalisis setiap variabelnya yaitu pengaruh kemudahan penggunaan aplikasi terhadap kegunaan, kepuasan, ukuran investasi, kualitas alternatif, komitmen dan niat pemakaian aplikasi kesehatan dan kebugaran yang berkelanjutan. Penelitian dilakukan dengan menyebar kuesioner sebanyak 166 responden dan data diolah menggunakan metode PLS-SEM.

Hasil penelitian dari "kemudahan dalam penggunaan" sebagai variabel bebas ini menunjukkan bahwa 1) Kemudahan dalam penggunaan aplikasi yang dirasakan berpengaruh positif terhadap kegunaan yang dirasakan, 2) Kegunaan yang dirasakan berpengaruh positif terhadap niat pemakaian aplikasi yang berkelanjutan, 3) Kemudahan penggunaan aplikasi berpengaruh positif terhadap niat pemakaian aplikasi kesehatan dan kebugaran yang berkelanjutan, 4) Kegunaan yang dirasakan berpengaruh positif terhadap kepuasan pengguna aplikasi, 5) Kegunaan yang dirasakan berpengaruh positif terhadap ukuran investasi pada aplikasi kesehatan dan kebugaran, 6) Kegunaan aplikasi kesehatan dan kebugaran yang dirasakan berpengaruh negatif terhadap kualitas alternatif yang tersedia, 7) Kemudahan penggunaan aplikasi berpengaruh positif terhadap kepuasan pengguna aplikasi, 8) Kemudahan penggunaan aplikasi berpengaruh positif terhadap ukuran investasi, 9) Kemudahan penggunaan aplikasi berpengaruh negatif terhadap kualitas alternatif yang tersedia, 10) Kepuasan pengguna aplikasi secara positif mempengaruhi komitmen pengguna aplikasi, 11) Ukuran investasi secara positif mempengaruhi komitmen pengguna aplikasi, 12) Kualitas alternatif yang tersedia secara negatif mempengaruhi komitmen pengguna aplikasi kesehatan dan kebugaran, 13) Komitmen pengguna berpengaruh positif terhadap niat pemakaian aplikasi kesehatan dan kebugaran yang berkelanjutan.

Kata kunci: *technology acceptance model*, *investment model*

ABSTRACT

In this research, a study was conducted on understanding the sustainable use of health and fitness apps: combining the technology acceptance model (tam) with the investment model (im). This study aims to identify and analyze each of the variables, namely the effect of the ease of use of the application on usability, satisfaction, investment size, quality of alternatives, commitment and intention to use sustainable health and fitness apps. The research was conducted by distributing questionnaires to 166 respondents and the data was processed using the PLS-SEM method.

The research results of "ease of use" as an independent variable show that 1) Perceived ease of use of the application has a positive effect on perceived usefulness, 2) Perceived usefulness has a positive effect on the intention to use the application continuously, 3) Ease of use of the application has a positive effect on intention to use health and fitness applications continuously, 4) Perceived usefulness has a positive effect on application user satisfaction, 5) Perceived usefulness has a positive effect on investment size in health and fitness applications, 6) Perceived usefulness of health and fitness applications has a negative effect on quality of available alternatives, 7) Ease of use of applications has a positive effect on application user satisfaction, 8) Ease of use of applications has a positive effect on investment size, 9) Ease of use of applications has a negative effect on alter quality available natively, 10) Satisfaction of application users positively affects application user commitment, 11) Investment size positively influences application user commitment, 12) The quality of available alternatives negatively influences health and fitness application user commitment, 13) User commitment has a positive effect on intention to use health and fitness apps on an ongoing basis.

Keywords: *technology acceptance model, investment model*

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL I

HALAMAN JUDUL II

PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME ..... **ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.**

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI V

ABSTRAK XI

ABSTRACT XII

DAFTAR TABEL XVI

DAFTAR LAMPIRAN XVIII

BAB I PENDAHULUAN 1

1.1 Latar Belakang 1

1.2 Rumusan Masalah 4

1.3 Tujuan Penelitian 5

1.4 Manfaat Penelitian 7

BAB II KAJIAN PUSTAKA 9

2.1 Landasan Teori 9

2.1.1 Technology Acceptance Model (TAM) 9

2.1.2 Investment Model (IM) 10

2.1.3 Niat Pemakaian Aplikasi yang Berkelanjutan 12

2.2 Rumusan Hipotesis 13

2.2.1 Kemudahan Penggunaan yang Dirasakan dan Kegunaan yang Dirasakan *13*

2.2.2 Kepuasan, Ukuran Investasi, dan Kualitas Alternatif *15*

2.3 Kerangka Penelitian 19

BAB III METODE PENELITIAN 20

3. 1 Pendekatan Penelitian 20

3. 2 Populasi dan Sampel Penelitian 20

3. 3 Jenis dan Metode Pengumpulan Data Penelitian 22

3. 4 Variabel Penelitian 23

3. 5 Definisi Operasional Variabel 23

1. Kemudahan dalam Penggunaan *23*

2. Kegunaan dari Aplikasi *24*

3. Kepuasan *24*

4. Ukuran Investasi *25*

5. Kualitas Alternatif *25*

6. Komitmen *26*

7. Niat Pemakaian yang Berkelanjutan *26*

3. 6 Teknik Analisis Data 26

3.6.1 Analisis Deskriptif *27*

BAB IV ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN 32

4.1 Analisis Deskriptif 32

4.1.1 Karakteristik Responden *32*

4.2 Statistik Deskriptif 36
4.3 Analisis Data 46
4.3.1 Pengujian Model Pengukuran (Outer Model) 46
4.3.2 Analisis Model Strukturan (Inner Model) 52
4.4 Uji Hipotesis 55
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 72
5.1. Kesimpulan 72
5.2 Keterbatasan Penelitian 74
5.3 Saran 75
DAFTAR PUSTAKA 77
BIBLIOGRAPHY 77
LAMPIRAN 84

DAFTAR TABEL

TABEL 4.1 RESPONDEN MENURUT JENIS KELAMIN 27

TABEL 4.2 RESPONDEN MENURUT USIA 28

TABEL 4.3 RESPONDEN MENURUT PENDIDIKAN TERAKHIR 29

TABEL 4.4 RESPONDEN MENURUT PEKERJAAN 29

TABEL 4.5 RESPONDEN MENURUT PENGHASILAN 30

TABEL 4.6 TABEL DESKRIPTIF VARIABEL KEMUDAHAN PENGGUNAAN 32

TABEL 4.7 TABEL DESKRIPTIF VARIABEL KEGUNAAN YANG DIRASAKAN 33

TABEL 4.8 TABEL DESKRIPTIF VARIABEL KEPUASAN 34

TABEL 4.9 TABEL DESKRIPTIF VARIABEL UKURAN INVESTASI 35

TABEL 4.10 TABEL DESKRIPTIF VARIABEL KUALITAS ALTERNATIF 37

TABEL 4.11 TABEL DESKRIPTIF VARIABEL KOMITMEN 38

TABEL 4.12 TABEL DESKRIPTIF VARIABEL NIAT BERKELANJUTAN . 40

TABEL 4.13 NILAI CONVERGENT VALIDITY 42

TABEL 4.14 NILAI FORNELL-LARCKER CRITERION 44

TABEL 4.15 NILAI LOADING SILANG (CROSS LOADING) 44

TABEL 4.16 NILAI UJI RELIABILITAS 46

TABEL 4.17 NILAI R^2 VARIABEL ENDOGEN 47

TABEL 4.18 MODEL FIT 49

TABEL 4.19 PENGUJIAN HIPOTESIS 50

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Jumlah Unduhan Aplikasi Kesehatan dan Kebugaran 2018-2021 2

Gambar 2. 1 Kerangka Penelitian 19

Gambar 4. 1 Pengujian Model Pengukuran 46

DAFTAR LAMPIRAN

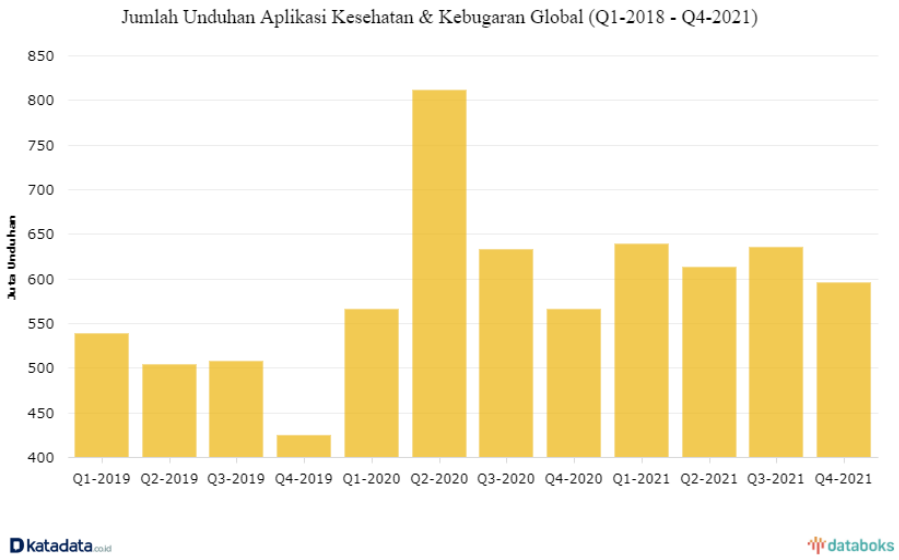
LAMPIRAN 1: KUESIONER PENELITIAN 76
LAMPIRAN 2: HASIL DATA RESPONDEN..... 85
LAMPIRAN 3: HASIL OLAH DATA..... 88
LAMPIRAN 4: HASIL PENELITIAN..... 97

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Smartphone telah mengubah masyarakat dalam berbagai cara, sehingga telah menjadi perangkat yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari (Byun et al., 2018). Pernyataan tersebut didukung oleh peneliti sebelumnya Petty & Meulen (2016) yang menyatakan bahwa terdapat 90% orang pengguna *smartphone* yang tersebar di seluruh dunia. Sejalan dengan meningkatnya penggunaan *smartphone*, unduhan perangkat lunak (aplikasi) seluler tahunan telah menjadi sangat populer dan diperkirakan akan mencapai 258,2 miliar pada tahun 2022 (Statista, 2022). Aplikasi seluler dikembangkan untuk pengguna *smartphone* dengan berbagai tujuan, mulai dari menerima informasi online, melakukan pembelian, hingga tetap terhubung dengan orang lain melalui media sosial. Artinya individu dapat memperoleh informasi yang berguna melalui aplikasi *smartphone*, dan aplikasi ini dikategorikan ke dalam berbagai bagian, seperti bisnis, pendidikan, gaya hidup, hiburan, utilitas, perjalanan, dan lain-lain. Yang mana beragam aplikasi dengan jenis yang berbeda-beda itu dapat diunduh melalui *playstore* untuk android dan *appstore* untuk iOS.



Sumber: ***databoks.katadata.co.id***

Gambar 1. 1 Jumlah Unduhan Aplikasi Kesehatan dan Kebugaran 2018-2021

Pada Gambar 1.1 di atas menampilkan data jumlah unduhan aplikasi kesehatan dan kebugaran global dari tahun 2018-2021. Apabila kita amati, jumlah unduhan aplikasi terbanyak terdapat pada kuartal II tahun 2020. Jumlah unduhan aplikasi kesehatan dan kebugaran meningkat seiring dengan munculnya wabah Covid-19 yang tersebar di seluruh penjuru dunia. Dari berbagai aplikasi kesehatan dan kebugaran yang ada, aplikasi PeduliLindungi menjadi aplikasi dengan jumlah unduhan terbanyak di dunia pada 2021 (Rizaty, 2022). Selain itu, aplikasi kesehatan dan kebugaran juga dapat menghemat waktu dan tenaga para penggunanya serta memungkinkan mereka untuk melakukan gaya hidup sehat. Aplikasi-aplikasi tersebut juga dapat mengubah perilaku para penggunanya secara positif dengan memengaruhi intensitas dan frekuensi olahraga, sehingga kesehatan fisik dan psikologis serta kesejahteraannya dapat meningkat.

Rizaty (2022) juga menyatakan bahwa terdapat penurunan unduhan sebanyak 6,3% dari kuartal III tahun 2021 ke kuartal IV di tahun yang sama. Data menunjukkan bahwa jumlah pengunduhan pada kuartal III tahun 2021 tersebut sebanyak 636,15 juta unduhan, sedangkan pada kuartal IV di tahun yang sama hanya sebanyak 595,84 juta unduhan. Hal ini sejalan dengan gagasan Cho et al., (2020) yang mengemukakan bahwa penggunaan aplikasi kesehatan dan kebugaran seringkali bersifat jangka pendek dengan komitmen pengguna yang relatif rendah, yang berdampak buruk pada perilaku terkait kesehatan pengguna. Sementara itu, kurangnya penggunaan aplikasi dalam jangka panjang dapat menyebabkan masukan tentang aplikasi tersebut relatif sedikit, yang mana akan mempersulit pengembang aplikasi kesehatan dan kebugaran untuk menyempurnakan teknologinya. Sehingga dapat menghasilkan peluang finansial yang lebih sedikit bagi pengembang aplikasi, termasuk dari pendapatan iklan, pembelian dalam aplikasi, dan langganan. Oleh karena itu, sangat penting untuk mengeksplorasi faktor-faktor yang mempengaruhi proses pengambilan keputusan pengguna mengenai aplikasi kesehatan dan kebugaran mereka secara terus menerus.

Pada penelitian sebelumnya, model penggunaan teknologi yang berbeda telah digunakan untuk menguji apa yang mempengaruhi niat berkelanjutan para pengguna aplikasi kesehatan dan kebugaran, termasuk menjelaskan perilaku pengguna terhadap teknologi informasi (*Extended Unified Theory of Acceptance and Use of Technology Model*) (UTAUT2) dan juga *Technology Acceptance Model* (TAM) (Lin et al., 2016). Di penelitian lainnya (Rusbult et al., 1998), Model Investasi (IM), awalnya diterapkan dalam konteks hubungan interpersonal,

tetapi baru-baru ini diadopsi untuk menguji komitmen pengguna terhadap produk/layanan teknologi informasi (Giovanis, 2016). Namun, sebelumnya sudah banyak yang menerapkan model tunggal dengan faktor terbatas, yang menghasilkan penjelasan yang lebih rendah dari niat berkelanjutan pengguna terhadap aplikasinya. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi faktor-faktor yang menentukan niat individu untuk terus menggunakan aplikasi kesehatan dan kebugaran dengan mengembangkan kerangka penelitian yang mengintegrasikan *Technology Acceptance Model* (TAM) dan *Investment Model* (IM). Kedua model tersebut dapat saling melengkapi dalam membantu meningkatkan pemahaman kita tentang hubungan pengguna terhadap aplikasi yang digunakannya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah:

1. Apakah kemudahan penggunaan aplikasi yang dirasakan berpengaruh positif terhadap kegunaan yang dirasakan?
2. Apakah kegunaan aplikasi berpengaruh positif terhadap niat pengguna untuk terus menggunakan aplikasi kesehatan dan kebugaran?
3. Apakah kemudahan dalam penggunaan aplikasi berpengaruh positif terhadap niat pengguna untuk terus menggunakan aplikasi kesehatan dan kebugaran?
4. Apakah kegunaan yang dirasakan dari aplikasi kesehatan dan kebugaran berpengaruh positif terhadap kepuasan para penggunanya?

5. Apakah kegunaan yang dirasakan dari aplikasi kesehatan dan kebugaran berpengaruh positif terhadap ukuran investasi?
6. Apakah kegunaan yang dirasakan dari aplikasi kesehatan dan kebugaran berpengaruh negatif terhadap kualitas alternatif yang tersedia?
7. Apakah kemudahan penggunaan aplikasi kesehatan dan kebugaran berpengaruh positif terhadap kepuasan para penggunanya?
8. Apakah kemudahan penggunaan aplikasi kesehatan dan kebugaran berpengaruh positif terhadap ukuran investasi?
9. Apakah kemudahan penggunaan aplikasi kesehatan dan kebugaran berpengaruh negatif terhadap kualitas alternatif yang tersedia?
10. Apakah kepuasan secara positif memengaruhi komitmen hubungan pengguna terhadap aplikasi kesehatan dan kebugaran?
11. Apakah ukuran investasi secara positif memengaruhi komitmen hubungan pengguna terhadap aplikasi kesehatan dan kebugaran?
12. Apakah kualitas alternatif yang tersedia secara negatif memengaruhi komitmen hubungan pengguna terhadap aplikasi kesehatan dan kebugaran?
13. Apakah komitmen hubungan pengguna terhadap aplikasi kesehatan dan kebugaran berpengaruh positif terhadap niat mereka untuk terus menggunakan aplikasi kesehatan dan kebugaran?

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui apakah kemudahan dalam penggunaan aplikasi berpengaruh positif terhadap kegunaan dari aplikasi itu sendiri.
2. Untuk mengetahui apakah kegunaan aplikasi berpengaruh positif terhadap niat pengguna untuk terus menggunakan aplikasi kesehatan dan kebugaran.
3. Untuk mengetahui apakah kemudahan dalam penggunaan aplikasi berpengaruh positif terhadap niat pengguna untuk terus menggunakan aplikasi kesehatan dan kebugaran.
4. Untuk mengetahui apakah kegunaan yang dirasakan dari aplikasi kesehatan dan kebugaran berpengaruh positif terhadap kepuasan para penggunanya.
5. Untuk mengetahui apakah kegunaan yang dirasakan dari aplikasi kesehatan dan kebugaran berpengaruh positif terhadap ukuran investasi.
6. Untuk mengetahui apakah kegunaan yang dirasakan dari aplikasi kesehatan dan kebugaran berpengaruh negatif terhadap kualitas alternatif yang tersedia.
7. Untuk mengetahui apakah kemudahan penggunaan aplikasi kesehatan dan kebugaran berpengaruh positif terhadap kepuasan para penggunanya.
8. Untuk mengetahui apakah kemudahan penggunaan aplikasi kesehatan dan kebugaran berpengaruh positif terhadap ukuran investasi.
9. Untuk mengetahui apakah kemudahan penggunaan aplikasi kesehatan dan kebugaran berpengaruh negatif terhadap kualitas alternatif yang tersedia.
10. Untuk mengetahui apakah kepuasan secara positif memengaruhi komitmen hubungan pengguna terhadap aplikasi kesehatan dan kebugaran.
11. Untuk mengetahui apakah ukuran investasi secara positif memengaruhi komitmen hubungan pengguna terhadap aplikasi kesehatan dan kebugaran.

12. Untuk mengetahui apakah kualitas alternatif yang tersedia secara negatif memengaruhi komitmen hubungan pengguna terhadap aplikasi kesehatan dan kebugaran.
13. Untuk mengetahui apakah komitmen hubungan pengguna terhadap aplikasi kesehatan dan kebugaran berpengaruh positif terhadap niat mereka untuk terus menggunakan aplikasi kesehatan dan kebugaran.

1.4 Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini, ada beberapa manfaat yang diberikan kepada berbagai pihak, di antaranya:

a. Pemerintah

   Hasil penelitian ini dapat dijadikan masukan dalam penyusunan kebijakan dan peraturan terutama yang terkait dengan kesehatan dan kebugaran.

b. Pengguna aplikasi kesehatan dan kebugaran

   Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan bagi seseorang yang jarang berolahraga untuk terus berolahraga, sehingga kesehatan dan kebugaran mereka akan selalu tetap terjaga dengan baik.

c. Pengembang aplikasi kesehatan dan kebugaran

   Hasil penelitian ini dapat dijadikan ulasan mengenai aplikasi yang mereka kembangkan ini, sehingga aplikasi ini dapat terus menerima perbaikan dan mengalami pembaruan agar menjadi lebih baik.

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman yang baik bagi masyarakat khususnya bagi mereka yang masih kurang untuk menjaga kesehatan dan kebugarannya dengan cara berolahraga agar daya tahan tubuh tetap terjaga dengan baik, terutama di masa pandemi sekarang ini.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

Pada kajian pustaka berisi mengenai penjelasan secara lebih detail mengenai variabel-variabel dalam penelitian ini. Adapun setiap penjelasan berisikan tentang pengertian, landasan teori, serta anggapan dasar dari peneliti-peneliti terdahulu untuk dijadikan acuan dalam pembentukan hipotesis.

2.1 Landasan Teori

2.1.1 *Technology Acceptance Model* (TAM)

Istilah "*Technology Acceptance*" atau "penerimaan teknologi" mengacu pada tingkat kemauan yang dimiliki individu dalam mengadopsi suatu teknologi (Dillon, 2001). *Technology Acceptance Model* (TAM) sendiri berasal dari *Theory of Reasoned Action* (TRA) Hill et al., (1977), yang kemudian diterima secara luas sebagai model dalam memahami perilaku penggunaan teknologi. Tujuan dari TAM adalah untuk memberikan pemahaman tentang anteseden penerimaan teknologi melalui perilaku pengguna (Rondan-Cataluna et al., 2015). Secara khusus, TAM terdiri dari dua konstruksi utama yang menjelaskan perilaku penggunaan teknologi seseorang, yaitu kemudahan penggunaan yang dirasakan dan kegunaan yang dirasakan (Rauniar et al., 2014). Persepsi kemudahan penggunaan mengacu pada keyakinan tentang berkurangnya usaha yang dikeluarkan untuk menggunakan suatu teknologi, sedangkan persepsi kegunaan yang dirasakan mengacu pada tingkat keyakinan individu bahwa teknologi dapat

meningkatkan kinerja mereka. TAM juga mengusulkan bahwa niat individu untuk menggunakan suatu teknologi dapat dipengaruhi oleh persepsi kemudahan dalam penggunaan dan kegunaan/manfaat yang dirasakan dalam menggunakan teknologi tersebut (Assaker, 2020). Lalu penelitian ini juga berupaya untuk memahami secara komprehensif perilaku pengguna pasca adopsi dengan mengintegrasikan TAM dengan kerangka kerja lain yang menyoroti pentingnya aspek komitmen individu dalam penggunaan aplikasi, atau Model Investasi *(Investment Model)* (IM).

2.1.1.1. Kemudahan Penggunaan Aplikasi yang Dirasakan

Persepsi tentang kemudahan penggunaan teknologi diartikan sebagai suatu ukuran di mana individu percaya bahwa komputer dapat mudah dimengerti dan diaplikasikan (Hadianto, 2018).

2.1.1.2. Kegunaan Aplikasi yang Dirasakan

Persepsi tentang kemanfaatan diartikan sebagai suatu tolak ukur di mana penggunaan suatu teknologi dipercaya akan memberikan manfaat bagi penggunanya (Hadianto, 2018).

2.1.2 *Investment Model* (IM)

Menurut Cho, Chi, & Chiu (2020), *Investment Model* (IM) mengusulkan bahwa komitmen individu terhadap hubungan pribadi ditentukan oleh tiga faktor, yaitu kepuasan, kualitas alternatif, dan ukuran investasi. Kepuasan mengacu pada emosi positif versus negatif yang dialami dalam hubungan. Kualitas alternatif menunjukkan kualitas rata-rata dari hubungan alternatif terbaik yang tersedia untuk seseorang dan tingkat pengguna yang percaya kualitas layana/produk

alternatif menjadi lebih baik. Ukuran investasi menentukan kelangsungan hubungan dalam menghadapi alternatif yang menggoda dan kepuasan yang berfluktuasi. Interaksi ketiga faktor ini mempengaruhi tingkat komitmen terhadap suatu hubungan, yang pada gilirannya mempengaruhi pemeliharaan hubungan (Le & Agnew, 2003).

Model yang diusulkan dalam penelitian ini didasarkan pada integrasi TAM dan IM. Secara khusus, penelitian ini mengadopsi TAM untuk menunjukkan bagaimana persepsi pengguna (tingkat keramahan pengguna dan utilitas yang dirasakan oleh pengguna) mempengaruhi perilaku penggunaan teknologi mereka. Selain itu, penelitian ini meneliti bagaimana pengguna mempertahankan hubungan dengan teknologi dengan menggunakan IM, yang menjelaskan bagaimana evaluasi pengguna (kepuasan, kualitas alternatif, dan ukuran investasi) mempengaruhi tingkat komitmen mereka (Rusbult et al., 1998). Dengan menggabungkan TAM dan IM, studi ini menyediakan kerangka kerja holistik untuk memahami perilaku pengguna aplikasi kesehatan dan kebugaran. Penerapan TAM memberikan perspektif utilitarian, sedangkan penerapan IM memberikan wawasan tentang komitmen. Integrasi IM dengan TAM akan membantu mengimbangi keterbatasan kerangka teoritis TAM dan memperkaya pemahaman kita tentang faktor-faktor yang berkontribusi terhadap perilaku berkelanjutan pengguna aplikasi.

2.1.2.1. Kepuasan

Kepuasan pelanggan didefinisikan sebagai hasil evaluasi antara harapan yang dirasakan dengan hasil kinerja sesungguhnya (Hidayat, Saifullah, & Ishak,

2016). Sedangkan menurut Kinasih & Albari (2012) kepuasan merupakan hubungan yang timbul dari sebuah fenomena. Tentunya kepuasan adalah tujuan bagi setiap pengembang aplikasi supaya para penggunanya memiliki niat untuk terus memakai aplikasi tersebut. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Arianto (2016) yang menyatakan bahwa suatu perusahaan dapat menjadi lebih unggul dibandingkan pesaingnya dengan memenuhi kepuasan pelanggannya.

2.1.2.2. Ukuran Investasi

Menurut Sungkar & Soediono (2017) ukuran investasi dalam hubungannya dengan pengguna didefinisikan sebagai upaya untuk memperkuat hubungan.

2.1.2.3. Kualitas Alternatif yang Tersedia

Dikutip dari Wikipedia (*id.wikipedia.org*), kualitas atau mutu merupakan tingkat baik buruknya, taraf, atau derajat sesuatu. Istilah ini sering dipakai dalam bidang bisnis, rekayasa, dan manufaktur dalam kaitannya dengan teknik dan konsep untuk memperbaiki kualitas produk atau jasa yang dihasilkan.

2.1.2.4. Komitmen

Komitmen muncul sebagai hasil dari persamaan nilai, kepercayaan, dan keyakinan dalam diri individu, serta terdapatnya hubungan yang bernilai dan tidak dapat digantikan, sehingga menumbuhkan motivasi untuk bekerja sama dan berupaya mempertahankan hubungan agar terus berjalan dengan baik (Oktaviani et al., 2019).

2.1.3 Niat Pemakaian Aplikasi yang Berkelanjutan

Niat pemakaian aplikasi yang berkelanjutan dapat diartikan sebagai kecenderungan perilaku seseorang agar tetap menggunakan teknologi tersebut secara terus menerus (Hadianto, 2018). Menurut Tekaqnetha & Rodhiah (2020), niat berkelanjutan (*continuance intention*) adalah pemakaian berkelanjutan sistem informasi oleh penggunanya, di mana keputusan berikutnya mengikuti keputusan pada saat penerimaan awal.

2.2 Rumusan Hipotesis

2.2.1 Kemudahan Penggunaan yang Dirasakan dan Kegunaan yang Dirasakan

Menurut *Technology Acceptance Model* (TAM), teknologi yang dianggap mudah untuk digunakan dapat menghasilkan peningkatan kinerja (Davis, 1989). Pada studi sebelumnya, Bourgonjon et al., (2010); Lu et al., (2009); b et al., (2014); Schierz et al., (2010) ditemukan bahwa aplikasi seluler yang menampilkan panduan yang tepat dan sederhana serta navigasi yang mudah memfasilitasi interaksi yang lancar antara pengguna dengan aplikasi. Tampilan kemudahan penggunaan melalui fitur-fitur ini mendorong para penggunanya untuk mengunduh aplikasi, yang secara positif memengaruhi kegunaan yang dirasakan. Pada penelitiannya, Venkatesh (2000) berpendapat bahwa ketika suatu teknologi dianggap lebih mudah digunakan, itu juga akan dianggap lebih bermanfaat. Byun et al., (2018) menemukan adanya hubungan yang signifikan antara persepsi kemudahan penggunaan dan kegunaan yang dirasakan dalam unduhan aplikasi kebugaran dan kesehatan. Oleh karena itu, berdasarkan temuan penelitian sebelumnya, hipotesis berikut diajukan:

H1. Kemudahan penggunaan aplikasi yang dirasakan berpengaruh positif terhadap kegunaan yang dirasakan.

Menurut *Technology Acceptance Model* (TAM), persepsi kemudahan penggunaan dan kegunaan yang dirasakan memiliki efek langsung terhaap niat pemakaian teknologi yang berkelanjutan (Davis, 1989). Dalam konteks aplikasi kesehatan dan kebugaran, kegunaan yang dirasakan terkait dengan pengelolaan informasi di bidang kesehatan dan kebugaran, seperti mengumpulkan dan menganalisis rencana diet penggunanya Yuan et al., (2015), sementara persepsi kemudahan penggunaan dikaitkan dengan fitur aksesibilitas dan keramahan pengguna terhadap aplikasi itu sendiri (Rabin & Bock, 2011). Temuan masa lalu telah memberikan bukti empiris dalam membangun hubungan antara dua faktor, yaitu kegunaan dan kemudahan penggunaan yang dirasakan dengan niat perilaku, misalnya pada penelitian Lee (2010) yang memprediksi niat pengguna untuk melanjutkan *e-learning* dan menemukan manfaat yang dirasakan memiliki pengaruh positif pada niat berkelanjutan. Di sisi lain, Bataineh et al., (2015) menemukan persepsi kemudahan penggunaan memiliki dampak signifikan pada niat berkelanjutan untuk menggunakan situs jejaring sosial. Kesimpulannya, keyakinan individu tentang bagaimana teknologi membantu mengurangi kinerja mereka memiliki peran penting dalam niat mereka untuk terus menggunakannya. Ketika pengguna merasakan manfaat dari suatu teknologi, mereka akan tetap menggunakannya. Berdasarkan kumpulan literatur yang ada, penelitian ini mengasumsikan bahwa ketika pengguna aplikasi kesehatan dan kebugaran

menyadari manfaat dari aplikasi tersebut, mereka akan berniat untuk terus menggunakannya. Dengan demikian, penelitian ini menetapkan hipotesis berikut:

H2.a. Kegunaan yang dirasakan berpengaruh positif terhadap niat pemakaian aplikasi yang berkelanjutan.

H2.b. Kemudahan penggunaan aplikasi berpengaruh positif terhadap niat pemakaian aplikasi yang berkelanjutan.

2.2.2 Kepuasan, Ukuran Investasi, dan Kualitas Alternatif

Selain mengembangkan hipotesis berdasarkan kerangka konseptual TAM, penelitian ini bertujuan untuk menggabungkan TAM dan IM dengan menarik hubungan yang ditemukan dalam dua model tersebut. Menurut Lee (2010), manfaat yang dirasakan pengguna dari pembelajaran elektronik (*e-learning*) secara positif memengaruhi kepuasan mereka. Dengan kata lain, ketika individu memperoleh manfaat dari suatu teknologi, perasaan kepuasan yang menguntungkan muncul. Ketika pengguna percaya bahwa teknologi itu memiliki signifikansi dan relevansi pribadi, mereka ternyata lebih banyak berinvestasi di dalamnya. Namun, pada penelitian sebelumnya Pham & Ho (2015), ditemukan bahwa manfaat yang dirasakan secara negatif mempengaruhi daya tarik alternatif. Ini menunjukkan bahwa individu cenderung tidak tertarik pada alternatif ketika mereka menganggap apa yang mereka gunakan saat ini bermanfaat. Berdasarkan penjelasan di atas, hipotesis berikut dirumuskan:

H3.a. Kegunaan aplikasi yang dirasakan berpengaruh positif terhadap kepuasan pengguna.

H3.b. Kegunaan aplikasi yang dirasakan berpengaruh positif terhadap ukuran investasi.

H3.c. Kegunaan aplikasi yang dirasakan berpengaruh negatif terhadap kualitas alternatif yang tersedia.

Ketika individu merasakan bahwa teknologi itu membantu dan atau mengurangi pekerjaan mereka, kepuasan terhadap teknologi terbentuk. Diterapkan dalam konteks aplikasi seluler, navigasi yang mudah, dan interaksi yang lancar dapat secara positif memengaruhi kepuasan di antara pengguna. Demikian juga, ketika pengguna merasa bahwa menggunakan aplikasi menghabiskan lebih sedikit usaha, di situlah mereka lebih banyak berinvetasi di dalamnya. Selain itu, pengguna terus mencari pengalaman yang lebih mudah. Di sisi lain, para peneliti membuktikan bahwa persepsi pengguna terhadap kualitas layanan yang bersaing (alternatif) secara negatif dipengaruhi oleh fitur teknologi yang mudah digunakan (Canhoto & Arp, 2017; Preusse et al., 2017). Saat aplikasi kesehatan dan kebugaran memberikan pengalaman kemudahan penggunaan, persepsi pengguna tentang kualitas aplikasi pesaing dapat melemah, yang mengakibatkan hubungan negatif. Oleh karena itu, penelitian ini berhipotesis sebagai berikut:

H4.a. Kemudahan penggunaan aplikasi yang dirasakan berpengaruh positif terhadap kepuasan pengguna.

H4.b. Kemudahan penggunaan aplikasi yang dirasakan berpengaruh positif terhadap ukuran investasi.

H4.c. Kemudahan penggunaan aplikasi yang dirasakan berpengaruh negatif terhadap kualitas alternatif yang tersedia.

2.2.3 Komitmen dan Niat Berkelanjutan

Penelitian di berbagai produk dan layanan telah mencapai konsensus bahwa komitmen konsumen bergantung pada kepuasan yang berasal dari interaksi dengan produk/layanan (Anderson & Srinivasan, 2003; Cai & Chi, 2018; Chi et al., 2020). Dengan kata lain, kepuasan yang dialami pengguna berasal dari keyakinan bahwa teknologi memenuhi ekspektasi mereka, dan ketika ini terjadi, tingkat komitmen meningkat. Selain itu, ukuran investasi meningkatkan hubungan antara konsumen dengan penyedia produk/layanan yang mereka pilih. Pada penelitian Uysal (2016) juga mencatat bahwa kepuasan dan ukuran investasi secara positif mempengaruhi komitmen konsumen. Hal ini menunjukkan bahwa sejumlah sumber daya (misalnya, waktu dan usaha) yang diinvestasikan untuk mengadopsi suatu teknologi dan kualitas rendah dari alternatif yang tersedia mendorong pengguna untuk lebih berkomitmen pada teknologi yang sedang mereka gunakan tersebut. Dengan demikian, berdasarkan temuan penelitian sebelumnya, hipotesis berikut diusulkan:

H5.a. Kepuasan pengguna secara positif memengaruhi komitmen pengguna aplikasi.

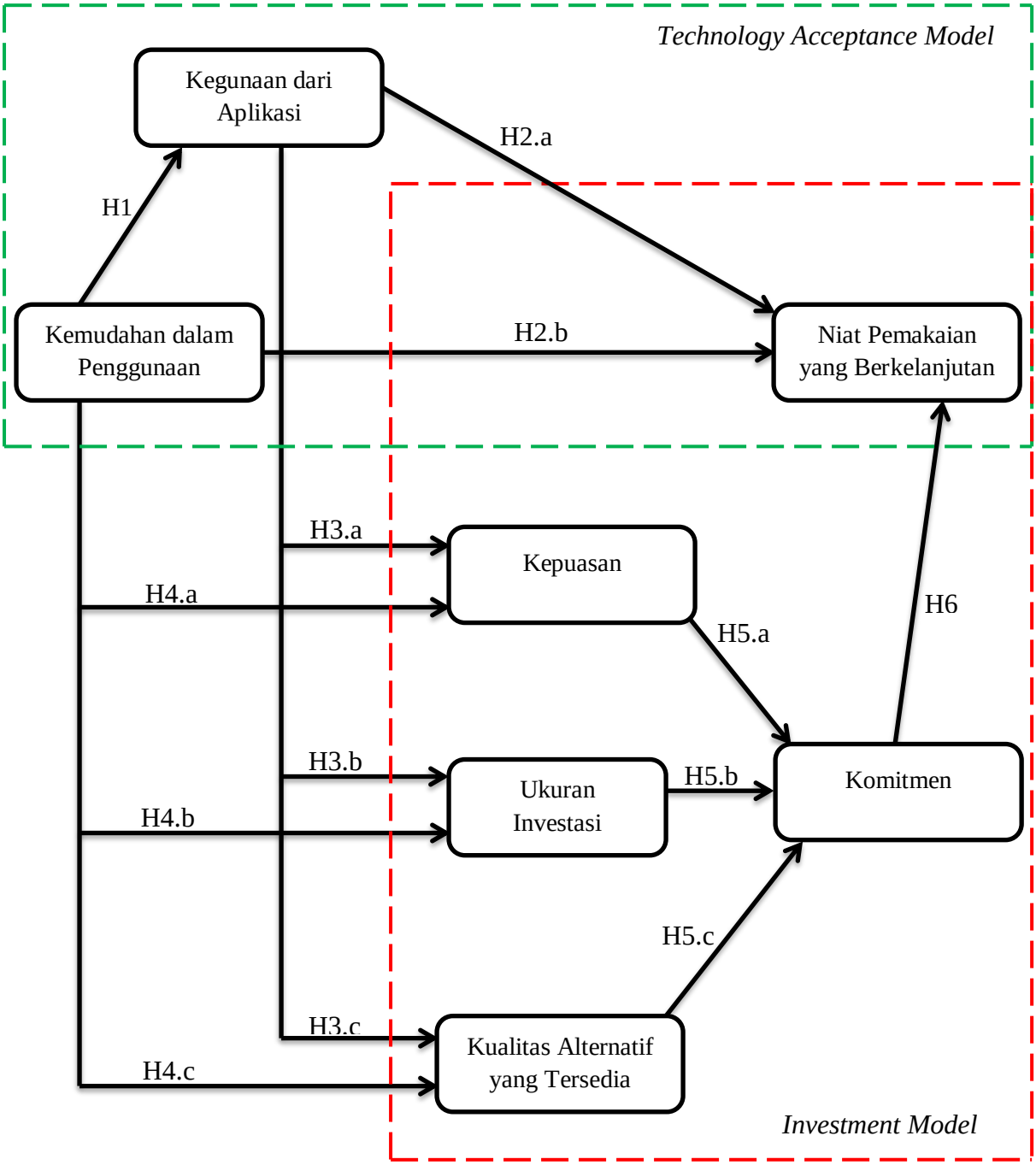
H5.b. Ukuran investasi secara positif memengaruhi komitmen pengguna aplikasi.

H5.c. Kualitas alternatif yang tersedia secara negatif memengaruhi komitmen pengguna aplikasi.

Terakhir, komitmen yang kuat terhadap aplikasi kesehatan dan kebugaran dapat menghasilkan hubungan jangka panjang dengan aplikasi. Artinya, pengguna dapat terus menggunakan aplikasi kesehatan dan kebugaran yang mereka pilih. Lin et al., (2016) meneliti pengaruh televisi pada perilaku pemirsa untuk memahami hubungan pemirsa dengan program televisi dan menemukan bahwa komitmen membuktikan stabilitas jangka panjang dari hubungan tersebut. Dengan kata lain, pemirsa dengan komitmen tinggi lebih mungkin untuk terus terlibat dalam program tersebut. Kemudian pada penelitian Bügel et al., (2010) juga mencatat bahwa komitmen mempengaruhi kecenderungan konsumen untuk mempertahankan hubungan. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa komitmen pengguna aplikasi kesehatan dan kebugaran secara positif mempengaruhi niat mereka untuk terus menggunakannya, yang mengarah pada hipotesis berikut:

H.6. Komitmen pengguna berpengaruh positif terhadap niat pemakaian aplikasi yang berkelanjutan.

2.3 Kerangka Penelitian



Gambar 2. 1 Kerangka Penelitian

BAB III METODE PENELITIAN

3. 1 Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode kuantitatif yang memiliki tujuan untuk menganalisis hubungan sebab akibat dengan cara mengidentifikasi akibat yang terjadi serta kemungkinan faktor yang dapat memunculkan akibat tersebut dan menunjukkan informasi yang didapat dalam bentuk numerik.

3. 2 Populasi dan Sampel Penelitian

Menurut Yunitasari et al., (2019) populasi diartikan sebagai individu yang memenuhi syarat yang telah ditentukan oleh peneliti. Populasi yang digunakan pada penelitian ini adalah para pengguna aplikasi kesehatan dan kebugaran yang tersebar di seluruh Indonesia.

Sampel adalah bagian dari populasi yang memiliki jumlah dan karakteristik (Jasmalinda, 2021). Pada penelitian ini teknik pengambilan sampel yang dipakai adalah teknik *convenience sampling* dari kelompok teknik *non-probability sampling*. *Non-probability sampling* merupakan teknik pengambilan sampel yang bergantung pada penilaian pribadi, dan tidak menggunakan prosedur seleksi kesempatan (Prathama & Sahetapy, 2019). Sedangkan *convenience sampling* menurut Widya (2018) yaitu teknik pengambilan sampel yang ditentukan oleh peneliti dengan mempertimbangkan kemudahan dalam mengumpulkan data penelitian, karena teknik pengambilan sampel ini dilakukan pada individu yang

dikenal oleh peneliti. Sampel pada penelitian ini adalah pengguna aplikasi kesehatan dan kebugaran yang sudah pernah memakainya. Dalam penelitian ini, teknik *convenience sampling* akan dilakukan dengan cara menyebarkan angket atau kuesioner melalui platform *Google Form*.

Pada analisis model SEM, jumlah sampel yang dibutuhkan berdasarkan model estimasi *Maximum Likelihood* (ML) adalah antara 100-200 (Ghozali, 2014). Sehingga dalam penelitian ini peneliti menggunakan perhitungan statistika dalam pengambilan sampel melalui rumus sebagai berikut:

$$n = \frac{1}{4}\left(\frac{z\frac{1}{2}\propto}{E}\right) 2$$

Keterangan:

n = Jumlah sampel

z = Luas kurva normal standar (terdapat pada tabel z)

α = Taraf kesalahan pengujian

E = Besar deviasi (eror tingkat kesalahan estimasi)

Penentuan taraf kesalahan pada pengujian statistik dalam penelitian ini ditetapkan sebesar $\propto$=1% karena subjek relatif memiliki populasi yang bervariatif, sehingga perlu tingkat signifikansi yang lebih rendah. Jika dilihat dari tabel, $z\frac{1}{2}\propto$ nilainya adalah 2,58. Lalu untuk besaran deviasi yang mungkin terjadi saat menyebarkan kuesioner adalah sebesar 10% atau *E* = 0,1. Artinya kesalahan yang bisa ditolerir tidak lebih dari 10% sebab apabila lebih dari 10% maka data

yang diperoleh menjadi tidak valid. Sebaliknya, apabila kurang dari 10% maka data yang diperoleh besar kemungkinan adalah valid.

$$N = \frac{1}{4}\left(\frac{z\frac{1}{2}\propto}{E}\right)\ 2$$

$$n = \frac{1}{4}\left(\frac{z\frac{1}{2}0{,}01}{E}\right)\ 2$$

$$n = \frac{1}{4}\left(\frac{2{,}58}{0{,}1}\right)\ 2$$

$$n = \frac{1}{4}\left(\frac{6{,}6564}{0{,}1}\right)$$

n = 166,41 atau dibulatkan menjadi 166

Berdasarkan perhitungan di atas maka sampel yang dapat mewakili populasi pengguna aplikasi kesehatan dan kebugaran di Indeks adalah sebanyak 166 orang atau responden.

3. 3 Jenis dan Metode Pengumpulan Data Penelitian

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer. Data primer diperoleh langsung dari penyebaran kuesioner, di mana peneliti terlebih dahulu menyediakan pertanyaan yang nantinya akan disebar kepada para responden untuk memperoleh data-data informasi yang akan digunakan dalam penelitian.

Metode pengumpulan data penelitian ini digunakan dengan melakukan survei dengan cara menyebarkan kuesioner *online* dengan menggunakan *Google*

Form. Kemudian kuesioner yang disebar kepada responden terdiri dari dua bagian, yaitu:

a. Bagian yang berisi mengenai data diri responden
b. Bagian yang berisi pertanyaan tentang variabel penelitian

Kuesioner yang akan dibagikan kepada responden bersifat tertutup. Dimana responden tidak dapat memberikan jawaban alternatif, dengan kata lain responden harus mengisi jawaban yang telah disiapkan oleh peneliti. Adapun jawaban yang diberikan yaitu berupa skala likert 1 sampai 6. Skala likert digunakan untuk mengukur variabel-variabel yang ada ke dalam perhitungan data. Untuk mempermudah nilai dari jawaban-jawaban tersebut, penulis memberikan nilai dari yang paling negatif yaitu angka 1 sampai yang paling positif yaitu angka 6.

3. 4 Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Variabel independen dalam penelitian ini adalah kemudahan dalam penggunaan dan kegunaan dari aplikasi.
2. Variabel intervening dalam penelitian ini adalah kepuasan, ukuran investasi, kualitas alternatif yang tersedia.
3. Variabel dependen dalam penelitian ini adalah komitmen dan niat pemakaian yang berkelanjutan.

3. 5 Definisi Operasional Variabel

1. Kemudahan dalam Penggunaan

Persepsi tentang kemudahan penggunaan teknologi diartikan sebagai suatu ukuran di mana individu percaya bahwa komputer dapat mudah dimengerti dan diaplikasikan (Hadianto, 2018). Menurut Naufaldi & Tjokrosaputro (2020) kemudahan dalam penggunaan (*perceived ease of use*) adalah keyakinan bagaiamana seseorang mempelajari, memanfaatkan dan menggunakan teknologi dipercaya dapat memudahkan pekerjaan pengguna. Adapun indikator yang digunakan untuk menilai variabel kemudahan dalam penggunaan ini menurut Cho et al., (2020), yaitu terdiri dari:

1. Perasaan mudah untuk digunakan
2. Perasaan mudah untuk dipelajari
3. Informasi yang dipaparkan mudah dipahami

2. Kegunaan dari Aplikasi

Menurut Hadianto (2018), persepsi tentang kemanfaatan diartikan sebagai suatu tolak ukur di mana penggunaan suatu teknologi dipercaya akan memberikan manfaat bagi penggunanya. Indarsin & Ali (2017) juga berpendapat bahwa kegunaan yang dirasakan (*perceived usefulness*) adalah kecenderungan individu untuk menggunakan suatu teknologi dan yakin bahwa teknologi itu akan membantunya melakukan aktivitas. Kegunaan yang dirasakan diukur dengan menggunakan indikator sebagai berikut (Cho et al., 2020):

1. Berguna dalam kehidupan sehari-hari
2. Meningkatkan efektivitas
3. Meningkatkan produktivitas

3. Kepuasan

Kepuasan pelanggan didefinisikan sebagai hasil evaluasi antara harapan yang dirasakan dengan hasil kinerja sesungguhnya (Hidayat et al., 2016). Kepuasan diukur dengan menggunakan indikator sebagai berikut (Cho et al., 2020):

1. Munculnya perasaan puas
2. Munculnya perasaan senang
3. Tidak membuat pengguna merasa frustasi
4. Minimnya kendala

4. Ukuran Investasi

Menurut Sungkar & Soediono (2017) ukuran investasi dalam hubungannya dengan pengguna didefinisikan sebagai upaya untuk memperkuat hubungan. Ukuran investasi diukur dengan menggunakan indikator sebagai berikut (Cho et al., 2020):

1. Pengguna terdorong untuk berinvestasi
2. Pengguna terdorong untuk terlibat
3. Ketergantungan

5. Kualitas Alternatif

Dikutip dari Wikipedia (*id.wikipedia.org*), kualitas atau mutu merupakan tingkat baik buruknya, taraf, atau derajat sesuatu. Istilah ini sering dipakai dalam bidang bisnis, rekayasa, dan manufaktur dalam kaitannya dengan teknik dan konsep untuk memperbaiki kualitas produk atau jasa yang dihasilkan. Kualitas alternatif dapat diukur dengan menggunakan indikator sebagai berikut (Cho et al., 2020):

1. Kualitas alternatif yang menarik
2. Keidealan atau kecocokan kualitas alternatif
3. Kualitas aplikasi

6. Komitmen

Komitmen muncul sebagai hasil dari persamaan nilai, kepercayaan, dan keyakinan dalam diri individu, serta terdapatnya hubungan yang bernilai dan tidak dapat digantikan, sehingga menumbuhkan motivasi untuk bekerja sama dan berupaya mempertahankan hubungan agar terus berjalan dengan baik (Oktaviani et al., 2019). Komitmen dapat diukur dengan menggunakan indikator sebagai berikut (Cho et al., 2020):

1. Keinginan untuk memiliki hubungan dalam jangka waktu yang lama
2. Rasa keterikatan
3. Suatu kebutuhan untuk tetap memilih pada suatu hal

7. Niat Pemakaian yang Berkelanjutan

Niat pemakaian aplikasi yang berkelanjutan dapaat diartikan sebagai kecenderungan perilaku seseorang agar tetap menggunakan teknologi tersebut secara terus menerus (Hadianto, 2018). Niat pemakaian yang berkelanjutan dapat diukur dengan menggunakan indikator sebagai berikut (Cho et al., 2020):

1. Niat untuk terus menggunakan
2. Menggunakannya dalam kehidupan sehari-hari
3. Penggunaan secara teratur

3. 6 Teknik Analisis Data

3.6.1 Analisis Deskriptif

Teknik analisis statistik deskriptif merupakan metode yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku umum atau generalisasi (Sugiyono, 2010). Analisis ini bersifat uraian yang menjelaskan tentang identitas dari responden.

3.6.2 Analisis *Partial Least Square* (PLS)

Partial Least Square (PLS) menjadi metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini. *Partial Least Square* (PLS) merupakan salah satu alternatif dari *Structural Equation Modelling* (SEM) yang berbasis *variance* yang diciptakan untuk mengatasi masalah yang ditimbulkan oleh SEM berbasis *covariance*. PLS merupakan metode analisis yang kuat (*powerfull*) karena tidak didasarkan pada banyak asumsi misalnya data tidak harus berdistribusi normal, sampel tidak harus besar, dan juga ada tidaknya hubungan antar variabel laten bisa dijelaskan menggunakan PLS (Irwan & Adam, 2015).

Terdapat 4 alasan mengapa penggunaan PLS sangat populer di kalangan para peneliti dan praktisi, yaitu sebagai berikut (Irwan & Adam, 2015):

1. Pola PLS tidak hanya terbatas pada hubungan antara indikator dengan variabel laten yang bersifat refleksif, namun pola PLS juga digunakan untuk hubungan yang bersifat formatif.
2. PLS dapat dapakai guna mengukur model *path* dengan ukuran sampel yang kecil.

3. PLS dapat digunakan untuk model yang sangat kompleks (terdiri dari beberapa variabel laten serta manifes) tanpa adanya masalah yang timbul dalam perkiraan data.
4. Ketika distribusi sangat miring, PLS dapat dipakai.

3.6.2.1 Model Pengukuran (Outer Model)

Evaluasi model pengukuran atau *outer model* dilakukan untuk menilai validitas dan reliabilitas model. *Outer model* dengan indikator reflektif dievaluasi melalui validitas *convergent* dan *discriminant* dari indikator pembentuk konstruk laten dan *Composite Reliability* serta *Cronbach Alpha* untuk blok indikatornya (Ghozali, 2015).

a. Uji Convergent Validity

Convergent validity adalah pengukuran yang berhubungan dengan prinsip pengukuran (*manifest variabel)* dari konstruk yang seharusnya mempunyai korelasi yang tergolong tinggi. *Rule of thumb* yang digunakan untuk menilai validitas *convergement* yaitu nilai *loading factor* > 0,70 untuk penelitian dengan sifat *confirmatory* dengan nilai *loading factor* antara 0,60 – 0,70 untuk penelitian yang memiliki sifat *exploratory* masih dapat untuk diteerima serta nilai *average variance extraceted* (AVE) > 0,5.

b. Uji Discriminant Validity

Discriminant validity dilihat melalui nilai *Fornell-Larcker Criterion* dan *cross loading* yang menunjukkan besarnya korelasi antar konstruk dengan indikatornya dan indikator dari konstruk lainnya.

Fornell-Larcker Criterion menunjukkan perbandingan nilai akar AVE dari masing-masing konstruk bernilai lebih besar dari pada korelasi antar konstruk. *Cross loading* dilakukan dengan cara menggunakan indikator refleksi untuk masing-masing variabel yang nilainya lebih besar dari 0,70.

c. Uji Composite Reliability

Uji *composite reliability* digunakan untuk mengukur relibilitas suatu konstrak dengan item reflektif dapat dilakukan dengan melihat *Cronbach's Alpha* dan *Composite Relibility. Cronbach's Alpha* mengukur batas bawah nilai relibilitas suatu konstruk. *Rule of thumb* nilai *alpha* atau *Composite Relibility* harus lebih besar dari 0,70 meskipun nilai 0,60 masih dapat diterima.

3.6.2.2 Model Struktural (Inner Model)

Evaluasi model struktural atau *inner model* untuk memprediksi hubungan antar variabel laten. *Inner model* akan dievaluasi dengan melihat besarnya nilai R-Square untuk konstruk laten endogen dengan menguji predictive relevance. Model struktural merupakan model yang digunakan untuk memprediksi hubungan kausalitas (hubungan sebab-akibat) antar variabel laten atau variabel yang tidak dapat diukur secara langsung.

a. Koefisien Determinasi (R-Square)

Uji R-Square (R2) digunakan untuk mengetahui besarnya pengaruh seluruh variabel independen (x) terhadap variabel dependen (y). Hasil koefisien determinan (R2) membuktikan bahwa persentase variabel

dependen yang dipengaruhi variabel independen. R-Square (R2) mempunyai nilai di antara 0 hingga 1. Nilai R-Squares 0.75 dikategorikan model kuat, 0.50 dikategorikan sebagai model moderate dan 0.25 dikategorikan model lemah. Nilai wajib R Square mendekati ataupun memberikan persentase pengaruh yang besar (Ghozali, 2015)

b. Predictive Relevance (Q-Square)

Predictive relevance (Q-Square) dilakukan untuk mengetahui kapabilitas prediksi dengan prosedur blinfolding. Nilai Q2 > 0 maka model dikatakan memiliki *predictive relevance* dan apabila Q2 < 0 menunjukkan bahwa model kurang memiliki *predictive relevance*. Nilai yang didapat 0,02 (kecil) 0,15 (sedang) dan 0,35 (besar). Hanya dapat dilakukan untuk konstruk endogen dengan indiokator reflektif.

c. Model Fit

Pengujian model fit digunakan untuk menganalisa evaluasi model structural dan pengukuran secara keseluruhan. Model fit ini merupakan ukuran tunggal yang digunakan untuk memvalidasi performa gabungan antara model pengukuran (outer model) dan model structural (inner model). Tujuan dari penilaian model fit adalah untuk mengukur kinerja model PLS baik pada tahap pengukuran maupun pada model structural dengan memfokuskan pada prediksi kinerja keseluruhan model.

3.6.2.3 Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan fungsi Bootstraping pada aplikasi SmartPLS dengan memperhatikan nilai koefisen jalur (β), p-value serta T-statistics untuk menguji hipotesis. Nilai koefisien jalur(β)berkisar antara -1 hingga 1, koefisien jalur (β) yang bernilai yang positif mengindikasikan bahwa suatu konstruk memiliki hubungan yang positif dan begitu juga sebaliknya, nilai koefisien jalur yang negatif mengindikasikan bahwa konstruk memiliki hubungan yang negatif. Nilai p-value berguna dalam menentukan suatu hipotesis terdukung atau tidak terdukung. Jika menggunakan nilai t-statistik dapat digunakan acuan sebesar 1,96, sedangkan jika melihat dari nilai probabilitasnya maka nilai p valuenya < 0,05 maka dinyatakan signifikan.

BAB IV
ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini mengenai Pemahaman Penggunaan Berkelanjutan dari Aplikasi Kesehatan dan Kebugaran: Menggabungkan *Technology Acceptance Model* (TAM) dengan *Investment Model* (IM). Data primer tersebut merupakan hasil dari jawaban-jawaban responden yang akan digunakan dalam menjawab rumusan masalah terkait dengan penelitian. Data diperoleh melalui kuesioner *online* dengan menggunakan *Google Form* yang dibagikan kepada responden sebanyak 166 responden. Hasil akan disajikan melalui analisis deskriptif karakteristik responden dan analisis SEM.

4.1 Analisis Deskriptif

4.1.1 Karakteristik Responden

a. Jenis Kelamin

Berdasarkan hasil penelitian, dapat dideskripsikan karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin pada tabel 4.1 di bawah ini:

Tabel 4.1 Responden menurut Jenis Kelamin

Kategori	Jumlah	Persentase
Pria	75	45,2%
Wanita	91	54,8%
Total	166	100,0%

Sumber : Data Primer Diolah, 2022

Berdasarkan Tabel 4.1 menunjukkan bahwa sebagian besar responden pada penelitian ini mayoritas dengan jenis kelamin wanita

berjumlah 91 atau memiliki persentase 54,8%, sedangkan responden jenis kelamin pria berjumlah 75 atau memiliki persentase 45,2%.

b. Usia Responden

Berdasarkan hasil penelitian, dapat dideskripsikan karakteristik responden berdasarkan usia responden pada tabel 4.2 di bawah ini:

Tabel 4.2 Responden menurut Usia

Kategori	Jumlah	Persentase
< 20 tahun	20	12,0%
20-29 tahun	87	52,4%
30-39 tahun	29	17,5%
> 40 tahun	30	18,1%
Total	166	100,0%

Sumber : Data Primer Diolah, 2022

Berdasarkan Tabel 4.2 menunjukkan bahwa sebagian besar responden pada penelitian ini mayoritas dengan rentang usia 20-29 tahun berjumlah 87 atau memiliki persentase 52,4%, <20 tahun berjumlah 20 atau memiliki persentase 12,0%, 30-39 tahun berjumlah 29 atau memiliki persentase 17,5%, sedangkan >40 tahun berjumlah 30 atau memiliki persentase 18,1%.

c. Pendidikan Terakhir Responden

Berdasarkan hasil penelitian, dapat dideskripsikan karakteristik responden berdasarkan pendidikan terakhir responden pada tabel 4.3 di bawah ini:

Tabel 4.3 Responden menurut Pendidikan Terakhir

Kategori	Jumlah	Persentase
SD-SMP	10	6,0%
SMA/Sederajat	41	24,7%
Diploma/Sarjana	85	51,2%
Magister	30	18,1%
Total	166	100,0%

Sumber : Data Primer Diolah, 2022

Berdasarkan Tabel 4.3 menunjukkan bahwa sebagian besar responden pada penelitian ini mayoritas dengan pendidikan terakhir Diploma/Sarjana berjumlah 85 atau memiliki persentase 51,2%, SD-SMP berjumlah 10 atau memiliki persentase 6,0%, SMA/sederajat berjumlah 41 atau memiliki persentase 24,7%, sedangkan Magister berjumlah 30 atau memiliki persentase 18,1%.

d. Pekerjaan Responden

Berdasarkan hasil penelitian, dapat dideskripsikan karakteristik responden berdasarkan pekerjaan responden pada tabel 4.4 di bawah ini:

Tabel 4.4 Responden menurut Pekerjaan

Kategori	Jumlah	Persentase
Guru swasta	9	5,4%
Ibu Rumah Tangga / Pensiunan	5	3,0%
Mahasiswa / Pelajar	79	47,6%

PNS / TNI / POLRI	28	16,9%
Wiraswasta / Karyawan Swasta	35	21,1%
lainnya	10	6,0%
Total	166	100,0%

Sumber : Data Primer Diolah, 2022

Berdasarkan Tabel 4.4 menunjukkan bahwa sebagian besar responden pada penelitian ini mayoritas dengan pekerjaan Mahasiswa/Pelajar berjumlah 79 atau memiliki persentase 47,6%, Guru Swasta berjumlah 9 atau memiliki persentase 5,4%, Ibu Rumah Tangga / Pensiunan berjumlah 5 atau memiliki persentase 3,0%, PNS/TNI/Polri berjumlah 28 atau memiliki persentase 16,9%, Wiraswasta / Karyawan Swasta berjumlah 35 atau memiliki persentase 21,1%, sedangkan lainnya berjumlah 10 atau memiliki persentase 6,0%.

e. Penghasilan Responden

Berdasarkan hasil penelitian, dapat dideskripsikan karakteristik responden berdasarkan penghasilan responden pada tabel 4.4 di bawah ini:

Tabel 4.5 Responden menurut Penghasilan

Kategori	Jumlah	Persentase
< 2.000.000	62	37,3%
2.000.000 - 4.000.000	30	18,1%
4.000.001 - 6.000.000	41	24,7%

> 6.000.000	33	19,9%
Total	166	100,0%

Sumber : Data Primer Diolah, 2022

Berdasarkan Tabel 4.5 menunjukkan bahwa sebagian besar responden pada penelitian ini mayoritas dengan penghasilan perbulan <Rp 2.000.000 berjumlah 62 atau memiliki persentase 37,3%, Rp2.000.000-Rp4.000.000 berjumlah 30 atau memiliki persentase 18,1%, Rp4.000.001-Rp6.000.000 berjumlah 41 atau memiliki persentase 24,7%, sedangkan >Rp 6.000.000 berjumlah 33 atau memiliki persentase 19,9%.

4.2 Statistik Deskriptif

Analisis ini menunjukkan data terhadap pertanyaan yang diberikan kepada responden ke dalam variabel penelitian yaitu Kemudahan Penggunaan yang Dirasakan, Kegunaan yang Dirasakan, Kepuasan, Ukuran Investasi, Kualitas Alternatif, Komitmen dan Niat Berkelanjutan. Penilaian ini diukur dengan skor nilai terendah 1 (sangat tidak setuju) dan skor nilai tertinggi 6 (sangat setuju).

a. Variabel Kemudahan Penggunaan

Variabel Kemudahan Penggunaan didalamnya berisi 4 pertanyaan yang telah diisi oleh responden. Hasil yang diperoleh dari keseluruhan responden ke dalam bentuk nilai rata- rata yang didistribusikan dan dilakukan penilaian yang ada pada tabel 4.6 sebagai berikut:

Tabel 4.6 Tabel Deskriptif Variabel Kemudahan Penggunaan

Variabel	Pernyataan	Mean
Kemudahan Penggunaan	Menurut saya, aplikasi kesehatan dan kebugaran ini mudah digunakan.	4,77
	Menurut saya, aplikasi kesehatan dan kebugaran ini mudah untuk dipelajari.	4,75
	Menurut saya, petunjuk untuk menjalankan / menavigasi aplikasi kesehatan dan kebugaran ini jelas dan dapat dimengerti.	4,69
	Saya merasa sangat mudah untuk berinteraksi dengan aplikasi kesehatan dan kebugaran ini.	4,78
	Total rata-rata penilaian	4,74

(Sumber: data diolah 2022)

Dari deskriptif penilaian Kemudahan Penggunaan pada tabel 4.6 di atas dari 166 responden menunjukkan bahwa penilaian tertinggi adalah indicator keempat yaitu “Saya merasa sangat mudah untuk berinteraksi dengan aplikasi kesehatan dan kebugaran ini”, dengan penilaian rata-rata responden dengan nilai 4,74. Sedangkan penilaian yang paling rendah adalah indicator ke-tiga yaitu “Menurut saya, petunjuk untuk menjalankan / menavigasi aplikasi kesehatan dan kebugaran ini jelas dan dapat dimengerti”, dengan penilaian rata-rata responden dengan nilai 4,69. Keseluruhan rata–rata penilaian dari variabel Kemudahan Penggunaan pada penelitian ini adalah 4,74.

b. Variabel Kegunaan yang Dirasakan

Variabel Kegunaan yang Dirasakan didalamnya berisi 4 pertanyaan yang telah diisi oleh responden. Hasil yang diperoleh dari keseluruhan responden ke dalam bentuk nilai rata- rata yang didistribusikan dan dilakukan penilaian yang ada pada tabel 4.7 sebagai berikut:

Tabel 4.7 Tabel Deskriptif Variabel Kegunaan yang Dirasakan

Variabel	Pernyataan	Mean
Kegunaan yang Dirasakan	Menggunakan aplikasi kesehatan dan kebugaran ini meningkatkan pengalaman olahraga saya.	4.52
	Menggunakan aplikasi kesehatan dan kebugaran ini meningkatkan efektivitas saya dalam melakukan latihan.	4.72
	Menggunakan aplikasi kesehatan dan kebugaran ini meningkatkan produktivitas saya dalam melakukan latihan.	4.65
	Menggunakan aplikasi kesehatan dan kebugaran ini berguna untuk saya dalam melakukan latihan.	4.58
	Total rata-rata penilaian	4,61

(Sumber: data diolah 2022)

Dari deskriptif penilaian Kegunaan yang Dirasakan pada tabel 4.7 di atas dari 166 responden menunjukkan bahwa penilaian tertinggi adalah indicator ke-dua yaitu “Menggunakan aplikasi kesehatan dan kebugaran ini meningkatkan

efektivitas saya dalam melakukan latihan", dengan penilaian rata-rata responden dengan nilai 4,72. Sedangkan penilaian yang paling rendah adalah indicator pertama yaitu "Menggunakan aplikasi kesehatan dan kebugaran ini meningkatkan pengalaman olahraga saya", dengan penilaian rata-rata responden dengan nilai 4,52. Keseluruhan rata–rata penilaian dari variabel Kegunaan yang Dirasakan pada penelitian ini adalah 4,61.

c. Variabel Kepuasan

Variabel Kepuasan didalamnya berisi 4 pertanyaan yang telah diisi oleh responden. Hasil yang diperoleh dari keseluruhan responden ke dalam bentuk nilai rata- rata yang didistribusikan dan dilakukan penilaian yang ada pada tabel 4.8 sebagai berikut:

Tabel 4.8 Tabel Deskriptif Variabel Kepuasan

Variabel	Pernyataan	Mean
Kepuasan	Saya merasa puas selama menggunakan aplikasi kesehatan dan kebugaran ini.	4,70
	Saya merasa senang selama menggunakan aplikasi kesehatan dan kebugaran ini.	4,67
	Saya merasa frustasi selama menggunakan aplikasi kesehatan dan kebugaran ini.	4,64
	Saya merasa jengkel selama menggunakan aplikasi kesehatan dan kebugaran ini.	4,64
	Total rata-rata penilaian	4,66

(Sumber: data diolah 2022)

Dari deskriptif penilaian Kepuasan pada tabel 4.8 di atas dari 166 responden menunjukkan bahwa penilaian tertinggi adalah indicator pertama “Saya merasa puas selama menggunakan aplikasi kesehatan dan kebugaran ini”, dengan penilaian rata-rata responden dengan nilai 4,70. Sedangkan penilaian yang paling rendah adalah indicator ketiga dan keempat yaitu “Saya merasa frustasi selama menggunakan aplikasi kesehatan dan kebugaran ini” dan “Saya merasa jengkel selama menggunakan aplikasi kesehatan dan kebugaran ini”, dengan penilaian rata-rata responden masing-masing dengan nilai 4,64. Keseluruhan rata–rata penilaian dari variabel Kepuasan pada penelitian ini adalah 4,66.

d. Variabel Ukuran Investasi

Variabel Ukuran Investasi didalamnya berisi 4 pertanyaan yang telah diisi oleh responden. Hasil yang diperoleh dari keseluruhan responden ke dalam bentuk nilai rata- rata yang didistribusikan dan dilakukan penilaian yang ada pada tabel 4.9 sebagai berikut:

Tabel 4.9 Tabel Deskriptif Variabel Ukuran Investasi

Variabel	Pernyataan	Mean
Ukuran Investasi	Dibandingkan dengan orang lain yang saya ketahui, saya telah berinvestasi dalam jumlah besar untuk aplikasi kesehatan dan kebugaran ini.	4,65
	Saya merasa sangat terlibat dalam aplikasi	4,64

	kesehatan dan kebugaran ini.	
	Banyak aspek kehidupan saya yang telah dikaitkan dengan aplikasi kesehatan dan kebugaran ini sehingga saya akan kehilangan semuanya jika saya berhenti menggunakan aplikasi ini.	4,72
	Saya telah memasukkan banyak hal ke dalam aplikasi kesehatan dan kebugaran ini sehingga saya akan kehilangan semuanya jika saya berhenti menggunakan aplikasi ini.	4,65
	Total rata-rata penilaian	4,66

(Sumber: data diolah 2022)

Dari deskriptif penilaian Ukuran Investasi pada tabel 4.9 di atas dari 166 responden menunjukkan bahwa penilaian tertinggi adalah indicator ketiga "Banyak aspek kehidupan saya yang telah dikaitkan dengan aplikasi kesehatan dan kebugaran ini sehingga saya akan kehilangan semuanya jika saya berhenti menggunakan aplikasi ini", dengan penilaian rata-rata responden dengan nilai 4,72. Sedangkan penilaian yang paling rendah adalah indicator kedua yaitu "Saya merasa sangat terlibat dalam aplikasi kesehatan dan kebugaran ini", dengan penilaian rata-rata responden masing-masing dengan nilai 4,64. Keseluruhan rata–rata penilaian dari variabel Ukuran Investasi pada penelitian ini adalah 4,66.

e. Variabel Kualitas Alternatif

Variabel Kualitas Alternatif didalamnya berisi 5 pertanyaan yang telah diisi oleh responden. Hasil yang diperoleh dari keseluruhan responden ke dalam bentuk nilai rata - rata yang didistribusikan dan dilakukan penilaian yang ada pada tabel 4.10 sebagai berikut:

Tabel 4.10 Tabel Deskriptif Variabel Kualitas Alternatif

Variabel	Pernyataan	Mean
Kualitas Alternatif	Aplikasi kesehatan dan kebugaran yang lainnya menarik bagi saya.	2,40
	Aplikasi kesehatan dan kebugaran selain aplikasi ini dengan siapa saya terlibat sangat menarik.	2,34
	Alternatif saya untuk aplikasi kesehatan dan kebugaran ini hampir ideal/cocok.	2,42
	Jika saya tidak menggunakan aplikasi kesehatan dan kebugaran ini, saya akan baik-baik saja. Saya akan mencari aplikasi lain (alternatif) untuk digunakan.	2,32
	Saya akan menemukan aplikasi kesehatan dan kebugaran lain yang menarik untuk digunakan.	2,28
	Total rata-rata penilaian	2,35

(Sumber: data diolah 2022)

Dari deskriptif penilaian Kualitas Alternatif pada tabel 4.10 di atas dari 166 responden menunjukkan bahwa penilaian tertinggi adalah indikator ketiga

“Alternatif saya untuk aplikasi kesehatan dan kebugaran ini hampir ideal/cocok”, dengan penilaian rata-rata responden dengan nilai 2,42. Sedangkan penilaian yang paling rendah adalah indikator kelima yaitu “Saya akan menemukan aplikasi kesehatan dan kebugaran lain yang menarik untuk digunakan”, dengan penilaian rata-rata responden masing-masing dengan nilai 2,28. Keseluruhan rata–rata penilaian dari variabel Ukuran Investasi pada penelitian ini adalah 2,35.

f. Variabel Komitmen

Variabel Komitmen didalamnya berisi 5 pertanyaan yang telah diisi oleh responden. Hasil yang diperoleh dari keseluruhan responden ke dalam bentuk nilai rata- rata yang didistribusikan dan dilakukan penilaian yang ada pada tabel 4.11 sebagai berikut:

Tabel 4.11 Tabel Deskriptif Variabel Komitmen

Variabel	Pernyataan	Mean
Komitmen	Saya ingin hubungan saya dengan aplikasi kesehatan dan kebugaran ini bertahan lama.	4,69
	Saya berkomitmen untuk menjaga hubungan saya dengan aplikasi kesehatan dan kebugaran ini.	4,68
	Saya merasa sangat terikat dengan aplikasi kesehatan dan kebugaran ini.	4,70
	Saya ingin hubungan saya dengan aplikasi kesehatan dan kebugaran ini bertahan selamanya.	4,66

	Saya berorientasi pada hubungan jangka panjang dengan aplikasi kesehatan dan kebugaran ini (misalnya, saya membayangkan menggunakan aplikasi ini selama bertahun-tahun dari sekarang).	4,68
	Total rata-rata penilaian	4,68

(Sumber: data diolah 2022)

Dari deskriptif penilaian Komitmen pada tabel 4.11 di atas dari 166 responden menunjukkan bahwa penilaian tertinggi adalah indicator ketiga "Saya merasa sangat terikat dengan aplikasi kesehatan dan kebugaran ini", dengan penilaian rata-rata responden dengan nilai 4,70. Sedangkan penilaian yang paling rendah adalah indicator keempat yaitu "Saya ingin hubungan saya dengan aplikasi kesehatan dan kebugaran ini bertahan selamanya", dengan penilaian rata-rata responden masing-masing dengan nilai 4,66. Keseluruhan rata–rata penilaian dari variabel Ukuran Investasi pada penelitian ini adalah 4,68.

g. Variabel Niat Berkelanjutan

Variabel Niat Berkelanjutan didalamnya berisi 3 pertanyaan yang telah diisi oleh responden. Hasil yang diperoleh dari keseluruhan responden ke dalam bentuk nilai rata- rata yang didistribusikan dan dilakukan penilaian yang ada pada tabel 4.12 sebagai berikut:

Tabel 4.12 Tabel Deskriptif Variabel Niat Berkelanjutan

Variabel	Pernyataan	Mean
Niat Berkelanjutan	Saya berniat untuk terus menggunakan aplikasi kesehatan dan kebugaran ini di masa mendatang.	4,69
	Saya akan selalu mencoba menggunakan aplikasi kesehatan dan kebugaran ini dalam kehidupan sehari-hari saya.	4,72
	Saya akan terus menggunakan aplikasi kesehatan dan kebugaran ini secara teratur.	4,72
	Total rata-rata penilaian	4,71

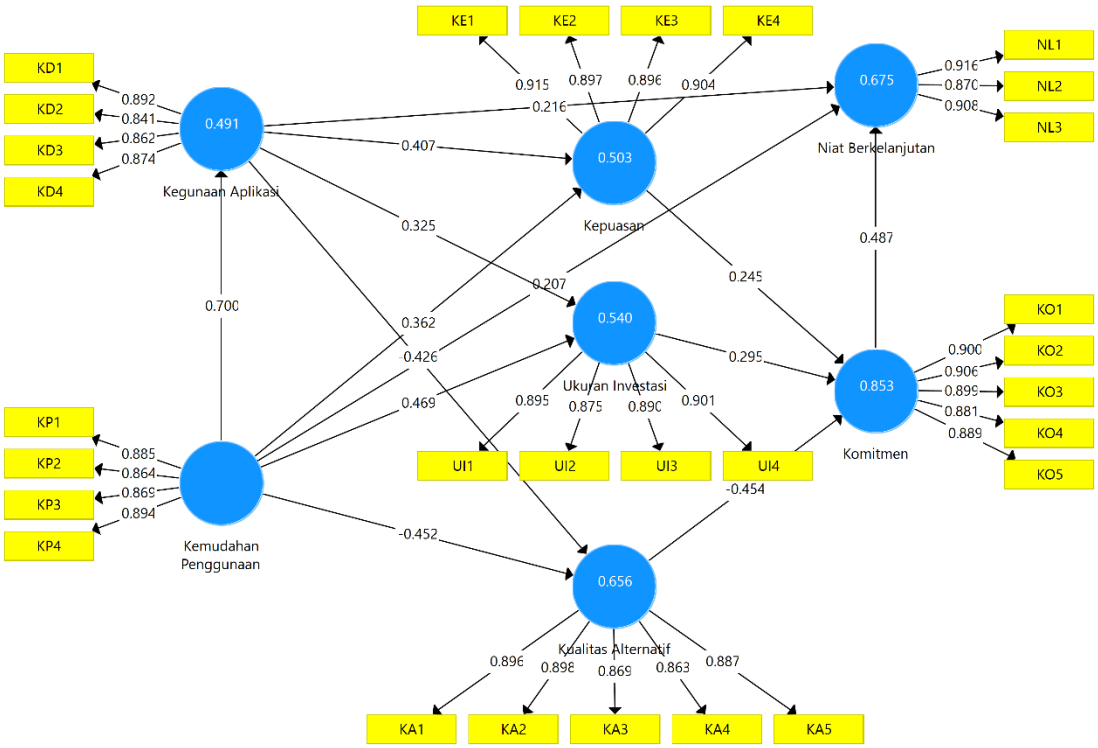
(Sumber: data diolah 2022)

Dari deskriptif penilaian Niat Berkelanjutan pada tabel 4.12 di atas dari 166 responden menunjukkan bahwa penilaian tertinggi adalah indicator kedua dan ketiga yaitu “Saya akan selalu mencoba menggunakan aplikasi kesehatan dan kebugaran ini dalam kehidupan sehari-hari saya” dan “Saya akan terus menggunakan aplikasi kesehatan dan kebugaran ini secara teratur”, dengan penilaian rata-rata responden dengan nilai 4,72. Sedangkan penilaian yang paling rendah adalah indicator pertama yaitu “Saya berniat untuk terus menggunakan aplikasi kesehatan dan kebugaran ini di masa mendatang”, dengan penilaian rata-rata responden masing-masing dengan nilai 4,69. Keseluruhan rata–rata penilaian dari variabel Ukuran Investasi pada penelitian ini adalah 4,71.

4.3 Analisis Data

4.3.1 Pengujian Model Pengukuran *(Outer Model)*

Pengujian model pengukuran (*outer model*) sering juga disebut *outer relation* atau *measurement model* yang mendefinisikan bagaimana setiap indikator berhubungan dengan variabel latennya. Uji ini terdiri dari uji validitas, diskriminan validitas dan uji reliabilitas.



Gambar 4. 1 Pengujian Model Pengukuran

a. Uji Validitas

Pengujian validitas dilakukan dengan teknik Convergent validity yang diukur dengan menggunakan parameter outer loading atau loading factor. Ukuran convergent validity dinyatakan baik apabila nilai factor loadingnya > 0.70.

Berikut adalah nilai *outer loading* masing-masing indikator pada variabel penelitian ini sebagai berikut.

Tabel 4.13 Nilai Convergent Validity

Variabel	Indikator	Nilai Loading	Keterangan
Kemudahan Penggunaan	KP1	0,885	Valid
	KP2	0,864	Valid
	KP3	0,869	Valid
	KP4	0,894	Valid
Kegunaan Aplikasi	KD1	0,892	Valid
	KD2	0,841	Valid
	KD3	0,862	Valid
	KD4	0,874	Valid
Kepuasan	KE1	0,915	Valid
	KE2	0,897	Valid
	KE3	0,896	Valid
	KE4	0,904	Valid
Ukuran Investasi	UI1	0,895	Valid
	UI2	0,875	Valid
	UI3	0,890	Valid
	UI4	0,901	Valid
Kualitas Alternatif	KA1	0,896	Valid
	KA2	0,898	Valid

	KA3	0,869	Valid
	KA4	0,863	Valid
	KA5	0,887	Valid
Komitmen	KO1	0,900	Valid
	KO2	0,906	Valid
	KO3	0,899	Valid
	KO4	0,881	Valid
	KO5	0,889	Valid
Niat Berkelanjutan	NL1	0,916	Valid
	NL2	0,870	Valid
	NL3	0,908	Valid

Sumber: Data primer diolah, 2022

Berdasarkan tabel 4.13 bahwa nilai *factor loading* semua indikator variabel > 0.7, menunjukkan bahwa semua indikator pada variabel penelitian dapat dikatakan valid dan tidak terdapat data yang dikeluarkan.

b. Uji Validitas Diskriminan

Uji validitas diskriminan (*discriminant validity*) digunakan untuk menguji validitas suatu model. *Discriminant validity* dilihat melalui nilai *Fornell-Larcker Criterion* dan *cross loading* yang menunjukkan besarnya korelasi antar konstruk dengan indikatornya dan indikator dari konstruk lainnya. Pengukuran *Fornell-Larcker Criterion* dilakukan dengan melihat akar AVE dari masing-masing konstruk bernilai lebih besar dari pada korelasi antar konstruk dan standar nilai yang digunakan untuk *cross loading* yaitu harus lebih besar dari 0,7.

Tabel 4.14 Nilai *Fornell-Larcker Criterion*

	Kegunaan Aplikasi	Kemudahan Penggunaan	Kepuasan	Komitmen	Kualitas Alternatif	Niat Berkelanjutan	Ukuran Investasi
Kegunaan Aplikasi	0.867						
Kemudahan Penggunaan	0.700	0.878					
Kepuasan	0.660	0.647	0.903				
Komitmen	0.677	0.708	0.831	0.895			
Kualitas Alternatif	0.743	0.751	0.799	0.884	0.883		
Niat Berkelanjutan	0.691	0.704	0.761	0.780	0.817	0.898	
Ukuran Investasi	0.654	0.697	0.757	0.842	0.796	0.763	0.890

Sumber: Data primer diolah, 2022

Berdasarkan pada tabel 4.14, nilai *Fornell-Larcker Criterion* menunjukkan bahwa akar AVE dari masing-masing konstruk bernilai lebih besar dari pada korelasi antar konstruk.

Tabel 4.15 Nilai Loading Silang (Cross Loading)

Item	Kemudahan Penggunaan	Kegunaan Aplikasi	Kepuasan	Ukuran Investasi	Kualitas Alternatif	Komitmen	Niat Berkelanjutan
KP1	**0.885**	0.600	0.588	0.648	-0.676	0.633	0.602
KP2	**0.864**	0.635	0.574	0.584	-0.635	0.639	0.607
KP3	**0.869**	0.606	0.574	0.612	-0.666	0.602	0.635
KP4	**0.894**	0.620	0.536	0.604	-0.659	0.612	0.627
KD1	0.646	**0.892**	0.580	0.603	-0.666	0.599	0.585

KD2	0.525	**0.841**	0.562	0.552	-0.619	0.547	0.619
KD3	0.608	**0.862**	0.576	0.540	-0.635	0.587	0.607
KD4	0.647	**0.874**	0.574	0.573	-0.658	0.615	0.591
KE1	0.614	0.612	**0.915**	0.723	-0.717	0.732	0.700
KE2	0.549	0.560	**0.897**	0.656	-0.717	0.775	0.670
KE3	0.573	0.618	**0.896**	0.686	-0.729	0.751	0.681
KE4	0.599	0.595	**0.904**	0.670	-0.721	0.742	0.699
UI1	0.637	0.636	0.677	**0.895**	-0.707	0.741	0.673
UI2	0.629	0.563	0.680	**0.875**	-0.713	0.759	0.696
UI3	0.605	0.579	0.696	**0.890**	-0.695	0.741	0.679
UI4	0.611	0.550	0.643	**0.901**	-0.720	0.756	0.670
KA1	-0.664	-0.634	-0.746	-0.725	**0.896**	-0.822	-0.716
KA2	-0.657	-0.661	-0.691	-0.715	**0.898**	-0.764	-0.704
KA3	-0.636	-0.707	-0.680	-0.703	**0.869**	-0.760	-0.719
KA4	-0.680	-0.646	-0.713	-0.685	**0.863**	-0.753	-0.729
KA5	-0.676	-0.632	-0.693	-0.687	**0.887**	-0.801	-0.738
KO1	0.629	0.584	0.733	0.753	-0.790	**0.900**	0.696
KO2	0.615	0.576	0.718	0.742	-0.777	**0.906**	0.666
KO3	0.683	0.645	0.763	0.806	-0.820	**0.899**	0.748
KO4	0.595	0.572	0.759	0.729	-0.752	**0.881**	0.678
KO5	0.641	0.648	0.742	0.734	-0.815	**0.889**	0.699
NL1	0.656	0.624	0.692	0.682	0.722	0.683	**0.916**
NL2	0.593	0.577	0.653	0.641	0.709	0.676	**0.870**
NL3	0.645	0.659	0.704	0.730	0.768	0.741	**0.908**

Sumber: Data primer diolah, 2022

Berdasarkan pada tabel 4.15, nilai cross loading pada masing – masing item memiliki nilai >0.70, dan juga pada masing – masing item memiliki nilai paling

besar saat dihubungkan dengan variabel latennya dibandingkan dengan ketika dihubungkandengan variabel laten lain. Hal ini menunjukan bahwa setiap variabel manifest dalam penelitian ini telah tepat menjelaskan variabel latennya dan membuktikan bahwa *discriminant validity* seluruh item valid.

c. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk membuktikan akurasi, konsistensi, dan ketepatan indikator dalam mengukur suatu konstruk. Pengukuran reliabilitas suatu konstruk dapat dilakukan dengan dua cara, yaitu dengan Cronbach's Alpha dan Composite Reliability. Hasil pengujian Reliabilitas dapat ditunjukkan pada tabel 4.16 di bawah ini:

Tabel 4.16 Nilai Uji Reliabilitas

Variabel	**Cronbach's Alpha**	**Composite Reliability**	**Keterangan**
Kemudahan Penggunaan	0,901	0,931	Reliabel
Kegunaan Aplikasi	0,890	0,924	Reliabel
Kepuasan	0,924	0,946	Reliabel
Ukuran Investasi	0,913	0,939	Reliabel
Kualitas Alternatif	0,929	0,946	Reliabel
Komitmen	0,938	0,953	Reliabel
Niat Berkelanjutan	0,880	0,926	Reliabel

Sumber: Data primer diolah, 2022

Dari tabel 4.16 di atas dapat dilihat bahwa nilai semua variabel dalam pengujian reliabilitas baik menggunakan Cronbach's Alpha ataupun Composite

reliability nilainya > 0.7. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa konstruk dinyatakan reliabel dan dapat dilanjutkan untuk menguji model struktural.

4.3.2 Analisis Model Struktural *(Inner Model)*

Evaluasi model struktural atau inner model bertujuan untuk memprediksi hubungan antar variabel laten. Model struktural dievaluasi dengan melihat besarnya presentase variance yang dijelaskan yaitu dengan melihat nilai R-Square untuk konstruk laten endogen, pengujian model fit, dan uji signifikansi untuk menjawab hipotesis penelitian.

a. R-*Square* (R^2)

Tabel 4.17 Nilai R^2 Variabel Endogen

	R Square	Adjusted R Square
Kegunaan Aplikasi	0.491	0.488
Kepuasan	0.503	0.496
Ukuran Investasi	0.540	0.534
Kualitas Alternatif	0.656	0.652
Komitmen	0.853	0.850
Niat Berkelanjutan	0.675	0.669

Sumber: Data Primer diolah, 2022

Berdasarkan tabel 4.17 dapat disimpulkan bahwa model Kemudahan Penggunaan terhadap Kegunaan yang Dirasakan memberikan nilai sebesar 0.491, yang dapat diinterprestasikan bahwa variabel Kegunaan yang Dirasakan yang

dapat dijelaskan oleh variabel Kemudahan Penggunaan adalah sebesar 49,1% sedangkan sisanya dijelaskan oleh variabel lain diluar penelitian ini.

Pada model model Kemudahan Penggunaan dan Kegunaan yang Dirasakan terhadap Kepuasan memberikan nilai sebesar 0,503, yang dapat diinterprestasikan bahwa variabel Kepuasan dapat dijelaskan oleh variabel Kemudahan Penggunaan dan Kegunaan yang Dirasakan adalah sebesar 50,3% sedangkan sisanya dijelaskan oleh variabel lain diluar penelitian ini.

Pada model model Kemudahan Penggunaan dan Kegunaan yang Dirasakan terhadap Ukuran Investasi memberikan nilai sebesar 0,540, yang dapat diinterprestasikan bahwa variabel Ukuran Investasi dapat dijelaskan oleh variabel Kemudahan Penggunaan dan Kegunaan yang Dirasakan adalah sebesar 54,0% sedangkan sisanya dijelaskan oleh variabel lain diluar penelitian ini.

Pada model model Kemudahan Penggunaan dan Kegunaan yang Dirasakan terhadap Kualitas Alternatif memberikan nilai sebesar 0,656, yang dapat diinterprestasikan bahwa variabel Kualitas Alternatif dapat dijelaskan oleh variabel Kemudahan Penggunaan dan Kegunaan yang Dirasakan adalah sebesar 65,6% sedangkan sisanya dijelaskan oleh variabel lain diluar penelitian ini.

Pada model model Kepuasan, Ukuran Investasi dan Kualitas Alternatif terhadap Komitmen memberikan nilai sebesar 0,853, yang dapat diinterprestasikan bahwa variabel Komitmen dapat dijelaskan oleh variabel Kepuasan, Ukuran Investasi dan Kualitas Alternatif adalah sebesar 85,3% sedangkan sisanya dijelaskan oleh variabel lain diluar penelitian ini.

Kemudian pada model kegunaan penggunaan, kegunaan yang dirasakan dan komitmen terhadap niat berkelanjutan memberikan nilai sebesar 0,675, yang dapat diinterprestasikan bahwa variabel niat berkelanjutan dapat dijelaskan oleh variabel kegunaan penggunaan, kegunaan yang dirasakan dan komitmen adalah sebesar 67,5% sedangkan sisanya dijelaskan oleh variabel lain diluar penelitian ini.

b. R-Square *(R^2)*

Tabel 4.18 Nilai Q^2 (*Predictive Relevance*)

	SSO	**SSE**	**Q^2 (=1-SSE/SSO)**
Kegunaan Aplikasi	664.000	426.720	0.357
Kemudahan Penggunaan	664.000	664.000	
Kepuasan	664.000	399.835	0.398
Komitmen	830.000	269.931	0.675
Kualitas Alternatif	830.000	412.686	0.503
Niat Berkelanjutan	498.000	235.000	0.528
Ukuran Investasi	664.000	387.722	0.416

Sumber: Data Primer diolah, 2022

Q^2 merupakan indikator model struktural yang *out of sample* atau merupakan prediktor data yang akurat yang tidak digunakan dalam estimasi model. Kriteria pengujiannya adalah dengan melihat skor $Q^2 > 0$. Hasil pengujian menunjukkan bahwa nilai $Q^2 > 0$, dengan demikian model penelitian menunjukkan *predictive relevance* dinyatakan baik.

c. Uji Model Fit

Tabel 4.19 Model Fit

Fit Summary	Cut off	Estimasi	Penjelasan
SRMR	< 0,10	0,093	Fit
NFI	Mendekati nilai 1	0,852	Fit

Sumber: Data primer diolah, 2022

Hasil pengujian model fit pada tabel 4,18 di atas menunjukkan nilai SRMR sebesar 0,093 < 0,10 dan nilai NFI sebesar 0,852 yang mendekati nilai 1, dengan demikian model penelitian dinyatalan fit.

4.4 Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis pada penelitian dengan menggunakan Smart PLS dilakukan melalui metode bootsrapping. Pengambilan keputusan untuk menerima ataupun menolak sebuah hipotesis didasarkan pada nilai signifikansi (P Value), dan nilai T – table. Kriteria penerimaan atau penolakan hipotesis adalah jika nilai signifikansi t – value > 1.96 dan atau nilai p – value < 0.05 pada taraf signifikansi 5% (α 5%) maka Ha diterima dan Ho ditolak, sebaliknya jika nilai t-value < 1.96 dan atau nilai p-value > 0.05 pada taraf signifikansi 5% (α 5%) maka Ha ditolak dan Ho diterima. Berikut hipotesis – hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini:

Tabel 4.20 Pengujian Hipotesis

Hipotesis	Original Sample (O)	T Statistics (|O/STDEV|)	P Value
Kemudahan penggunaan aplikasi yang dirasakan berpengaruh positif terhadap kegunaan yang dirasakan	0,700	12,121	0,000
Kegunaan yang dirasakan berpengaruh positif terhadap niat pemakaian aplikasi yang berkelanjutan	0,216	3,037	0,003

Kemudahan penggunaan aplikasi berpengaruh positif terhadap niat pemakaian aplikasi yang berkelanjutan	0,207	2,870	0,004
Kegunaan aplikasi yang dirasakan berpengaruh positif terhadap kepuasan pengguna	0,407	4,900	0,000
Kegunaan aplikasi yang dirasakan berpengaruh positif terhadap ukuran investasi	0,325	3,559	0,000
Kegunaan aplikasi yang dirasakan berpengaruh negatif terhadap kualitas alternatif yang tersedia	-0,426	4,918	0,000
Kemudahan penggunaan aplikasi yang dirasakan berpengaruh positif terhadap kepuasan pengguna	0,362	4,313	0,000
Kemudahan penggunaan aplikasi yang dirasakan berpengaruh positif terhadap ukuran investasi	0,469	5,224	0,000
Kemudahan penggunaan aplikasi yang dirasakan berpengaruh negatif terhadap kualitas alternatif yang tersedia	-0,452	5,273	0,000

Kepuasan pengguna secara positif memengaruhi komitmen pengguna aplikasi	0,245	3,419	0,001
Ukuran investasi secara positif memengaruhi komitmen pengguna aplikasi	0,295	4,093	0,000
Kualitas alternatif yang tersedia secara negatif memengaruhi komitmen pengguna aplikasi	-0,454	5,852	0,000
Komitmen pengguna berpengaruh positif terhadap niat pemakaian aplikasi yang berkelanjutan	0,487	6,170	0,000

Sumber: Data Primer diolah, 2022

Berdasarkan hasil uji hipotesis pada tabel diatas, maka dapat dijelaskan hasil sebagai berikut:

1. Pengujian pengaruh kemudahan penggunaan aplikasi terhadap kegunaan yang dirasakan menunjukkan nilai koefisien *original sample* sebesar 0,700. Nilai t–statistik pada hubungan konstruk ini sebesar 12,121 > 1.96 dengan nilai p–value sebesar 0,000 < 0.05. Dengan demikian, hipotesis pertama yang menyatakan "Kemudahan penggunaan aplikasi yang dirasakan berpengaruh positif terhadap kegunaan yang dirasakan" diterima.
2. Pengujian pengaruh kegunaan yang dirasakan terhadap niat penggunaan aplikasi berkelanjutan menunjukkan nilai koefisien *original sample* sebesar

0,216. Nilai t–statistik pada hubungan konstruk ini sebesar 3,037 > 1.96 dengan nilai p–value sebesar 0,003 < 0.05. Dengan demikian, hipotesis kedua yang menyatakan "Kegunaan yang dirasakan berpengaruh positif terhadap niat pemakaian aplikasi yang berkelanjutan" diterima.

3. Pengujian pengaruh kemudahan penggunaan aplikasi terhadap niat penggunaan aplikasi berkelanjutan menunjukkan nilai koefisien *original sample* sebesar 0,207. Nilai t–statistik pada hubungan konstruk ini sebesar 2,870 > 1.96 dengan nilai p–value sebesar 0,004 < 0.05. Dengan demikian, hipotesis ketiga yang menyatakan "Kemudahan penggunaan aplikasi berpengaruh positif terhadap niat pemakaian aplikasi yang berkelanjutan" diterima.
4. Pengujian pengaruh kegunaan yang dirasakan terhadap kepuasan pengguna menunjukkan nilai koefisien *original sample* sebesar 0,407. Nilai t–statistik pada hubungan konstruk ini sebesar 4,900 > 1.96 dengan nilai p–value sebesar 0,000 < 0.05. Dengan demikian, hipotesis keempat yang menyatakan "Kegunaan aplikasi yang dirasakan berpengaruh positif terhadap kepuasan pengguna" diterima.
5. Pengujian pengaruh kegunaan yang dirasakan terhadap ukuran investasi menunjukkan nilai koefisien *original sample* sebesar 0,325. Nilai t–statistik pada hubungan konstruk ini sebesar 3,559 > 1.96 dengan nilai p–value sebesar 0,000 < 0.05. Dengan demikian, hipotesis kelima yang menyatakan "Kegunaan aplikasi yang dirasakan berpengaruh positif terhadap ukuran investasi" diterima.

6. Pengujian pengaruh kegunaan yang dirasakan terhadap kualitas alternatif menunjukkan nilai koefisien *original sample* sebesar -0,426. Nilai t–statistik pada hubungan konstruk ini sebesar 4,918 > 1.96 dengan nilai p–value sebesar 0,000 < 0.05. Dengan demikian, hipotesis keenam yang menyatakan "Kegunaan aplikasi yang dirasakan berpengaruh negatif terhadap kualitas alternatif yang tersedia" diterima.
7. Pengujian pengaruh kemudahan penggunaan aplikasi terhadap kepuasan pengguna menunjukkan nilai koefisien *original sample* sebesar 0,362. Nilai t–statistik pada hubungan konstruk ini sebesar 4,313 > 1.96 dengan nilai p–value sebesar 0,000 < 0.05. Dengan demikian, hipotesis ketujuh yang menyatakan "Kemudahan penggunaan aplikasi yang dirasakan berpengaruh positif terhadap kepuasan pengguna" diterima.
8. Pengujian pengaruh kemudahan penggunaan aplikasi terhadap ukuran investasi menunjukkan nilai koefisien *original sample* sebesar 0,469. Nilai t–statistik pada hubungan konstruk ini sebesar 5,224 > 1.96 dengan nilai p–value sebesar 0,000 < 0.05. Dengan demikian, hipotesis kedelapan yang menyatakan "Kemudahan penggunaan aplikasi yang dirasakan berpengaruh positif terhadap ukuran investasi" diterima.
9. Pengujian pengaruh kemudahan penggunaan aplikasi terhadap kualitas alternatif menunjukkan nilai koefisien *original sample* sebesar -0,452. Nilai t–statistik pada hubungan konstruk ini sebesar 5,273 > 1.96 dengan nilai p–value sebesar 0,000 < 0.05. Dengan demikian, hipotesis kesembilan yang

menyatakan “Kemudahan penggunaan aplikasi yang dirasakan berpengaruh negatif terhadap kualitas alternatif yang tersedia” diterima.

10. Pengujian pengaruh kepuasan pengguna terhadap komitmen pengguna aplikasi menunjukkan nilai koefisien *original sample* sebesar 0,245. Nilai t–statistik pada hubungan konstruk ini sebesar 3,419 > 1.96 dengan nilai p–value sebesar 0,001 < 0.05. Dengan demikian, hipotesis kesepuluh yang menyatakan “Kepuasan pengguna secara positif memengaruhi komitmen pengguna aplikasi” diterima.
11. Pengujian pengaruh ukuran investasi terhadap komitmen pengguna aplikasi menunjukkan nilai koefisien *original sample* sebesar 0,295. Nilai t–statistik pada hubungan konstruk ini sebesar 4,093 > 1.96 dengan nilai p–value sebesar 0,000 < 0.05. Dengan demikian, hipotesis kesebelas yang menyatakan “Ukuran investasi secara positif memengaruhi komitmen pengguna aplikasi” diterima.
12. Pengujian pengaruh kualitas alternatif terhadap komitmen pengguna aplikasi menunjukkan nilai koefisien *original sample* sebesar -0,454. Nilai t–statistik pada hubungan konstruk ini sebesar 5,852 > 1.96 dengan nilai p–value sebesar 0,000 < 0.05. Dengan demikian, hipotesis keduabelas yang menyatakan “Kualitas alternatif yang tersedia secara negatif memengaruhi komitmen pengguna aplikasi” diterima.
13. Pengujian pengaruh komitmen pengguna terhadap niat penggunaan aplikasi berkelanjutan menunjukkan nilai koefisien *original sample* sebesar 0,487. Nilai t–statistik pada hubungan konstruk ini sebesar 6,170 > 1.96 dengan nilai

p–value sebesar 0,000 < 0.05. Dengan demikian, hipotesis ketigabelas yang menyatakan “Komitmen pengguna berpengaruh positif terhadap niat pemakaian aplikasi yang berkelanjutan” diterima.

4.5 Pembahasan

1. Pengaruh Kemudahan Penggunaan Aplikasi terhadap Penggunaan yang Dirasakan

Hasil penelitian membuktikan bahwa kemudahan penggunaan aplikasi berpengaruh signifikan dan positif terhadap kegunaan aplikasi Kesehatan dan kebugaran. Hal ini dapat ditunjukkan dari nilai koefisien original sample (O) sebesar 0,700 yang bernilai positif dan nilai p – value sebesar 0,000 < 0.05. Hal berarti bahwa kemudahan yang dirasakan pengguna dari aplikasi kesehatan dan kebugaran maka akan meningkatkan penggunaan yang dirasakan secara positif.

Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Byun et al., (2018) yang menmukan bahwa terdapat hubungan positif dan signifikan antara persepsi kemudahan penggunaan dan kegunaan yang dirasakan dalam unduhan aplikasi kebugaran dan kesehatan. Pengguna yang merasa bahwa aplikasi kesehatan dan kebugaran tidak memerlukan usaha berlebih untuk mempelajari dan menggunakannya, maka akan menimbulkan kegunaan yang dirasakan. Tampilan antarmuka dan petunjuk yang mudah dimengerti menjadikan pengguna tidak mengalami kesulitan berarti dalam menggunakan aplikasi tersebut.

2. Pengaruh Kegunaan yang Dirasakan terhadap Niat Penggunaan Aplikasi Berkelanjutan

Hasil penelitian membuktikan bahwa kegunaan yang dirasakan berpengaruh signifikan dan positif terhadap niat penggunaan aplikasi secara berkelanjutan. Hal ini dapat ditunjukkan dari nilai koefisien original sample (O) sebesar 0,216 yang bernilai positif dan nilai p – value sebesar 0,003 < 0.05. Hal berarti bahwa kegunaan dan manfaat yang dirasakan langsung dari aplikasi kesehatan dan kebugaran mampu menimbulkan niat dalam menggunakan aplikasi secara berkelanjutan.

Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Lee (2010) yang menunjukkan bahwa manfaat yang dirasakan langsung oleh pengguna mampu meningkatkan niat dalam melanjutkan penggunaan sistem secara berkelanjutan. Pengguna menilai bahwa aplikasi kebugaran dan kesehatan mampu memberikan manfaat dan fungsi yang baik bagi penggunanya dalam menjaga kesehatan dan kebugaran melalui latihan yang dilakukannya. Aplikasi kebugaran dan kesehatan mampu memberikan arahan dan petunjuk bagi pengguna dalam melakukan latihan olahraga secara efektif guna mendapatkan hasil yang baik.

3. Pengaruh Kemudahan Penggunaan Aplikasi terhadap Niat Penggunaan Aplikasi Berkelanjutan

Hasil penelitian membuktikan bahwa kemudahan penggunaan aplikasi berpengaruh signifikan dan positif terhadap niat penggunaan aplikasi kebugaran dan kesehatan secara berkelanjutan. Hal ini dapat ditunjukkan dari nilai koefisien original sample (O) sebesar 0,207 yang bernilai positif dan nilai p – value sebesar 0,004 < 0.05. Hal berarti bahwa kemudahan yang dirasakan pengguna dari

aplikasi kesehatan dan kebugaran dapat menimbulkan niat dalam menggunakan aplikasi secara berkelanjutan.

Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Bataineh et al., (2015) yang menemukan persepsi kemudahan penggunaan memiliki dampak signifikan pada niat berkelanjutan untuk menggunakan situs sosial media. Kemudahan yang dirasakan pengguna dari aplikasi kesehatan dan kebugaran memberikan dampak langsung pada niatnya dalam menggunakan secara berkelanjutan. Pengguna cenderung tertarik untuk tetap menggunakan aplikasi kesehatan dan kebugaran dikarenakan aplikasi tersebut mudah dipelajari dan petunjuk yang mudah dimengerti. Pengoperasian aplikasi yang mudah dan tidak membutuhkan upaya yang sulit, mampu meningkatkan penggunaannya secara berkelanjutan.

4. Pengaruh Kegunaan yang Dirasakan terhadap Kepuasan Pengguna

Hasil penelitian membuktikan bahwa kegunaan yang dirasakan berpengaruh signifikan dan positif terhadap kepuasaan pengguna aplikasi. Hal ini dapat ditunjukkan dari nilai koefisien original sample (O) sebesar 0,407 yang bernilai positif dan nilai p – value sebesar 0,000 < 0.05. Hal berarti bahwa kegunaan dan manfaat yang dirasakan langsung dari aplikasi kesehatan dan kebugaran akan meningkatkan kepuasan pengguna secara positif.

Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Lee (2010) yang menunjukkan bahwa manfaat yang dirasakan langsung oleh pengguna secara positif mampu mempengaruhi kepuasan yang dirasakan. Pengguna aplikasi kesehatan dan kebugaran merasakan bahwa aplikasi tersebut

memiliki manfaat yang baik bagi mereka untuk membantu menjaga kesehatan dan kebugaran. Aplikasi kesehatan dan kebugaran dapat memberikan manfaat pada pengguna dalam mengarahkan latihan olah raga melalui fitur-fitur yang ditawarkan dalam, dengan demikian mampu menciptakan kepuasan pada pengguna.

5. Pengaruh Kegunaan yang Dirasakan terhadap Ukuran Investasi

Hasil penelitian membuktikan bahwa kegunaan yang dirasakan berpengaruh signifikan dan positif terhadap ukuran investasi. Hal ini dapat ditunjukkan dari nilai koefisien original sample (O) sebesar 0,325 yang bernilai positif dan nilai p – value sebesar 0,000 < 0.05. Hal berarti bahwa kegunaan dan manfaat yang dirasakan langsung dari aplikasi kesehatan dan kebugaran akan meningkatkan persepsi investasi yang dirasakan.

Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Lee (2010) yang menunjukkan bahwa manfaat yang dirasakan langsung oleh pengguna secara positif mampu mempengaruhi ukuran investasi. Aplikasi kesehatan dan kebugaran dirasakan memiliki kegunaan yang dianggap baik oleh penggunanya. Teknologi yang ditawarkan pada aplikasi tersebut mampu memberikan manfaat secara langsung dengan berperan dalam mendukung tercapainya kesehatan dan kebugaran melalui arahan dalam latihan dan berolah raga. Hal ini menjadikan kegunaan yang dirasakan aplikasi kesehatan dan kebugaran berdampak pada persepsi investasi yang dirasakan penggunanya. Pengguna yang sudah menggunakan aplikasi merasa memiliki ketergantungan

pada manfaat yang diberikan, dan akan merasa sia-sia apabila berhenti menggunakannya.

6. Pengaruh Kegunaan yang Dirasakan terhadap Kualitas Alternatif

Hasil penelitian membuktikan bahwa kegunaan yang dirasakan berpengaruh signifikan dan negatif terhadap kualitas alternatif. Hal ini dapat ditunjukkan dari nilai koefisien original sample (O) sebesar -0,426 yang bernilai negatif dan nilai p – value sebesar 0,000 < 0.05. Hal berarti bahwa kegunaan dan manfaat yang dirasakan langsung dari aplikasi kesehatan dan kebugaran akan mengurangi kualitas alternatif yang ditawarkan dari aplikasi serupa yang lainnya.

Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Pham & Ho (2015) yang menemukan bahwa manfaat yang dirasakan langsung oleh pengguna akan mempengaruhi secara negatif pada daya tarik alternatif yang lain. Pengguna aplikasi kesehatan dan kebugaran yang telah dapat merasakan manfaat dari kinerja aplikasi akan cenderung menolak dan mengabaikan penggunaan aplikasi lain yang serupa. Kinerja aplikasi kesehatan dan kebugaran dinilai telah mampu memberikan manfaat yang baik dan sesuai dengan kebutuhan penggunanya. Hal ini menjadikan pengguna tidak tertarik dan enggan mencoba menggunakan layanan atau aplikasi alternatif yang lainnya.

7. Pengaruh Kemudahan Penggunaan Aplikasi terhadap Kepuasan Pengguna

Hasil penelitian membuktikan bahwa kemudahan penggunaan aplikasi berpengaruh signifikan dan positif terhadap kepuasaan pengguna aplikasi. Hal ini dapat ditunjukkan dari nilai koefisien original sample (O) sebesar 0,362 yang bernilai positif dan nilai p – value sebesar 0,000 < 0.05. Hal berarti bahwa

kemudahan yang dirasakan pengguna saat mengoperasikan aplikasi kesehatan dan kebugaran akan meningkatkan kepuasan pengguna secara positif.

Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Canhoto & Arp (2017) yang membuktikan bahwa persepsi kemudahan yang dirasakan pengguna atas sistem yang digunakannya akan meningatkan kepuasan yang dirasakannya. Aplikasi kesehatan dan kebugaran dirasakan oleh penggunanya dapat membantu mereka dalam mencapai target badan sehat dan bugar menajdi lebih mudah. Kemudahan yang dirasakan pengguna akan mampu mempengaruhi tingkat kepuasan yang dirasakan. Pengoperasian aplikasi yang tidak sulit dan memerlukan usaha berlebih menjadikan pengguna merasa bahwa aplikasi kesehatan dan kebugaran dapat bekerja dengan baik. Hal ini akan berdampat positif dalam menimbulkan kepuasan yang dirasakan pengguna aplikasi.

8. Pengaruh Kemudahan Penggunaan Aplikasi terhadap Ukuran Investasi

Hasil penelitian membuktikan bahwa kemudahan penggunaan aplikasi berpengaruh signifikan dan positif terhadap persepsi ukuran investasi. Hal ini dapat ditunjukkan dari nilai koefisien original sample (O) sebesar 0,469 yang bernilai positif dan nilai p – value sebesar 0,000 < 0.05. Hal berarti bahwa kemudahan yang dirasakan pengguna saat mengoperasikan aplikasi kesehatan dan kebugaran akan meningkatkan persepsi ukuran investasi yang dirasakan secara positif.

Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Canhoto & Arp (2017) yang membuktikan bahwa persepsi kemudahan yang dirasakan pengguna atas sistem yang digunakannya akan meningatkan persepsi ukuran

investasi yang dirasakan. Pengguna mempersepsikan sebuah aplikasi mudah atau tidaknya untuk digunakan, didasarkan atas pengalaman dalam mengoperasikannya. Apabila dalam memperoleh manfaat dari aplikasi dirasakan mudah dilakukan, maka akan dapat meningkatkan penggunaannya. Pengguna merasa bahwa aplikasi kesehatan dan kebugaran mudah digunakan, hal ini menjadikan pengguna memanfaatkannya untuk berinvestasi kesehatan dan kebugaran melalui layanan yang ditawarkan dalam memberikan program dan arahan latihan olah raga yang baik untuk tubuh.

9. Pengaruh Kemudahan Penggunaan Aplikasi terhadap Kualitas Alternatif

Hasil penelitian membuktikan bahwa kemudahan penggunaan aplikasi berpengaruh signifikan dan negatif terhadap kualitas alternatif. Hal ini dapat ditunjukkan dari nilai koefisien original sample (O) sebesar -0,452 yang bernilai negatif dan nilai p – value sebesar 0,000 < 0.05. Hal berarti bahwa kemudahan yang dirasakan pengguna saat mengoperasikan aplikasi kesehatan dan kebugaran akan mengurangi persepsi kualitas yang dirasakan pengguna pada aplikasi alternatif yang lain.

Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Preusse et al., (2017) yang membuktikan bahwa persepsi kemudahan yang dirasakan pengguna atas sistem yang digunakannya secara negatif akan mempengaruhi kualitas alternatif dari pesaing. Aplikasi kesehatan dan kebugaran yang mampu memberikan pengalaman kemudahan penggunaan akan dapat mengurangi minat dan ketertarikan pengguna pada alternatif aplikasi yang lain. Pengguna merasa tidak perlu lagi untuk mencoba beralih menggunakan aplikasi yang lain selama

aplikasi yang digunakannya saait ini memberikan kemudahan dan manfaat yang baik dan sesuai dengan kebutuhannya.

10. Pengaruh Kepuasan Pengguna terhadap Komitmen Pengguna Aplikasi

Hasil penelitian membuktikan bahwa kepuasan pengguna berpengaruh signifikan dan positif terhadap komitmen pengguna aplikasi. Hal ini dapat ditunjukkan dari nilai koefisien original sample (O) sebesar 0,245 yang bernilai positif dan nilai p – value sebesar 0,001 < 0.05. Hal berarti bahwa kepuasan yang dirasakan penggua saat menggunakan aplikasi kesehatan dan kebugaran akan meningkatkan komitmennya pada penggunaan aplikasi secara positif.

Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Chi et al., (2020) yang membuktikan bahwa kepuasan yang dirasakan pengguna memiliki dampak positif terhadap komitmen konsumen. Kepuasan yang dirasakan pengguna berasal dari evaluasi menyeluruh atas kinerja dan manfaat yang didapatkan dari aplikasi kesehatan dan kebugaran. Aplikasi Kesehatan dan kebugaran mampu memenuhi harapan atas kebutuhan dari penggunanya, dengan demikian dapat meyakinkan mereka bahwa untuk memiliki komitmen tinggi pada aplikasi. Pengguna yang merasa bahwa aplikasi kesehatan dan kebugaran mampu memberikan kepuasan maka akan meningkatkan komitmen penggunanya bahwa aplikasi akan senantiasa memiliki kinerja yang baik.

11. Pengaruh Ukuran Investasi terhadap Komitmen Pengguna Aplikasi

Hasil penelitian membuktikan bahwa ukuran investasi berpengaruh signifikan dan positif terhadap komitmen pengguna aplikasi. Hal ini dapat ditunjukkan dari nilai koefisien original sample (O) sebesar 0,295 yang bernilai

positif dan nilai p – value sebesar 0,000 < 0.05. Hal berarti bahwa ukuran investasi yang dilakukan oleh pengguna dalam mengguakan aplikasi kesehatan dan kebugaran akan meningkatkan komitmennya pada penggunaan aplikasi secara positif.

Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Uysal (2016) yang membuktikan bahwa ukuran investasi secara positif dapat mempenagruhi komitmen konsumen. Ukuran investasi dapat berupa sumber daya dalam bentuk upaya dan waktu yang digunakan untuk mengaplikasikan teknologi yang digunakannya. Pengguna yang sudah mempelajari dan dapat menggunakan aplikasi kesehatan dan kebugaran dengan baik merasa bahwa aplikasi telah menjadi bagian dari dirinya. Hal ini akan membentuk keyakinan pada pengguna bahwa aplikasi kesehatan dan kebugaran secara efektif memiliki kinerja yang baik dalam mendukung aktivitas pengguna. Aktivitas latihan dan olah raga yang bertujuan memperoleh kesehatan dan kebugaran tubuh dilakukan dengan bantuan aplikasi tersebut untuk mencapai hasil yang baik.

12. Pengaruh Kualitas Alternatif terhadap Komitmen Pengguna Aplikasi

Hasil penelitian membuktikan bahwa kualitas alternatif berpengaruh signifikan dan negatif terhadap komitmen pengguna aplikasi. Hal ini dapat ditunjukkan dari nilai koefisien original sample (O) sebesar -0,454 yang bernilai negatif dan nilai p – value sebesar 0,000 < 0.05. Hal berarti bahwa kualitas dari aplikasi alternatif yang tersedia memiliki dampak negatif terhadap komitmen yang dimiliki pengguna.

Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Uysal (2016) yang membuktikan bahwa kualitas yang dimiliki alternatif sistem yang lain memiliki dampak negatif terhadap komitmen pengguna. Penguna tentu memiliki preferensi pada apliaksi alternatif yang serupa dengan yang biasa mereka gunakan. Hal ini dapat menjadi pengganti aplikasi yang digunakannya apabila dinilai bahwa aplikasi alternatif tersebut memiliki kualitas yang baik. Pengguna aplikasi kesehatan dan kebugaran menilai bahwa aplikasi alternatif yang tersedia memiliki kualitas yang lebih rendah dari yang biasa mereka gunakan, dengan demikian mendorong pengguna untuk lebih berkomitmen pada aplikasi yang sedang mereka gunakan.

13. Pengaruh Komitmen Pengguna terhadap Niat Penggunaan Aplikasi Berkelanjutan

Hasil penelitian membuktikan bahwa komitmen pengguna berpengaruh signifikan dan positif terhadap niat penggunaan aplikasi secara berkelanjutan. Hal ini dapat ditunjukkan dari nilai koefisien original sample (O) sebesar 0,487 yang bernilai positif dan nilai p – value sebesar 0,000 < 0.05. Hal berarti bahwa komitmen yang kuat dari pengguna pada aplikasi kesehatan dan kebugaran akan meningkatkan niatnya dalam menggunakan aplikasi secara berkelanjutan.

Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Lin et al., (2016) yang membuktikan bahwa adanya komitmen dari pengguna pada teknologi akan mendorong niatnya untuk menggunakan teknologi secara berkelanjutan. Komitmen pengguna timbul berdasarkan keyakinannya atas aplikasi kesehatan dan kebugaran yang senantiasa dapat memberikan manfaat dan kegunaan yang

baik bagi mereka. Hal ini menjadi faktor penting dalam membentuk niat pengguna untuk tetap menggunakan aplikasi dalam jangka waktu yang lama. Pengguna yang percaya dan memiliki komitmen tinggi pada aplikasi kesehatan dan kebugaran cenderung akan menggunakan aplikasi secara berkelanjutan guna membantu menjaga kesehatan dan kebugaran tubuh mereka.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Hasil kesimpulan penelitian ini adalah:

1. Kemudahan penggunaan aplikasi yang dirasakan berpengaruh positif terhadap kegunaan yang dirasakan pada aplikasi kesehatan dan kebugaran. Semakin baik tingkat kemudahan yang dirasakan pengguna akan mampu meningkatkan penggunaan aplikasi.
2. Kegunaan yang dirasakan berpengaruh positif terhadap niat pemakaian aplikasi yang berkelanjutan pada aplikasi kesehatan dan kebugaran. Hal ini berarti aplikasi dirasakan memiliki kegunaan yang baik, maka akan menimbulkan niat penggunaan berkelanjutan.
3. Kemudahan penggunaan aplikasi berpengaruh positif terhadap niat pemakaian aplikasi yang berkelanjutan pada aplikasi kesehatan dan kebugaran. Hal ini berarti bahwa pengguna yang merasakan kemudahan dalam penggunaan aplikasi kesehatan dan kebugaran, maka akan meningkatkan niat pemakaian secara berkelanjutan
4. Kegunaan aplikasi yang dirasakan berpengaruh positif terhadap kepuasan pengguna pada aplikasi kesehatan dan kebugaran. Semakin baik fungsi aplikasi yang digunakan, maka akan meningkatkan kepuasan pengguna aplikasi tersebut.

5. Kegunaan aplikasi yang dirasakan berpengaruh positif terhadap ukuran investasi pada aplikasi kesehatan dan kebugaran. Hal ini berarti pelanggan yang merasakan bahwa aplikasi dapat berguna dengan baik akan meningkatkan ukuran investasi yang dirasakan.
6. Kegunaan aplikasi yang dirasakan berpengaruh negatif terhadap kualitas alternatif yang tersedia pada aplikasi kesehatan dan kebugaran. Semakin baik kegunaan aplikasi yang dirasakan pengguna maka akan mengurangi kualitas alternatif yang ditimbulkan dari aplikasi yang lain.
7. Kemudahan penggunaan aplikasi yang dirasakan berpengaruh positif terhadap kepuasan pengguna pada aplikasi kesehatan dan kebugaran. Hal ini berarti semakin mudah aplikasi kesehatan dan kebugaran yang dirasakan oleh pengguna, maka akan meningkatkan kepuasan pengguna aplikasi tersebut.
8. Kemudahan penggunaan aplikasi yang dirasakan berpengaruh positif terhadap ukuran investasi pada aplikasi kesehatan dan kebugaran. Hal ini berarti semakin mudah aplikasi kesehatan dan kebugaran yang dirasakan oleh pengguna, maka akan meningkatkan ukuran investasi penggunanya dalam pemakaian aplikasi tersebut.
9. Kemudahan penggunaan aplikasi yang dirasakan berpengaruh negatif terhadap kualitas alternatif yang tersedia pada aplikasi kesehatan dan kebugaran. Hal ini berarti bahwa semakin mudah penggunaan aplikasi kesehatan dan kebugaran maka akan menurunkan kualitas alternatif dari aplikasi yang lain.

10. Kepuasan pengguna secara positif memengaruhi komitmen pengguna aplikasi kesehatan dan kebugaran. Semakin tinggi tingkat kepuasan yang dirasakan pengguna, maka akan meningkatkan komitmen pengguna aplikasi kesehatan dan kebugaran.
11. Ukuran investasi secara positif memengaruhi komitmen pengguna aplikasi kesehatan dan kebugaran. Semakin besar ukuran investasi yang dilakukan oleh pengguna aplikasi kesehatan dan kebugaran maka akan meningkatkan komitmen pengguna pada aplikasi tersebut.
12. Kualitas alternatif yang tersedia secara negatif memengaruhi komitmen pengguna aplikasi kesehatan dan kebugaran. Hal ini berarti kualitas alternatif yang dinilai rendah, maka akan semakin meningkatkan komitmen pengguna pada aplikasi kesehatan dan kebugaran yang sedang digunakan.
13. Komitmen pengguna berpengaruh positif terhadap niat pemakaian yang berkelanjutan pada aplikasi kesehatan dan kebugaran. Hal ini berarti bahwa komitmen yang tinggi pada aplikasi kesehatan dan kebugaran, maka akan semakin meningkatkan niat berkelanjutan untuk menggunakan aplikasi tersebut.

5.2 Implikasi Manajerial

Perusahaan pengembang aplikasi kesehatan dan kebugaran diharapkan dapat melakukan inovasi untuk menambahkan fitur yang semkain memudahkan penggunaan aplikasi. Hal ini perlu dilakukan karena salah satu alasan penggunaan pada sebuah aplikasi adalah kemudahan penggunaan yang tidak membutuhkan upaya berlebih pada pengoperasiannya. Aplikasi yang semakin mudah dan tidak

memerlukan usaha yang menyulitkan pada penggunaannya akan mampu meningkatkan penggunaan secara berkelanjutan dan tidak beralih pada apliaksi pesaing. Pengembang aplikasi juga diharapkan mampu menambahkan fitur-fitur yang mampu memberikan dukungan kelengkapan layanan kesehatan. Dengan demikian kebutuhan informasi kesehatan pengguna dapat terpenuhi hanya dengan menggunakan satu layanan aplikasi saja.

5.3 Keterbatasan Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan sebagai berikut:

1. Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan cara menyebarkan kuesioner *online* dengan menggunakan *Google Form* pada pengguna aplikasi kesehatan dan kebugaran, dengan demikian informasi yang diperoleh hanya terbatas pada jawaban responden berdasarkan kuesioner dan tidak didukung oleh pernyataan langsung dari responden.
2. Pada penelitian ini penggunaan data dari kuesioner yang disebarkan pada responden, hal ini menimbulkan kemungkinan jawaban yang tidak sungguh-sungguh dari responden, sehingga dapat mengganggu kualitas dari hasil penelitian.

5.4 Saran

Berdasarkan hasil kesimpulan di atas maka ada beberapa saran yang direkomendasikan kepada penelitian selanjutnya, yaitu:

1. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat memperluas ruang lingkup penelitian dengan menambahkan jumlah responden yang diteliti, dengan demikian dapat

memberikan keragaman hasil dalam menganalisis perilaku niat berkelanjutan penggunaan aplikasi kesehatan dan kebugaran.

2. Penelitian selanjutnya diharapkan juga dapat melakukan pengumpulan data responden secara langsung, dengan demikian dapat menambahkan teknik wawancara langsung pada responden guna memperoleh informasi tambahan sebagai dukungan pada hasil penelitian.

Daftar Pustaka

Bibliography

Croom, S. R., & Jones, A. B. (2005). KEY ISSUES IN E-PROCUREMENT: PROCUREMENT. *Copyright © 2005 by PrAcademics Press*.

Anderson, R. E., & Karunamoorthy, S. (2003). E-Satisfaction and E-Loyalty: A Contingency Framework. *Psychology and Marketing, 20*(2), 123-138.

Arianto, J. (2016). Pengaruh Customer Satisfaction, Brand Trust, dan Customer Feedback terhadap Customer Loyalty pada Perusahaan Mobil Suzuki. *Jurnal Al-Qardh*, 50-60.

Assaker, G. (2020). Age and Gender Differences in Online Travel Reviews and User-Generated-Content (UGC) Adoption: Extending The Technology Acceptance Model (TAM) with Credibility Theory. *Journal of Hospitality Marketing & Management*, 428-449.

Bataineh, A., Al-Abdallah, G., & Alkharabsheh, A. (2015). Determinants of Continuance Intention to Use Social Networking Sites SNS's: Studying The Case of Facebook. *International Journal of Marketing Studies*, 121.

Bourgonjon, J., Valcke, M., Soetaert, R., & Schellens, T. (2010). Students' perceptions about the use of video games in the classroom. *Computers & Education, 54*(4), 1145-1156.

Bügel, M. S., Buunk, A. P., & Verhoef, P. C. (2010). A comparison of customer commitment in five sectors using the psychological investment model. *Journal of Relationship Marketing, 9*(1), 2-29.

Byun, H., Chiu, W., & Bae, J.-S. (2018). Exploring the Adoption of Sports Brand Apps: An Application of the Modified Technology Acceptance Model. *International Journal of Asian Business and Information Management, 9*(1), 52-65.

Cai, R., & Chi, C. G.-Q. (2018). The impacts of complaint efforts on customer satisfaction and loyalty. *The Service Industries Journal, 38*(5), 1-21.

Canhoto, A. I., & Arp, S. (2017). Exploring the factors that support adoption and sustained use of health and fitness wearables. *Journal of Marketing Management, 33*(1-2), 32-60.

Chi, C. G.-Q., Wen, B., & Ouyang, Z. (2020). Developing relationship quality in economy hotels: the role of perceived justice, service quality, and commercial friendship. *Journal of Hospitality Marketing & Management, 29*(2), 1-25.

Cho, H., Chi, C., & Chiu, W. (2020). Understanding Sustainage Usage of Health and Fitness Apps: Incorporating the Technology Acceptance Model with the Investment Model. *Technology in Society, 63*.

Davis, F. D. (1989). Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and User Acceptance of Information Technology. *MIS Quarterly*, 319-340.

Dillon, A. (2001). User acceptance of information technology. *Encyclopedia of Human Factors and Ergonomics*, 1-6.

Giovanis, A. N. (2016). Consumer-brand relationships' development in the mobile internet market: evidence from an extended relationship commitment paradigm. *Journal of Product & Brand Management, 25*(6), 568-585.

Hadianto, A. (2018). Kajian tentang Perilaku Pengguna Sistem informasi dengan Pendekatan Technology Acceptance Model (TAM). *Konferensi Nasional Sistem Informasi*.

Hidayat, A., Saifullah, M., & Ishak, A. (2016). Determinants of Satisfaction, Trust, and Loyalty of Indonesian E-Commerce Customer. *International Journal of Economics and Management*, 151-166.

Hill, R. J., Fishbein, M., & Ajzen, I. (1977). Belief, Attitude, Intention and Behavior: An Introduction to Theory and Research. *Contemporary Sociology, 6*(2), 244.

Indarsin, T., & Ali, H. (2017). Attitude toward Using m-Commerce: The Analysis of Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and Perceived Trust: Case Study in Ikens Wholesale Trade, Jakarta-Indonesia. *Saudi Journal of Business and Management Studies, 2*(11), 995-1007.

Irwan, & Adam, K. (2015). Analisis Kepuasan Pelanggan terhadap Layanan PDAM Unit Camming Kab. Bone. *Jurnal Teknosains, 9*(1), 53-68.

Jasmalinda. (2021). Pengaruh Citra Merek dan Kualitas Produk terhadap Keputusan Pembelian Konsumen Motor Yamaha di Kabupaten Padang Pariaman. *Jurnal Inovasi Penelitian, 1*(10), 2199-2206.

Kinasih, & Albari. (2012). Pengaruh Persepsi Keamanan dan Privasi terhadap Kepuasan dan Kepercayaan Konsumen Online. *Jurnal Siasat Bisnis*, 25-38.

Le, B., & Agnew, C. (2003). Commitment and its theorized determinants: a meta–analysis of the Investment Model. *Personal Relationships, 10*(1), 37-57.

Lee, M.-C. (2010). Explaining and predicting users' continuance intention toward e-learning: An extension of the expectation-confirmation model. *Computers & Education, 54*(2), 506-516.

Lin, J.-S., Sung, Y., & Chen, K.-J. (2016). Social television: Examining the antecedents and consequences of connected TV viewing. *Computers in Human Behavior, 58*, 171-178.

Lu, Y., Zhou, T., & Wang, B. (2009). Exploring Chinese users' acceptance of instant messaging using the theory of planned behavior, the technology acceptance model, and the flow theory. *Computers in Human Behavior, 25*(1), 29-39.

Naufaldi, I., & Tjokrosaputro, M. (2020). Pengaruh Perceived Ease of Use, Perceived Usefulness, dan Trust terhadap Intention to Use. *Jurnal Manajerial dan Kewirausahaan, 2*(3), 715-722.

Oktaviani, N., Astuti, W., & Firdiansjah, A. (2019). Pengaruh Kepuasan Konsumen terhadap Pembentukan Komitmen Pelanggan dan e-wom pada Pengguna Aplikasi e-money "OVO". *Jurnal Manajemen dan Pemasaran Jasa, 12*(1), 93-112.

Petty, C., & Meulen, R. v. (2016, June 7). *Gartner Says Worldwide Smartphone Sales to Slow in 2016*. Retrieved September 12, 2022, from Gartner press release: https://www.gartner.com/en/newsroom/press-releases/2016-06-07-gartner-says-worldwide-smartphone-sales-to-slow-in-2016

Pham, T.-T. T., & Ho, J. C. (2015). The effects of product-related, personal-related factors and attractiveness of alternatives on consumer adoption of NFC-based mobile payments. *Technology in Society, 43*, 159-172.

Prathama, F., & Sahetapy, W. L. (2019). Pengaruh Kemudahan Penggunaan Aplikasi dan Kepercayaan Konsumen terhadap Minat Beli Ulang Konsumen E-Commerce Lazada. *Agora, 7*(1).

Preusse, K. C., Mitzner, T. L., Fausset, C. B., & Rogers, W. A. (2016). Older adults' acceptance of activity trackers. *Journal of Applied Gerontology, 36*(2), 127-155.

Rabin, C., & Bock, B. (2011). Desired Features of Smartphone Applications Promoting Physical Activity. *Telemedicine e-Health*, 801-803.

Rauniar, R., Rawski, G., Yang, J., & Johnson, B. (2014). Technology Acceptance Model (TAM) and Social Media Usage: an Empirical Study on Facebook. *Journal Enterprise Information Management*, 6-30.

Rizaty, M. A. (2022, Januari 17). *Unduhan Aplikasi Kesehatan dan Kebugaran Global Melesat Sejak Pandemi Covid-19*. Diambil kembali dari databoks: https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/01/17/unduhan-aplikasi-kesehatan-dan-kebugaran-global-melesat-sejak-pandemi-covid-19

Rondan-Cataluna, F., Arenas-Gaitan, J., & Ramírez-Correa, P. (2015). A Comparison of the Different Versions of Popular Technology Acceptance Models. *Kybernetes*, 788-805.

Rusbult, C., Martz, J., & Agnew, C. (1998). The Investment Model Scale: Measuring Commitment Level, Satisfaction Level, Quality of Alternatives, and Investment Size. *Personal Relationship*, 357-387.

Schierz, P. G., Schilke, O., & Wirtz, B. W. (2010). Understanding consumer acceptance of mobile payment services: An empirical analysis. *Electronic Commerce Research and Applications, 9*(3), 209-216.

Sigit, M. (2020). *Etika Bisnis Islam.* Sleman: Diandra Pustaka Indonesia.

Statista. (2022, October 4). *Number of smartphone users in Indonesia from 2019 to 2021 with forecasts until 2028(in millions)*. Retrieved November 5, 2022, from Statista.com: https://www.statista.com/statistics/266729/smartphone-users-in-indonesia/

Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Administrasi.* Bandung: Alfabeta.

Sungkar, T. P., & Soediono, W. (2017). PENGARUH SATISFACTION, INVESTMENT SIZE, QUALITY OF ALTERNATIVES TERHADAP BRAND COMMITMENT PADA PENGGUNA SEPATU RUNNING. *Jurnal Bisnis dan Akuntansi*, *19*(1), 11-15.

Tekaqnetha, G., & Rodhiah. (2020). Faktor yang Mempengaruhi Continuance Intention Go-Pay di Jakarta. *Jurnal Manajerial dan Kewirausahaan, 2*(1), 173-181.

Uysal, A. (2016). Commitment to multiplayer online games: An investment model approach. *Computers in Human Behavior, 61*, 357-363.

Venkatesh, V. (2000). Determinants of Perceived Ease of Use: Integrating Control, Intrinsic Motivation, and Emotion into the Technology Acceptance Model. *Information Systems Research*, 342-365.

Waluyo, M. (2016). *Mudah Cepat Tepat Penggunaan Tools Amos dalam Aplikasi (SEM).* Surabaya: UPN "Veteran" Jatim.

Widya. (2018). Faktor yang Mempengaruhi Kinerja Karyawan PT. Esa di Jakarta Barat. *Jurnal Muara Ilmu Sosial, Humaniora, dan Seni, 2*(2), 544-550.

Wikipedia. (2021, Oktober 30). *Kualitas*. Retrieved from id.wikipedia.org: https://id.wikipedia.org/wiki/Kualitas

William, & Purba, T. (2020). Kualitas Pelayanan dan Fasilitas terhadap Kepuasan Pelanggan pada Bengkel Mazda di Kota Batam. *Jurnal EMBA, 8*(1), 1987-1996.

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*, 753-741.

Yunitasari, E., Triningsih, A., & Pradanie, R. (2019). Analysis Mother Behaviour Factor in Following Program of Breastfeeding Support Group in The Region of Asemrowo Health Center Surabaya. *NurseLine Journal, 4*(2), 94-102.

LAMPIRAN

Lampiran 1: Kuesioner Penelitian

Memahami Penggunaan Berkelanjutan dari Aplikasi Kesehatan dan Kebugaran: Menggabungkan *Technology Acceptance Model* (TAM) dengan *Investment Model* (IM)

Bismillahirrahmanirrahim

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Smartphone telah mengubah masyarakat dalam berbagai cara, sehingga telah menjadi perangkat yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Jumlah pengguna smartphone pun sudah tersebar sebanyak 90% di seluruh dunia. Sejalan dengan meningkatnya penggunaan smartphone, unduhan perangkat lunak (aplikasi) seluler tahunan telah menjadi sangat populer dan diperkirakan akan mencapai 258,2 miliar pada tahun 2022. Aplikasi seluler dikembangkan untuk pengguna smartphone dengan berbagai tujuan. Adapun kesehatan dan kebugaran menjadi bagian dari jenis aplikasi yang ada di smartphone. Aplikasi kesehatan dan kebugaran ini memiliki peranan penting dalam membantu kita untuk meningkatkan beberapa kegiatan di bidang kesehatan dan kebugaran.

Perkenalkan, saya Arief Rahman Hakim, Mahasiswa Program S1 Studi Manajemen (Peminatan Manajemen Operasi) Fakultas Bisnis dan Ekonomika Universitas Islam Indonesia angkatan 2018. Saat ini saya sedang melaksanakan penelitian yang berjudul "Memahami Penggunaan Berkelanjutan dari Aplikasi

Kesehatan dan Kebugaran: Menggabungkan *Technology Acceptance Model* (TAM) dengan *Investment Model* (IM)"

Dalam upaya mendukung penyelesaian penelitian, dengan segala hormat diharapkan ketersediaan saudara/i yang telah memenuhi kriteria untuk membantu mengisi formulir ini. Tujuan distribusi dari kuesioner ini semata-mata untuk tujuan ilmiah guna memenuhi Tugas Akhir untuk menyelesaikan studi perkuliahan peneliti di mana privasi dan jawaban saudara/i akan dijamin kerahasiaannya dan tidak akan disebarluaskan untuk kepentingan lainnya.

Demikian, saya ucapkan terima kasih atas perhatian dan kesediaan saudara/i.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Peneliti:

Arief Rahman Hakim (18311188@students.uii.ac.id)

Bagian I

Data Responden

Jenis Kelamin :

1) Pria
2) Wanita

Usia :

1) < 20 Tahun
2) 20-29 Tahun
3) 30-39 Tahun
4) > 40 Tahun

Pendidikan terakhir :

1) SD-SMP
2) SMA / Sederajat
3) Diploma / Sarjana
4) Magister

Pekerjaan :

1) Mahasiswa / Pelajar
2) PNS / TNI / POLRI
3) Wiraswasta / Karyawan Swasta
4) Ibu Rumah Tangga / Pensiunan

Penghasilan per Bulan :

1) < 2.000.000
2) 2.000.000 – 4.000.000
3) 4.000.001 – 6.000.000
4) > 6.000.000

Lokasi Tempat Tinggal :

1) Sumatera, Jawa, dan Sekitar
2) Kalimantan, Bali, dan Sekitar
3) Sulawesi, Nusa Tenggara, dan Sekitar
4) Maluku, Pupua, dan Sekitar

Bagian II

Kriteria Responden

Apakah bapak/ibu/saudara/i pernah menggunakan aplikasi kesehatan dan kebugaran?

1) Pernah

Bagian III

Pada bagian ini responden dimohon untuk memberikan jawaban berupa skala likert 1 sampai 6. Jawaban 1 menunjukkan “Sangat Tidak Setuju” sampai jawaban 6 yang menunjukkan “Sangat Setuju”.

A	**Kemudahan Penggunaan yang Dirasakan**	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**
1	Menurut saya, aplikasi kesehatan dan kebugaran ini mudah digunakan						
2	Menurut saya, aplikasi kesehatan dan kebugaran ini mudah untuk dipelajari						
3	Menurut saya, petunjuk untuk menjalankan / menavigasi aplikasi kesehatan dan kebugaran ini jelas dan dapat dimengerti						
4	Saya merasa sangat mudah untuk berinteraksi dengan aplikasi kesehatan dan kebugaran ini						
B	**Kegunaan yang Dirasakan**						
1	Menggunakan aplikasi kesehatan dan kebugaran ini meningkatkan pengalaman olahraga saya						
2	Menggunakan aplikasi kesehatan dan kebugaran ini meningkatkan efektivitas saya dalam melakukan latihan						
3	Menggunakan aplikasi kesehatan dan kebugaran ini meningkatkan produktivitas saya dalam melakukan latihan						

4	Menggunakan aplikasi kesehatan dan kebugaran ini berguna untuk saya dalam melakukan latihan						
C	**Kepuasan**						
1	Saya merasa puas selama menggunakan aplikasi kesehatan dan kebugaran ini						
2	Saya merasa senang selama menggunakan aplikasi kesehatan dan kebugaran ini						
3	Saya merasa frustasi selama menggunakan aplikasi kesehatan dan kebugaran ini						
4	Saya merasa jengkel selama menggunakan aplikasi kesehatan dan kebugaran ini						
D	**Ukuran Investasi**						
1	Dibandingkan dengan orang lain yang saya ketahui, saya telah berinvestasi dalam jumlah besar untuk aplikasi kesehatan dan kebugaran ini						
2	Saya merasa sangat terlibat dalam aplikasi kesehatan dan kebugaran ini						
3	Banyak aspek kehidupan saya yang telah dikaitkan dengan aplikasi kesehatan dan kebugaran ini sehingga saya akan kehilangan semuanya jika saya berhenti menggunakan aplikasi ini						
4	Saya telah memasukkan banyak hal ke dalam aplikasi kesehatan dan kebugaran ini sehingga saya akan						

	kehilangan semuanya jika saya berhenti menggunakan aplikasi ini						
E	**Kualitas Alternatif**						
1	Aplikasi kesehatan dan kebugaran yang lainnya menarik bagi saya						
2	Aplikasi kesehatan dan kebugaran selain aplikasi ini dengan siapa saya terlibat sangat menarik						
3	Alternatif saya untuk aplikasi kesehatan dan kebugaran ini hampir ideal / cocok						
4	Jika saya tidak menggunakan aplikasi kesehatan dan kebugaran ini, saya akan baik-baik saja. Saya akan mencari aplikasi lain (alternatif) untuk digunakan						
5	Saya akan menemukan aplikasi kesehatan dan kebugaran lain yang menarik untuk digunakan						
F	**Komitmen**						
1	Saya ingin hubungan saya dengan aplikasi kesehatan dan kebugaran ini bertahan lama						
2	Saya berkomitmen untuk menjaga hubungan saya dengan aplikasi kesehatan dan kebugaran ini						
3	Saya merasa sangat terikat dengan aplikasi kesehatan dan kebugaran ini						
4	Saya ingin hubungan saya dengan aplikasi kesehatan dan kebugaran ini bertahan selamanya						

5	Saya berorientasi pada hubungan jangka panjang dengan aplikasi kesehatan dan kebugaran ini (misalnya, saya membayangkan menggunakan aplikasi ini selama bertahun-tahun dari sekarang)						
G	**Niat Pemakaian Aplikasi yang Berkelanjutan**						
1	Saya berniat untuk terus menggunakan aplikasi kesehatan dan kebugaran ini di masa mendatang						
2	Saya akan selalu mencoba menggunakan aplikasi kesehatan dan kebugaran ini dalam kehidupan sehari-hari saya						
3	Saya akan terus menggunakan aplikasi kesehatan dan kebugaran ini secara terartur						

Lampiran 2: Hasil Data Responden

Jenis Kelamin

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Pria	75	45.2	45.2	45.2
	Wanita	91	54.8	54.8	100.0
	Total	166	100.0	100.0	

Usia

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	< 20 tahun	20	12.0	12.0	12.0
	20-29 tahun	87	52.4	52.4	64.4
	30-39 tahun	29	17.5	17.5	81.9
	> 40 tahun	30	18.1	18.1	100.0
	Total	166	100.0	100.0	

Pendidikan Terakhir

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	SD-SMP	10	6.0	6.0	6.0

	SMA/Sederajat	41	24.7	24.7	30.7
	Diploma/Sarjana	85	51.2	51.2	81.9
	Magister	30	18.1	18.1	100.0
	Total	166	100.0	100.0	

Pekerjaan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Guru swasta	9	5.4	5.4	5.4
	Ibu Rumah Tangga / Pensiunan	5	3.0	3.0	8.4
	Mahasiswa / Pelajar	79	47.6	47.6	56.0
	PNS / TNI / POLRI	28	16.9	16.9	72.9
	Wiraswasta / Karyawan Swasta	35	21.1	21.1	94.0
	lainnya	10	6.0	6.0	100.0
	Total	166	100.0	100.0	

Penghasilan per Bulan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	< 2.000.000	62	37.3	37.3	37.3

	2.000.000 - 4.000.000	30	18.1	18.1	55.4
	4.000.001 - 6.000.000	41	24.7	24.7	80.1
	> 6.000.000	33	19.9	19.9	100.0
	Total	166	100.0	100.0	

Lampiran 3: Hasil Olah Data

STATISTIK DESKRIPTIF

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
KP1	166	1	6	4.77	.953
KP2	166	2	6	4.75	.917
KP3	166	2	6	4.69	.940
KP4	166	1	6	4.78	.985
Valid N (listwise)	166				

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
KD1	166	1	6	4.52	.971
KD2	166	2	6	4.72	.864
KD3	166	2	6	4.65	.907
KD4	166	1	6	4.58	.903
Valid N (listwise)	166				

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
KE1	166	1	6	4.70	.968
KE2	166	2	6	4.67	.998
KE3	166	2	6	4.64	.954
KE4	166	1	6	4.64	.961
Valid N (listwise)	166				

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
UI1	166	1	6	4.65	.946
UI2	166	2	6	4.64	.882
UI3	166	1	6	4.72	.912
UI4	166	1	6	4.65	.990
Valid N (listwise)	166				

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
KA1	166	1	5	2.40	.941
KA2	166	1	5	2.34	.958
KA3	166	1	6	2.42	1.004
KA4	166	1	6	2.32	.934
KA5	166	1	5	2.28	.959
Valid N (listwise)	166				

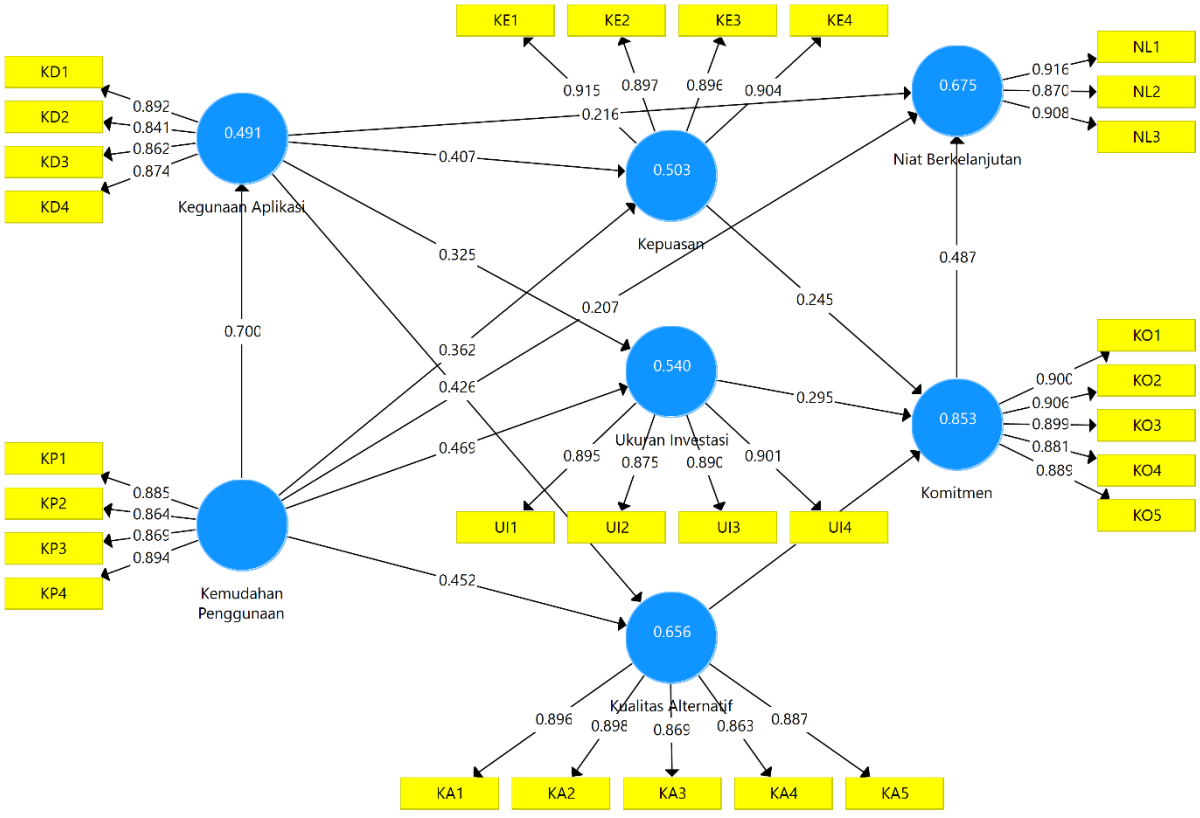
Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
KO1	166	2	6	4.69	.932
KO2	166	1	6	4.68	.954
KO3	166	1	6	4.70	1.005
KO4	166	2	6	4.66	.925
KO5	166	2	6	4.68	.960
Valid N (listwise)	166				

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NL1	166	1	6	4.69	.927
NL2	166	2	6	4.72	.912
NL3	166	1	6	4.72	.976
Valid N (listwise)	166				

MODEL PENELITIAN



OUTER MODEL

UJI VALIDITAS

	Kemudahan Penggunaan	Kegunaan Aplikasi	Kepuasan	Ukuran Investasi	Kualitas Alternatif	Komitmen	Niat Berkelanjutan
KP1	0.885						
KP2	0.864						
KP3	0.869						
KP4	0.894						
KD1		0.892					
KD2		0.841					
KD3		0.862					
KD4		0.874					
KE1			0.915				
KE2			0.897				
KE3			0.896				
KE4			0.904				
UI1				0.895			
UI2				0.875			
UI3				0.890			
UI4				0.901			
KA1					0.896		
KA2					0.898		
KA3					0.869		
KA4					0.863		
KA5					0.887		
KO1						0.900	

KO2						**0.906**	
KO3						**0.899**	
KO4						**0.881**	
KO5						**0.889**	
NL1							**0.916**
NL2							**0.870**
NL3							**0.908**

VALIDITAS DISKRIMINAN

Fornell-Larcker Criterion

	Kegunaan Aplikasi	**Kemudahan Penggunaan**	**Kepuasan**	**Komitmen**	**Kualitas Alternatif**	**Niat Berkelanjutan**	**Ukuran Investasi**
Kegunaan Aplikasi	0.867						
Kemudahan Penggunaan	0.700	0.878					
Kepuasan	0.660	0.647	0.903				
Komitmen	0.677	0.708	0.831	0.895			
Kualitas Alternatif	-0.743	-0.751	-0.799	-0.884	0.883		
Niat Berkelanjutan	0.691	0.704	0.761	0.780	-0.817	0.898	
Ukuran Investasi	0.654	0.697	0.757	0.842	-0.796	0.763	0.890

Cross Loading

	Kemudahan Penggunaan	Kegunaan Aplikasi	Kepuasan	Ukuran Investasi	Kualitas Alternatif	Komitmen	Niat Berkelanjutan
KP1	**0.885**	0.600	0.588	0.648	-0.676	0.633	0.602
KP2	**0.864**	0.635	0.574	0.584	-0.635	0.639	0.607
KP3	**0.869**	0.606	0.574	0.612	-0.666	0.602	0.635
KP4	**0.894**	0.620	0.536	0.604	-0.659	0.612	0.627
KD1	0.646	**0.892**	0.580	0.603	-0.666	0.599	0.585
KD2	0.525	**0.841**	0.562	0.552	-0.619	0.547	0.619
KD3	0.608	**0.862**	0.576	0.540	-0.635	0.587	0.607
KD4	0.647	**0.874**	0.574	0.573	-0.658	0.615	0.591
KE1	0.614	0.612	**0.915**	0.723	-0.717	0.732	0.700
KE2	0.549	0.560	**0.897**	0.656	-0.717	0.775	0.670
KE3	0.573	0.618	**0.896**	0.686	-0.729	0.751	0.681
KE4	0.599	0.595	**0.904**	0.670	-0.721	0.742	0.699
UI1	0.637	0.636	0.677	**0.895**	-0.707	0.741	0.673
UI2	0.629	0.563	0.680	**0.875**	-0.713	0.759	0.696
UI3	0.605	0.579	0.696	**0.890**	-0.695	0.741	0.679
UI4	0.611	0.550	0.643	**0.901**	-0.720	0.756	0.670
KA1	-0.664	-0.634	-0.746	-0.725	**0.896**	-0.822	-0.716
KA2	-0.657	-0.661	-0.691	-0.715	**0.898**	-0.764	-0.704
KA3	-0.636	-0.707	-0.680	-0.703	**0.869**	-0.760	-0.719
KA4	-0.680	-0.646	-0.713	-0.685	**0.863**	-0.753	-0.729
KA5	-0.676	-0.632	-0.693	-0.687	**0.887**	-0.801	-0.738
KO1	0.629	0.584	0.733	0.753	-0.790	**0.900**	0.696
KO2	0.615	0.576	0.718	0.742	-0.777	**0.906**	0.666

KO3	0.683	0.645	0.763	0.806	-0.820	**0.899**	0.748
KO4	0.595	0.572	0.759	0.729	-0.752	**0.881**	0.678
KO5	0.641	0.648	0.742	0.734	-0.815	**0.889**	0.699
NL1	0.656	0.624	0.692	0.682	0.722	0.683	**0.916**
NL2	0.593	0.577	0.653	0.641	0.709	0.676	**0.870**
NL3	0.645	0.659	0.704	0.730	0.768	0.741	**0.908**

UJI RELIABILITAS

	Cronbach's Alpha	**rho_A**	**Composite Reliability**	**Average Variance Extracted (AVE)**
Kemudahan Penggunaan	**0.901**	**0.901**	**0.931**	**0.771**
Kegunaan Aplikasi	**0.890**	**0.891**	**0.924**	**0.752**
Kepuasan	**0.924**	**0.924**	**0.946**	**0.815**
Ukuran Investasi	**0.913**	**0.913**	**0.939**	**0.792**
Kualitas Alternatif	**0.929**	**0.929**	**0.946**	**0.779**
Komitmen	**0.938**	**0.939**	**0.953**	**0.801**
Niat Berkelanjutan	**0.880**	**0.883**	**0.926**	**0.807**

INNER MODEL

R-SQUARE

	R Square	R Square Adjusted
Kegunaan Aplikasi	0.491	0.488
Kepuasan	0.503	0.496
Ukuran Investasi	0.540	0.534
Kualitas Alternatif	0.656	0.652
Komitmen	0.853	0.850
Niat Berkelanjutan	0.675	0.669

Q-SQUARE

	SSO	SSE	Q^2 (=1-SSE/SSO)
Kegunaan Aplikasi	664.000	426.720	0.357
Kemudahan Penggunaan	664.000	664.000	
Kepuasan	664.000	399.835	0.398
Komitmen	830.000	269.931	0.675
Kualitas Alternatif	830.000	412.686	0.503
Niat Berkelanjutan	498.000	235.000	0.528
Ukuran Investasi	664.000	387.722	0.416

MODEL FIT

	Saturated Model	Estimated Model
SRMR	0.037	0.093
d_ULS	0.590	3.745
d_G	0.661	0.899
Chi-Square	614.073	726.370
NFI	0.875	0.852

UJI HIPOTESIS

	Original Sample (O)	Sample Mean (M)	Standard Deviation (STDEV)	T Statistics (|O/STDEV|)	P Values
Kemudahan Penggunaan -> Kegunaan Aplikasi	0.700	0.700	0.058	12.121	**0.000**
Kegunaan Aplikasi -> Niat Berkelanjutan	0.216	0.215	0.071	3.037	**0.003**
Kemudahan Penggunaan -> Niat Berkelanjutan	0.207	0.213	0.072	2.870	**0.004**
Kegunaan Aplikasi -> Kepuasan	0.407	0.407	0.083	4.900	**0.000**
Kegunaan Aplikasi -> Ukuran Investasi	0.325	0.325	0.091	3.559	**0.000**
Kegunaan Aplikasi -> Kualitas Alternatif	-0.426	-0.426	0.087	4.918	**0.000**
Kemudahan Penggunaan -> Kepuasan	0.362	0.360	0.084	4.313	**0.000**
Kemudahan Penggunaan -> Ukuran Investasi	0.469	0.468	0.090	5.224	**0.000**
Kemudahan Penggunaan -> Kualitas Alternatif	-0.452	-0.452	0.086	5.273	**0.000**
Kepuasan -> Komitmen	0.245	0.249	0.072	3.419	**0.001**
Ukuran Investasi -> Komitmen	0.295	0.286	0.072	4.093	**0.000**
Kualitas Alternatif -> Komitmen	-0.454	-0.458	0.078	5.852	**0.000**
Komitmen -> Niat Berkelanjutan	0.487	0.482	0.079	6.170	**0.000**

Lampiran 4: Hasil Penelitian

Res	KP				KD				KE				UI				KA					KO					NL		
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3
1	5	6	6	5	5	6	6	6	6	5	5	5	6	6	5	6	2	1	1	2	2	6	5	6	5	6	6	5	6
2	5	4	5	4	5	5	4	5	5	6	6	5	5	5	6	6	1	2	2	2	1	6	6	6	6	6	5	6	5
3	3	3	4	3	3	4	4	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	4
4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	5	4	5	5	5	4	2	2	2	3	2	5	5	5	5	4	4	5	4
5	4	4	5	4	5	4	4	4	6	5	5	6	5	5	5	4	2	2	2	3	2	5	5	5	5	5	5	4	4
6	5	6	6	5	6	6	5	5	5	6	5	5	6	6	6	5	2	1	1	2	2	6	6	6	6	6	5	6	5
7	5	4	4	5	4	5	4	5	5	5	4	4	6	5	5	5	3	2	2	3	2	5	4	5	4	5	5	5	5
8	6	5	6	5	5	6	5	5	6	5	6	5	5	5	6	5	2	2	2	1	1	5	5	5	5	5	5	6	5
9	3	4	4	3	3	4	3	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	3	4	4	3
10	6	5	5	5	4	5	5	4	5	4	4	5	4	5	5	5	2	3	3	3	3	4	4	4	4	4	5	5	4

11	4	5	5	4	3	4	4	3	4	3	3	4	4	4	5	5	3	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	5
12	5	4	4	5	4	5	4	5	6	6	6	6	5	6	6	5	1	1	1	2	2	5	5	5	5	5	4	4	5
13	4	5	4	4	5	6	6	5	6	6	6	6	5	5	5	6	1	1	2	1	1	6	6	6	6	6	5	5	6
14	5	4	4	5	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3
15	6	5	6	6	5	5	5	6	6	5	5	5	5	6	5	5	2	2	1	1	2	5	6	6	5	6	5	5	5
16	5	4	5	4	4	5	5	5	5	4	4	4	5	4	4	5	2	2	3	2	3	5	4	5	4	5	4	5	4
17	6	5	5	6	4	5	4	4	5	4	4	4	5	5	6	6	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	5	4	5
18	5	5	5	5	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	4	4	4
19	6	5	6	6	5	5	4	5	4	5	4	5	5	5	5	5	3	2	3	2	2	5	4	5	4	5	4	5	4
20	5	4	4	5	4	5	4	4	6	6	6	6	5	4	5	4	2	2	3	2	2	5	4	5	4	5	5	5	4
21	6	5	5	6	5	4	5	5	5	5	5	5	6	5	6	6	1	1	2	2	1	6	5	6	5	6	6	5	6
22	5	5	4	4	4	4	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	3	2	2	3	2	5	4	4	5	5	4	5	4
23	6	5	5	5	5	5	5	5	5	6	5	5	6	6	6	6	2	2	2	2	2	5	6	5	6	6	6	5	6
24	4	3	4	3	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	3	3	3	4	4	4

25	3	3	4	3	3	4	4	4	3	2	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	2	3	3	4	4	4
26	4	4	5	5	5	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	3	3	3	2	2	5	4	4	4	5	5	4	5
27	4	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	2	2	2	3	3	5	5	5	5	4	4	4	5
28	4	3	3	3	3	4	4	3	4	4	4	3	4	3	3	5	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3
29	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	3	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4
30	5	5	4	5	4	4	5	5	4	4	4	5	5	5	5	4	2	2	3	2	2	5	5	5	5	5	4	4	4
31	5	5	6	6	5	6	5	5	6	5	5	5	5	5	5	6	2	2	1	2	2	5	5	5	5	5	6	6	6
32	4	4	5	5	4	4	5	5	5	4	4	4	5	4	4	5	3	3	3	2	2	4	5	5	5	5	5	4	5
33	4	5	4	4	6	6	5	5	4	4	5	5	6	6	6	5	3	2	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	5
34	5	6	5	6	6	5	6	5	5	6	5	6	6	5	5	4	2	1	2	2	1	5	5	5	5	6	6	6	5
35	5	6	5	6	6	6	5	5	5	6	5	6	6	5	5	4	2	1	2	2	1	5	5	5	5	6	5	6	6
36	6	5	6	5	6	5	6	5	6	6	5	6	5	6	6	6	1	2	1	1	2	6	6	5	6	5	5	4	5
37	5	6	5	6	6	5	5	6	5	4	4	5	4	4	4	5	2	2	2	1	1	5	4	5	4	4	5	5	4
38	2	3	2	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	2	5	4	5	4	5	3	3	2	3	2	2	3	2

39	6	6	6	5	6	6	5	6	6	6	5	6	6	5	5	6	1	2	1	1	2	5	5	5	6	5	5	5	6
40	5	5	6	6	5	4	4	5	5	5	6	5	5	5	6	6	1	1	2	2	1	6	6	5	6	6	6	5	6
41	4	4	5	4	6	6	5	5	5	5	5	4	6	5	4	5	3	3	2	2	3	4	4	4	4	4	6	6	5
42	5	6	5	6	5	6	6	5	4	4	5	5	5	5	5	6	1	2	1	2	1	6	6	6	5	6	5	6	5
43	5	5	5	6	5	5	5	6	5	5	5	6	5	6	5	6	2	1	2	1	2	5	5	5	5	5	6	5	6
44	6	5	6	6	4	3	4	4	5	5	5	5	5	6	5	6	1	1	1	3	1	6	6	6	6	6	5	4	5
45	3	4	4	3	4	4	5	5	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	3	3
46	5	4	5	5	4	4	4	3	4	4	5	4	4	5	4	5	3	2	3	1	2	5	5	5	4	4	5	5	5
47	5	5	5	6	5	6	6	5	6	6	5	6	6	5	6	5	1	1	1	2	1	6	5	6	6	6	6	5	6
48	3	4	3	4	5	6	5	6	3	4	4	3	3	4	3	3	4	4	3	4	3	3	3	4	4	4	4	3	4
49	4	5	4	5	5	6	6	6	4	4	5	4	4	4	4	4	3	3	2	3	2	4	5	5	4	4	5	4	5
50	5	5	5	4	4	4	5	5	4	5	5	4	4	4	4	5	2	2	3	2	3	5	4	4	5	5	4	5	4
51	5	4	5	4	5	4	5	5	5	4	4	5	5	5	4	5	2	2	3	2	3	5	4	5	4	5	4	5	4
52	4	5	4	4	5	4	5	5	4	4	5	5	5	4	5	4	3	3	2	3	2	4	5	4	5	5	4	5	4

53	4	4	3	3	3	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	3	3	3	3	4	3	4	4	3	4	4	4	3	3
54	4	4	4	5	5	4	5	4	4	5	5	4	5	5	5	4	2	3	2	3	3	5	4	5	4	4	4	5	4
55	3	4	3	3	4	3	4	4	4	3	3	4	3	3	3	3	4	4	3	4	3	4	3	3	4	4	4	3	3
56	5	4	4	5	5	6	5	5	5	6	5	5	5	4	5	5	2	2	3	3	2	4	4	5	5	5	5	4	5
57	5	6	5	6	4	5	5	4	5	6	6	5	5	6	5	5	1	1	2	2	2	5	5	5	5	5	6	6	6
58	5	5	4	5	4	5	4	5	5	5	6	5	4	5	5	4	3	3	3	2	2	4	5	5	4	4	4	5	5
59	5	4	5	4	5	6	6	6	6	5	6	6	4	5	4	4	3	2	2	3	3	4	4	4	4	5	5	5	4
60	5	5	6	6	4	4	5	4	5	6	5	6	6	6	6	6	2	2	2	1	2	6	5	5	5	5	5	6	6
61	5	5	4	5	5	5	4	4	5	5	5	6	6	5	6	6	2	2	1	2	2	5	5	5	5	6	6	5	6
62	6	6	6	5	6	6	5	5	6	6	6	5	5	6	5	6	1	1	2	2	1	5	6	5	6	6	6	6	6
63	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	5	3	2	2	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4
64	3	2	3	2	2	3	3	2	2	2	2	3	3	3	3	2	4	4	5	4	5	2	2	3	2	3	3	3	3
65	6	6	5	6	5	5	5	5	5	5	5	5	5	6	5	6	2	1	1	1	2	5	6	6	5	5	5	5	6
66	5	6	6	6	6	5	6	6	6	6	6	5	6	6	5	5	2	2	1	1	1	6	6	6	6	5	5	6	6

67	6	6	5	6	4	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	2	2	3	2	3	4	5	5	5	5	5	4	5
68	4	5	5	5	5	5	4	5	4	4	4	5	5	5	5	5	2	2	2	3	3	4	5	5	5	5	4	5	5	
69	5	6	6	5	5	6	5	6	6	5	5	5	6	5	5	5	2	1	1	2	2	5	5	5	6	6	6	6	5	
70	4	4	3	3	3	4	4	3	6	6	6	5	5	5	6	6	2	1	2	1	1	6	6	5	6	5	5	5	6	
71	5	6	6	6	6	5	6	5	5	4	5	5	5	4	5	4	3	2	3	3	3	5	4	4	5	4	5	5	5	
72	6	6	6	6	6	6	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	2	3	2	2	5	4	4	5	4	4	5	4	
73	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	4	5	5	5	5	2	3	2	2	2	2	3	2	
74	5	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	3	3	4	3	4	4	4	
75	3	4	3	4	3	4	4	4	5	5	5	5	4	3	4	4	3	3	4	3	3	4	4	4	3	4	5	5	5	
76	5	5	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	5	4	4	5	2	3	3	3	2	5	5	4	4	5	4	4	5	
77	6	6	5	6	6	5	5	6	3	3	4	3	5	4	4	5	2	2	3	2	2	5	5	5	4	5	3	3	3	
78	4	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	5	
79	5	5	4	5	3	4	4	3	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	3	4	4	4	5	4	4	4	3	3	
80	5	6	6	5	6	5	6	5	6	6	5	5	6	6	5	6	1	2	2	1	1	5	6	6	5	6	6	5	6	

81	5	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	3	4	3	5	4	5
82	6	6	5	5	6	6	5	5	6	5	5	6	6	5	5	6	1	1	2	1	1	5	5	6	6	6	5	5	6
83	3	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	3	3	4	3	4	3
84	5	5	4	5	4	5	4	4	5	6	5	5	4	5	4	4	2	2	3	2	2	5	5	5	5	5	4	5	4
85	4	4	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	2	3	2	2	2	5	5	5	4	5	5	4	5
86	5	4	5	5	4	4	5	5	4	5	4	4	5	6	6	5	2	2	2	1	1	5	6	6	6	5	6	6	6
87	5	6	5	6	6	5	6	5	6	5	6	6	5	5	5	5	2	1	2	2	1	6	5	6	6	5	5	6	6
88	5	5	5	6	5	5	6	5	5	5	6	6	4	5	4	4	2	2	1	2	2	5	6	5	6	6	6	6	6
89	5	4	5	5	5	6	5	5	4	4	4	4	5	5	5	5	3	3	2	3	3	4	5	4	5	5	5	5	4
90	6	5	6	6	6	6	5	5	6	6	6	5	6	6	5	6	1	1	1	1	2	6	6	6	6	6	6	6	6
91	6	5	5	6	5	5	6	5	5	5	4	4	4	5	4	4	2	3	1	2	3	5	4	5	4	4	6	6	5
92	6	5	6	6	4	4	3	4	6	6	6	6	6	6	5	6	1	2	1	1	1	6	6	6	6	6	5	6	5
93	5	4	4	5	3	4	3	4	4	4	4	5	4	5	4	5	3	3	3	3	2	4	4	5	4	4	4	5	4
94	6	5	6	6	5	6	5	5	5	5	5	5	5	5	6	5	2	2	2	2	3	5	5	6	5	5	5	4	5

95	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	3	3	3	4	3	4	4	3	3	3	4	4	3	4	3	4	4	3
96	6	6	5	6	5	6	6	5	5	6	5	6	6	5	6	5	1	1	2	1	1	6	6	6	6	6	5	6	5
97	6	5	5	5	6	5	6	5	5	4	5	4	5	4	5	4	2	2	3	2	2	5	5	4	5	4	4	4	5
98	5	4	4	5	5	5	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	2	2	3	2	3	4	3	4	3	4	4	4	3
99	5	5	6	6	5	6	6	6	5	6	5	6	5	5	6	5	2	2	2	2	1	6	6	6	5	6	6	6	6
100	6	5	6	5	5	5	5	5	6	6	5	6	6	5	5	5	2	1	1	2	1	6	6	6	5	6	5	5	5
101	5	4	5	4	5	5	5	5	5	6	5	5	4	5	4	5	2	3	2	2	2	4	5	5	5	5	4	5	5
102	5	5	4	4	4	4	4	3	4	5	4	5	4	4	4	4	3	4	4	3	3	5	4	4	5	4	4	5	5
103	5	5	4	4	4	5	4	4	6	6	6	5	4	5	5	5	2	3	3	2	3	6	5	6	6	5	6	6	5
104	5	5	5	6	6	5	5	5	4	3	4	4	4	5	5	5	3	3	2	3	3	5	5	4	4	5	4	4	5
105	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	3	4	2	2	2	2	3	5	5	4	5	5	4	4	4
106	5	5	5	4	4	4	4	5	5	4	5	4	6	5	6	6	3	2	2	2	2	4	4	5	4	4	6	6	5
107	5	5	4	5	4	5	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	3	3	3	2	3	5	4	4	5	4	5	4	5
108	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	3	3	2	2	3	4	4	5	4	4	4	4	5

109	5	4	4	4	5	5	5	4	4	5	4	4	5	5	4	4	3	3	3	3	3	4	5	4	5	4	4	5	5
110	4	3	4	4	4	4	5	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	3	3	3	4
111	4	5	5	5	4	5	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	3	2	2	2	2	4	4	4	4	4	5	5	4
112	5	5	4	5	4	5	4	5	3	4	3	3	4	4	4	4	3	2	2	2	2	5	5	5	4	5	4	5	5
113	5	5	4	4	4	5	4	4	5	4	5	5	4	5	5	5	2	3	4	3	2	5	4	5	4	4	5	5	5
114	4	3	3	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	3	3	4	3	3
115	5	5	5	5	4	5	4	4	5	6	5	6	5	6	5	5	2	2	2	1	1	5	5	6	6	5	6	6	5
116	5	5	6	6	5	6	6	5	4	4	4	4	5	5	5	5	1	1	1	1	1	5	5	5	4	4	6	6	6
117	5	5	6	6	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	2	1	1	2	1	4	5	4	5	5	5	5	5
118	6	5	5	5	5	6	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	2	2	1	1	1	5	4	5	4	5	6	6	6
119	6	5	5	5	5	5	5	5	5	6	6	6	5	6	6	6	1	1	2	2	1	5	5	6	6	6	5	6	5
120	4	4	5	5	5	4	5	5	6	6	5	5	6	6	6	6	2	3	2	3	3	6	6	5	6	5	4	5	4
121	5	4	4	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	4	5	5	3	2	3	2	3	4	4	5	4	4	5	5	5
122	5	6	6	5	5	6	5	6	6	6	5	5	5	5	5	5	1	2	2	1	1	5	6	5	5	6	5	6	5

123	5	5	6	6	6	5	6	5	5	5	6	5	5	4	5	4	2	2	1	1	2	4	5	4	4	5	4	4	5
124	5	4	4	4	5	5	4	4	4	4	5	4	6	6	6	6	3	3	3	3	3	4	5	5	5	4	4	4	4
125	4	4	4	4	4	5	5	4	5	5	6	6	5	4	5	5	2	3	2	2	2	5	6	5	6	6	4	5	5
126	4	5	5	5	4	4	5	4	5	4	5	5	6	6	6	6	3	3	3	3	3	6	5	6	5	6	6	6	5
127	3	4	3	4	3	4	3	4	4	3	3	3	5	4	5	5	4	4	4	3	3	5	5	4	5	4	4	3	4
128	6	6	5	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	3	3	3	2	2	5	5	4	4	5	4	4	4
129	5	6	6	5	4	5	5	5	5	6	5	5	4	4	5	4	3	2	2	2	2	5	5	4	5	5	4	5	5
130	6	6	5	5	6	5	6	6	5	5	5	6	5	5	6	6	2	1	1	1	2	5	6	5	6	6	6	5	6
131	4	4	5	4	4	5	5	5	4	5	4	5	4	4	5	4	3	2	3	2	3	4	4	5	4	5	4	5	4
132	6	6	5	5	5	5	5	6	6	6	5	6	6	5	5	6	1	2	2	2	2	6	5	6	5	5	6	5	6
133	5	6	5	5	4	4	4	5	5	4	5	4	6	5	5	6	3	2	3	3	2	5	4	5	4	4	4	4	5
134	1	2	2	1	1	2	2	1	1	2	2	1	1	2	1	1	5	5	6	6	5	2	1	1	2	2	1	2	1
135	5	6	5	5	6	6	5	5	5	5	6	5	5	5	5	5	1	2	2	2	1	6	6	6	5	6	5	5	6
136	4	5	4	4	4	4	5	4	5	5	4	5	5	4	5	4	2	2	2	3	3	5	5	4	5	5	4	5	4

137	4	4	4	5	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	2	3	3	3	3	4	4	4	4	5	4	5	5
138	5	5	4	5	4	5	5	4	4	4	5	4	4	4	4	5	3	2	2	2	2	5	5	5	5	4	4	5	4
139	3	4	3	4	4	4	3	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4
140	6	6	5	6	5	6	6	5	6	5	6	5	6	5	6	5	2	2	2	2	1	5	5	5	6	5	6	6	5
141	5	6	5	6	5	6	5	6	6	5	5	6	5	5	6	5	1	2	1	1	2	6	6	6	5	5	6	5	6
142	5	6	5	6	5	4	4	5	5	4	4	5	4	5	5	4	3	3	3	2	2	4	5	4	5	4	5	5	4
143	5	6	5	5	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	3	3	4	3	3	3	4	5	4	4	5	4	4	5
144	6	6	5	5	5	5	6	6	5	6	6	5	6	5	5	5	2	2	2	2	1	6	6	6	6	5	5	5	6
145	5	5	5	5	6	6	5	5	5	6	6	5	5	5	5	5	1	1	1	1	1	6	5	6	6	6	5	5	5
146	5	5	5	5	3	3	4	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	4	4	3	4	4	3
147	5	5	5	5	6	5	6	5	6	5	6	6	5	5	5	5	2	2	2	1	2	6	6	5	5	5	6	6	5
148	5	4	5	4	4	5	4	5	5	6	5	5	4	4	5	4	3	2	3	2	2	5	4	5	5	4	5	5	5
149	5	6	6	6	4	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	3	2	2	3	2	4	5	5	4	5	5	4	5
150	6	5	6	5	5	4	5	5	4	4	4	4	5	5	4	4	2	2	2	3	2	4	4	5	4	5	5	5	5

151	5	5	5	5	5	5	6	6	6	6	6	6	5	5	6	5	1	1	1	1	2	5	5	6	6	5	6	5	6
152	4	4	3	4	6	6	6	5	5	5	5	5	5	5	6	5	2	1	1	2	1	6	6	6	5	6	5	6	6
153	5	6	6	6	4	4	5	5	6	6	6	6	6	5	5	5	2	3	3	2	2	5	6	6	5	5	5	5	5
154	6	6	5	5	6	5	5	6	6	5	6	6	5	5	6	5	1	1	2	1	1	6	5	6	6	5	6	5	6
155	6	6	6	5	5	5	6	5	6	6	6	5	5	6	6	6	1	1	2	1	2	5	6	6	6	6	5	5	5
156	6	5	5	6	5	5	5	6	5	6	6	5	5	5	5	5	1	1	1	1	1	6	6	6	6	5	5	5	5
157	3	3	3	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	4
158	5	5	5	6	6	5	6	5	6	6	5	6	5	5	6	6	2	1	1	1	1	6	5	6	5	6	6	5	5
159	4	5	5	5	4	5	5	4	4	5	5	4	4	5	4	5	2	2	2	3	2	5	5	5	5	4	5	6	6
160	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	3	3	3	2	2	4	4	4	4	5	4	5	5
161	5	4	4	5	4	4	4	4	5	4	5	4	4	5	4	5	3	3	3	3	2	5	4	4	5	4	5	4	4
162	6	6	6	6	5	6	6	5	6	6	6	6	5	6	6	5	1	2	1	1	1	5	6	6	5	6	6	6	6
163	5	4	5	5	5	5	4	5	4	4	4	4	4	5	5	4	3	2	3	3	2	5	5	4	5	4	5	5	4
164	4	4	4	3	4	4	3	3	5	5	5	5	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	5	4	4	4	4	3	4

165	3	3	4	3	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4
166	4	4	5	4	5	4	4	4	5	4	4	5	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	5	4	4	