

DAFTAR PUSTAKA

- Aggarwal, M., Bozkurt, B., Panjraht, G., Aggarwal, B., Ostfeld, R. J., Barnard, N. D., Gaggin, H., Freeman, A. M., Allen, K., Madan, S., Massera, D., & Litwin, S. E. (2018). Lifestyle Modifications for Preventing and Treating Heart Failure. *Journal of the American College of Cardiology*, 72(19), 2391–2405. <https://doi.org/10.1016/j.jacc.2018.08.2160>
- Alsawaier, R. S. (2018). The effect of gamification on motivation and engagement. *International Journal of Information and Learning Technology*, 35(1), 56–79. <https://doi.org/10.1108/IJILT-02-2017-0009>
- Amini, N., Rakhshanderou, S., Ramezankhani, A., Delavari, A., & Ghaffari, M. (2023). WHO-PEN Intervention in Iran's Health System based on 5As Healthy Lifestyle Counseling Model: A Randomized-Clinical Trial. *Journal of Education and Health Promotion*, 12(1), 1–6. <https://doi.org/10.4103/jehp.jehp>
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. (2023). *Survei Penetrasi & Perilaku Internet 2023*. <https://survei.apjii.or.id/survei/2023>
- Asyari, D. P. (2022). Tren Penggunaan Telemedicine Sebagai Solusi Awal Pelayanan Kesehatan Pada Masa Pandemi Covid-19 di Indonesia. *JUKEJ: Jurnal Kesehatan Jompa*, 1(1), 84–88. <https://doi.org/10.55784/jkj.vol1.iss1.208>
- Badan Pusat Statistik Provinsi Sulawesi Selatan. (2023). *Jumlah Penduduk Menurut Kabupaten/Kota (Jiwa), 2021-2023*. Badan Pusat Statistik. <https://sulsel.bps.go.id/indicator/12/83/1/jumlah-penduduk.html>
- Basit, A., Hassan, Z., Omar, N., Sethumadavan, S., & Jhanjhi, N. (2021). Gamification : A Tool To Enhance Employee Engagement And Performance. *Turkish Online Journal of Qualitative Inquiry*, 12(5), 3251–3269.
- Berbudi, A., Rahmaputri, M. D., Wahyudi, K., & Ramadhanti, J. (2020). Does online real-time quiz “kahoot!” increase students' knowledge and enthusiasm during laboratory activity lesson? *Universal Journal of Educational Research*, 8(10), 4716–4722. <https://doi.org/10.13189/ujer.2020.081041>
- Bischoff-Ferrari, H. A., Vellas, B., Rizzoli, R., Kressig, R. W., Da Silva, J. A. P., Blauth, M., Felson, D. T., McCloskey, E. V., Watzl, B., Hofbauer, L. C., Felsenberg, D., Willett, W. C., Dawson-Hughes, B., Manson, J. A. E., Siebert, U., Theiler, R., Staehelin, H. B., De Godoi Rezende Costa Molino, C., Chocano-Bedoya, P. O., ... Orav, E. J. (2020). Effect of Vitamin D Supplementation, Omega-3 Fatty Acid Supplementation, or a Strength-Training Exercise Program on Clinical Outcomes in Older Adults: The DO-HEALTH Randomized Clinical Trial. *JAMA - Journal of the American Medical Association*, 324(18), 1855–1868. <https://doi.org/10.1001/jama.2020.16909>

- BNN Sulawesi Selatan. (2023). *Kampanye P4GN pada Car Free Day di Jl. Boulevard Makassar*. Badan Narkotika Nasional Provinsi Sulawesi Selatan. <https://sulsel.bnn.go.id/kampanye-p4gn-pada-car-free-day-di-jl-boulevard-makassar/>
- Bouillon, R., Manousaki, D., Rosen, C., Trajanoska, K., Rivadeneira, F., & Richards, J. B. (2022). The Health Effects of Vitamin D Supplementation: Evidence from Human Studies. *Nature Reviews Endocrinology*, 18(2), 96–110. <https://doi.org/10.1038/s41574-021-00593-z>
- Bruce, N., Pope, D., & Stanistreet, D. (2018). Quantitative Methods for Health Research. In *Research Handbook on Mental Health Policy*. New Delhi: Wiley.
- Centers for Disease Control and Prevention. (2021). *Guide to Healthy Living: Physical Health*. Centers for Disease Control and Prevention.
- Chou, Y.-K. (2019). *Actionable Gamification: Beyond Points, Badges, and Leaderboard*. Octalysis Media.
- Chrisnathaniel, H., Hartini, S., & Rahayu, S. P. (2021). Analisis Gamification Shopee.com Sebagai Media Pemasaran Terhadap EWOM, Positive Emotion, & Repurchase Intention (Pada Aplikasi Shopee.com). *Jurnal Nusantara Aplikasi Manajemen Bisnis*, 6(1), 15–32. <https://doi.org/10.29407/nusamba.v6i1.14630>
- Cohen, J. B., & Gadde, K. M. (2020). Weight Loss Medications in the Treatment of Obesity and Hypertension. *Current Hypertension Reports*, 21(2), 1–16. <https://doi.org/10.1007/s11906-019-0915-1>
- Denis, D. J. (2021). Applied Univariate, Bivariate, and Multivariate Statistics Using Python. In *Applied Univariate, Bivariate, and Multivariate Statistics Using Python*. John Wiley & Sons. <https://doi.org/10.1002/9781119578208>
- Designing Digitally. (2019). *Structural Gamification and Content Gamification*. Designing Digitally. <https://www.designingdigitally.com/blog/structural-gamification-and-content-gamification>
- Fadhli, M., Brick, B., Setyosari, P., Ulfa, S., & Kuswandi, D. (2020). A meta-analysis of selected studies on the effectiveness of gamification method for children. *International Journal of Instruction*, 13(1), 845–854. <https://doi.org/10.29333/iji.2020.13154a>
- Farage, G., Simmons, C., Kocak, M., Klesges, R. C., Talcott, G. W., Richey, P., Hare, M., Johnson, K. C., Sen, S., & Krukowski, R. (2021). Assessing the Contribution of Self-Monitoring through a Commercial Weight Loss App: Mediation and Predictive Modeling Study. *JMIR MHealth and UHealth*, 9(7). <https://doi.org/10.2196/18741>
- Ferrara, G., Kim, J., Lin, S., Hua, J., & Seto, E. (2019). A focused review of smartphone diet-tracking apps: Usability, functionality, coherence with behavior change theory, and comparative validity of nutrient intake and energy

- estimates. *JMIR MHealth and UHealth*, 7(5), 1–15. <https://doi.org/10.2196/mhealth.9232>
- Filatro, A., & Cavalcanti, C. C. (2016). Structural and content gamification design for tutor education. *E-Learn: World Conference on E-Learning in Corporate, Government, Healthcare*, 2016(1), 1152–1157. <https://www.learntechlib.org/p/174055/>
- Floryan, M., Chow, P. I., Schueller, S. M., & Ritterband, L. M. (2020). The model of gamification principles for digital health interventions: Evaluation of validity and potential utility. *Journal of Medical Internet Research*, 22(6), 1–11. <https://doi.org/10.2196/16506>
- Ghelani, D. P., Moran, L. J., Johnson, C., Mousa, A., & Naderpoor, N. (2020). Mobile Apps for Weight Management: A Review of the Latest Evidence to Inform Practice. *Frontiers in Endocrinology*, 11(June). <https://doi.org/10.3389/fendo.2020.00412>
- Harris, M. A. (2018). Beat the Street: A Pilot Evaluation of a Community-Wide Gamification-Based Physical Activity Intervention. *Games for Health Journal*, 7(3), 208–212. <https://doi.org/10.1089/g4h.2017.0179>
- Hu, F., Cheung, L., Otis, B., Oliveira, N., & Musicus, A. (2021). *Healthy Living Guide 2020/2021*. Harvard T.H. Chan School of Public Health. <https://www.hsph.harvard.edu/nutritionsource/2021/01/19/healthy-living-guide-2020-2021/>
- Huang, Y. T., Yu, N., & Chen, C. Y. (2022). How do mini games affect female users of mobile commerce? Improving platform satisfaction through game use intention. *Frontiers in Psychology*, 13(September), 1–11. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.973144>
- Irwan. (2017). *Etika dan Perilaku Kesehatan*. Absolute Media.
- Islam, Z., D’Silva, A., Raman, M., & Nasser, Y. (2022). The Role of Mind Body Interventions in the Treatment of Irritable Bowel Syndrome and Fibromyalgia. *Frontiers in Psychiatry*, 13(12), 1–20. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.1076763>
- Izzati, V. A., & Firmanto, Y. (2020). Analisis Kepuasan Pengguna Aplikasi Kesehatan Halodoc melalui Model End User Computing Satisfaction selama Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa FEB Universitas Brawijaya*, 9(2), 16.
- Jessen, S., Mirkovic, J., & Ruland, C. M. (2018). Creating Gameful Design in mHealth: A Participatory Co-Design Approach. *JMIR MHealth and UHealth*, 6(12), 1–18. <https://doi.org/10.2196/11579>
- Kastaun, S., Leve, V., Hildebrandt, J., Funke, C., Becker, S., Lubisch, D., Viechtbauer, W., Reddemann, O., Hempel, L., McRobbie, H., Raupach, T., West, R., & Kotz, D. (2019). Effectiveness of training general practitioners to

improve the implementation of brief stop-smoking advice in German primary care: Study protocol of a pragmatic, 2-arm cluster randomised controlled trial (the ABCII trial). *BMC Family Practice*, 20(1), 1–18. <https://doi.org/10.1186/s12875-019-0986-8>

Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia. (2017). *Survey Penggunaan TIK 2017*. Pusat Penelitian dan Pengembangan Aplikasi Informatika dan Informasi dan Komunikasi Publik.

Kompasiana. (2023). *CFD Jenderal Sudirman Makassar Ramai Pagi Ini, Warga: Olahraga untuk Melepas Penat*. Kompasiana. <https://www.kompasiana.com/muhharun/64f4247a4addee04872dc662/cfd-jenderal-sudirman-makassar-ramai-pagi-ini-warga-olahraga-untuk-melepas-penat>

Lal, M. K. (2018). *Knowledge Driven Development*. Cambridge University Press.

Legaki, N. Z., Xi, N., Hamari, J., Karpouzis, K., & Assimakopoulos, V. (2020). The effect of challenge-based gamification on learning: An experiment in the context of statistics education. *International Journal of Human Computer Studies*, 144(June), 1–14. <https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2020.102496>

Li, Z., Liu, S., Wang, L., & Smith, L. (2020). Mind–Body Exercise for Anxiety and Depression in COPD Patients: A Systematic Review and Meta-Analysis. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(1), 1–15. <https://doi.org/10.3390/ijerph17010022>

López-Torres Hidalgo, J., Aguilar Salmerón, L., Boix Gras, C., Campos Rosa, M., Escobar Rabadán, F., Escolano Vizcaíno, C., Estellés Belenguer, J. L., Fernández Martín, J., Ferrer López, V., Legido García, A., López-Torres López, J., López-Torres López, J., López Verdejo, M. Á., López Yeste, A., Lloret Callejo, M. Á., Montes Lozano, M. J., Muñoz Núñez, J., Nieto Rodríguez, K., Rabanales Sotos, J., ... Téllez Lapeira, J. M. (2019). Effectiveness of Physical Exercise in the Treatment of Depression in Older Adults as an Alternative to Antidepressant Drugs in Primary Care. *BMC Psychiatry*, 19(1), 1–7. <https://doi.org/10.1186/s12888-018-1982-6>

Lose It Developer. (2023). *Intro to Lose It! Lose It! Support*. <https://help.loseit.com/hc/en-us/articles/360046376674-Intro-to-Lose-It->

Lubis, Z. I. (2021). Analisis Kualitatif Penggunaan Telemedicine sebagai Solusi Pelayanan Kesehatan di Indonesia pada Masa Pandemi COVID-19. *Physiotherapy Health Science (PhysioHS)*, 2(2), 76–82. <https://doi.org/10.22219/physiohs.v2i2.15148>

Lulianthy, E., Putri, D. K., & Adam, S. (2021). Teknologi M-Health Untuk Kesehatan Anak : A Scoping Review. *JHeS (Journal of Health Studies)*, 5(1), 94–103. <https://doi.org/10.31101/jhes.2009>

Masturoh, I., & Anggita, N. (2018). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta:

Kementerian Kesehatan Republik Indonesi.

- Miko, H. C., Zillmann, N., Ring-Dimitriou, S., Dorner, T. E., Titze, S., & Bauer, R. (2020). Effects of Physical Activity on Health. *Gesundheitswesen, Supplement*, 82(3), S184–S195. <https://doi.org/10.1055/a-1217-0549>
- Ms, U., Cpl, T., & At, S. (2019). Effectiveness of a brief intervention for smoking cessation using the 5A model with self-help materials and using self-help materials alone : A randomised controlled trial. *Malaysian Family Physician*, 14(2), 2–9.
- Mustikasari, A. (2022). The Influence of Gamification and Rewards on Customer Loyalty in Z Generation with Moderating Role of Gender (Case Study On The Shopee Marketplace). *Management Analysis Journal*, 12(2), 174–181. <http://maj.unnes.ac.id>
- Noah, L., Dye, L., Bois De Fer, B., Mazur, A., Pickering, G., & Pouteau, E. (2021). Effect of Magnesium and Vitamin B6 Supplementation on Mental Health and Quality of Life in Stressed Healthy Adults: Post-hoc Analysis of a Randomised Controlled Trial. *Stress and Health*, 37(5), 1000–1009. <https://doi.org/10.1002/smi.3051>
- Nurfikri, A., & Roselina, E. (2022). Telemedicine App: What's Next After Pandemi? *Jurnal Administrasi Bisnis Terapan*, 5(1), 23–28. <https://doi.org/10.7454/jabt.v5i1.1036>
- Nuzum, H., Stickel, A., Corona, M., Zeller, M., Melrose, R. J., & Wilkins, S. S. (2020). Potential Benefits of Physical Activity in MCI and Dementia. *Behavioural Neurology*, 1–10. <https://doi.org/10.1155/2020/7807856>
- Papoutsoglou, M., Kapitsaki, G. M., & Angelis, L. (2020). Modeling the Effect of the Badges Gamification Mechanism on Personality Traits of Stack Overflow Users. *Simulation Modelling Practice and Theory*, 105(7), 1–26. <https://doi.org/10.1016/j.simpat.2020.102157>
- Polese, J. C., e Faria, G. S., Ribeiro-Samora, G. A., Lima, L. P., Coelho de Moraes Faria, C. D., Scianni, A. A., & Teixeira-Salmela, L. F. (2019). Google Fit Smartphone Application or Gt3X Actigraph: Which is Better for Detecting the Stepping Activity of Individuals with Stroke? A Validity Study. *Journal of Bodywork and Movement Therapies*, 23(3), 461–465. <https://doi.org/10.1016/j.jbmt.2019.01.011>
- Populix. (2022). *Indonesia's Mental Health State & Access to Medical Assistance*. <https://info.populix.co/>
- Pradana, F., Setyosari, P., Ulfa, S., & Hirashima, T. (2023). Development of Gamification-Based E-Learning on Web Design Topic. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 17(03), 21–38.
- Prisiela, J. D., Luik, J. E., & Tjahjo, J. D. W. (2021). Efektivitas Iklan Shopee Edisi 'Main Shopee Tanam, Menang THR 10 Milyar' di YouTube pada Masyarakat

- Surabaya. *Jurnal E-Komunikasi*, 9(2), 9.
<http://publication.petra.ac.id/index.php/ilmu-komunikasi/article/view/11481>
- Puritat, K., Thongthip, P., Jansukpum, K., Sirasakamol, O., & Nadee, W. (2022). Camt-Run: Gamified Fun Run Events for Promoting Physical Activity. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 16(18), 94–113.
<https://doi.org/10.3991/ijim.v16i18.32897>
- Rahmani, E. F. (2020). The Benefits of Gamification in the English Learning Context. *IJEE (Indonesian Journal of English Education)*, 7(1), 32–47.
<https://doi.org/10.15408/ijee.v7i1.17054>
- Royal Australian College of General Practitioners. (2015). *Smoking, Nutrition, Alcohol, Physical Activity (SNAP)* (Vol. 2). The Royal Australian College of General Practitioners. www.racgp.org.au
- Saeed, S. A., Cunningham, K., & Bloch, R. M. (2019). Depression and Anxiety Disorders: Benefits of Exercise, Yoga, and Meditation. *American Family Physician*, 99(10), 620–627.
- Sardi, L., Idri, A., & Fernández-Alemán, J. L. (2017). A Systematic Review of Gamification in e-Health. *Journal of Biomedical Informatics*, 71, 31–48.
<https://doi.org/10.1016/j.jbi.2017.05.011>
- SDGs Center Universitas Hasanuddin. (2023). *Kurangi Emisi Karbon, Unhas adakan Car Free Day*. SDGs Center Universitas Hasanuddin.
<https://sdgscenter.unhas.ac.id/kurangi-emisi-karbon-unhas-adakan-car-free-day/>
- Soriano-Pascual, M., Ferriz-Valero, A., García-Martínez, S., & Baena-Morales, S. (2022). Gamification as a Pedagogical Model to Increase Motivation and Decrease Disruptive Behaviour in Physical Education. *Children*, 9(12), 1–12.
<https://doi.org/10.3390/children9121931>
- Sunjaya, A. P. (2019). Potensi, Aplikasi dan Perkembangan Digital Health di Indonesia Medical Technology View project Gerontology and Regenerative Medicine View project. *Journal of The Indonesian Medical Association*, 69(4), 167–169. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.31918.66886>
- Taruli, A. E., Chan, A., & Tresna, P. W. (2021). Pengaruh Gamification Versi “Shopee Tanam” Terhadap Customer Engagement Aplikasi Mobile Shopee Indonesia (Survei Pada Pengguna Fitur Shopee in App Games Di Kota Bandung). *AdBispreneur: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Administrasi Bisnis Dan Kewirausahaan*, 5(3), 283–295.
<https://doi.org/10.24198/adbispreneur.v5i3.30265>
- The Asian Parents. (2021). *Digital Mum Survey 2021 Indonesia*. TheAsianParentInsights. <https://insights.theasianparent.com/product/digital-mum-survey-2021-indonesia>
- Trautwein, E. A., & McKay, S. (2020). The role of specific components of a plant-

based diet in management of dyslipidemia and the impact on cardiovascular risk. *Nutrients*, 12(9), 1–21. <https://doi.org/10.3390/nu12092671>

Watanabe, M., Risi, R., Masi, D., Caputi, A., Balena, A., Rossini, G., Tuccinardi, D., Mariani, S., Basciani, S., Manfrini, S., Gnessi, L., & Lubrano, C. (2020). Current Evidence to Propose Different Food Supplements for Weight Loss: A Comprehensive Review. *Nutrients*, 12(9), 1–43.

Willis, R., & Tjhin, V. U. (2021). Effect of Interaction With Gamification Feature on Purchase Intention: the Mediation Role of Brand Engagement. *Journal of Management Information and Decision Sciences*, 24(4), 1–12. <https://www.proquest.com/scholarly-journals/effect-interaction-with-gamification-feature-on/docview/2574467659/se-2?accountid=31562>

World Health Organization. (2019). *Healthy diet*. World Health Organization Regional Office for The Eastern Mediterranean. https://apps.who.int/iris/bitstream/handle/10665/325828/EMROPUB_2019_en_23536.pdf

Zhou, C., Wang, M., Liang, J., He, G., & Chen, N. (2022). Ketogenic Diet Benefits to Weight Loss, Glycemic Control, and Lipid Profiles in Overweight Patients with Type 2 Diabetes Mellitus: A Meta-Analysis of Randomized Controlled Trails. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 19(16), 1–12. <https://doi.org/10.3390/ijerph191610429>

Lampiran 1. *Informed Consent*

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Perkenalkan, saya Andi Fitria Idham, Mahasiswi Program Studi Ilmu Keperawatan, Fakultas Keperawatan, Universitas Hasanuddin, dengan judul penelitian **Perancangan Aplikasi Kesehatan berbasis *Structural Gamification* untuk Peningkatan Gaya Hidup Sehat Masyarakat di Kota Makassar**. Sehubungan dengan akan diadakannya penelitian dengan judul tersebut, saya hendak meminta kesediaan Saudara untuk menjadi responden pada penelitian ini.

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi konsep aplikasi yang sesuai, sehingga dapat dimanfaatkan untuk peningkatan gaya hidup sehat bagi masyarakat di Kota Makassar. Saya berharap Bapak/Ibu/Saudara(i) untuk bisa berpartisipasi dan bersedia menjadi responden dalam penelitian ini dan memberikan jawaban atau tanggapan dari pertanyaan yang diberikan. Jawaban dan tanggapan anda bersifat bebas tanpa ada unsur paksaan. Saya menyatakan pula bahwa saya akan merahasiakan dan menyamakan data dan identitas responden pada penelitian ini, sehingga kerahasiaan responden terjamin.

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Setelah memahami penjelasan penelitian, dengan ini saya menyatakan

SETUJU/TIDAK SETUJU*

Untuk menjadi responden pada penelitian ini

Nama :

No. Hp :

Alamat

Kami mengucapkan terima kasih atas kesediaan anda untuk ikut serta pada riset ini.

Responden

(.....)

Andi Fitria Idham/082345881312

*) coret yang tidak perlu

Lampiran 2. Kuesioner Penelitian

KUESIONER DASAR PERANCANGAN APLIKASI PENINGKATAN GAYA HIDUP SEHAT BERBASIS *STRUCTURAL GAMIFICATION*

Kisi-kisi kuesioner

No.	Komponen pada kuesioner	Bagian soal	Jumlah item
A	Gambaran Umum		
1	Demografi responden	A	9
2	Penggunaan aplikasi kesehatan berbasis <i>structural gamification</i>	B	1
3	Detail penggunaan aplikasi kesehatan berbasis <i>structural gamification</i>	C	7
4	Evaluasi penggunaan aplikasi kesehatan berbasis <i>structural gamification</i>	E	5
B	Komponen Utama		
5	Ekspektasi komponen aplikasi peningkatan gaya hidup sehat secara umum	F	5
6	Ekspektasi komponen aplikasi peningkatan gaya hidup sehat berbasis <i>structural gamification</i>	G	10

Pertanyaan

A. Data Demografi

1. Inisial :
2. Jenis kelamin : L/P
3. No. telepon :
4. Usia (tahun) :
5. Pendidikan terakhir :
6. Pekerjaan :
7. Kecamatan tempat tinggal :

B. Penggunaan aplikasi kesehatan berbasis *structural gamification*

(Aplikasi kesehatan berbasis *structural gamification* adalah jenis aplikasi yang didalamnya terdapat tugas dan target yang diberikan untuk membantu anda meningkatkan status kesehatan anda, contohnya: MyFitnessPal, Fitbit, Habitica, Lose it!, Fat Secret, Google Fit, dan lainnya)

- 1) Apakah anda menggunakan satu atau lebih aplikasi kesehatan berbasis *structural gamification*?

Ya	<input type="checkbox"/>
Tidak	<input type="checkbox"/>

Apabila ya, anda dapat melanjutkan ke pertanyaan bagian C.

Apabila tidak, anda tidak perlu melanjutkan ke bagian selanjutnya.

C. Detail penggunaan aplikasi kesehatan berbasis *structural gamification*

- 1) Apa nama aplikasi kesehatan berbasis *structural gamification* yang anda gunakan? (Jika terdapat lebih dari satu aplikasi yang digunakan maka pilihlah satu aplikasi yang paling sering anda gunakan)

MyFitnessPal	
Fitbit	
Google fit	
Strava	
Nike Training Club	
StepsApp	
Lose it!	
Fat secret	
Lainnya (tuliskan)	

- 2) Selain aplikasi yang anda pilih pada pertanyaan nomor 1 apakah ada aplikasi kesehatan berbasis *structural gamification* lain yang digunakan? (anda dapat mencentang/menuliskan lebih dari satu)

MyFitnessPal	
Fitbit	
Google fit	
Strava	
Nike Training Club	
StepsApp	
Lose it!	
Fat secret	
Tidak ada (hanya menggunakan 1 aplikasi)	
Lainnya (tuliskan)	

(Untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan selanjutnya silahkan disesuaikan dengan pilihan aplikasi kesehatan berbasis *structural gamification* yang anda pilih pada pertanyaan nomor 1)

- 3) Dimana anda mendapatkan info pertama kali mengenai aplikasi kesehatan berbasis *structural gamification* tersebut?

Internet	
Keluarga	
Teman	
Media sosial	
Lainnya (tuliskan)	

- 4) Sejak kapan anda menggunakan aplikasi tersebut? Anda dapat menuliskan dalam satuan bulan atau tahun (mis: 16 bulan)

=

- 5) Berapa hari dalam sepekan anda mengakses aplikasi tersebut? (centang pada bagian yang sesuai)

1	2	3	4	5	6	7

- 6) Apa tujuan anda menggunakan aplikasi tersebut? (anda dapat mencentang/menuliskan lebih dari satu)

Ingin mengelola penyakit kronis (mis: hipertensi, diabetes, atau penyakit jantung)	
Ingin menurunkan berat badan	
Ingin meningkatkan aktivitas fisik	
Ingin mengatur pola makan (nutrisi)	
Ingin memperoleh informasi yang edukatif	
Hanya ingin mencoba	
Tidak sengaja mengunduh	
Lainnya (tuliskan)	

- 7) Fitur apa yang sering anda gunakan pada aplikasi kesehatan tersebut? (anda dapat mencentang/menuliskan lebih dari satu)

Perhitungan nutrisi	
Tantangan aktivitas fisik	
Perhitungan indeks massa tubuh	
Edukasi Kesehatan	
Lainnya (tuliskan)	

- 8) Aspek apakah yang memotivasi anda untuk menggunakan aplikasi kesehatan berbasis *structural gamification* ini? (anda dapat mencentang/menuliskan lebih dari satu)

Tujuan kesehatan yang jelas	
Ketepatan informasi	
Interaktif dan mudah digunakan	
Notifikasi dan pengingat	
Tantangan (<i>challenges</i>)	
Penghargaan (<i>Rewards</i>)	
Lainnya (tuliskan)	

D. Evaluasi penggunaan aplikasi kesehatan berbasis *structural gamification*

- 1) Elemen apa yang anda sukai dalam aplikasi kesehatan berbasis *structural gamification* yang anda gunakan (anda dapat mencentang/menuliskan lebih dari satu)

Poin (<i>points</i>)	
Level (<i>levels</i>)	
Skor (<i>scores</i>)	
Papan peringkat (<i>leaderboard</i>)	
Tantangan (<i>challenges</i>)	

Penghargaan (<i>rewards</i>)	
Lainnya (tuliskan)	

- 2) Elemen apa yang anda kurang sukai dalam aplikasi kesehatan berbasis *structural gamification* yang anda gunakan (anda dapat mencentang/menuliskan lebih dari satu)

Poin (<i>points</i>)	
Level (<i>levels</i>)	
Skor (<i>scores</i>)	
Papan peringkat (<i>leaderboard</i>)	
Tantangan (<i>challenges</i>)	
Penghargaan (<i>rewards</i>)	
Lainnya (tuliskan)	

- 3) Fitur apakah yang anda sukai dari aplikasi kesehatan berbasis *structural gamification* ini? (anda dapat mencentang/menuliskan lebih dari satu)

Perhitungan nutrisi	
Tantangan aktivitas fisik	
Perhitungan indeks massa tubuh	
Edukasi Kesehatan	
Lainnya (tuliskan)	

- 4) Fitur apakah yang anda kurang sukai dari aplikasi kesehatan berbasis *structural gamification* ini? (anda dapat mencentang/menuliskan lebih dari satu)

Perhitungan nutrisi	
Tantangan aktivitas fisik	
Perhitungan indeks massa tubuh	
Edukasi Kesehatan	
Lainnya (tuliskan)	

- 5) Aspek apakah yang menurut anda masih perlu dikembangkan pada aplikasi kesehatan berbasis *structural gamification*?

=

- 6) Fitur apa yang anda harapkan namun belum ada pada aplikasi saat ini

=

Keterangan:

Jika pada opsi tidak ada jawaban yang sesuai dengan yang anda inginkan, maka tuliskan jawaban anda pada bagian (lainnya).

E. Ekspektasi Komponen Aplikasi

Jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut berdasarkan harapan dan pandangan pribadi Anda terkait aplikasi kesehatan. Terdapat lima (5) opsi yang tersedia, pilihlah opsi yang paling dapat merepresentasikan pandangan Anda.

Keterangan opsi:

- S : Setuju
- R : Ragu-ragu
- TS : Tidak setuju

No.	Pernyataan	S	R	TS
1	Edukasi yang diberikan pada aplikasi kesehatan sebaiknya menyesuaikan dengan pengetahuan awal saya (yang diketahui melalui <i>pre-test</i>)			
2	Edukasi yang diberikan pada aplikasi kesehatan sebaiknya menyesuaikan dengan status dan riwayat kesehatan saya			
3	Saya membutuhkan fitur notifikasi untuk mengingatkan saya terkait aktivitas yang dapat mengoptimalkan status kesehatan saya			
4	Saya membutuhkan fitur konsultasi pada aplikasi kesehatan			
5	Saya lebih menyukai media edukasi melalui video/gambar dibandingkan melalui tulisan			
6	Penggunaan metode permainan dapat meningkatkan motivasi saya untuk menggunakan aplikasi kesehatan			
7	Penggunaan model pengumpulan poin/koin dapat meningkatkan motivasi saya untuk menggunakan aplikasi kesehatan			
8	Penggunaan sistem tingkatan/level dapat meningkatkan motivasi saya untuk menggunakan aplikasi kesehatan			
9	Penggunaan hadiah/ <i>reward</i> dapat meningkatkan motivasi saya untuk menggunakan aplikasi kesehatan			
10	Penggunaan papan peringkat/ <i>leaderboard</i> dapat meningkatkan motivasi saya untuk menggunakan aplikasi kesehatan			
11	Penggunaan <i>quiz</i> dapat meningkatkan motivasi saya untuk menggunakan aplikasi kesehatan			
12	Target/ <i>goal</i> dapat meningkatkan motivasi saya untuk menggunakan aplikasi kesehatan			
13	Tantangan/ <i>challenge</i> dapat meningkatkan motivasi saya untuk menggunakan aplikasi kesehatan			

14	Lencana peringkat/ <i>badges</i> dapat meningkatkan motivasi saya untuk menggunakan aplikasi kesehatan			
15	Fitur <i>share</i> untuk membagikan pengalaman menggunakan aplikasi dapat meningkatkan motivasi saya untuk menggunakan aplikasi kesehatan			

Lampiran 3. Variabel Penelitian

Variabel	Definisi Operasional	Alat Ukur	Kriteria Objektif	Skala Ukur
Jenis kelamin	Perbedaan antara perempuan dan laki-laki secara biologis	Kuesioner demografi responden	1. Laki-laki 2. Perempuan	Nominal
Usia	Rentang kehidupan dalam tahun, yang dihitung sejak dilahirkan	Kuesioner demografi responden	1. 17-25 Tahun 2. 26-35 Tahun 3. 36-45 Tahun 4. > 45 Tahun	Interval
Pendidikan terakhir	Jenjang yang ditempuh hingga mendapatkan ijazah	Kuesioner demografi responden	1. Tidak sekolah 2. SD 3. SMP 4. SMA 5. Perguruan tinggi	Ordinal
Pekerjaan	Aktivitas dominan yang dilaksanakan oleh individu selama kurun waktu tertentu dan masih berlangsung pada saat pengumpulan data	Kuesioner demografi responden	1. PNS/TNI/ POLRI 2. Swasta 3. Wiraswasta 4. Buruh 5. IRT 6. Pelajar 7. Mahasiswa 8. Lainnya	Nominal
Penggunaan aplikasi kesehatan berbasis <i>structural gamification</i>	Mengidentifikasi apakah responden menggunakan aplikasi kesehatan berbasis <i>structural gamification</i> atau tidak	Kuesioner penggunaan aplikasi kesehatan berbasis <i>structural gamification</i>	1. Tidak 2. Ya	Nominal
Nama aplikasi kesehatan berbasis <i>structural gamification</i> yang digunakan	Merek atau nama dagang aplikasi kesehatan berbasis <i>structural gamification</i> yang telah digunakan oleh responden	Kuesioner detail penggunaan aplikasi kesehatan berbasis <i>structural gamification</i>	1. MyFitnes Pal 2. Fitbit 3. Habitca 4. Lose it! 5. Fat Secret 6. Google Fit 7. Lainnya	Nominal
Sumber informasi	Sumber atau tempat responden	Kuesioner detail	1. Internet 2. Keluarga	Nominal

terkait aplikasi kesehatan berbasis <i>structural gamification</i> yang digunakan	pertama kali mendapatkan informasi terkait aplikasi kesehatan berbasis <i>structural gamification</i> yang diguakannya	penggunaan aplikasi kesehatan berbasis <i>structural gamification</i>	3. Teman 4. Media sosial 5. Lainnya	
Durasi penggunaan aplikasi kesehatan berbasis <i>structural gamification</i> yang digunakan	Perkiraan lama waktu penggunaan aplikasi kesehatan berbasis <i>structural gamification</i> sejak awal responden mengunduh aplikasi hingga saat mengisi kuesioner	Kuesioner detail penggunaan aplikasi kesehatan berbasis <i>structural gamification</i>	Durasi waktu penggunaan aplikasi kesehatan berbasis <i>structural gamification</i> yang digunakan dalam satuan bulan	Numerik
Intensitas penggunaan aplikasi kesehatan berbasis <i>structural gamification</i> yang digunakan	Jumlah hari responden menggunakan aplikasi kesehatan berbasis <i>structural gamification</i> yang digunakan dalam sepekan	Kuesioner detail penggunaan aplikasi kesehatan berbasis <i>structural gamification</i>	Intensitas penggunaan aplikasi kesehatan berbasis <i>structural gamification</i> yang digunakan dalam satuan hari	Numerik
Tujuan mengunduh aplikasi kesehatan berbasis <i>structural gamification</i> yang digunakan	Pencapaian misi tertentu yang akan dicapai dalam jangka waktu tertentu pada aplikasi kesehatan berbasis <i>structural gamification</i> yang digunakan	Kuesioner detail penggunaan aplikasi kesehatan berbasis <i>structural gamification</i>	1. Ingin mengelola penyakit kronis 2. Ingin menurunkan berat badan 3. Ingin meningkatkan aktivitas fisik 4. Ingin mengatur pola makan (nutrisi) 5. Ingin memperoleh	Nominal

			informasi yang edukatif 6. Hanya ingin mencoba 7. Tidak sengaja mengunduh 8. Lainnya	
Fitur yang sering digunakan pada aplikasi kesehatan berbasis <i>structural gamification</i> yang digunakan	Karakteristik tertentu pada aplikasi kesehatan berbasis <i>structural gamification</i> yang sering digunakan	Kuesioner detail penggunaan aplikasi kesehatan berbasis <i>structural gamification</i>	1. Perhitungan nutrisi 2. Tantangan aktivitas fisik 3. Perhitungan indeks massa tubuh 4. Edukasi Kesehatan 5. Lainnya	Nominal
Aspek yang memotivasi pengguna aplikasi kesehatan berbasis <i>structural gamification</i> yang digunakan	Komponen aplikasi yang menjadi alasan pengguna memakai aplikasi kesehatan berbasis <i>structural gamification</i> yang	Kuesioner detail penggunaan aplikasi kesehatan berbasis <i>structural gamification</i>	1. Tujuan kesehatan yang jelas 2. Ketepatan informasi 3. Interaktif dan mudah digunakan 4. Notifikasi dan pengingat 5. Tantangan (<i>challenges</i>) 6. Penghargaan (<i>Rewards</i>) 7. Lainnya	Nominal
Elemen yang disukai responden dari aplikasi kesehatan berbasis <i>structural gamification</i>	Elemen atau komponen aplikasi kesehatan berbasis <i>structural gamification</i> yang disukai oleh responden	Kuesioner evaluasi aplikasi kesehatan berbasis <i>structural gamification</i>	1. Poin (<i>points</i>) 2. Level (<i>levels</i>) 3. Skor (<i>scores</i>) 4. Papan peringkat (<i>leaderboard</i>) 5. Tantangan (<i>challenges</i>) 6. Penghargaan (<i>rewards</i>) 7. Lainnya	Nominal
Elemen yang kurang disukai	Elemen atau komponen aplikasi kesehatan	Kuesioner evaluasi aplikasi	1. Poin (<i>points</i>) 2. Level (<i>levels</i>) 3. Skor (<i>scores</i>)	Nominal

responden dari aplikasi kesehatan berbasis <i>structural gamification</i>	berbasis <i>structural gamification</i> yang tidak disukai oleh responden	kesehatan berbasis <i>structural gamification</i>	4. Papan peringkat (<i>leaderboard</i>) 5. Tantangan (<i>challenges</i>) 6. Penghargaan (<i>rewards</i>) 7. Lainnya	
Fitur yang disukai dari aplikasi kesehatan berbasis <i>structural gamification</i>	Fitur atau bagian aplikasi kesehatan berbasis <i>structural gamification</i> yang disukai responden	Kuesioner evaluasi aplikasi kesehatan berbasis <i>structural gamification</i>	0. Perhitungan nutrisi 1. Tantangan aktivitas fisik 2. Perhitungan indeks massa tubuh 3. Edukasi kesehatan 4. Lainnya	Nominal
Fitur yang kurang disukai dari aplikasi kesehatan berbasis <i>structural gamification</i>	Fitur atau bagian aplikasi kesehatan berbasis <i>structural gamification</i> yang kurang disukai responden	Kuesioner evaluasi aplikasi kesehatan berbasis <i>structural gamification</i>	1. Perhitungan nutrisi 2. Tantangan aktivitas fisik 3. Perhitungan indeks massa tubuh 4. Edukasi kesehatan 5. Lainnya	Nominal
Aspek yang perlu dikembangkan pada aplikasi kesehatan berbasis <i>structural gamification</i>	Pandangan pribadi responden terkait aspek yang perlu dikembangkan pada aplikasi kesehatan berbasis <i>structural gamification</i>	Kuesioner evaluasi aplikasi kesehatan berbasis <i>structural gamification</i>	-	-
Ekspektasi komponen aplikasi peningkatan gaya hidup sehat secara umum	Identifikasi harapan/ekspektasi responden terkait aplikasi yang ideal untuk peningkatan gaya hidup sehat secara umum.	Kuesioner ekspektasi komponen aplikasi peningkatan gaya hidup sehat oleh peneliti	1: Tidak setuju 2: Ragu-ragu 3: Setuju	Ordinal

Ekspektasi komponen aplikasi peningkatan gaya hidup sehat berbasis <i>structural gamification</i>	Identifikasi harapan/ekspektasi responden terkait aplikasi kesehatan yang ideal dengan metode <i>structural gamification</i> untuk peningkatan gaya hidup sehat.	Kuesioner ekspektasi komponen aplikasi peningkatan gaya hidup sehat berbasis <i>structural gamification</i> oleh peneliti	1: Tidak setuju 2: Ragu-ragu 3: Setuju	Ordinal
---	--	---	--	---------

Lampiran 4. Surat Izin Meneliti

Lampiran 5. Lembar Surat Rekomendasi Persetujuan Etik



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS HASANUDDIN
FAKULTAS KESEHATAN MASYARAKAT
Jln.Perintis Kemerdekaan Km.10 Makassar 90245, Telp.(0411) 585658,
E-mail : fk.m.unhas@gmail.com, website: <https://fk.m.unhas.ac.id/>

REKOMENDASI PERSETUJUAN ETIK

Nomor: 193/UN4.14.1/TP.01.02/2024

Tanggal: 19 Januari 2024

Dengan ini Menyatakan bahwa Protokol dan Dokumen yang Berhubungan dengan Protokol berikut ini telah mendapatkan Persetujuan Etik:

No. Protokol	12124091007	No. Sponsor Protokol	
Peneliti Utama	Andi Fitria Idham	Sponsor	Pribadi
Judul Peneliti	Perancangan Aplikasi Kesehatan berbasis <i>Structural Gamification</i> untuk Peningkatan Gaya Hidup Sehat Masyarakat di Kota Makassar		
No. Versi Protokol	1	Tanggal Versi	12 Januari 2024
No. Versi PSP	1	Tanggal Versi	12 Januari 2024
Tempat Penelitian	Kota Makassar		
Judul Review	<input checked="" type="checkbox"/> Exempted <input type="checkbox"/> Expedited <input type="checkbox"/> Fullboard	Masa Berlaku 19 Januari 2024 sampai 19 Januari 2025	Frekuensi review lanjutan
Ketua Komisi Etik Penelitian	Nama: Prof.dr.Veni Hadju,M.Sc,Ph.D	Tanda tangan	Tanggal 19 Januari 2024
Sekretaris komisi Etik Penelitian	Nama: Dr. Wahiduddin, SKM.,M.Kes	Tanda tangan	Tanggal 19 Januari 2024

Kewajiban Peneliti Utama :

1. Menyerahkan Amandemen Protokol untuk persetujuan sebelum di implementasikan
2. Menyerahkan Laporan SAE ke Komisi Etik dalam 24 Jam dan dilengkapi dalam 7 hari dan Lapor SUSAR dalam 72 Jam setelah Peneliti Utama menerima laporan
3. Menyerahkan Laporan Kemajuan (progress report) setiap 6 bulan untuk penelitian resiko tinggi dan setiap setahun untuk penelitian resiko rendah
4. Menyerahkan laporan akhir setelah Penelitian berakhir
5. Melaporkan penyimpangan dari protocol yang disetujui (protocol deviation/violation)
6. Mematuhi semua peraturan yang ditentukan



Lampiran 6. Hasil Analisis Kuantitatif

Jenis Kelamin

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Laki-laki	32	20.1	20.1	20.1
	Perempuan	127	79.9	79.9	100.0
	Total	159	100.0	100.0	

Usia (Tahun)

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent	
Valid	17	7	4.4	4.4	4.4	
	18	44	27.7	27.7	32.1	
	19	40	25.2	25.2	57.2	
	20	19	11.9	11.9	69.2	
	21	20	12.6	12.6	81.8	
	22	8	5.0	5.0	86.8	
	23	6	3.8	3.8	90.6	
	24	3	1.9	1.9	92.5	
	25	1	.6	.6	93.1	
	26	2	1.3	1.3	94.3	
	27	2	1.3	1.3	95.6	
	29	1	.6	.6	96.2	
	30	3	1.9	1.9	98.1	
	32	1	.6	.6	98.7	
	34	1	.6	.6	99.4	
	47	1	.6	.6	100.0	
	Total		159	100.0	100.0	

Pendidikan Terakhir

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	SMP	1	.6	.6	.6

SMA	103	64.8	64.8	65.4
Perguruan tinggi	55	34.6	34.6	100.0
Total	159	100.0	100.0	

Pekerjaan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	PNS/TNI/POLRI	3	1.9	1.9	1.9
	Swasta	10	6.3	6.3	8.2
	Wiraswasta	2	1.3	1.3	9.4
	IRT (Ibu Rumah Tangga)	1	.6	.6	10.1
	Pelajar	7	4.4	4.4	14.5
	Mahasiswa	133	83.6	83.6	98.1
	Tidak bekerja	3	1.9	1.9	100.0
	Total	159	100.0	100.0	

Kecamatan tempat tinggal

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Biringkanaya	22	13.8	13.8	13.8
	Bontoala	4	2.5	2.5	16.4
	Makassar	32	20.1	20.1	36.5
	Mamajang	2	1.3	1.3	37.7
	Manggala	4	2.5	2.5	40.3
	Mariso	3	1.9	1.9	42.1
	Panakkukang	7	4.4	4.4	46.5
	Rappocini	6	3.8	3.8	50.3
	Sangkarrang	1	.6	.6	50.9
	Tallo	2	1.3	1.3	52.2
	Tamalanrea	61	38.4	38.4	90.6
	Tamalate	7	4.4	4.4	95.0
	Ujung Pandang	3	1.9	1.9	96.9
	Ujung Tanah	2	1.3	1.3	98.1
	Wajo	3	1.9	1.9	100.0

Total	159	100.0	100.0
-------	-----	-------	-------

Apa nama aplikasi kesehatan berbasis structural gamification yang anda gunakan?

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Health (di Iphone)	32	20.1	20.1	20.1
	Fitbit	3	1.9	1.9	22.0
	Google Fit	36	22.6	22.6	44.7
	Strava	19	11.9	11.9	56.6
	Nike Training Club	3	1.9	1.9	58.5
	StepsApp	4	2.5	2.5	61.0
	Lose it!	5	3.1	3.1	64.2
	Fat secret	16	10.1	10.1	74.2
	MyFitnessPal	11	6.9	6.9	81.1
	Fitness (di Iphone)	5	3.1	3.1	84.3
	Samsung Health	2	1.3	1.3	85.5
	Halodoc	12	7.5	7.5	93.1
	Flo	2	1.3	1.3	94.3
	Alodokter	1	.6	.6	95.0
	Period Calendar	1	.6	.6	95.6
	Run tracker	2	1.3	1.3	96.9
	Mi Fitness	2	1.3	1.3	98.1
	MiHealth	1	.6	.6	98.7
	Latihan Rumahan	1	.6	.6	99.4
	Health (di Samsung)	1	.6	.6	100.0
	Total	159	100.0	100.0	

Selain aplikasi yang anda pilih pada pertanyaan nomor 1 apakah ada aplikasi kesehatan berbasis structural gamification lain yang digunakan?

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Health (di Iphone)	41	20.2	20.2	20.2
	Fitbit	11	5.4	5.4	25.6
	Google Fit	31	15.3	15.3	40.9

Strava	25	12.3	12.3	53.2
Nike Training Club	13	6.4	6.4	59.6
StepsApp	12	5.9	5.9	65.5
Lose it!	11	5.4	5.4	70.9
Fat secret	10	4.9	4.9	75.9
MyFitnessPal	16	7.9	7.9	83.7
Fitness (di Iphone)	11	5.4	5.4	89.2
Zeopoxa Running	1	.5	.5	89.7
Halodoc	6	3.0	3.0	92.6
Flo	2	1.0	1.0	93.6
Alodokter	5	2.5	2.5	96.1
Run tracker	1	.5	.5	96.6
Mi Fitness	1	.5	.5	97.0
Huawei Health	1	.5	.5	97.5
Pedometer	2	1.0	1.0	98.5
Thoughtfullchat	1	.5	.5	99.0
Hitung kalori	1	.5	.5	99.5
Relive	1	.5	.5	100.0
Total	203	100.0	100.0	

Dimana anda mendapatkan info pertama kali mengenai aplikasi kesehatan berbasis structural gamification tersebut?

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Internet	69	43.4	43.4	43.4
	Keluarga	5	3.1	3.1	46.5
	Teman	17	10.7	10.7	57.2
	Media sosial	63	39.6	39.6	96.9
	Bawaan dari HP	4	2.5	2.5	99.4
	Guru	1	.6	.6	100.0
	Total	159	100.0	100.0	

Sejak kapan anda menggunakan aplikasi tersebut? (dalam satuan bulan)

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1	5	3.1	3.1	3.1
	2	12	7.5	7.5	10.7
	3	8	5.0	5.0	15.7
	5	3	1.9	1.9	17.6
	6	3	1.9	1.9	19.5
	7	2	1.3	1.3	20.8
	8	1	.6	.6	21.4
	9	2	1.3	1.3	22.6
	12	19	11.9	11.9	34.6
	14	22	13.8	13.8	48.4
	15	1	.6	.6	49.1
	24	10	6.3	6.3	55.3
	26	19	11.9	11.9	67.3
	36	8	5.0	5.0	72.3
	38	18	11.3	11.3	83.6
	48	4	2.5	2.5	86.2
	50	12	7.5	7.5	93.7
	62	4	2.5	2.5	96.2
	72	1	.6	.6	96.9
	74	1	.6	.6	97.5
999	4	2.5	2.5	100.0	
	Total	159	100.0	100.0	

Berapa hari dalam sepekan anda menggunakan aplikasi tersebut?

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1	55	34.6	34.6	34.6
	2	36	22.6	22.6	57.2
	3	25	15.7	15.7	73.0
	4	14	8.8	8.8	81.8
	5	12	7.5	7.5	89.3
	6	5	3.1	3.1	92.5
	7	12	7.5	7.5	100.0
	Total	159	100.0	100.0	

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Usia (Tahun)	159	16	47	20.25	3.624
Sejak kapan anda menggunakan aplikasi tersebut? (dalam satuan bulan)	159	1	999	47.58	154.268
Berapa hari dalam sepekan anda menggunakan aplikasi tersebut?	159	1	7	2.72	1.853
Valid N (listwise)	159				

Apa tujuan anda menggunakan aplikasi tersebut?

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Ingin mengelola penyakit kronis (mis: hipertensi, diabetes, atau penyakit jantung)	21	6.5	6.5	6.5
Ingin menurunkan berat badan	55	16.9	16.9	23.4
Ingin meningkatkan aktivitas fisik	89	27.4	27.4	50.8
Ingin mengatur pola makan (nutrisi)	52	16.0	16.0	66.8
Ingin memperoleh informasi yang edukatif	66	20.3	20.3	87.1
Hanya ingin mencoba	32	9.8	9.8	96.9
Tidak sengaja mengunduh	2	.6	.6	97.5
Menghitung periode menstruasi	2	.6	.6	98.2
Ingin mengetahui intensitas aktivitas fisik	2	.6	.6	98.8
Konsultasi online	2	.6	.6	99.4

Pengingat minum obat/vitamin	1	.3	.3	99.7
Mengatur waktu tidur	1	.3	.3	100.0
Total	325	100.0	100.0	

Fitur apa yang sering anda gunakan pada aplikasi kesehatan tersebut?

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Perhitungan nutrisi	55	20.8	20.8	20.8
Tantangan aktivitas fisik	84	31.7	31.7	52.5
Perhitungan indeks massa tubuh	49	18.5	18.5	70.9
Edukasi kesehatan	68	25.7	25.7	96.6
Perhitungan aktivitas fisik/kalori	6	2.3	2.3	98.9
Kalendar/pengingat	2	.8	.8	99.6
Perhitungan kualitas tidur	1	.4	.4	100.0
Total	265	100.0	100.0	

Aspek apakah yang memotivasi anda untuk menggunakan aplikasi kesehatan berbasis structural gamification ini?

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Tujuan kesehatan yang jelas	105	29.5	29.5	29.5
Ketepatan informasi	66	18.5	18.5	48.0
Interaktif dan mudah digunakan	65	18.3	18.3	66.3
Notifikasi dan pengingat	57	16.0	16.0	82.3
Tantangan (challenges)	47	13.2	13.2	95.5
Penghargaan (rewards)	15	4.2	4.2	99.7
Tuntutan pekerjaan/organisasi	1	.3	.3	100.0
Total	356	100.0	100.0	

Elemen apa yang anda sukai dalam aplikasi kesehatan berbasis structural gamification yang anda gunakan?

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Poin (points)	69	20.6	20.6	20.6
	Level (levels)	49	14.6	14.6	35.2
	Skor (scores)	73	21.8	21.8	57.0
	Papan peringkat (leaderboard)	34	10.1	10.1	67.2
	Tantangan (challenges)	67	20.0	20.0	87.2
	Penghargaan (rewards)	43	12.8	12.8	100.0
	Total	335	100.0	100.0	

Elemen apa yang anda kurang sukai dalam aplikasi kesehatan berbasis structural gamification yang anda gunakan?

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Poin (points)	48	21.0	21.0	21.0
	Level (levels)	39	17.0	17.0	38.0
	Skor (scores)	35	15.3	15.3	53.3
	Papan peringkat (leaderboard)	54	23.6	23.6	76.9
	Tantangan (challenges)	40	17.5	17.5	94.3
	Penghargaan (rewards)	13	5.7	5.7	100.0
	Total	229	100.0	100.0	

Fitur apakah yang anda sukai dari aplikasi kesehatan berbasis structural gamification ini?

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Perhitungan nutrisi	68	22.6	22.6	22.6
	Tantangan aktivitas fisik	94	31.2	31.2	53.8
	Perhitungan indeks massa tubuh	58	19.3	19.3	73.1
	Edukasi kesehatan	80	26.6	26.6	99.7
	Cycle factors	1	.3	.3	100.0
	Total	301	100.0	100.0	

Fitur apakah yang anda kurang sukai dari aplikasi kesehatan berbasis structural gamification ini?

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Perhitungan nutrisi	30	16.0	19.4	19.4
	Tantangan aktivitas fisik	58	30.9	37.4	56.8
	Perhitungan indeks massa tubuh	37	19.7	23.9	80.6
	Edukasi kesehatan	21	11.2	13.5	94.2
	Fitur premium/iklan	4	2.1	2.6	96.8
	Perhitungan kualitas tidur	1	.5	.6	97.4
	Kererbatasan personalisasi	1	.5	.6	98.1
	Ketidakpastian privasi dan keamanan data	1	.5	.6	98.7
	Kecepatan refresh	1	.5	.6	99.4
	Fitur together	1	.5	.6	100.0
	Total	155	82.4	100.0	
Missing	System	33	17.6		
Total		188	100.0		

Fitur apakah yang anda harapkan namun belum ada pada aplikasi saat ini?

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	3D simulator	1	.6	.6	.6
	Augmented reality	1	.6	.6	1.2
	Avatar	1	.6	.6	1.7
	Detak jantung	4	2.3	2.3	4.1
	Edukasi	11	6.4	6.4	10.5
	Feedback	1	.6	.6	11.0
	Fitur personalisasi	1	.6	.6	11.6
	Hadiah (reward)	4	2.3	2.3	14.0
	Keseluruhan fitur digratiskan	1	.6	.6	14.5
	Kolaborasi/share	3	1.7	1.7	16.3
	Konferensi video	1	.6	.6	16.9
	Konsultasi	8	4.7	4.7	21.5

Konsultasi gratis	1	.6	.6	22.1
Musik	1	.6	.6	22.7
Opsi pembelian obat	1	.6	.6	23.3
Pemantauan kesehatan lingkungan	1	.6	.6	23.8
Pemeriksaan gejala	1	.6	.6	24.4
Pemeriksaan mood	1	.6	.6	25.0
Penghitung jarak	1	.6	.6	25.6
Pengingat (reminder)	6	3.5	3.5	29.1
Pengontrol pola diet	1	.6	.6	29.7
Pengukur kecemasan	1	.6	.6	30.2
Penilaian (rating)	1	.6	.6	30.8
Perhitungan gula darah	1	.6	.6	31.4
Perhitungan IMT	3	1.7	1.7	33.1
Perhitungan kalori	4	2.3	2.3	35.5
Persentase kecantikan	1	.6	.6	36.0
Peta	2	1.2	1.2	37.2
Progress	2	1.2	1.2	38.4
Ragam gambar	1	.6	.6	39.0
Ragam menu	13	7.6	7.6	46.5
Siklus menstruasi	1	.6	.6	47.1
Skor	1	.6	.6	47.7
Tantangan aktivitas fisik	7	4.1	4.1	51.7
Tes kesehatan (umum)	2	1.2	1.2	52.9
Timer	1	.6	.6	53.5
Upload foto untuk diet	1	.6	.6	54.1
Voice notes/recorder	1	.6	.6	54.7
Voucher	1	.6	.6	55.2
Tidak ada	77	44.8	44.8	100.0
Total	172	100.0	100.0	

Aspek apakah yang menurut anda masih perlu dikembangkan pada aplikasi kesehatan berbasis structural gamification?

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Akses	1	.6	.6	.6

Akses gratis/pengurangan iklan	5	3.0	3.0	3.6
Akurasi	14	8.4	8.4	12.0
Analisa	1	.6	.6	12.7
Bahasa	1	.6	.6	13.3
Dukungan psikologis	1	.6	.6	13.9
Edukasi	15	9.0	9.0	22.9
Interaksi sosial	1	.6	.6	23.5
Keamanan	1	.6	.6	24.1
Kebaruan	1	.6	.6	24.7
Kecepatan	2	1.2	1.2	25.9
Kemudahan akses	2	1.2	1.2	27.1
Konsultasi	1	.6	.6	27.7
Misi	1	.6	.6	28.3
Pelayanan	1	.6	.6	28.9
Pengingat (reminder)	3	1.8	1.8	30.7
Peningkatan secara umum	9	5.4	5.4	36.1
Perhitungan IMT	3	1.8	1.8	38.0
Perhitungan kalori	3	1.8	1.8	39.8
Perhitungan kualitas tidur	1	.6	.6	40.4
Perhitungan nutrisi	3	1.8	1.8	42.2
Personalisasi	3	1.8	1.8	44.0
Pesan	1	.6	.6	44.6
Rekomendasi menu	7	4.2	4.2	48.8
Respon tenaga kesehatan	1	.6	.6	49.4
Status kesehatan	4	2.4	2.4	51.8
Tampilan	7	4.2	4.2	56.0
Tantangan aktivitas fisik	10	6.0	6.0	62.0
Validitas informasi	1	.6	.6	62.7
Tidak ada	62	37.3	37.3	100.0
Total	166	100.0	100.0	

Edukasi yang diberikan pada aplikasi kesehatan sebaiknya menyesuaikan dengan pengetahuan awal saya (yang diketahui melalui pre-test)

Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
-----------	---------	---------------	--------------------

Valid	Setuju	132	83.0	83.0	83.0
	Ragu-ragu	22	13.8	13.8	96.9
	Tidak setuju	5	3.1	3.1	100.0
	Total	159	100.0	100.0	

Edukasi yang diberikan pada aplikasi kesehatan sebaiknya menyesuaikan dengan status dan riwayat kesehatan saya

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Setuju	147	92.5	92.5	92.5
	Ragu-ragu	12	7.5	7.5	100.0
	Total	159	100.0	100.0	

Saya membutuhkan fitur notifikasi untuk mengingatkan saya terkait aktivitas yang dapat mengoptimalkan status kesehatan saya

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Setuju	151	95.0	95.0	95.0
	Ragu-ragu	8	5.0	5.0	100.0
	Total	159	100.0	100.0	

Saya membutuhkan fitur konsultasi pada aplikasi kesehatan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Setuju	146	91.8	91.8	91.8
	Ragu-ragu	12	7.5	7.5	99.4
	Tidak setuju	1	.6	.6	100.0
	Total	159	100.0	100.0	

Saya lebih menyukai media edukasi melalui video/gambar dibandingkan melalui tulisan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
--	--	-----------	---------	---------------	--------------------

Valid	Setuju	134	84.3	84.3	84.3
	Ragu-ragu	20	12.6	12.6	96.9
	Tidak setuju	5	3.1	3.1	100.0
	Total	159	100.0	100.0	

Penggunaan metode permainan dapat meningkatkan motivasi saya untuk menggunakan aplikasi kesehatan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Setuju	143	89.9	89.9	89.9
	Ragu-ragu	12	7.5	7.5	97.5
	Tidak setuju	4	2.5	2.5	100.0
	Total	159	100.0	100.0	

Penggunaan model pengumpulan poin/koin dapat meningkatkan motivasi saya untuk menggunakan aplikasi kesehatan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Setuju	117	73.6	73.6	73.6
	Ragu-ragu	37	23.3	23.3	96.9
	Tidak setuju	5	3.1	3.1	100.0
	Total	159	100.0	100.0	

Penggunaan sistem tingkatan/level dapat meningkatkan motivasi saya untuk menggunakan aplikasi kesehatan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Setuju	129	81.1	81.1	81.1
	Ragu-ragu	27	17.0	17.0	98.1
	Tidak setuju	3	1.9	1.9	100.0
	Total	159	100.0	100.0	

Penggunaan hadiah/reward dapat meningkatkan motivasi saya untuk menggunakan aplikasi kesehatan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Setuju	144	90.6	90.6	90.6
	Ragu-ragu	12	7.5	7.5	98.1
	Tidak setuju	3	1.9	1.9	100.0
	Total	159	100.0	100.0	

Penggunaan papan peringkat/leaderboard dapat meningkatkan motivasi saya untuk menggunakan aplikasi kesehatan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Setuju	108	67.9	67.9	67.9
	Ragu-ragu	45	28.3	28.3	96.2
	Tidak setuju	6	3.8	3.8	100.0
	Total	159	100.0	100.0	

Penggunaan quiz dapat meningkatkan motivasi saya untuk menggunakan aplikasi kesehatan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Setuju	115	72.3	72.3	72.3
	Ragu-ragu	35	22.0	22.0	94.3
	Tidak setuju	9	5.7	5.7	100.0
	Total	159	100.0	100.0	

Target/goal dapat meningkatkan motivasi saya untuk menggunakan aplikasi kesehatan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Setuju	150	94.3	94.3	94.3
	Ragu-ragu	9	5.7	5.7	100.0
	Total	159	100.0	100.0	

Tantangan/challenge dapat meningkatkan motivasi saya untuk menggunakan aplikasi kesehatan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Setuju	137	86.2	86.2	86.2
	Ragu-ragu	21	13.2	13.2	99.4
	Tidak setuju	1	.6	.6	100.0
	Total	159	100.0	100.0	

Lencana peringkat/badges dapat meningkatkan motivasi saya untuk menggunakan aplikasi kesehatan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Setuju	119	74.8	74.8	74.8
	Ragu-ragu	34	21.4	21.4	96.2
	Tidak setuju	6	3.8	3.8	100.0
	Total	159	100.0	100.0	

Fitur share untuk membagikan pengalaman menggunakan aplikasi dapat meningkatkan motivasi saya untuk menggunakan aplikasi kesehatan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Setuju	120	75.5	75.5	75.5
	Ragu-ragu	31	19.5	19.5	95.0
	Tidak setuju	8	5.0	5.0	100.0
	Total	159	100.0	100.0	

Lampiran 7. Dokumentasi Penelitian

