

DAFTAR PUSTAKA

- Aldiansyah, M. W., Kharisma, A. P., & Arwani, I. (2021). Pengembangan Aplikasi Ngobat: Aplikasi Ketaatan Regimen Pengobatan menggunakan Gamification pada Platform Android. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 5(8), 3600–3608. <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/9637>
- Alqahtani, F., & Orji, R. (2020). Insights from user reviews to improve mental health apps. *Health Informatics Journal*, 26(3), 2042–2066. <https://doi.org/10.1177/1460458219896492>
- Amiroh, Z., Dida, S., & Setianti, Y. (2022). Faktor Pengaruh Intensitas Penggunaan Layanan Telepsikiatri pada Masa Pandemi. *Jurnal Ilmu Komunikasi UHO : Jurnal Penelitian Kajian Ilmu Komunikasi Dan Informasi.*, 7(2), 343–356.
- Amo, L., Liao, R., Kishore, R., & Rao, H. R. (2020). Effects of structural and trait competitiveness stimulated by points and leaderboards on user engagement and performance growth: A natural experiment with gamification in an informal learning environment. *European Journal of Information Systems*, 29(6), 1–27. <https://doi.org/10.1080/0960085X.2020.1808540>
- Ariani, D. (2020). Gamifikasi untuk Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 3(2), 144–149. <https://doi.org/10.21009/jpi.032.09>
- Asy'ari, A. R. N., & Sukresna, M. I. (2023). Pengaruh Prinsip Gamification terhadap Loyalitas Merek dengan Keterlibatan Pelanggan sebagai Variabel Intervening (Studi pada Pengguna Lazada di Kota Semarang). *Diponegoro Journal of Management*, 12(1), 1–15. <http://ejournal-s1.undip.ac.id/index.php/dbr>
- 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>
- Bahri, S. (2021). Literasi Digital Menangkal Hoaks Covid-19 Di Media. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 10(1), 16–28.
- Basalamah, N., Achmad, A., & Kharisma, A. P. (2020). Pengembangan Sistem Informasi Kesehatan Gizi Pasien Berbasis Mobile (Studi Kasus : Klinik UB Malang). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 4(12), 4280–4290.
- Birkmeyer, S., Wirtz, B. W., & Langer, P. F. (2021). Determinants of mHealth success: An empirical investigation of the user perspective Steven. *International Journal of Information Management*, 59.
- Chrisdianti, G. O., Handayani, P. W., Azzahro, F., & Yudhoatmojo, S. B. (2023). Users' Intention to Use Mobile Health Applications for Personal Health Tracking. *Jurnal Sistem Informasi*, 19(1), 1–12.

<https://doi.org/10.21609/jsi.v19i1.1196>

- Destriani, R., & Heroza, R. I. (2023). Penerapan Design Thinking Dengan Pendekatan Konsep Gamifikasi Guna Meningkatkan Motivasi Konsumsi Buah Dan Sayur Pada Anak. *Jurnal Tekno Kompak*, 17(1), 81–95.
- Dewi, R., Janitra, P. A., Janitra, P. A., Aristi, N., & Aristi, N. (2018). Pemanfaatan Internet Sebagai Sumber Informasi Kesehatan Bagi Masyarakat. *Media Karya Kesehatan*, 1(2), 162–172. <https://doi.org/10.24198/mkk.v1i2.18721>
- Dirgantoro, K. P. S., Bermuli, J. E., & Soesanto, R. H. (2022). Is Moodle Gamification Effective in Reviewing Student's Motivation Related to Interest in Learning Online? *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 8(1), 114–125. <https://doi.org/10.33394/jk.v8i1.4790>
- Fadhila, R., & Afriani, T. (2020). Penerapan Telenursing Dalam Pelayanan Kesehatan : Literature Review. *Jurnal Keperawatan Abdurrab*, 3(2), 77–84. <https://doi.org/10.36341/jka.v3i2.837>
- Falah, Y. F., Alamsyah, S. S., Sari, A. A. D. P., Sari, N. A. S. A., Priyambudi, Z. S., & Arifah, I. (2022). Anedoc APP: Sistem Pengingat, Pemantau, dan Edukasi Konsumsi Tablet Tambah Darah Ibu Hamil di Puskesmas Sangkrah Kota Surakarta. *Warta LPM*, 25(3), 300–310. <https://doi.org/10.23917/warta.v25i3.1025>
- Faturrizky, Rahadi, R., & Untsa, S. A. (2022). Application Of Weight Stabilization Detector Health As Prevention Of Obesity In Indonesia Using The Gamification Method. *Change Think Journal*, 1(02), 188–202.
- Fauzi, A. A., Harto, B., Mulyanto, Dulame, I. M., Pramuditha, P., Sudipa, I. G. I., Dwipayana, A. D., Sofyan, W., Jatnika, R., & Wulandarii, R. (2023). *Pemanfaatan Teknologi Informasi di berbagai sektor pada masa*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- 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>
- Fildansyah, R. (2023). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Mobile Health (Health) dan Fitur Pemantauan Kesehatan Terhadap Gaya Hidup Sehat. *Jurnal Multidisiplin West Science*, 02(06), 473–482. <https://doi.org/10.58812/jmws.v2i6.431>
- Fitriani, M. A., & Warih, A. P. (2021). Aplikasi Cek Nutrisi pada Makanan Berbasis Android. *Proceedings Series on Physical & Formal Sciences*, 1, 157–162. <https://doi.org/10.30595/pspfs.v1i.148>
- Fitriani, & Mulyono, S. (2023). Mobile Health Dan Efektivitasnya Terhadap

Aktivitas Fisik Remaja: Literatur Review. *Jurnal Riset Kesehatan Poltekkes Depkes Bandung*, 15(2), 364–372.
<https://doi.org/10.34011/juriskesbdg.v15i2.2167>

- Fransiska, C., & Bernarto, I. (2021). Pengaruh Kualitas Layanan terhadap Kepuasan Pelanggan dan Keberlanjutan Penggunaan pada Pengguna Aplikasi kesehatan. *Experimental Cell Research*, 94(2), 459–464.
- Gitakarma, M. S., & Tjahyanti, L. P. A. S. (2022). Peranan Internet of Things Dan Kecerdasan Buatan Dalam Teknologi Saat Ini. *Jurnal Komputer Dan Teknologi Sains (KOMTEKS)*, 1(1), 1–8.
<https://ejournal.unipas.ac.id/index.php/Komteks/article/view/1060/789>
- Gomez-Garcia, G., Marín-Marín, J. A., Romero-Rodríguez, J. M., Navas-Parejo, M. R., & Jiménez, C. R. (2020). Effect of the flipped classroom and gamification methods in the development of a didactic unit on healthy habits and diet in primary education. *Nutrients*, 12(8), 1–15.
<https://doi.org/10.3390/nu12082210>
- Hajar, H. W., & Rachman, M. A. (2020). Peran Media Sosial pada Perilaku Informasi Mahasiswa dalam Menyikapi Isu Kesehatan | Hajar | Jurnal Ilmu Informasi, Perpustakaan, dan Kearsipan. ... *Ilmu Informasi, Perpustakaan, Dan Kearsipan*, 22(2). <https://doi.org/10.7454/JIPK.v22i2.004>
- Hanani, R., Badrah, S., & Noviasy, R. (2021). Dietary Pattern, Physical Activity and Genetic Factor Affect Obesity in Adolescents. *Jurnal Kesehatan Metro Sai Wawai*, 14(2), 120–129.
- Haryani, H., Wahid, S. M., Fitriani, A., & Ariq, M. faris. (2023). Analisa Peluang Penerapan Teknologi Blockchain dan Gamifikasi pada Pendidikan. *Jurnal MENTARI: Manajemen, Pendidikan Dan Teknologi Informasi*, 1(2), 163–174.
<https://doi.org/10.34306/mentari.v1i2.250>
- Haryani, & Setiyobroto, I. (2022). *Modul Etika Penelitian*. Jurusan Kesehatan Gigi Poltekkes Jakarta I.
- Herlambang, V. A. (2022). Desain Konsep Gamification Untuk Membangun Employee Engagement. *Competitive Jurnal Akuntansi Dan Keuangan*, 6(1), 98–112. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.31000/competitive.v6i1.4414>
- Heryana, A. (2020). Bahan Ajar Mata Kuliah: Metodologi Penelitian Kuantitatif. In *ReaserchGate*. ResearchGate. <https://doi.org/10.30883/jba.v25i1.906>
- 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>
- Khodija, U., Gunawan, B., Hidayati, N., Werdini, Y. E., & Nugraheni, F. (2023). Berpartisipasi Pada Car Free Day Dengan Pameran Kesehatan dan Konseling Gizi Sebagai Upaya Membudayakan Pola Hidup Sehat Warga Kota Surabaya. *JPM17: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 8(2), 14–24.

- Khuluq, K., Kuswandi, D., & Soepriyanto, Y. (2023). Project-Based Learning dengan Pendekatan Gamifikasi: Untuk Pembelajaran yang Menarik dan Efektif. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 6(2), 72–83. <https://doi.org/10.17977/um038v6i22023p072>
- Kominfo, P. I. A. (2022). *No Title*. <https://doi.org/https://doi.org/10.37771/kjn.v2i1.430>
- Kraepelin, M. S., Thiebes, S., Schöbel, S., & Sunyaev, A. (2019). Users' game design element preferences in health behavior change support systems for physical activity: A best-worst-scaling approach. *40th International Conference on Information Systems, ICIS 2019*, 1–17.
- Kraepelin, M. S., Warsinsky, S., Thiebes, S., & Sunyaev, A. (2020). The Role of Gamification in Health Behavior Change: A Review of Theory-driven Studies. *Hawaii International Conference on System Sciences*, 3(3), 1256–1265.
- Lasso, C. K. R. (2023). Faktor Hambatan Dalam Akses Pelayanan Kesehatan Pada Puskesmas di Indonesia: Scoping Review. *Jurnal Ilmiah Permas: Jurnal Ilmiah STIKES Kendal*, 13(4), 1337–1344.
- Listiandi, A. D., Kusuma, M. N. H., Budi, D. R., Hidayat, R., Bakhri, R. S., & Abdurahman, I. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Smartphone untuk Meningkatkan Daya Tahan Kardiovaskuler dan Self-efficacy Arfin. *Jendela Olahraga*, 05(2), 9–17. <http://dx.doi.org/10.26877/jo.v5i2.5442>
- Maidiana. (2021). Penelitian Survey. *ALACRITY: Journal of Education*, 1(2), 20–29. <https://doi.org/10.52121/alacrity.v1i2.23>
- Marisa, F., Akhriza, T. M., Maukar, A. L., Wardhani, A. R., Iriananda, S. W., & Andarwati, M. (2020). Gamifikasi (Gamification) Konsep dan Penerapan. *JOINTECS (Journal of Information Technology and Computer Science)*, 5(3), 219–228. <https://doi.org/10.31328/jointecs.v5i3.1490>
- Masturoh, I., & Anggita, N. (2018). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Kementerian Kesehatan Republik Indonesia.
- McCall, T., Ali, M. O., Yu, F., Fontelo, P., & Khairat, S. (2021). Development of a mobile app to support self-management of anxiety and depression in African American Women: Usability study. *JMIR Formative Research*, 5(8), 1–16. <https://doi.org/10.2196/24393>
- Megawati, S., & Lawi, A. (2021). Pengembangan Sistem Teknologi Internet of Things Yang Perlu Dikembangkan Negara Indonesia. *Journal of Information Engineering and Educational Technology*, 5(1), 19–26. <https://doi.org/10.26740/jieet.v5n1.p19-26>
- Muangsrinoon, S., & Boonbrahm, P. (2019). Game elements from literature review of gamification in healthcare context. *Journal of Technology and Science Education*, 9(1), 20–31. <https://doi.org/10.3926/jotse.556>

- Mumtazuddin, Y., & Ahmad, H. A. (2023). Kajian Visual Kesederhanaan Antarmuka Pengguna pada Aplikasi Kebugaran Berbasis Mobile (Studi Kasus: Google Fit). *Jurnal Sains Dan Seni ITS*, 11(6), 2–7. <https://doi.org/10.12962/j23373520.v11i6.110119>
- Mustafa, A. S., Ali, N., Dhillon, J. S., Alkawsi, G., & Baashar, Y. (2022). User Engagement and Abandonment of mHealth: A Cross-Sectional Survey. *Healthcare (Switzerland)*, 10(2), 1–13. <https://doi.org/10.3390/healthcare10020221>
- 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.
- Nababan, D., Saragih, V. C. D., Yuniarti, T., Yuniarti, E., Andriyani, A., Sulistiani, A., Nurhayati, I., Wahyuningsih, A., & Baharia, N. M. (2023). *Gizi dan Kesehatan Masyarakat* (P. Suiraoaka (ed.)). Cendikia Mulia Mandiri.
- Ng, M. M., Firth, J., Minen, M., & Torous, J. (2019). User engagement in mental health apps: A review of measurement, reporting, and validity. *Psychiatric Services*, 70(7), 538–544. <https://doi.org/10.1176/appi.ps.201800519>
- Ntokos, K. (2019). Swords and sorcery: A structural gamification framework for higher education using role-playing game elements. *Research in Learning Technology*, 27, 1–16. <https://doi.org/10.25304/rlt.v27.2272>
- Nurhaeni, H., Dinarti, & Chairani, R. (2023). Dukungan Sosial Dan Pemulihan Dari Masalah Kesehatan Mental. *GEMAKES: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 233–239. <https://doi.org/10.36082/gemakes.v3i2.1383>
- Nurmala, I., Rahman, F., Nugroho, A., Erlayani, N., Laily, N., & Anhar, vinoa yulia. (2018). *Promosi Kesehatan* (Cetakan Pe). Airlangga University Press. https://repository.unair.ac.id/87974/2/Buku_Promosi_Kesehatan.pdf
- Purwono, P., Setyawati, E., Nisa, K., & Wulandari, A. (2021). Strategi Gamifikasi Sebagai Peningkatan Motivasi Kuliah Pemrograman Website Pada Masa Pandemi Covid19. *JOINTECS (Journal of Information Technology and Computer Science)*, 6(3), 129–136. <https://doi.org/10.31328/jointecs.v6i3.2459>
- Puspitasari, I., & Indrianingrum, I. (2020). Pemanfaatan Aplikasi M-Health untuk Meningkatkan Pengetahuan, Sikap, dan Perilaku Pencegahan Adanya Tanda Bahaya Kehamilan pada Ibu Hamil. *Prosiding Seminar Nasional Unimus*, 3, 666–672.
- Putra, M. G. L., & Octantia, H. (2021). Analisis dan Perancangan Aplikasi E-Learning Berbasis Gamification (Studi Kasus Program Studi Sistem Informasi Institut Teknologi Kalimantan). *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 8(3), 571–578. <https://doi.org/10.25126/jtiik.2021834368>
- Putri, M., & Mayasari, M. (2022). Pengaruh Gamifikasi Terhadap Niat Membeli

- Kembali Pada E-Commerce Shopee. *Jurnal Akuntansi, Ekonomi Dan Manajemen Bisnis*, 10(2), 90–99. <https://doi.org/10.30871/jaemb.v10i2.4686>
- Ramadhani, U. (2019). Perekaman Jumlah Lantai Pada Aktivitas Naik Tangga Menggunakan Ponsel Pintar Iphone. *Jurnal Teknologi Informasi*, 5(1), 1–5.
- Retnani, C. T., & Rahman, L. O. A. (2019). Mobile Application Untuk Program Diet Obesitas & Overweight. *Jurnal Kesehatan*, 8, 14–27.
- Rizkiyah, T. P., & Mayangsari, I. D. (2020). Perilaku Pencarian Informasi Kesehatan di Internet pada Masyarakat Kota Bandung. *SOSIOHUMANITAS*, 22(1), 63–78.
- Salsabila, A. A., Dewi, D. A., & Hayat, R. S. (2024). Pentingnya Literasi di Era Digital dalam Menghadapi Hoaks di Media Sosial Annisa Anastasia Salsabila Dinie Anggraeni Dewi Rizky Saeful Hayat. *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan Dan Bahasa*, 3(1), 45–54.
- Sarmadi, A., Jawahir, M., Yuliasuti, H., & Hubeis, M. A. (2023). Aplikasi Kesehatan Sebagai Faktor Kepuasan Konsumen Selama Pandemic Covid-19. *Jurnal YASI*, 01(01), 1–13.
- Sholikhatin, S. A., & Prasetyo, A. B. (2020). Integrasi Telemedicine dengan Cloud Computing pada Web Pelayanan Kesehatan. *Jurnal Informatika*, 7(2), 91–96. <https://doi.org/10.31294/ji.v7i2.7293>
- Silalahi, R. V., Hartono, N., & Tumpak, M. A. (2018). Profile and preferences users of doctors consultation application in Indonesia. *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*, 1–11. <https://doi.org/10.1088/1755-1315/195/1/012069>
- Somova, E., & Gachkova, M. (2021). *Strategy to Implement Gamification in LMS*. 51–72. <https://doi.org/10.4018/978-1-7998-8089-9.ch004>
- Sukmasetya, P., Agustian, B., Nurlatifah, L., Yudianto, M. R. A., & Hasani, R. A. (2022). Penerapan Gamification pada Aplikasi Edukasi Pertolongan Pertama Pada Kecelakaan (Smart P3K) Guna Tingkatkan Literasi Penanganan Medis. *Information System for Educators and Professionals: Journal of Information System*, 6(1), 57–66. <https://doi.org/10.51211/isbi.v6i1.1791>
- Sumarwati, M., Mulyono, W. A., Nani, D., Swasti, K. G., & Abdilah, H. A. (2022). Pendidikan Kesehatan tentang Gaya Hidup Sehat Pada Remaja Tahap Akhir. *Jurnal Abdimas BSI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 36–48. <https://doi.org/10.31294/jabdimas.v5i1.11354>
- Suparmono. (2018). Pengolahan Data Statistik dengan SPSS. In *Pengolahan Data Statistik*.
- Susanti, Kristiani, R. B., Yobel, S., & Bistara, D. N. B. (2023). Pendampingan Health Management Berbasis Aplikasi Sebagai Media Self-Management Penderita Hipertensi Di Wilayah RW 07 Kelurahan Kapasan Kecamatan

- Simokerto Surabaya. *Community Development in Health Journal*, 1(1), 17–26.
- Susanti, N. (2023). Analisis Tingkat Pengetahuan Penggunaan Aplikasi Seluler Dan Perangkat Pemantauan Kesehatan Dalam Meningkatkan Manajemen Penyakit Tidak Menular Pada Mahasiswa. *Jurnal Kesehatan Tambusai*, 4(4), 4544–4549. <https://doi.org/10.31004/jkt.v4i4.16462>
- Syam, N., Gafur, A., & Hamzah, W. (2019). Implementasi Theory Planning Behavior terhadap Intensi Membuang Sampah Pengunjung Car Free Day Pantai Losari Kota Makassar. *Window of Health: Jurnal Kesehatan*, 2(1), 77–87.
- Syazili, G. M., Kurniawan, A., & Fandiantoro, D. H. (2023). VirGoes: Permainan Olahraga Bersepeda Tiga Dimensi Dilengkapi Sensor Detak Jantung. *Jurnal Teknik ITS*, 12(1). <https://doi.org/10.12962/j23373539.v12i1.108979>
- Tsabita, R., & Sugandi, M. S. (2021). Analisis Kesenjangan Kepuasan dalam Pemanfaatan Situs Layanan Kesehatan di Indonesia. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 19(3), 321–340. <https://doi.org/10.31315/jik.v19i3.4228>
- Tuah, N. M., Ahmedy, F., Gani, A., & Yong, L. N. (2021). A survey on gamification for health rehabilitation care: Applications, opportunities, and open challenges. *Information (Switzerland)*, 12(2), 1–27. <https://doi.org/10.3390/info12020091>
- Wahyu, P. G. G., Setiawan, I., & Rosalina, ntan S. (2023). Perilaku pencarian informasi Kesehatan melalui internet di masyarakat Health information seeking behavior using the internet in society. *Padjajaran Journal of Dental Researchers and Students*, 7(1), 81–87. <https://doi.org/10.24198/pjdrs.v6i2.40474>
- Wang, T., Fan, L., Zheng, X., Wang, W., Liang, J., An, K., Ju, M., & Lei, J. (2021). The impact of gamification-induced users' feelings on the continued use of mhealth apps: A structural equation model with the self-determination theory approach. *Journal of Medical Internet Research*, 23(8), 1–15. <https://doi.org/10.2196/24546>
- Wei, Y., Zheng, P., Deng, H., Wang, X., Li, X., & Fu, H. (2020). Design features for improving mobile health intervention user engagement: Systematic review and thematic analysis. *Journal of Medical Internet Research*, 22(12). <https://doi.org/10.2196/21687>
- Widianawati, E., Kusumawati, N., Wulan, W. R., & Pantiawati, I. (2023). Usia, Pendidikan, dan Penggunaan Aplikasi Kesehatan Berhubungan dengan Penerimaan Penggunaan Aplikasi Deteksi Penyakit Kronis. *Health Information: Jurnal Penelitian*, 15(3).
- Wulandari, N. A., Saidani, B., & Rivai, A. K. (2022). Pengaruh Gamification dalam Membentuk Brand Loyalty melalui Brand Engagement. *Jurnal Bisnis*,

Manajemen, Dan Keuangan, 3(1), 228–236.
<https://doi.org/https://doi.org/10.21009/jbmk.0301.17>

Zain, A. R., Hudah, M., & Wibisana, M. I. N. (2020). Motivasi Masyarakat Dalam Aktivitas Olahraga Rekreasi Pada Event Car Free Day Di Karesidenan Pati Tahun 2020. *Journal of Physical Activity and Sports (JPAS)*, 1(1), 53–62. <https://doi.org/10.53869/jpas.v1i1.11>

Zakaria, R., Pasra, M., & Herliani. (2020). Investigation of CO emissions on alternative car free day roads in the city of Makassar. *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*, 4(1), 1–10. <https://doi.org/10.1088/1755-1315/419/1/012163>

Zhang, C., Van Gorp, P., Derksen, M., Nuijten, R., Ijsselsteijn, W. A., Zanutto, A., Melillo, F., & Pratola, R. (2021). Promoting occupational health through gamification and e-coaching: A 5-month user engagement study. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(6), 1–17. <https://doi.org/10.3390/ijerph18062823>

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1. *Informed Consent*

LEMBAR PERSETUJUAN

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Perkenalkan, saya Ade Putrawan Mahasiswa Ilmu Keperawatan, Fakultas Keperawatan, Universitas Hasanuddin, dengan judul penelitian **Gambaran Aplikasi Kesehatan berbasis *Structural Gamification* di Kota Makassar**. Sehubungan dengan akan diadakannya penelitian dengan judul tersebut, saya hendak meminta kesediaan Bapak/Ibu/Saudara(i) untuk menjadi responden pada penelitian ini.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui mengenai gambaran aplikasi kesehatan berbasis *structural gamification* di Kota Makassar. Saya mengharapkan 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 bersifat bebas tanpa adanya unsur paksaan. Saya menyatakan bahwa akan merahasiakan seluruh data responden dan hanya menggunakan inisial dalam penelitian ini dan hasilnya akan dilakukan pengkodean sehingga kerahasiaan responden terjamin. Penelitian ini hanya dipergunakan untuk kepentingan pendidikan dan pengembangan ilmu pengetahuan.

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Setelah memahami penjelasan penelitian dengan ini, saya menyatakan

SETUJU/TIDAK SETUJU *

Untuk ikut serta sebagai responden dalam penelitian ini

Nama :

No. Hp :

Alamat :

Kami mengucapkan terima kasih atas kesediaan Anda untuk ikut serta pada penelitian ini.

Responden

(.....)

Ade Putrawan/0895800350107

*) coret yang tidak perlu

Lampiran 2. Kuesioner Penelitian

KUESIONER PENELITIAN GAMBARAN APLIKASI KESEHATAN BERBASIS *STRUCTURAL GAMIFICATION* DI KOTA MAKASSAR

A. Data demografi responden

- 1) Inisial :
- 2) Jenis kelamin :
- 3) Usia (Tahun) :
- 4) Pendidikan Terakhir :
- 5) Pekerjaan :
- 6) Kecamatan tempat tinggal :
- 7) Nomor telepon :

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	<input type="checkbox"/>
Fitbit	<input type="checkbox"/>
Google fit	<input type="checkbox"/>
Strava	<input type="checkbox"/>
Nike Training Club	<input type="checkbox"/>
StepsApp	<input type="checkbox"/>
Lose it!	<input type="checkbox"/>
Fat secret	<input type="checkbox"/>
Lainnya (tuliskan)	<input type="checkbox"/>

- 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	<input type="checkbox"/>
Fitbit	<input type="checkbox"/>
Google fit	<input type="checkbox"/>

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 bulan ataupun tahun)

=

- 5) Berapa hari dalam sepekan anda menggunakan 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. Pengaruh penggunaan aplikasi kesehatan berbasis *structural gamification*

(Centanglah pada bagian yang anda pilih)

- 1) Apakah anda merasa aplikasi kesehatan berbasis *structural gamification* yang digunakan telah membantu dalam mencapai tujuan kesehatan anda?

Setuju	
Ragu-ragu	
Tidak Setuju	

- 2) Apakah penggunaan aplikasi kesehatan berbasis *structural gamification* yang digunakan meningkatkan motivasi untuk menjaga kesehatan anda?

Setuju	
Ragu-ragu	
Tidak Setuju	

- 3) Apakah penggunaan aplikasi kesehatan berbasis *structural gamification* yang digunakan membuat anda lebih aktif dalam aktivitas kesehatan?

Setuju	
Ragu-ragu	
Tidak Setuju	

- 4) Apakah anda merasa aplikasi kesehatan berbasis *structural gamification* yang digunakan telah membantu dalam pemantauan kesehatan anda?

Setuju	
Ragu-ragu	
Tidak Setuju	

E. 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	
Tidak Ada	
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	
Tidak Ada	
Lainnya (tuliskan)	

- 5) Fitur apakah yang anda harapkan namun belum ada pada aplikasi saat ini

=

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

=

Keterangan:

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

Lampiran 3. Surat Izin Meneliti



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS HASANUDDIN
FAKULTAS KEPERAWATAN
Jl. Perintis Kemerdekaan Km. 10 Makassar 90245
Laman : keperawatan@unhas.ac.id

No. : 3963/UN4.18.1/KP.06.07/2023
Lamp : 1 (satu) berkas
Hal : Permohonan Izin Etik Penelitian

29 Desember 2023

Yth. : Ketua Komisi Etik Penelitian
FKM Universitas Hasanuddin
MAKASSAR

Yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Syahrul, S.Kep, Ns, M.Kes., Ph.D.
NIP : 19820419 200604 1 002
Jabatan : Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kemahasiswaan Fakultas
Keperawatan Universitas Hasanuddin

Dengan ini mengajukan permohonan kepada Bapak/Ibu agar diberi izin etik dalam rangka kegiatan penelitian kepada :

Nama : Ade Putrawan
NIM : R011201077
Program Studi : Ilmu Keperawatan
Rencana Judul : Gambaran Penggunaan Aplikasi Kesehatan Berbasis Structural Gamification di Kota Makassar.

Adapun metode yang digunakan dalam Pengumpulan data adalah *Non Probability Sampling (Accidental Sampling)*.

Demikian permohonan kami, atas perhatiannya disampaikan terima kasih.



Nama Peneliti,

Ade Putrawan
NIM : R011201077

Tembusan :

1. Ketua Program Studi Ilmu Keperawatan Fak. Kep. Unhas
2. Kepala Bagian Tata Usaha
3. Arsip



Lampiran 4. 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 : fkm.unhas@gmail.com, website: <https://fkm.unhas.ac.id/>

REKOMENDASI PERSETUJUAN ETIK

Nomor: 192/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	12124091006	No. Sponsor Protokol	
Peneliti Utama	Ade Putrawan	Sponsor	Pribadi
Judul Peneliti	Gambaran Penggunaan Aplikasi Kesehatan berbasis <i>Structural Gamification</i> 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 Laporan 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. Melaporakn penyimpangan dari protocol yang disetujui (protocol deviation/violation)
6. Mematuhi semua peraturan yang ditentukan



Lampiran 5. Uji Valid dan Reliabel

1. Komponen Pertanyaan Detail Penggunaan Aplikasi Kesehatan berbasis *structural gamification*

		Correlations								
		D1	D2	D3	D4	D5	D6	D7	D8	Total
D1	Pearson Correlation	1	.492**	.324	.655**	.351	.472**	.553**	.564**	.716**
	Sig. (2-tailed)		.006	.081	.000	.058	.008	.002	.001	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30
D2	Pearson Correlation	.492**	1	.764**	.643**	.274	.544**	.527**	.201	.703**
	Sig. (2-tailed)	.006		.000	.000	.143	.002	.003	.286	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30
D3	Pearson Correlation	.324	.764**	1	.620**	.294	.560**	.369*	.132	.654**
	Sig. (2-tailed)	.081	.000		.000	.115	.001	.045	.487	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30
D4	Pearson Correlation	.655**	.643**	.620**	1	.653**	.604**	.801**	.528**	.983**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000		.000	.000	.000	.003	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30
D5	Pearson Correlation	.351	.274	.294	.653**	1	.588**	.581**	.436*	.687**
	Sig. (2-tailed)	.058	.143	.115	.000		.001	.001	.016	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30
D6	Pearson Correlation	.472**	.544**	.560**	.604**	.588**	1	.491**	.236	.690**
	Sig. (2-tailed)	.008	.002	.001	.000	.001		.006	.209	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30
D7	Pearson Correlation	.553**	.527**	.369*	.801**	.581**	.491**	1	.686**	.826**
	Sig. (2-tailed)	.002	.003	.045	.000	.001	.006		.000	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30
D8	Pearson Correlation	.564**	.201	.132	.528**	.436*	.236	.686**	1	.580**
	Sig. (2-tailed)	.001	.286	.487	.003	.016	.209	.000		.001

N		30	30	30	30	30	30	30	30	30
Total	Pearson	.716**	.703**	.654**	.983**	.687**	.690**	.826**	.580**	1
	Correlation									
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.001	
N		30	30	30	30	30	30	30	30	30

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Reliability Statistics

Cronbach's	
Alpha	N of Items
.610	8

2. Komponen Pertanyaan Pengaruh Penggunaan Aplikasi Kesehatan berbasis *structural gamification*

Correlations

		P1	P2	P3	P4	Total
P1	Pearson Correlation	1	.655**	.373*	.425*	.843**
	Sig. (2-tailed)		.000	.043	.019	.000
	N	30	30	30	30	30
P2	Pearson Correlation	.655**	1	.050	.149	.582**
	Sig. (2-tailed)	.000		.792	.432	.001
	N	30	30	30	30	30
P3	Pearson Correlation	.373*	.050	1	.742**	.749**
	Sig. (2-tailed)	.043	.792		.000	.000
	N	30	30	30	30	30
P4	Pearson Correlation	.425*	.149	.742**	1	.781**
	Sig. (2-tailed)	.019	.432	.000		.000
	N	30	30	30	30	30
Total	Pearson Correlation	.843**	.582**	.749**	.781**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.001	.000	.000	
	N	30	30	30	30	30

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Reliability Statistics

Cronbach's	
Alpha	N of Items
.726	4

3. Komponen Pertanyaan Evaluasi Penggunaan Aplikasi Kesehatan berbasis *structural gamification*

Correlations

		E1	E2	E3	E4	E5	E6	Total
E1	Pearson Correlation	1	.280	.639**	.207	.296	.346	.691**
	Sig. (2-tailed)		.134	.000	.273	.112	.061	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30
E2	Pearson Correlation	.280	1	.327	.367*	.457*	.522**	.711**
	Sig. (2-tailed)	.134		.078	.046	.011	.003	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30
E3	Pearson Correlation	.639**	.327	1	.193	.210	.466**	.715**
	Sig. (2-tailed)	.000	.078		.306	.266	.009	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30
E4	Pearson Correlation	.207	.367*	.193	1	.174	.386*	.578**
	Sig. (2-tailed)	.273	.046	.306		.358	.035	.001
	N	30	30	30	30	30	30	30
E5	Pearson Correlation	.296	.457*	.210	.174	1	.293	.589**
	Sig. (2-tailed)	.112	.011	.266	.358		.116	.001
	N	30	30	30	30	30	30	30
E6	Pearson Correlation	.346	.522**	.466**	.386*	.293	1	.754**
	Sig. (2-tailed)	.061	.003	.009	.035	.116		.000
	N	30	30	30	30	30	30	30
Total	Pearson Correlation	.691**	.711**	.715**	.578**	.589**	.754**	1

Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.001	.001	.000	
N	30	30	30	30	30	30	30

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.757	6

Lampiran 6. Hasil Analisis Kuantitatif

Jenis Kelamin

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Laki-laki	182	44.4	44.4	44.4
	Perempuan	228	55.6	55.6	100.0
	Total	410	100.0	100.0	

Usia

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Remaja Akhir (17-25 Tahun)	228	55.6	55.6	55.6
	Dewasa Awal (26-35 Tahun)	163	39.8	39.8	95.4
	Dewasa Akhir (36-45 Tahun)	18	4.4	4.4	99.8
	Lansia Awal (46-55 Tahun)	1	.2	.2	100.0
	Total	410	100.0	100.0	

Pekerjaan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	PNS/TNI/POLRI	20	4.9	4.9	4.9
	Swasta	102	24.9	24.9	29.8
	Wiraswasta	86	21.0	21.0	50.7
	Buruh	10	2.4	2.4	53.2
	IRT (Ibu Rumah Tangga)	12	2.9	2.9	56.1
	Pelajar	9	2.2	2.2	58.3
	Mahasiswa	167	40.7	40.7	99.0
	Tidak Bekerja	4	1.0	1.0	100.0
	Total	410	100.0	100.0	

Kecamatan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Biringkanaya	42	10.2	10.2	10.2

Bontoala	20	4.9	4.9	15.1
Makassar	72	17.6	17.6	32.7
Mamajang	24	5.9	5.9	38.5
Manggala	22	5.4	5.4	43.9
Mariso	25	6.1	6.1	50.0
Panakuk kang	24	5.9	5.9	55.9
Rappocini	22	5.4	5.4	61.2
Sangkarrang	14	3.4	3.4	64.6
Tallo	14	3.4	3.4	68.0
Tamalanrea	80	19.5	19.5	87.6
Tamalate	18	4.4	4.4	92.0
Ujung Pandang	11	2.7	2.7	94.6
Ujung Tanah	11	2.7	2.7	97.3
Wajo	11	2.7	2.7	100.0
Total	410	100.0	100.0	

Aplikasi Kesehatan berbasis *Structural Gamification* yang digunakan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Health (di Iphone)	53	12.9	12.9	12.9
	Fitbit	30	7.3	7.3	20.2
	Google Fit	72	17.6	17.6	37.8
	Strava	58	14.1	14.1	52.0
	Nike Training Club	27	6.6	6.6	58.5
	StepsApp	72	17.6	17.6	76.1
	Fat Secret	31	7.6	7.6	83.7
	MyFitnessPal	26	6.3	6.3	90.0
	Fitness (di Iphone)	11	2.7	2.7	92.7
	Samsung Health	5	1.2	1.2	93.9
	Halodoc	12	2.9	2.9	96.8
	Run Tracking	1	.2	.2	97.1
	Flo	2	.5	.5	97.6
	Alodokter	2	.5	.5	98.0
	Period Calender	1	.2	.2	98.3
	Run Tracker	2	.5	.5	98.8
	Mi Fitness	2	.5	.5	99.3
	MiHealth	1	.2	.2	99.5

Latihan Rumahan	1	.2	.2	99.8
Health (di Samsung)	1	.2	.2	100.0
Total	410	100.0	100.0	

Aplikasi Kesehatan berbasis *Structural Gamification* yang digunakan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Health (di Iphone)	108	16.5	16.5	16.5
	Fitbit	71	10.8	10.8	27.3
	Google Fit	96	14.7	14.7	42.0
	Strava	79	12.1	12.1	54.0
	Nike Training Club	40	6.1	6.1	60.2
	StepsApp	96	14.7	14.7	74.8
	Fat Secret	51	7.8	7.8	82.6
	MyFitnessPal	56	8.5	8.5	91.1
	Fitness (di Iphone)	29	4.4	4.4	95.6
	Zeopoxa Running	1	.2	.2	95.7
	Halodoc	8	1.2	1.2	96.9
	Flo	3	.5	.5	97.4
	Alodokter	7	1.1	1.1	98.5
	Satu Sehat	1	.2	.2	98.6
	Run Tracker	1	.2	.2	98.8
	Mi Fitness	1	.2	.2	98.9
	Huawei Health	1	.2	.2	99.1
	Pedometer	2	.3	.3	99.4
	Thoughtfullchat	1	.2	.2	99.5
	Hitung Kalori: Aplikasi Diet	1	.2	.2	99.7
	Relive	1	.2	.2	99.8
	Health (di Samsung)	1	.2	.2	100.0
	Total	655	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	156	38.0	38.0	38.0
	Keluarga	66	16.1	16.1	54.1
	Teman	73	17.8	17.8	72.0
	Media Sosial	108	26.3	26.3	98.3
	Bawaan dari HP	6	1.5	1.5	99.8
	Guru	1	.2	.2	100.0
	Total	410	100.0	100.0	

Sejak kapan anda menggunakan aplikasi tersebut?

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1	10	2.4	2.4	2.4
	2	12	2.9	2.9	5.4
	3	25	6.1	6.1	11.5
	4	2	.5	.5	12.0
	5	7	1.7	1.7	13.7
	6	25	6.1	6.1	19.8
	7	2	.5	.5	20.2
	8	5	1.2	1.2	21.5
	9	2	.5	.5	22.0
	10	2	.5	.5	22.4
	12	10	2.4	2.4	24.9
	14	91	22.2	22.2	47.1
	15	1	.2	.2	47.3
	16	1	.2	.2	47.6
	22	4	1.0	1.0	48.5
	24	1	.2	.2	48.8
	26	101	24.6	24.6	73.4
	38	79	19.3	19.3	92.7
	50	24	5.9	5.9	98.5
	62	4	1.0	1.0	99.5
74	1	.2	.2	99.8	
86	1	.2	.2	100.0	
Total	410	100.0	100.0		

Berapa hari dalam sepekan anda menggunakan aplikasi tersebut?

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1	71	17.3	17.3	17.3
	2	58	14.1	14.1	31.5
	3	42	10.2	10.2	41.7
	4	66	16.1	16.1	57.8
	5	122	29.8	29.8	87.6
	6	32	7.8	7.8	95.4
	7	19	4.6	4.6	100.0
Total		410	100.0	100.0	

Apa tujuan anda menggunakan aplikasi tersebut?

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent	
Valid	Ingin mengelola penyakit kronis (mis: hipertensi, diabetes, atau penyakit jantung)	103	10.2	10.2	10.2	
	Ingin menurunkan berat badan	193	19.2	19.2	29.4	
	Ingin meningkatkan aktivitas fisik	249	24.7	24.7	54.1	
	Ingin mengatur pola makan (nutrisi)	175	17.4	17.4	71.5	
	Ingin memperoleh informasi yang edukatif	185	18.4	18.4	89.9	
	Hanya ingin mencoba	82	8.1	8.1	98.0	
	Tidak sengaja mengunduh	13	1.3	1.3	99.3	
	Menghitung periode menstruasi	2	.2	.2	99.5	
	Ingin mengetahui intensitas aktivitas fisik	2	.2	.2	99.7	
	Konsultasi online	2	.2	.2	99.9	
	Pengingat minum obat/vitamin	1	.1	.1	100.0	
	Total		1007	100.0	100.0	

Fitur apa yang sering anda gunakan pada aplikasi kesehatan tersebut?

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Perhitungan Nutrisi	184	23.0	23.0	23.0
	Tantangan aktivitas fisik	259	32.4	32.4	55.4
	Perhitungan Indeks Massa Tubuh	198	24.8	24.8	80.1
	Edukasi Kesehatan	150	18.8	18.8	98.9
	Perhitungan Aktivitas Fisik/kalori	6	.8	.8	99.6
	Kalender/pengingat	2	.3	.3	99.9
	Perhitungan Kualitas Tidur	1	.1	.1	100.0
	Total	800	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	238	22.7	22.7	22.7
	Ketepatan informasi	215	20.5	20.5	43.1
	Interaktif dan mudah digunakan	212	20.2	20.2	63.3
	Notifikasi dan pengingat	197	18.8	18.8	82.1
	Tantangan (challenges)	144	13.7	13.7	95.8
	Penghargaan (rewards)	43	4.1	4.1	99.9
	Tuntutan pekerjaan/organisasi	1	.1	.1	100.0
	Total	1050	100.0	100.0	

Apakah anda merasa aplikasi kesehatan berbasis *structural gamification* yang digunakan telah membantu dalam mencapai tujuan kesehatan anda?

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Setuju	363	88.5	88.5	88.5
	Ragu-ragu	45	11.0	11.0	99.5
	Tidak Setuju	2	.5	.5	100.0

Total	410	100.0	100.0
-------	-----	-------	-------

Apakah penggunaan aplikasi kesehatan berbasis *structural gamification* yang digunakan meningkatkan motivasi untuk menjaga kesehatan anda?

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Setuju	362	88.3	88.3	88.3
	Ragu-ragu	42	10.2	10.2	98.5
	Tidak Setuju	6	1.5	1.5	100.0
	Total	410	100.0	100.0	

Apakah penggunaan aplikasi kesehatan berbasis *structural gamification* yang digunakan membuat anda lebih aktif dalam aktivitas kesehatan?

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Setuju	345	84.1	84.1	84.1
	Ragu-ragu	62	15.1	15.1	99.3
	Tidak Setuju	3	.7	.7	100.0
	Total	410	100.0	100.0	

Apakah anda merasa aplikasi kesehatan berbasis *structural gamification* yang digunakan telah membantu dalam pemantauan kesehatan anda?

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Setuju	369	90.0	90.0	90.0
	Ragu-ragu	40	9.8	9.8	99.8
	Tidak Setuju	1	.2	.2	100.0
	Total	410	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)	160	17.9	17.9	17.9

Level (levels)	188	21.0	21.0	38.9
Skor (scores)	192	21.5	21.5	60.4
Papan peringkat (leaderboard)	156	17.4	17.4	77.9
Tantangan (challenges)	139	15.5	15.5	93.4
Penghargaan (rewards)	59	6.6	6.6	100.0
Total	894	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)	161	22.3	22.3	22.3
	Level (levels)	150	20.8	20.8	43.1
	Skor (scores)	155	21.5	21.5	64.5
	Papan peringkat (leaderboard)	163	22.6	22.6	87.1
	Tantangan (challenges)	78	10.8	10.8	97.9
	Penghargaan (rewards)	15	2.1	2.1	100.0
	Total	722	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	207	25.7	25.7	25.7
	Tantangan aktivitas fisik	268	33.2	33.2	58.9
	Perhitungan indeks massa tubuh	199	24.7	24.7	83.5
	Edukasi kesehatan	133	16.5	16.5	100.0
	Total	807	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	154	27.3	27.3	27.3
	Tantangan aktivitas fisik	186	33.0	33.0	60.3
	Perhitungan indeks massa tubuh	145	25.7	25.7	86.0
	Edukasi kesehatan	69	12.2	12.2	98.2
	Fitur premium/iklan	5	.9	.9	99.1
	Cycle factors	1	.2	.2	99.3
	Kererbatasan personalisasi	1	.2	.2	99.5
	Ketidakpastian privasi dan keamanan data	1	.2	.2	99.6
	Kecepatan refresh	1	.2	.2	99.8
	Fitur together	1	.2	.2	100.0
	Total	564	100.0	100.0	

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

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Fitur konsultasi	35	8.4	8.4	8.4
	Fitur pengatur pola nutrisi	69	16.6	16.6	25.1
	Fitur pengingat	9	2.2	2.2	27.2
	Fitur sleep monitor	5	1.2	1.2	28.4
	Fitur aspek structural gamification	24	5.8	5.8	34.2
	Fitur siklus menstruasi	2	.5	.5	34.7
	Fitur edukasi/informasi kesehatan	92	22.2	22.2	56.9
	Fitur Sharing/collaboration	3	.7	.7	57.6
	Fitur cek kesehatan	15	3.6	3.6	61.2
	Fitur rekomendasi toko kesehatan	4	1.0	1.0	62.2
	Fitur rekomendasi aktivitas kesehatan	17	4.1	4.1	66.3

Fitur perkembangan kesehatan	12	2.9	2.9	69.2
Tidak ada	128	30.8	30.8	100.0
Total	415	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	Edukasi/informasi kesehatan	99	24.1	24.1	24.1
	Fitur pada aplikasi	56	13.7	13.7	37.8
	Design dan personalisasi	17	4.1	4.1	42.0
	Akurasi dan Keandalan	46	11.2	11.2	53.2
	Ketersediaan bahasa dan aksesibilitas	10	2.4	2.4	55.6
	Pelayanan dan komunikasi	45	11.0	11.0	66.6
	Inovasi dan pembaharuan	34	8.3	8.3	74.9
	Tidak ada	103	25.1	25.1	100.0
	Total	410	100.0	100.0	

Lampiran 7. Hasil Turnitin

ORIGINALITY REPORT			
15%	14%	5%	6%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS
PRIMARY SOURCES			
1	repository.ub.ac.id Internet Source		1%
2	journal.bungabangsacirebon.ac.id Internet Source		1%
3	www.scribd.com Internet Source		1%
4	Submitted to Universitas Brawijaya Student Paper		1%
5	digilib.unhas.ac.id Internet Source		1%
6	repositori.uin-alauddin.ac.id Internet Source		<1%
7	es.scribd.com Internet Source		<1%
8	www.ejournal.lppmunidayan.ac.id Internet Source		<1%
9	jurnal.unpad.ac.id Internet Source		<1%