



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

Arief Rahman Hakim<sup>1\*</sup>

<sup>1</sup>Department of Management, Faculty of Business and Economics, Universitas Islam Indonesia

\*Corresponding author, E-mail: [18311188@students.uii.ac.id](mailto:18311188@students.uii.ac.id)

INFORMASI ARTIKEL	ABSTRAK
<i>Section</i> Artikel Hasil Penelitian	Dalam penelitian ini, studi dilakukan untuk memahami penggunaan aplikasi kesehatan dan kebugaran yang berkelanjutan: menggabungkan <i>technology acceptance model (TAM)</i> dengan <i>investment model (IM)</i> . Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan menganalisis masing-masing variabel yaitu pengaruh kemudahan penggunaan aplikasi terhadap kegunaan, kepuasan, ukuran investasi, kualitas alternatif, komitmen, dan niat berkelanjutan. Penelitian dilakukan dengan menyebarkan kuesioner kepada 166 responden dan data diolah dengan menggunakan metode PLS-SEM. Hasil penelitiannya secara detail telah dipaparkan pada artikel ini.
<i>Sejarah Artikel</i> Artikel Diserahkan: 14/05/2023 Diterima: 15/05/2023 Tersedia secara <i>online</i> : 18/05/2023	
<i>Kata Kunci</i> kemudahan dalam penggunaan kegunaan dari aplikasi kepuasan ukuran investasi kualitas alternatif yang tersedia komitmen niat pemakaian yang berkelanjutan	

©2023 PT Solusi Edukasi Berdikari: Publishers. All rights Reserved

### PENDAHULUAN

*Smartphone* telah mengubah masyarakat dalam berbagai cara, sehingga telah menjadi perangkat yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari (Byun, Chiu dan Bae, 2018). Pernyataan tersebut didukung oleh peneliti sebelumnya (Petty dan van der 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 Research Department, 2023). 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.

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 kebugaran dan kesehatan 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 kesejahteraan dapat meningkat.

Rizaty (2022) juga menyatakan bahwa terdapat penurunan unduhan sebanyak 6,3% dari pertengahan tahun 2021 sampai akhir tahun 2021. Data menunjukkan bahwa jumlah pengunduhan aplikasi kesehatan dan kebugaran pada pertengahan tahun 2021 tersebut sebanyak 636,15 juta unduhan, sedangkan menjelang akhir tahun 2021 hanya sebanyak 595,84 juta unduhan. Hal ini sejalan dengan gagasan (Cho, 2016) 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.

## KAJIAN PUSTAKA & HIPOTESIS

### *Technology Acceptance Model*

Istilah “*technology acceptance*” atau “penerimaan teknologi” mengacu pada tingkat kemauan yang dimiliki individu dalam mengadopsi suatu teknologi. *Technology acceptance model* (TAM) sendiri berasal dari *theory of reasoned action* (TRA) (Fishbein dan Ajzen, 1975), 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-Cataluña, Arenas-Gaitán dan Ramírez-Correa, 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).

### *Investment Model (IM)*

Menurut Cho, Chi dan 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 dan Agnew, 2003).

### **Kemudahan Penggunaan yang Dirasakan dan Kegunaan dari Aplikasi**

Persepsi tentang kemudahan penggunaan teknologi diartikan sebagai suatu ukuran di mana individu percaya bahwa komputer dapat mudah dimengerti dan diaplikasikan (Wibowo, 2008). Menurut Naufaldi dan Tjokrosaputro (2020) kemudahan dalam penggunaan (*perceived ease of use*) adalah keyakinan bagaimana seseorang mempelajari, memanfaatkan dan menggunakan teknologi dipercaya dapat memudahkan pekerjaan pengguna.

Pada studi sebelumnya, (Lu, Zhou dan Wang, 2009; Bourgonjon *et al.*, 2010; Schierz, Schilke dan Wirtz, 2010; Rauniar *et al.*, 2014) 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. Oleh karena itu, berdasarkan uraian di atas, hipotesis berikut diajukan:

**H<sub>1</sub>:** *Kemudahan penggunaan aplikasi yang dirasakan berpengaruh positif terhadap kegunaan yang dirasakan.*

Menurut Wibowo (2008), persepsi tentang kemanfaatan diartikan sebagai suatu tolak ukur di mana penggunaan suatu teknologi dipercaya akan memberikan manfaat bagi penggunanya Indarsin dan 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.

Menurut *technology acceptance model* (TAM), persepsi kemudahan penggunaan dan kegunaan yang dirasakan memiliki efek langsung terhadap niat pemakaian teknologi yang berkelanjutan (Davis, 1989). Di sisi lain, Bataineh, Al-Abdallah dan Alkharabsheh (2015) menemukan persepsi kemudahan penggunaan memiliki dampak signifikan pada niat berkelanjutan untuk menggunakan situs jejaring sosial. Dengan demikian, hipotesis selanjutnya dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

**H<sub>2</sub>:** *Kegunaan yang dirasakan berpengaruh positif terhadap niat pemakaian aplikasi yang berkelanjutan.*

**H<sub>3</sub>:** *Kemudahan penggunaan aplikasi berpengaruh positif terhadap niat pemakaian aplikasi yang berkelanjutan.*

### **Kepuasan, Ukuran Investasi, dan Kualitas Alternatif**

Kepuasan pelanggan didefinisikan sebagai hasil evaluasi antara harapan yang dirasakan dengan hasil kinerja sesungguhnya (Hidayat, Saifullah dan Ishak, 2016). Sedangkan menurut Kinasih dan Albari (2012) kepuasan merupakan hubungan yang timbul dari sebuah fenomena. Menurut

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

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 dan Ho (2015), ditemukan bahwa manfaat yang dirasakan secara negatif memengaruhi 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, maka hipotesis berikut dirumuskan:

*H4: Kegunaan aplikasi yang dirasakan berpengaruh positif terhadap kepuasan pengguna.*

*H5: Kegunaan aplikasi yang dirasakan berpengaruh positif terhadap ukuran investasi.*

*H6: 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 berinvestasi 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 (Preusse *et al.*, 2016; Canhoto dan Arp, 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:

*H7: Kemudahan penggunaan aplikasi yang dirasakan berpengaruh positif terhadap kepuasan pengguna.*

*H8: Kemudahan penggunaan aplikasi yang dirasakan berpengaruh positif terhadap ukuran investasi.*

*H9: Kemudahan penggunaan aplikasi yang dirasakan berpengaruh negatif terhadap kualitas alternatif yang tersedia.*

### **Komitmen dan Niat Pemakaian yang Berkelanjutan**

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, Astuti dan Firdiansjah, 2019).

Niat pemakaian aplikasi yang berkelanjutan dapat diartikan sebagai kecenderungan perilaku seseorang agar tetap menggunakan teknologi tersebut secara terus menerus (Wibowo, 2008). Menurut Tekaqnetha dan Rodhiah (2020), niat berkelanjutan (*continuance intention*) adalah pemakaian berkelanjutan sistem informasi oleh penggunanya, di mana keputusan berikutnya mengikuti keputusan pada saat penerimaan awal.

Penelitian di berbagai produk dan layanan telah mencapai konsensus bahwa komitmen konsumen bergantung pada kepuasan yang berasal dari interaksi dengan produk/layanan (Anderson dan Srinivasan, 2003; Cai dan Chi, 2018; Cho, Chi dan Chiu, 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 memengaruhi 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:

*H<sub>10</sub>: Kepuasan pengguna secara positif memengaruhi komitmen pengguna aplikasi.*

*H<sub>11</sub>: Ukuran investasi secara positif memengaruhi komitmen pengguna aplikasi.*

*H<sub>12</sub>: 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. Lin, Sung dan Chen (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, Buunk dan Verhoef (2010) juga mencatat bahwa komitmen memengaruhi kecenderungan konsumen untuk mempertahankan hubungan. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa komitmen pengguna aplikasi kesehatan dan kebugaran secara positif memengaruhi niat mereka untuk terus menggunakannya, yang mengarah pada hipotesis berikut:

*H<sub>13</sub>: Komitmen pengguna berpengaruh positif terhadap niat pemakaian aplikasi yang berkelanjutan.*

## **METODE PENELITIAN**

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode survei kuantitatif dengan mengumpulkan data primer yang diperoleh dengan melakukan penyebaran kuesioner melalui *Google Form*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *non-probability sampling* dengan teknik *convenience sampling*.

Responden dalam penelitian ini adalah para pengguna aplikasi kesehatan dan kebugaran. Jumlah responden dalam penelitian ini adalah 166 responden. Penelitian ini menggunakan skala *likert* 6 (enam) poin dengan skor mulai dari 1 (sangat tidak setuju) hingga 6 (sangat setuju).

Analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah *structural equation modelling* (SEM) dan dilakukan analisis menggunakan *partial least square* (PLS).

**Tabel 1.** Analisis Deskriptif Variabel Demografis

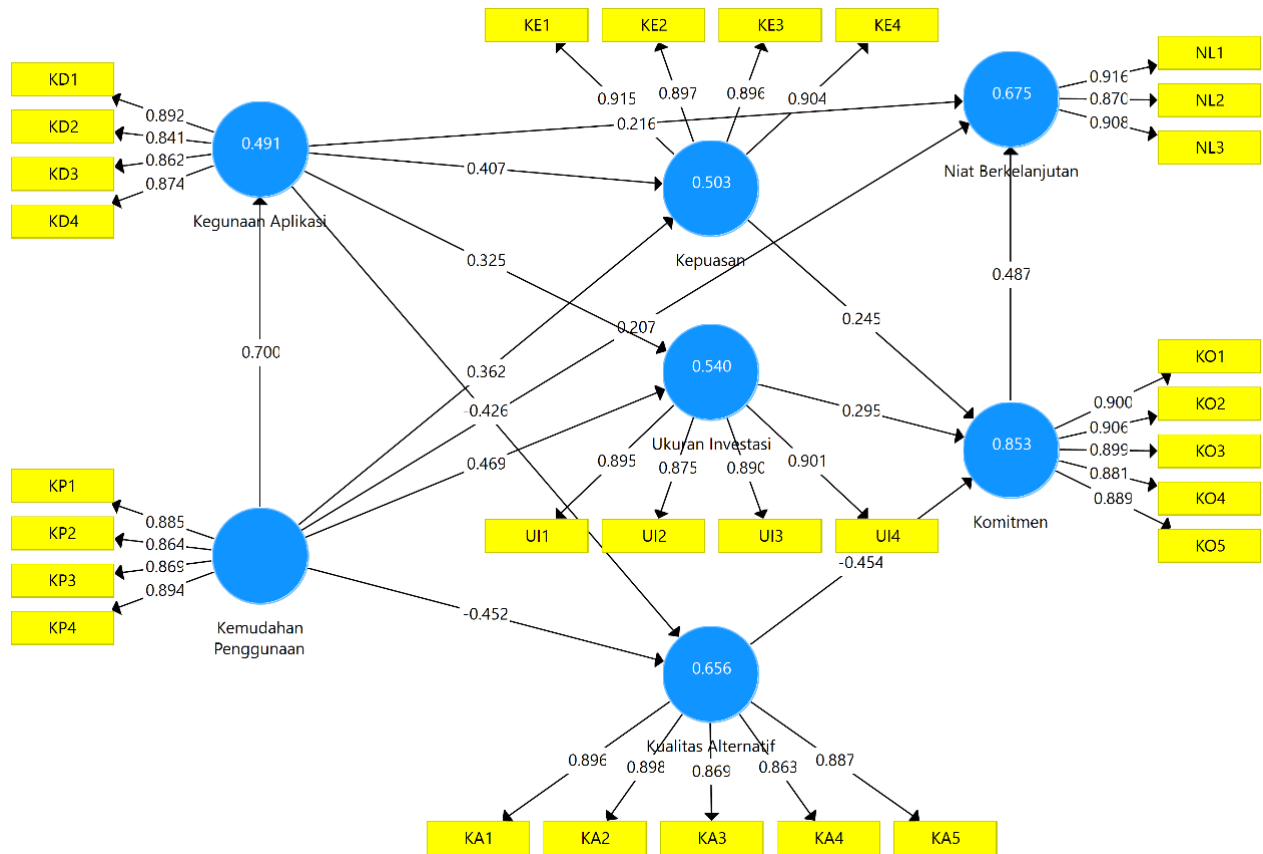
Variabel Demografis	N	%
<i>Jenis Kelamin</i>		
Laki-Laki	75	45,2%
Perempuan	91	54,8%
<i>Usia</i>		
< 20 tahun	20	12,0%
20-29 tahun	87	52,4%
30-39 tahun	29	17,5%
> 40 tahun	30	18,1%
<i>Pendidikan Terakhir</i>		
SD-SMP	10	6,0%
SMA/Sederajat	41	24,7%
Diploma/Sarjana	85	51,2%
Magister	30	18,1%
<i>Pekerjaan</i>		
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%
<i>Penghasilan</i>		
< Rp 2.000.000	62	37,3%
Rp 2.000.000 – Rp 4.000.000	30	18,1%
Rp 4.000.001 – Rp 6.000.000	41	24,7%
> Rp 6.000.000	33	19,9%

Sumber: Data primer diolah (2022)

## HASIL ANALISIS

Pengujian hipotesis pada penelitian dengan menggunakan Smart PLS dilakukan melalui metode *bootstrapping*. 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% ( $\alpha = 5\%$ ) maka  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak, sebaliknya jika nilai *t-value* < 1,96 dan atau nilai *p-value* > 0,05 pada taraf signifikansi 5% ( $\alpha = 5\%$ ) maka  $H_a$  ditolak dan  $H_o$  diterima. Berikut hipotesis – hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini:



Gambar 2. Pengujian Model Pengukuran

Sumber: Data primer diolah (2022)

Tabel 2. Hasil Uji 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

Hipotesis	Original Sample (O)	T Statistics ( O/STDEV )	P Value
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 duabelas 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.

## Pembahasan

### **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, Chiu dan Bae (2018) yang menemukan 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.

### **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.

### **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, Al-Abdallah dan Alkharabsheh (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.

### **Pengaruh Kegunaan yang Dirasakan terhadap Kepuasan Pengguna**

Hasil penelitian membuktikan bahwa kegunaan yang dirasakan berpengaruh signifikan dan positif terhadap kepuasan 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.

### **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.

### **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 dan 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.

### **Pengaruh Kemudahan Penggunaan Aplikasi terhadap Kepuasan Pengguna**

Hasil penelitian membuktikan bahwa kemudahan penggunaan aplikasi berpengaruh signifikan dan positif terhadap kepuasan 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 dan Arp (2017) yang membuktikan bahwa persepsi kemudahan yang dirasakan pengguna atas sistem yang digunakannya akan meningkatkan kepuasan yang dirasakannya. Aplikasi kesehatan dan kebugaran dirasakan oleh penggunanya dapat membantu mereka dalam mencapai target badan sehat dan bugar menjadi 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 berdampak positif dalam menimbulkan kepuasan yang dirasakan pengguna aplikasi.

### **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 dan Arp (2017) yang membuktikan bahwa persepsi kemudahan yang dirasakan pengguna atas sistem yang digunakannya akan meningkatkan 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.

### **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.* (2016) 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 saat ini memberikan kemudahan dan manfaat yang baik dan sesuai dengan kebutuhannya.

### **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 pengguna saat menggunakan aplikasi kesehatan dan kebugaran akan meningkatkan komitmennya pada penggunaan aplikasi secara positif.

Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Cho, Chi dan Chiu (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.

### **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 menggunakan 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 mempengaruhi 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.

### **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. Pengguna tentu memiliki preferensi pada aplikasi 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.

### **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, Sung dan Chen (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.

### **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil analisis, uji hipotesis dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat diambil kesimpulan bahwa kemudahan penggunaan aplikasi yang dirasakan berpengaruh positif terhadap kegunaan yang dirasakan pada aplikasi kesehatan dan kebugaran. Kegunaan yang dirasakan berpengaruh positif terhadap niat pemakaian aplikasi yang berkelanjutan pada aplikasi kesehatan dan kebugaran. Kemudahan penggunaan aplikasi berpengaruh positif terhadap niat pemakaian aplikasi yang berkelanjutan pada aplikasi kesehatan dan kebugaran.

Kegunaan aplikasi yang dirasakan berpengaruh positif terhadap kepuasan pengguna pada aplikasi kesehatan dan kebugaran. Kegunaan aplikasi yang dirasakan berpengaruh positif terhadap ukuran investasi pada aplikasi kesehatan dan kebugaran. Kegunaan aplikasi yang dirasakan berpengaruh negatif terhadap kualitas alternatif yang tersedia pada aplikasi kesehatan dan kebugaran. Kemudahan penggunaan aplikasi yang dirasakan berpengaruh positif terhadap kepuasan pengguna pada aplikasi kesehatan dan kebugaran. Kemudahan penggunaan aplikasi

yang dirasakan berpengaruh positif terhadap ukuran investasi pada aplikasi kesehatan dan kebugaran. Kemudahan penggunaan aplikasi yang dirasakan berpengaruh negatif terhadap kualitas alternatif yang tersedia pada aplikasi kesehatan dan kebugaran. Kepuasan pengguna secara positif memengaruhi komitmen pengguna aplikasi kesehatan dan kebugaran. Ukuran investasi secara positif memengaruhi komitmen pengguna aplikasi kesehatan dan kebugaran. Kualitas alternatif yang tersedia secara negatif memengaruhi komitmen pengguna aplikasi kesehatan dan kebugaran. Komitmen pengguna berpengaruh positif terhadap niat pemakaian yang berkelanjutan pada aplikasi kesehatan dan kebugaran.

## REFERENSI

- Anderson, R.E. dan Srinivasan, S.S. (2003) "E-satisfaction and e-loyalty: A contingency framework," *Psychology & Marketing*, 20(2), hal. 123–138. Tersedia pada: <https://doi.org/10.1002/mar.10063>.
- Bataineh, A.Q., Al-Abdallah, G.M. dan Alkharabsheh, A.M. (2015) "Determinants of Continuance Intention to Use Social Networking Sites SNS's: Studying the Case of Facebook," *International Journal of Marketing Studies*, 7(4), hal. 121–135. Tersedia pada: <https://doi.org/10.5539/ijms.v7n4p121>.
- Bourgonjon, J. *et al.* (2010) "Students' perceptions about the use of video games in the classroom," *Computers and Education*, 54(4), hal. 1145–1156. Tersedia pada: <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2009.10.022>.
- Bügel, M.S., Buunk, A.P. dan Verhoef, P.C. (2010) "A Comparison of Customer Commitment in Five Sectors Using the Psychological Investment Model," *Journal of Relationship Marketing*, 9(1), hal. 2–29. Tersedia pada: <https://doi.org/10.1080/15332660903551883>.
- Byun, H., Chiu, W. dan 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), hal. 52–65. Tersedia pada: <https://doi.org/10.4018/IJABIM.2018010105>.
- Cai, R. dan Chi, C.G.-Q. (2018) "The impacts of complaint efforts on customer satisfaction and loyalty," *The Service Industries Journal*, 38(15–16), hal. 1095–1115. Tersedia pada: <https://doi.org/10.1080/02642069.2018.1429415>.
- Canhoto, A.I. dan Arp, S. (2017) "Exploring the factors that support adoption and sustained use of health and fitness wearables," *Journal of Marketing Management*, 33(1–2), hal. 32–60. Tersedia pada: <https://doi.org/10.1080/0267257X.2016.1234505>.
- Cho, H., Chi, C. dan Chiu, W. (2020) "Understanding sustained usage of health and fitness apps: Incorporating the technology acceptance model with the investment model," *Technology in Society*, 63, hal. 101429. Tersedia pada: <https://doi.org/10.1016/j.techsoc.2020.101429>.
- Cho, J. (2016) "The impact of post-adoption beliefs on the continued use of health apps," *International Journal of Medical Informatics*, 87, hal. 75–83. Tersedia pada: <https://doi.org/10.1016/j.ijmedinf.2015.12.016>.
- Davis, F.D. (1989) "Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and User Acceptance of Information Technology," *MIS Quarterly*, 13(3), hal. 319–340. Tersedia pada:

<https://doi.org/10.2307/249008>.

- Fishbein, M. dan Ajzen, I. (1975) *Belief, Attitude, Intention, and Behavior: An Introduction to Theory and Research*. Reading, MA: Addison-Wesley.
- Hidayat, A., Saifullah, M. dan Ishak, A. (2016) "Determinants of satisfaction, trust, and loyalty of Indonesian e-commerce customer," *International Journal of Economics and Management*, 10(S1), hal. 151–166. Tersedia pada: [http://www.ijem.upm.edu.my/vol10noS11\)-VOL\\_10\(S\)2016\\_Anas](http://www.ijem.upm.edu.my/vol10noS11)-VOL_10(S)2016_Anas) Hidayat(Determinants of Satisfaction..)Pages 151-166.pdf.
- Indarsin, T. dan 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), hal. 995–1007. Tersedia pada: <https://saudijournals.com/media/articles/SJBMS-211995-1007.pdf>.
- Kinasih, B.S. dan Albari, A. (2012) "Pengaruh Persepsi Keamanan dan Privasi terhadap Kepuasan dan Kepercayaan Konsumen Online," *Jurnal Siasat Bisnis*, 16(1), hal. 25–38. Tersedia pada: <https://doi.org/10.20885/jsb.vol16.iss1.art3>.
- Le, B. dan Agnew, C.R. (2003) "Commitment and its theorized determinants: A meta-analysis of the investment model," *Personal Relationships*, 10(1), hal. 37–57. Tersedia pada: <https://doi.org/10.1111/1475-6811.00035>.
- Lee, M.-C. (2010) "Explaining and predicting users' continuance intention toward e-learning: An extension of the expectation–confirmation model," *Computers & Education*, 54(2), hal. 506–516. Tersedia pada: <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2009.09.002>.
- Lin, J.-S., Sung, Y. dan Chen, K.-J. (2016) "Social television: Examining the antecedents and consequences of connected TV viewing," *Computers in Human Behavior*, 58, hal. 171–178. Tersedia pada: <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.12.025>.
- Lu, Y., Zhou, T. dan 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), hal. 29–39. Tersedia pada: <https://doi.org/10.1016/j.chb.2008.06.002>.
- Naufaldi, I. dan Tjokrosaputro, M. (2020) "Pengaruh Perceived Ease Of Use, Perceived Usefulness, dan Trust terhadap Intention To Use," *Jurnal Manajerial Dan Kewirausahaan*, 2(3), hal. 715–722. Tersedia pada: <https://doi.org/10.24912/jmk.v2i3.9584>.
- Oktaviani, N., Astuti, W. dan 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), hal. 93–112. Tersedia pada: <https://doi.org/10.25105/jmpj.v12i1.3757>.
- Pettey, C. dan van der Meulen, R. (2016) "Gartner Says Worldwide Smartphone Sales to Slow in 2016," *Gartner press release*.
- Pham, T.-T.T. dan 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, hal. 159–172. Tersedia pada: <https://doi.org/10.1016/j.techsoc.2015.05.004>.
- Preusse, K.C. *et al.* (2016) “Older Adults’ Acceptance of Activity Trackers,” *Journal of Applied Gerontology*, 36(2), hal. 127–155. Tersedia pada: <https://doi.org/10.1177/0733464815624151>.
- Rauniar, R. *et al.* (2014) “Technology acceptance model (TAM) and social media usage: an empirical study on Facebook,” *Journal of Enterprise Information Management*, 27(1), hal. 6–30. Tersedia pada: <https://doi.org/10.1108/JEIM-04-2012-0011>.
- Rizaty, M.A. (2022) *Unduhan Aplikasi Kesehatan dan Kebugaran Global Melesat Sejak Pandemi Covid-19*, databoks. Tersedia pada: <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/01/17/unduh-an-aplikasi-kesehatan-dan-kebugaran-global-melesat-sejak-pandemi-covid-19> (Diakses: 13 Mei 2023).
- Rondan-Cataluña, F.J., Arenas-Gaitán, J. dan Ramírez-Correa, P.E. (2015) “A comparison of the different versions of popular technology acceptance models,” *Kybernetes*, 44(5), hal. 788–805. Tersedia pada: <https://doi.org/10.1108/K-09-2014-0184>.
- Schierz, P.G., Schilke, O. dan Wirtz, B.W. (2010) “Understanding consumer acceptance of mobile payment services: An empirical analysis,” *Electronic Commerce Research and Applications*, 9(3), hal. 209–216. Tersedia pada: <https://doi.org/10.1016/j.elelap.2009.07.005>.
- Statista Research Department (2023) *Number of smartphone users in Indonesia from 2019 to 2021 with forecasts until 2028(in millions)*, Statista. Tersedia pada: <https://www.statista.com/statistics/266729/smartphone-users-in-indonesia/> (Diakses: 13 Mei 2023).
- Sungkar, T.P.F. dan Soediono, W. (2017) “Pengaruh Satisfaction, Investment Size, Quality of Alternatives terhadap Brand Commitment pada Pengguna Sepatu Running,” *Jurnal Bisnis dan Akuntansi*, 19(1), hal. 11–15. Tersedia pada: <https://jurnaltsm.id/index.php/JBA/article/view/127>.
- Tekaqnetha, G. dan Rodhiah, R. (2020) “Faktor Yang Mempengaruhi Continuance Intention GO-PAY Di Jakarta,” *Jurnal Manajerial Dan Kewirausahaan*, 2(1), hal. 173–181. Tersedia pada: <https://doi.org/10.24912/jmk.v2il.7457>.
- Uysal, A. (2016) “Commitment to multiplayer online games: An investment model approach,” *Computers in Human Behavior*, 61, hal. 357–363. Tersedia pada: <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.03.028>.
- Wibowo, A. (2008) “Kajian tentang Perilaku Pengguna Sistem Informasi dengan Pendekatan Technology Acceptance Model (TAM),” in *Konferensi Nasional Sistem Informasi*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma Yogyakarta, hal. 9. Tersedia pada: [https://www.researchgate.net/publication/228997997\\_Kajian\\_Tentang\\_Perilaku\\_Pengguna\\_a\\_Sistem\\_Informasi\\_Dengan\\_Pendekatan\\_Technology\\_Acceptance\\_Model\\_TAM](https://www.researchgate.net/publication/228997997_Kajian_Tentang_Perilaku_Pengguna_a_Sistem_Informasi_Dengan_Pendekatan_Technology_Acceptance_Model_TAM).