Jurnal Ilmu Komputer dan Sistem Informasi (JIRSI) **e-ISSN 2830-3954**
Volume: 5, Nomor: 3, September 2026: 1292-1306 **p-ISSN 2830-6031**
https://jurnal.unity-academy.sch.id/index.php/jirsi/index

Pengaruh Faktor-Faktor UTAUT2 terhadap Niat Penggunaan Aplikasi Strava

The Influence of UTAUT2 Factors on the Intention to Use the Strava Application

Fidyah Salsabila Putri Sillehu*[1], Arista Pratama[2], Asif Faroqi[3]
[1,2,3]Sistem Informasi, Ilmu Komputer, UPN "Veteran" Jawa Timur
E-mail: [1]22082010047@student.upnjatim.ac.id, [2]aristapratama.si@upnjatim.ac.id,
[3]asiffaroqi.si@upnjatim.ac.id

Abstrak

Perkembangan teknologi digital mendorong meningkatnya penggunaan aplikasi kebugaran seperti Strava dalam mendukung aktivitas olahraga masyarakat. Penelitian ini menganalisis faktor-faktor yang mempengaruhi niat penggunaan aplikasi Strava dengan pendekatan Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2 (UTAUT2). Metode yang digunakan adalah kuantitatif dengan pengumpulan data melalui kuesioner Google Form kepada 442 responden pengguna aktif Strava di Indonesia yang dipilih menggunakan purposive sampling. Data dianalisis menggunakan Partial Least Squares-Structural Equation Modeling. (PLS-SEM) dengan bantuan SmartPLS 4.0. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Performace Expectancy, Effort Expectancy, Social Influence, Hedonic Motivation, dan Perceived Privacy Protection berpengaruh positif dan signifikan terhadap Behavioral Intention, dengan Performance Expectancy sebagai faktor yang paling dominan. Hal ini menunjukkan bahwa manfaat yang dirasakan dalam mendukung aktivitas olahraga dan pencapaian target menjadi faktor utama dalam penggunaan Strava, sedangkan variabel lainnya juga turut berkontribusi dalam membentuk niat penggunaan. Dengan demikian, model UTAUT2 terbukti relevan dalam menjelaskan penerimaan pengguna terhadap aplikasi Strava.

***Kata kunci**: Aplikasi Kebugaran, Strava, UTAUT2, PLS-SEM*

Abstract

The rapid development of digital technology has led to an increased use of fitness applications such as Strava to support people's physical activities. This study analyzes the factors influencing the intention to use the Strava application using the Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2 (UTAUT2) approach. A quantitative method was employed, with data collected through a Google Form questionnaire distributed to 442 active Strava users in Indonesia selected using purposive sampling. The data were analyzed using Partial Least Squares–Structural Equation Modeling (PLS-SEM) with the assistance of SmartPLS 4.0. The results indicate that Performance Expectancy, Effort Expectancy, Social Influence, Hedonic Motivation, and Perceived Privacy Protection have a positive and significant effect on Behavioral Intention, with Performance Expectancy emerging as the most dominant factor. This suggests that the perceived benefits in supporting physical activities and achieving fitness goals are the primary drivers of Strava usage, while the other variables also contribute to shaping users' intention to use the application. Therefore, the UTAUT2 model is proven to be relevant in explaining user acceptance of the Strava application.

***Keywords**: Fitness Application, Strava, UTAUT2, PLS-SEM*

© 2026 The Author(s). Published by UNITY ACADEMY . This is an open access article under the CC BY-SA license (http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam aktivitas sehari-hari masyarakat. Kesadaran masyarakat untuk beraktivitas fisik juga semakin meningkat, sehingga olahraga kini menjadi bagian penting dari rutinitas sehari-hari [1]. Kondisi ini mendorong pemanfaatan teknologi digital dalam bentuk aplikasi kebugaran yang membantu pengguna dalam memantau aktivitas olahraga. Aplikasi tersebut memungkinkan pengguna untuk mencatat aktivitas, melihat perkembangan, serta meningkatkan motivasi dalam berolahraga. Dengan demikian, teknologi digital berperan sebagai pendukung dalam membangun gaya hidup yang lebih aktif.

Fenomena ini juga terlihat dari meningkatnya minat masyarakat Indonesia terhadap aktivitas olahraga. Berdasarkan data Badan Pusat Statistik (BPS) pada tahun 2024, sebanyak 37,16% penduduk Indonesia rutin berolahraga. Jenis olahraga yang paling banyak diminati adalah senam, lari atau jalan kaki, serta sepak bola dan futsal [2]. Peningkatan ini menunjukkan bahwa aktivitas fisik telah menjadi bagian dari gaya hidup masyarakat yang semakin aktif. Kondisi tersebut membuka peluang bagi penggunaan aplikasi kebugaran digital dalam mendukung aktivitas olahraga.

Salah satu aplikasi yang banyak digunakan adalah Strava, yang memungkinkan pengguna untuk memantau dan membagikan aktivitas olahraga secara interaktif. Strava merupakan aplikasi berbasis GPS yang berfungsi untuk melacak aktivitas olahraga seperti berlari, berjalan, dan bersepeda [3]. Aplikasi ini juga menyediakan fitur sosial seperti berbagi aktivitas dan pemberian apresiasi berupa kudos [4]. Selain itu, Strava menghadirkan komunitas digital yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dan berbagi pengalaman [5]. Popularitas Strava terus meningkat secara global maupun di Indonesia, terutama pada kalangan generasi muda [6]. Pertumbuhan pengguna Strava di Indonesia menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam beberapa tahun terakhir [7]. Namun demikian, penggunaan aplikasi ini juga menghadirkan tantangan terkait privasi dan keamanan data pengguna. Penelitian menunjukkan bahwa data aktivitas pengguna berpotensi digunakan untuk melacak lokasi pribadi [8]. Temuan lain juga mengungkap adanya risiko kebocoran informasi sensitif dari aktivitas yang dibagikan pengguna [9]. Selain itu, data aktivitas juga dapat digunakan untuk mengidentifikasi pola pergerakan pengguna secara tidak langsung [10].

Permasalahan tersebut menunjukkan bahwa persepsi terhadap perlindungan privasi menjadi faktor penting dalam mempengaruhi kepercayaan dan niat penggunaan aplikasi [11]. Untuk memahami perilaku penerimaan pengguna terhadap teknologi, digunakan model *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2* (UTAUT2) yang dikemukakan oleh Venkatesh et al. [12]. Model ini menjelaskan bahwa *Performance Expectancy* berperan dalam mempengaruhi persepsi manfaat teknologi terhadap pengguna [13]. Selain itu, *Effort Expectancy*, *Social Influence*, dan *Hedonic Motivation* juga berperan dalam membentuk niat penggunaan teknologi [14]. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh *Performance Expectancy, Effort Expectancy, Social Influence*,

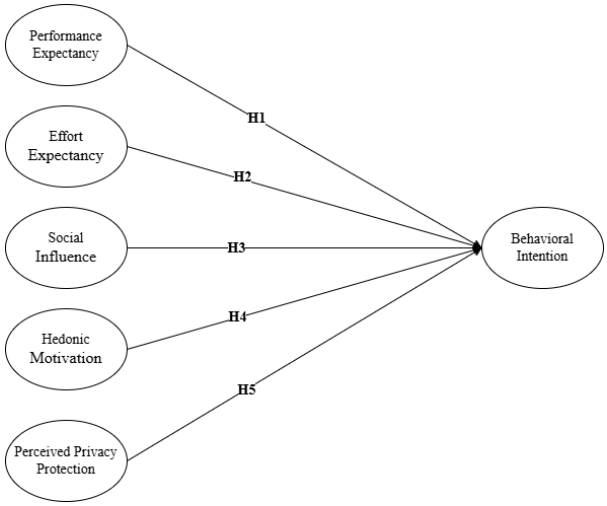
© 2026 The Author(s). Published by UNITY ACADEMY . This is an open access article under the CC BY-SA license (http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

Hedonic Motivation, serta *Perceived Privacy Protection* terhadap *Behavioral Intention* dalam penggunaan aplikasi Strava.

2. METODOLOGI PENELITIAN

2.1. Model Konseptual

Model UTAUT2 yang dikembangkan oleh Venkatesh [12] digunakan dalam penelitian ini sebagai kerangka konseptual, yang disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Model Konseptual

Berdasarkan Gambar 1, penelitian ini menggunakan model UTAUT2 yang terdiri dari variabel *Performance Expectancy*, *Effort Expectancy*, *Social Influence*, dan *Hedonic Motivation*, serta *Perceived Privacy Protection* untuk mengukur niat pengguna dalam menggunakan aplikasi Strava. Pemilihan model ini didasarkan pada hasil studi literatur yang menunjukkan bahwa UTAUT2 relevan dalam menjelaskan penerimaan teknologi digital. Berbagai penelitian sebelumnya juga membuktikan bahwa variabel-variabel tersebut berpengaruh signifikan terhadap *Behavioral Intention* atau niat pengguna dalam menggunakan suatu teknologi. Dengan demikian, model UTAUT2 dinilai sesuai untuk digunakan dalam penelitian ini.

2.2. Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan analisis statistik. Data dikumpulkan melalui kuesioner berbasis *Google Form* yang disebarkan melalui media sosial seperti Instagram, Twitter, dan TikTok. Sampel terdiri dari pengguna aktif aplikasi Strava di Indonesia yang dipilih menggunakan teknik *non-probability sampling* dengan pendekatan *purposive sampling* [16]. Karena jumlah populasi tidak diketahui secara pasti, penentuan sampel menggunakan rumus *Lemeshow* [17]. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa jumlah minimal sampel yang dibutuhkan adalah 384 responden dengan tingkat kepercayaan 95% dan *margin of error* 5%.

2.3. Penyusunan Instrumen Kuesioner

© 2026 The Author(s). Published by UNITY ACADEMY . This is an open access article under the CC BY-SA license (http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

Instrumen kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini disusun berdasarkan model UTAUT2 untuk menganalisis faktor-faktor yang mempengaruhi niat penggunaan aplikasi Strava. Setiap pernyataan dalam kuesioner dirancang untuk mengukur variabel yang relevan, yaitu *Performance Expectancy*, *Effort Expectancy*, *Social Influence*, *Hedonic Motivation*, serta *Perceived Privacy Protection* terhadap *Behavioral Intention*. Rincian instrumen kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini ditampilkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Instrumen Kuesioner Penelitian

Variabel	Kode	Item
Performance Expectancy	PE1	Aplikasi Strava membantu saya dalam mencatat dan mengatur aktivitas olahraga harian secara lebih efisien.
	PE2	Aplikasi Strava memberikan manfaat dalam mendukung kesehatan tubuh saya.
	PE3	Penggunaan aplikasi Strava membantu meningkatkan performa olahraga saya dari waktu ke waktu.
	PE4	Aplikasi Strava meningkatkan kemampuan saya dalam menjaga kesehatan.
Effort Expectancy	EE1	Saya merasa mudah dalam menggunakan aplikasi Strava.
	EE2	Saya jarang mengalami kendala saat menggunakan aplikasi Strava.
	EE3	Saya merasa fitur-fitur dalam aplikasi Strava mudah dijalankan sesuai kebutuhan saya.
	EE4	Saya tidak membutuhkan waktu lama untuk memahami cara kerja aplikasi Strava.
Social Influence	SI1	Rekomendasi dari influencer olahraga atau pelatih mendorong saya untuk menggunakan Strava.
	SI2	Teman-teman saya menyarankan saya untuk menggunakan aplikasi Strava.
	SI3	Saya merasa ada dukungan dari lingkungan sekitar saya untuk menggunakan Strava.
	SI4	Menggunakan Strava memberi kesan positif di lingkungan sosial saya.
Hedonic Motivation	HM1	Saya merasa senang saat menggunakan aplikasi Strava.
	HM2	Aplikasi Strava membuat aktivitas olahraga saya terasa lebih menyenangkan.
	HM3	Penggunaan aplikasi Strava memberikan kepuasan bagi saya.
	HM4	Saya merasa senang untuk terus menggunakan aplikasi Strava.
Perceived Privacy Protection	PPP1	Aplikasi Strava memberikan perlindungan privasi terhadap data pribadi saya.
	PPP2	Aplikasi Strava menjamin bahwa informasi pribadi saya tidak dibagikan kepada pihak lain tanpa izin.
	PPP3	Aplikasi Strava menjaga keamanan informasi aktivitas pribadi saya.

© 2026 The Author(s). Published by UNITY ACADEMY . This is an open access article under the CC BY-SA license (http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

PPP4	Saya percaya bahwa aplikasi Strava tidak akan menyalahgunakan data pribadi saya.

2.4. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan dugaan sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang masih perlu diuji kebenarannya [15]. Penyusunan hipotesis didasarkan pada teori yang ada serta hasil penelitian terdahulu yang relevan. Dalam penelitian ini, hipotesis digunakan sebagai dasar untuk menguji hubungan antar variabel yang diteliti.

Tabel 2. Hipotesis Penelitian

No	Kode	Hipotesis
1	H1	*Performance Expectancy* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *Behavioral Intention* pada penggunaan aplikasi Strava.
2	H2	*Effort Expectancy* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *Behavioral Intention* pada penggunaan aplikasi Strava.
3	H3	*Social Influence* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *Behavioral Intention* pada penggunaan aplikasi Strava.
4	H4	*Hedonic Motivation* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *Behavioral Intention* pada penggunaan aplikasi Strava.
5	H5	*Perceived Privacy Protection* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *Behavioral Intention* pada penggunaan aplikasi Strava.

Berdasarkan Tabel 2, dalam penelitian ini hipotesis yang diajukan bertujuan untuk menganalisis faktor-faktor yang mempengaruhi niat penggunaan aplikasi Strava dengan menggunakan model UTAUT2. Dengan demikian, hasil pengujian hipotesis diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai perilaku pengguna dalam mengadopsi aplikasi kebugaran digital.

2.5. Pengelolaan Data

Pada tahap ini, pengolahan data dilakukan setelah seluruh kuesioner disebarkan, diisi oleh responden, dan dikumpulkan. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan perangkat lunak SmartPLS. Analisis dilakukan secara kuantitatif dengan pendekatan inferensial untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan. Dalam penelitian ini, metode *Structural Equation Modeling–Partial Least Squares* (SEM-PLS) digunakan sebagai teknik analisis utama. Metode ini dipilih karena mampu menganalisis model yang kompleks, berorientasi pada prediksi, serta dapat mengolah data yang tidak berdistribusi normal.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1.1. Demografi Responden

Kuesioner disebarkan melalui *Google Form* dan diperoleh sebanyak 442 responden. Profil demografi responden yang meliputi jenis kelamin, rentang usia, frekuensi penggunaan aplikasi, dan fitur aplikasi yang sering digunakan disajikan pada Tabel 3 berikut.

Tabel 3. Demografi Responden

Demografi	Jumlah	Presentase

© 2026 The Author(s). Published by UNITY ACADEMY . This is an open access article under the CC BY-SA license (http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

Jenis Kelamin	Laki-Laki	292	66.1%
	Perempuan	150	33.9%
Usia	17-25 Tahun	181	41.0%
	26-35 Tahun	161	36.4%
	>35 Tahun	100	22.6%
Frekuensi Penggunaan Aplikasi	1-2 kali	129	29.2%
	3-4 kali	152	34.4%
	5-6 kali	86	19.5%
	Setiap hari	5	1.1%
	Tidak tentu	70	15.8%
Fitur Aplikasi Strava yang Sering Digunakan	Running	415	93.9%
	Walking	266	60.2%
	Cycling	107	24.2%
	Trail Running	107	24.2%
	Weight Training	115	26.0%
	Hiking	35	7.9%
	Swimming	15	3.4%
	Yoga	8	1.8%
	Pilates	7	1.6%
	Badminton	6	1.4%

Berdasarkan Tabel 3, ditunjukkan karakteristik demografi responden dalam penelitian ini. Berdasarkan jenis kelamin, mayoritas responden adalah laki-laki sebanyak 292 orang (66,1%), sedangkan perempuan berjumlah 150 orang (33,9%). Dari segi usia, kelompok 17–25 tahun mendominasi dengan 181 responden (41,0%), diikuti oleh kelompok 26–35 tahun sebanyak 161 responden (36,4%), serta kelompok usia di atas 35 tahun sebanyak 100 responden (22,6%). Pada frekuensi penggunaan aplikasi per minggu, sebagian besar responden menggunakan aplikasi sebanyak 3–4 kali dengan jumlah 152 responden (34,4%), diikuti oleh 1–2 kali sebanyak 129 responden (29,2%), 5–6 kali sebanyak 86 responden (19,5%), penggunaan tidak tentu sebanyak 70 responden (15,8%), dan penggunaan setiap hari sebanyak 5 responden (1,1%). Selain itu, fitur aplikasi Strava yang paling sering digunakan adalah *running* dengan jumlah pilihan sebanyak 415 (93,9%), diikuti oleh *walking* sebanyak 266 (60,2%), serta fitur lainnya seperti *weight training*, *cycling*, dan *trail running* dengan jumlah pilihan yang lebih rendah. Data ini memberikan gambaran mengenai karakteristik serta pola penggunaan aplikasi oleh responden dalam penelitian ini.

3.1.2. Analisis Inferensial

Analisis inferensial merupakan metode statistik yang digunakan untuk menarik kesimpulan dari data sampel ke populasi [18]. Dalam penelitian ini, analisis dilakukan menggunakan pendekatan SEM-PLS untuk menguji hipotesis. Proses analisis meliputi evaluasi model pengukuran (*outer model*), analisis model struktural (*inner model*), serta pengujian hipotesis. Seluruh data diolah berdasarkan jawaban responden menggunakan perangkat lunak SmartPLS.

a. *Outer* Model

© 2026 The Author(s). Published by UNITY ACADEMY . This is an open access article under the CC BY-SA license (http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

Evaluasi *outer* model dilakukan untuk menguji kualitas model pengukuran melalui hubungan antara konstruk laten dan indikatornya. Tahapan ini bertujuan memastikan bahwa setiap indikator mampu merefleksikan variabel yang diukur secara akurat. Pengujian dilakukan dengan beberapa kriteria utama, yaitu *convergent validity*, *discriminant validity*, serta uji reliabilitas.

1. Validitas Konvergen

Suatu indikator dinyatakan valid apabila memiliki nilai *loading factor* > 0,7 dan nilai AVE > 0,5 [18]. Hasil pengujian *convergent validity* dalam penelitian ini menunjukkan bahwa seluruh indikator telah memenuhi kriteria validitas. Rincian hasil tersebut disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji Validitas Konvergen

Variabel	Indikator	Outer Loading	AVE	Kesimpulan
Performance Expectancy	PE1	0.848	0.709	Memenuhi
	PE2	0.842		Memenuhi
	PE3	0.858		Memenuhi
	PE4	0.820		Memenuhi
Effort Expectancy	EE1	0.841	0.710	Memenuhi
	EE2	0.852		Memenuhi
	EE3	0.834		Memenuhi
	EE4	0.842		Memenuhi
Social Influence	SI1	0.854	0.696	Memenuhi
	SI2	0.829		Memenuhi
	SI3	0.823		Memenuhi
	SI4	0.831		Memenuhi
Hedonic Motivation	HM1	0.862	0.718	Memenuhi
	HM2	0.839		Memenuhi
	HM3	0.847		Memenuhi
	HM4	0.842		Memenuhi
Perceived Privacy Protection	PPP1	0.881	0.722	Memenuhi
	PPP2	0.843		Memenuhi
	PPP3	0.835		Memenuhi
	PPP4	0.839		Memenuhi
Behavioral Intention	BI1	0.836	0.711	Memenuhi
	BI2	0.835		Memenuhi
	BI3	0.848		Memenuhi
	BI4	0.853		Memenuhi

Berdasarkan Tabel 4, seluruh indikator memenuhi nilai AVE di atas 0,50 sehingga tidak diperlukan penghapusan indikator. Hal ini menunjukkan bahwa setiap konstruk telah memenuhi kriteria validitas dan layak untuk digunakan dalam analisis lanjutan. Oleh karena itu, model dapat dilanjutkan ke tahap evaluasi reliabilitas, pengujian inner model, serta pengujian hipotesis. Hasil ini juga mengindikasikan bahwa instrumen penelitian memiliki kemampuan yang baik dalam merepresentasikan konstruk yang diteliti, sehingga hasil analisis yang diperoleh dapat diandalkan.

© 2026 The Author(s). Published by UNITY ACADEMY . This is an open access article under the CC BY-SA license (http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

2. Validitas Diskriminan

Uji validitas diskriminan adalah uji yang digunakan untuk mengevaluasi kemampuan suatu konstruk dalam membedakan dirinya dari konstruk lain dalam model penelitian. Pengujian validitas diskriminan dapat dilakukan menggunakan kriteria *Fornell-Larcker*. Kriteria *Fornell–Larcker* menyatakan bahwa suatu konstruk laten harus memiliki nilai varians yang lebih besar terhadap indikatornya sendiri dibandingkan dengan konstruk laten lain dalam model [19].

Tabel 5. Hasil Uji Validitas Diskriminan

	BI	**EE**	**HM**	**PE**	**PPP**	**SI**
BI	0.843					
EE	0.460	0.842				
HM	0.434	0.339	0.847			
PE	0.634	0.430	0.433	0.842		
PPP	0.492	0.455	0.336	0.496	0.850	
SI	0.478	0.428	0.361	0.469	0.473	0.834

Berdasarkan Tabel 5, nilai akar kuadrat AVE pada masing-masing konstruk lebih tinggi dibandingkan nilai korelasinya dengan konstruk lain. Hal ini menunjukkan bahwa kriteria *Fornell–Larcker* telah terpenuhi. Dengan demikian, setiap konstruk dalam model memiliki kemampuan yang baik dalam membedakan dirinya dari konstruk lainnya.

3. Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk mengevaluasi konsistensi indikator dalam merepresentasikan suatu konstruk. Pada penelitian ini, pengujian dilakukan menggunakan Composite Reliability dengan nilai > 0,7 serta didukung oleh Cronbach's Alpha ≥ 0,7 sebagai indikator reliabilitas yang baik [20].

Tabel 6. Hasil Uji Reliabilitas

No.	**Variabel**	***Cronbach's Alpha***	***Composite Reliability***	**Keterangan**
1.	*Performance Expectancy*	0.863	0.907	Reliabel
2.	*Effort Expectancy*	0.864	0.907	Reliabel
3.	*Social Influence*	0.855	0.902	Reliabel
4.	*Hedonic Motivation*	0.869	0.911	Reliabel
5.	*Perceived Privacy Protection*	0.871	0.912	Reliabel
6.	*Behavioral Intention*	0.864	0.908	Reliabel

Berdasarkan Tabel 6, seluruh variabel memiliki nilai Cronbach's Alpha di atas 0,7 serta *Composite Reliability* melebihi 0,8. Hasil ini menunjukkan bahwa setiap konstruk dalam model telah memenuhi kriteria reliabilitas. Oleh karena itu, instrumen penelitian dinilai konsisten dan layak digunakan untuk mengukur masing-masing konstruk.

© 2026 The Author(s). Published by UNITY ACADEMY . This is an open access article under the CC BY-SA license (http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

b. Inner Model

Dalam PLS-SEM, inner model digunakan untuk menggambarkan hubungan antar variabel laten berdasarkan landasan teori [20]. Model ini menunjukkan pengaruh antar konstruk melalui hubungan kausal, di mana setiap variabel laten direpresentasikan oleh indikatornya.

1. *R-Square*

R-Square merupakan indikator utama dalam evaluasi inner model untuk menunjukkan kemampuan variabel independen dalam menjelaskan variasi pada variabel dependen. Nilai R^2 berada pada rentang 0 hingga 1. Secara umum, nilai 0,75 dikategorikan kuat, 0,50 moderat, dan 0,25 lemah. Hasil pada pengujian *R-Square* ditampilkan pada Tabel 7.

Tabel 7. Hasil Uji *R-Square*

	R-Square	Keterangan
BI	0.494	Lemah

Berdasarkan Tabel 7, Nilai *R-Square* sebesar 0.494 pada variabel *Behavioral Intention* menunjukkan bahwa model mampu menjelaskan 49,4% variasi niat penggunaan aplikasi Strava, sementara sisanya dipengaruhi faktor lain di luar model. Nilai tersebut termasuk dalam kategori lemah, sehingga kemampuan model dalam menjelaskan variabel dependen masih terbatas.

2. *F-Square*

Nilai *F-Square* digunakan untuk mengukur besarnya pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen. Nilai 0,02 menunjukkan pengaruh kecil, 0,25 sedang, dan di atas 0,35 besar [81]. Oleh karena itu, F-Square digunakan untuk menilai kontribusi masing-masing variabel dalam model.

Tabel 8. Hasil *Uji F-Square*

Variabel	F-Square	Keterangan
EE	0.024	Pengaruh sangat kecil
HM	0.024	Pengaruh sangat kecil
PE	0.193	Pengaruh kecil
PPP	0.022	Pengaruh sangat kecil
SI	0.021	Pengaruh sangat kecil

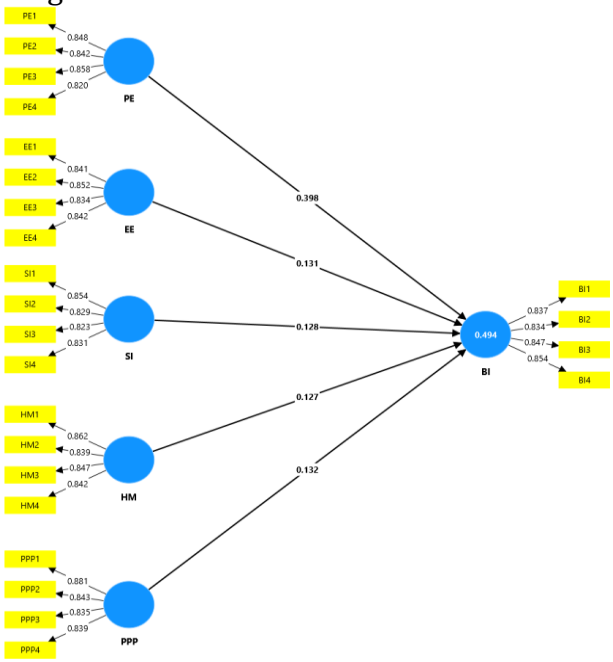
Berdasarkan hasil analisis f^2 pada Tabel 8, variabel *Performance Expectancy* (PE) memiliki pengaruh kecil dengan nilai f^2 sebesar 0,193. Sementara itu, *variabel Effort Expectancy* (EE), *Hedonic Motivation* (HM), *Perceived Privacy Protection* (PPP), dan *Social Influence* (SI) menunjukkan pengaruh yang sangat kecil dengan nilai f^2 masing-masing 0,024, 0,024, 0,022, dan 0,021. Secara keseluruhan, temuan ini menunjukkan bahwa sebagian besar variabel dalam model memiliki kontribusi yang rendah terhadap *Behavioral Intention*.

© 2026 The Author(s). Published by UNITY ACADEMY . This is an open access article under the CC BY-SA license (http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

e-ISSN 2830-3954
p-ISSN 2830-6031

3. Uji Hipotesis

Penelitian ini menguji signifikansi hipotesis terkait faktor-faktor yang mempengaruhi niat penggunaan aplikasi Strava melalui metode *bootstrapping* dengan bantuan perangkat lunak SmartPLS.



Gambar 2. Hasil Proses *Bootstrapping*

Hasil pengujian hipotesis menggunakan metode *bootstrapping* pada SmartPLS 4 menunjukkan bahwa seluruh hipotesis dalam penelitian ini diterima. Temuan ini mengindikasikan bahwa variabel *Performance Expectancy* (PE), *Effort Expectancy* (EE), *Social Influence* (SI), *Hedonic Motivation* (HM), serta *Perceived Privacy Protection* (PPP) memiliki pengaruh signifikan terhadap *Behavioral Intention* (BI). Dengan demikian, seluruh variabel dalam model terbukti berperan dalam mempengaruhi niat penggunaan aplikasi Strava. Ringkasan hasil pengujian hipotesis disajikan pada Tabel 9.

Tabel 9. Hasil Uji Hipotesis

Hipotesis	Variabel	*Original sample* (O)	T *statistics*	P *values*	Kesimpulan
H1	PE -> BI	0.398	7.829	0.000	Diterima
H2	EE -> BI	0.131	3.188	0.001	Diterima
H3	SI -> BI	0.128	2.715	0.007	Diterima
H4	HM -> BI	0.127	3.399	0.001	Diterima
H5	PPP -> BI	0.132	2.936	0.003	Diterima

Berdasarkan hasil uji *bootstrapping* dalam PLS-SEM menggunakan SmartPLS 4.0, ditemukan bahwa seluruh faktor dalam model memiliki pengaruh signifikan

© 2026 The Author(s). Published by UNITY ACADEMY . This is an open access article under the CC BY-SA license (http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

terhadap *Behavioral Intention* aplikasi Strava. Seluruh variabel yang diuji terbukti berpengaruh signifikan dan akan dijelaskan lebih lanjut pada berikut.

H1: *Performance Expectancy* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *Behavioral Intention* pada penggunaan aplikasi Strava.

Berdasarkan hasil analisis model dan uji hipotesis, hubungan antara variabel *Performance Expectancy* (PE) dan *Behavioral Intention* (BI) memiliki nilai *original sample* sebesar 0,398 dengan *t-statistic* 7,829 (> 1,960) dan *p-value* 0,000 (< 0,05), sehingga **H1 diterima**. Hasil ini menunjukkan bahwa *Performance Expectancy* berpengaruh signifikan terhadap niat penggunaan aplikasi Strava. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa persepsi manfaat penggunaan aplikasi dapat mendorong niat pengguna untuk terus menggunakan aplikasi secara berkelanjutan [13], [14], [21], [22].

H2: *Effort Expectancy* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *Behavioral Intention* pada penggunaan aplikasi Strava.

Berdasarkan hasil analisis model dan uji hipotesis, hubungan antara *Effort Expectancy* (EE) dan *Behavioral Intention* (BI) memiliki nilai *original sample* sebesar 0,131 dengan *t-statistic* 3,188 (> 1,960) dan *p-value* 0,001 (< 0,05), sehingga **H2 diterima**. Hasil ini menunjukkan bahwa *Effort Expectancy* berpengaruh signifikan terhadap niat penggunaan aplikasi Strava. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa kemudahan penggunaan teknologi dapat meningkatkan niat pengguna dalam menggunakan suatu aplikasi [13], [21], [22].

H3: *Social Influence* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *Behavioral Intention* pada penggunaan aplikasi Strava.

Berdasarkan hasil analisis model dan uji hipotesis, hubungan antara *Social Influence* (SI) dan *Behavioral Intention* (BI) memiliki nilai *original sample* sebesar 0,128 dengan *t-statistic* 2,715 (> 1,960) dan *p-value* 0,007 (< 0,05), sehingga **H3 diterima**. Hasil ini menunjukkan bahwa *Social Influence* berpengaruh signifikan terhadap niat penggunaan aplikasi Strava. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa pengaruh sosial berpengaruh signifikan terhadap niat penggunaan [13], [22], [23], [24].

H4: *Hedonic Motivation* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *Behavioral Intention* pada penggunaan aplikasi Strava.

Berdasarkan hasil analisis model dan uji hipotesis, hubungan antara *Hedonic Motivation* (HM) dan *Behavioral Intention* (BI) memiliki nilai *original sample* sebesar 0,127 dengan *t-statistic* 3,399 (> 1,960) dan *p-value* 0,001 (< 0,05), sehingga **H4 diterima**. Hasil ini menunjukkan bahwa *Hedonic Motivation* berpengaruh signifikan terhadap niat penggunaan aplikasi Strava. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa kesenangan dalam penggunaan teknologi berpengaruh signifikan terhadap niat penggunaan [13], [14], [22].

H5: *Perceived Privacy Protection* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *Behavioral Intention* pada penggunaan aplikasi Strava.

Berdasarkan hasil analisis model dan uji hipotesis, hubungan antara *Perceived Privacy Protection* (PPP) dan *Behavioral Intention* (BI) memiliki nilai *original sample* sebesar 0,132 dengan *t-statistic* 2,936 (> 1,960) dan *p-value* 0,003 (< 0,05), sehingga H4 diterima. Hasil ini menunjukkan bahwa *Perceived Privacy Protection* berpengaruh signifikan terhadap niat penggunaan aplikasi Strava. Temuan ini

© 2026 The Author(s). Published by UNITY ACADEMY . This is an open access article under the CC BY-SA license (http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa persepsi terhadap keamanan dan privasi data dapat meningkatkan kepercayaan serta niat pengguna dalam menggunakan aplikasi [11], [13].

3.2. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, variabel *Performance Expectancy, Effort Expectancy, Social Influence, Hedonic Motivation,* serta *Perceived Privacy Protection* berpengaruh signifikan terhadap niat penggunaan aplikasi Strava. Hal ini menunjukkan bahwa manfaat yang dirasakan, kemudahan penggunaan, pengaruh sosial, kesenangan dalam penggunaan, serta persepsi terhadap privasi dan keamanan data merupakan faktor penting dalam membentuk niat penggunaan aplikasi Strava.

Performance Expectancy berpengaruh positif terhadap niat penggunaan aplikasi Strava, hal tersebut membuktikan bahwa persepsi manfaat yang dirasakan pengguna dalam mendukung aktivitas dan pencapaian tujuan secara signifikan membentuk niat perilaku mereka dalam menggunakan aplikasi. Misalnya, pengguna memilih Strava karena aplikasi ini membantu memantau progres serta pencapaian target kebugaran atau kesehatan seperti target olahraga maupun program diet. Maka dari itu, pengembang dapat mengembangkan fitur yang mendukung pencapaian target pengguna, seperti target aktivitas harian, pencapaian kebugaran, maupun monitoring progres secara lebih personal dan terarah.

Effort Expectancy berpengaruh positif terhadap niat penggunaan aplikasi Strava, hal tersebut membuktikan bahwa kemudahan dalam menggunakan aplikasi secara signifikan membentuk niat perilaku pengguna dalam mengadopsi teknologi. Misalnya, pengguna memilih Strava karena aplikasi ini mudah digunakan dalam mencatat aktivitas olahraga, melihat rute, serta memahami data performa tanpa proses yang rumit. Maka dari itu, pengembang perlu memastikan tampilan antarmuka yang sederhana, navigasi yang mudah dipahami, serta proses penggunaan fitur yang praktis agar pengguna merasa nyaman dalam menggunakan aplikasi.

Social Influence berpengaruh positif terhadap niat penggunaan aplikasi Strava, hal tersebut membuktikan bahwa pengaruh dari lingkungan sosial secara signifikan membentuk niat perilaku pengguna dalam menggunakan aplikasi. Keputusan penggunaan aplikasi dipengaruhi oleh orang-orang di sekitar seperti teman, keluarga, atau komunitas olahraga yang juga menggunakan Strava. Maka dari itu, pengembang dapat memperkuat strategi berbasis komunitas melalui fitur berbagi aktivitas, interaksi antar pengguna, serta integrasi dengan komunitas olahraga untuk meningkatkan adopsi aplikasi.

Hedonic Motivation berpengaruh positif terhadap niat penggunaan aplikasi Strava, hal tersebut membuktikan bahwa pengalaman penggunaan yang menyenangkan secara signifikan membentuk niat perilaku pengguna dalam menggunakan aplikasi. Pengguna cenderung lebih tertarik ketika aplikasi memberikan pengalaman yang interaktif dan tidak membosankan dalam mendukung aktivitas olahraga. Maka dari itu, pengembang dapat menambahkan elemen seperti tantangan, pencapaian, dan fitur gamifikasi untuk meningkatkan keterlibatan serta kenyamanan pengguna dalam menggunakan aplikasi.

Perceived Privacy Protection berpengaruh positif terhadap niat penggunaan aplikasi Strava, hal tersebut membuktikan bahwa persepsi terhadap keamanan dan

© 2026 The Author(s). Published by UNITY ACADEMY . This is an open access article under the CC BY-SA license (http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

perlindungan data secara signifikan membentuk niat perilaku pengguna dalam menggunakan aplikasi. Pengguna akan lebih yakin menggunakan aplikasi ketika merasa data pribadi dan aktivitas mereka terlindungi dengan baik. Maka dari itu, pengembang perlu meningkatkan sistem keamanan data, memberikan kontrol privasi yang lebih jelas, serta menyediakan transparansi terkait pengelolaan data pengguna untuk meningkatkan rasa aman dalam penggunaan aplikasi.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa seluruh variabel dalam model UTAUT2, yaitu *Performance Expectancy, Effort Expectancy, Social Influence, Hedonic Motivation*, dan *Perceived Privacy Protection*, berpengaruh positif dan signifikan terhadap *Behavioral Intention* dalam penggunaan aplikasi Strava. Hal ini menunjukkan bahwa niat pengguna dalam menggunakan Strava dipengaruhi oleh berbagai faktor yang saling berkaitan, mulai dari manfaat yang dirasakan, kemudahan penggunaan, pengaruh lingkungan sosial, pengalaman yang menyenangkan, hingga persepsi terhadap keamanan data. Di antara variabel tersebut, *Performance Expectancy* menjadi faktor yang paling dominan dalam memengaruhi niat penggunaan, yang menegaskan bahwa manfaat aplikasi dalam mendukung aktivitas dan pencapaian target menjadi alasan utama pengguna tetap menggunakan Strava. Dengan demikian, model UTAUT2 terbukti relevan dalam menjelaskan faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan dan niat penggunaan aplikasi Strava secara komprehensif, serta membuka peluang pengembangan ke depan baik dari sisi praktis maupun akademis, di mana pengembang aplikasi dapat meningkatkan fitur yang berorientasi pada manfaat, personalisasi, dan keamanan data pengguna, sementara penelitian selanjutnya dapat mengembangkan model dengan menambahkan variabel lain seperti habit, trust, atau perceived risk, serta menguji pada konteks aplikasi digital yang berbeda atau menggunakan pendekatan metode lain agar diperoleh hasil yang lebih komprehensif dan generalisasi yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

[1] A. A. Z. Attabik and D. C. A. Nugraha, "Analisis Faktor-faktor yang Memengaruhi Tingkat Retensi Pengguna Aplikasi Kebugaran di Kalangan Generasi Muda: Studi Kasus pada Aplikasi Strava," 2025, doi: https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/15446.

[2] "Senam Jadi Olahraga Favorit Publik RI 2024 - GoodStats Data." Accessed: Oct. 15, 2025. [Online]. Available: https://data.goodstats.id/statistic/senam-jadi-olahraga-favorit-publik-ri-2024-zefz2

[3] "About Us." Accessed: Oct. 15, 2025. [Online]. Available: https://www.strava.com/about

[4] H. F. Azhar, I. Aknuranda, and A. Pinandito, "Analisis Pengalaman Pengguna Aplikasi 'Strava: Run, Bike, Ride' Terhadap Pendorong Perilaku Berolahraga Dalam Upaya Penerapan Gaya Hidup Sehat," 2025, doi: https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/15083.

[5] T. D. Pham Thi and N. T. Duong, "Intrinsic motivations in health and fitness app engagement: A mediation model of entertainment," *Digit. Health*, vol. 11, p. 20552076251326151, Feb. 2025, doi: 10.1177/20552076251326151.

© 2026 The Author(s). Published by UNITY ACADEMY . This is an open access article under the CC BY-SA license (http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

[6] "Top fitness and sport apps by downloads 2025," Statista. Accessed: Sep. 29, 2025. [Online]. Available: https://www.statista.com/statistics/1239771/top-fitness-and-sport-apps-downloads/
[7] "Strava Now Supports New language, Indonesia Bahasa, Following Significant Growth." Accessed: Sep. 29, 2025. [Online]. Available: https://press.strava.com/articles/strava-now-supports-new-language-indonesia-bahasa-following-significant
[8] K. Childs, D. Nolting, and A. Das, "Heat Marks the Spot: De-Anonymizing Users' Geographical Data on the Strava Heatmap," 2023.
[9] M. Bryant and M. B. N. correspondent, "Swedish PM's private address revealed by Strava data shared by bodyguards," *The Guardian*, Jul. 08, 2025. Accessed: Oct. 15, 2025. [Online]. Available: https://www.theguardian.com/world/2025/jul/08/swedish-pm-safety-strava-data-bodyguards-ulf-kristersson-running-cycling-routes
[10] Y. Cholandha, "Potensi Ancaman Keamanan di Balik Popularitas Strava." Accessed: Oct. 15, 2025. [Online]. Available: https://tirto.id/potensi-ancaman-keamanan-di-balik-popularitas-strava-g6mX
[11] S. Singh, "The Moderating Role of Privacy Concerns on Intention to Use Smart Wearable Technologies: An Integrated Model Combining UTAUT2 Theoretical Framework and Privacy Dimensions," *J. Glob. Mark.*, vol. 36, no. 2, pp. 93–111, Mar. 2023, doi: 10.1080/08911762.2022.2141167.
[12] Venkatesh, Thong, and Xu, "Consumer Acceptance and Use of Information Technology: Extending the Unified Theory of Acceptance and Use of Technology," *MIS Q.*, vol. 36, no. 1, p. 157, 2012, doi: 10.2307/41410412.
[13] B. Kim and E. Lee, "What Factors Affect a User's Intention to Use Fitness Applications? The Moderating Effect of Health Status: A Cross-Sectional Study," *Inq. J. Health Care Organ. Provis. Financ.*, vol. 59, p. 00469580221095826, Jan. 2022, doi: 10.1177/00469580221095826.
[14] A. Herian, A. Faroqi, and T. Suryanto, "Evaluasi Penerimaan Pengguna Aplikasi Kebugaran Smartphone Menggunakan UTAUT2," vol. 17, 2025, doi: https://doi.org/10.37424/informasi.v17i1.358.
[15] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif R&D*. 2013.
[16] D. K. Abdullah *et al.*, *METODOLOGI PENELITIAN KUANTITATIF*. 2021.
[17] N. S. Desvira, M. F. Aransyah, and U. Mulawarman, "Analisis Faktor-Faktor yang Memengaruhi Minat dan Perilaku Penggunaan Fitur ShopeePay Menggunakan Model Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT2)," vol. 12, 2023.
[18] I. Ghozali and H. Latan, *Partial Least Squares Konsep Teknik dan Aplikasi dengan Program Smart PLS 3.0 Untuk Penelitian Empiris*. in 2nd ed. 2015.
[19] J. F. Hair, G. T. M. Hult, C. M. Ringle, M. Sarstedt, N. P. Danks, and S. Ray, *Partial Least Squares Structural Equation Modeling (PLS-SEM) Using R: A Workbook*. in Classroom Companion: Business. Cham: Springer International Publishing, 2021. doi: 10.1007/978-3-030-80519-7.
[20] J. F. Hair Jr., B. William C., B. Barry J., and A. Rolph E., *Multivariate Data Analysis, Eighth Edition*. 2019.
[21] Y. Yang and J. Koenigstorfer, "Determinants of Fitness App Usage and Moderating Impacts of Education-, Motivation-, and Gamification-Related App

© 2026 The Author(s). Published by UNITY ACADEMY . This is an open access article under the CC BY-SA license (http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

Features on Physical Activity Intentions: Cross-sectional Survey Study," *J. Med. Internet Res.*, vol. 23, no. 7, p. e26063, Jul. 2021, doi: 10.2196/26063.

[22] H. Ferreira Barbosa, J. García-Fernández, V. Pedragosa, and G. Cepeda-Carrion, "The use of fitness centre apps and its relation to customer satisfaction: a UTAUT2 perspective," *Int. J. Sports Mark. Spons.*, vol. 23, no. 5, pp. 966–985, Sep. 2022, doi: 10.1108/IJSMS-01-2021-0010.

[23] W. Chiu, D. Won, and J. Bae, "Symmetric and asymmetric modeling to examine individuals' intention to follow fitness YouTube channels: an integrated perspective of the UTAUT2 and UGT," *Int. J. Sports Mark. Spons.*, vol. 25, no. 4, pp. 777–801, Aug. 2024, doi: 10.1108/IJSMS-12-2023-0242.

[24] Y. Zhang, S. Yang, and W. Wei, "Reflections of Fitness—Investigating User Acceptance of Smart Fitness Mirrors Based on UTAUT2," *IEEE Access*, vol. 13, pp. 126167–126182, 2025, doi: 10.1109/ACCESS.2025.3589248.

© 2026 The Author(s). Published by UNITY ACADEMY . This is an open access article under the CC BY-SA license (http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)