

BAB I

PENDAHULUAN

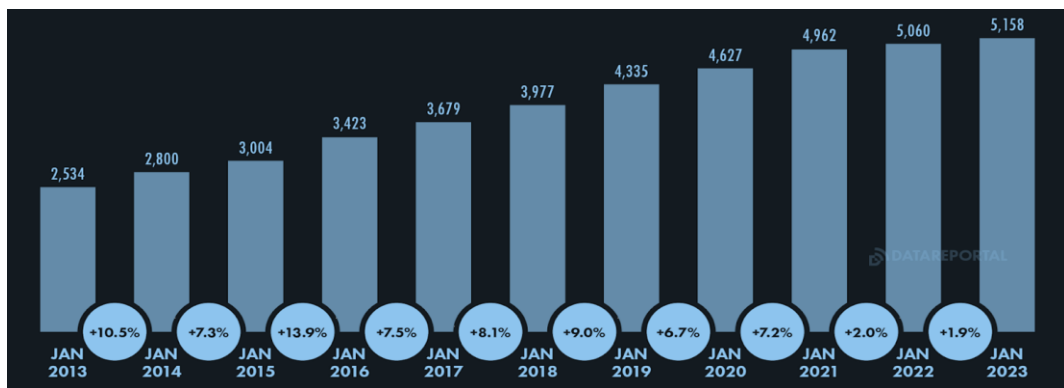
A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan. Berdasarkan data terbaru dari *We Are Social and Meltwater* tahun 2023, jumlah pengguna internet global terus meningkat (lihat gambar 1.1) mencapai 5,158 miliar orang pada Januari 2023, naik sebesar 1,9% dari tahun sebelumnya. *We Are Social and Meltwater* juga merilis data persentase pengguna internet dari total populasi suatu negara (lihat gambar 1.2). Salah satu negara dengan tingkat adopsi internet yang tinggi adalah Indonesia, dengan 77% penduduknya menggunakan internet. Hal ini menempatkan Indonesia di atas rata-rata global yang sebesar 64,4% dan lebih tinggi dibandingkan beberapa negara berkembang lainnya, seperti Filipina 73,1% dan Mesir 64,4% (lihat gambar 1.2). Perkembangan ini menunjukkan bahwa akses dan penetrasi internet di Indonesia semakin meluas, memberikan peluang besar bagi platform digital untuk mempengaruhi preferensi dan perilaku konsumen.

Salah satu platform digital dalam bidang olahraga yang sedang berkembang saat ini adalah aplikasi olahraga digital. Munculnya berbagai aplikasi olahraga digital, seperti *Strava*, *MyFitnessPal*, dan *Fitbit*, memberikan kemudahan bagi individu untuk melacak, merencanakan, dan mengevaluasi aktivitas fisik mereka dengan lebih efektif dan efisien. Aplikasi ini menawarkan berbagai fitur seperti pelacakan kebugaran, panduan olahraga, hingga komunitas daring yang mendorong interaksi sosial dalam kegiatan olahraga. Aplikasi ini

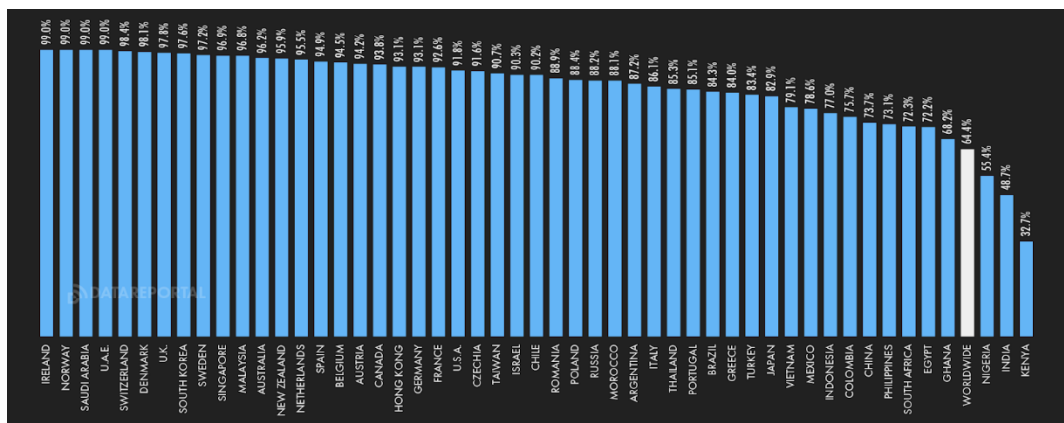
dirancang untuk mempermudah pengguna dalam memantau perkembangan fisik mereka, mengatur rutinitas latihan, serta memberikan motivasi melalui tantangan dan penghargaan virtual.²

Gambar 1.1
Pengguna Internet dari Waktu ke Waktu (dalam miliar)



Sumber: *We are social and meltwater* tahun 2023

Gambar 1.2
Persentase Pengguna Internet dari Total Populasi



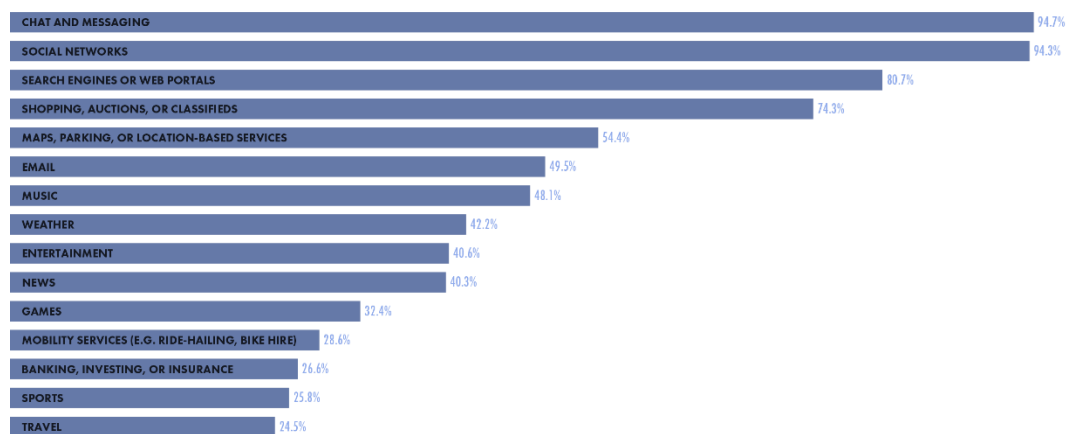
Sumber: *We are social dan meltwater* tahun 2023

Kehadiran aplikasi olahraga digital ini tidak hanya memberikan kenyamanan, tetapi juga membuat olahraga menjadi lebih menyenangkan dan

² Fajar Siddik dkk., “Pengaruh Media Sosial dan Aplikasi Olahraga Digital terhadap Kebiasaan Berolahraga Generasi Muda,” no. 8 (2024): 3280.

mudah diakses oleh siapa saja, kapan saja. Aplikasi olahraga digital menawarkan berbagai fitur yang memungkinkan pengguna mengelola aktivitas fisik mereka secara lebih terstruktur, seperti penghitungan kalori, pelacakan jarak lari, hingga program latihan yang dipersonalisasi.³ Meskipun demikian, data dari *We Are Social and Meltwater* menunjukkan penggunaan aplikasi olahraga digital masih memiliki persentase yang cukup rendah, yaitu sebesar 25,8% (lihat gambar 1.3). Hal ini menunjukkan bahwa, meskipun penggunaan aplikasi digital olahraga memberikan kemudahan dan fitur-fitur yang bermanfaat, namun dalam penggunaannya masih sedikit apabila dibandingkan dengan aplikasi yang lain. Hal tersebut menunjukkan perlunya identifikasi lebih lanjut mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan aplikasi olahraga digital.

Gambar 1.3 Aplikasi dan Web yang Sering Digunakan



Sumber: *We are social and meltwater* tahun 2023

Consulting and Insights sebuah lembaga konsultan data, melakukan analisis pasar aplikasi olahraga khususnya aplikasi kebugaran global. Lembaga

³ *Ibid.*, hal. 3280

tersebut merilis tiga kategori utama dalam klasifikasi aplikasi kebugaran digital, yaitu: aplikasi pelacak kebugaran (*fitness tracking apps*), aplikasi nutrisi dan diet (*nutrition and diet apps*), serta aplikasi mindfulness dan kesehatan (*mindfulness and wellness apps*). Masing-masing kategori ini memiliki fokus dan fitur utama yang berbeda sesuai dengan kebutuhan pengguna. Contoh merek aplikasi yang cukup populer dari masing-masing kategori adalah *Strava* (*fitness tracking apps*), *MyFitnessPal* (*nutrition and diet apps*), dan *Fitbit* (*mindfulness and wellness apps*). Ketiga aplikasi tersebut menunjukkan pertumbuhan pengguna yang bervariasi selama periode 2016 hingga 2023 (lihat gambar 1.4). Ketiganya memiliki basis pengguna yang besar, tetapi perbedaan karakteristik dan pendekatan fitur menyebabkan tren penggunaannya tidak seragam. Aplikasi *MyFitnessPal* menunjukkan pertumbuhan signifikan dalam jumlah pengguna. Aplikasi *MyFitnessPal* telah digunakan sebagai alat untuk menilai asupan energi dan makronutrien.⁴ Aplikasi ini menunjukkan lonjakan pengguna yang signifikan dari tahun 2016 hingga 2023. Pada tahun 2016, jumlah pengguna tercatat sekitar 75 juta dan terus meningkat hingga mencapai 220 juta pada tahun 2023. Lonjakan paling tajam terjadi antara 2017 hingga 2018, yaitu dari 85 juta menjadi 150 juta pengguna. Pertumbuhan ini mencerminkan tingginya kebutuhan pengguna akan kontrol terhadap pola makan dan pencatatan kalori harian.

⁴ Charlotte Evenepoel dkk., “Accuracy of Nutrient Calculations Using the Consumer-Focused Online App MyFitnessPal: Validation Study,” *Journal of Medical Internet Research* 22, no. 10 (21 Oktober 2020): 6, <https://doi.org/10.2196/18237>.

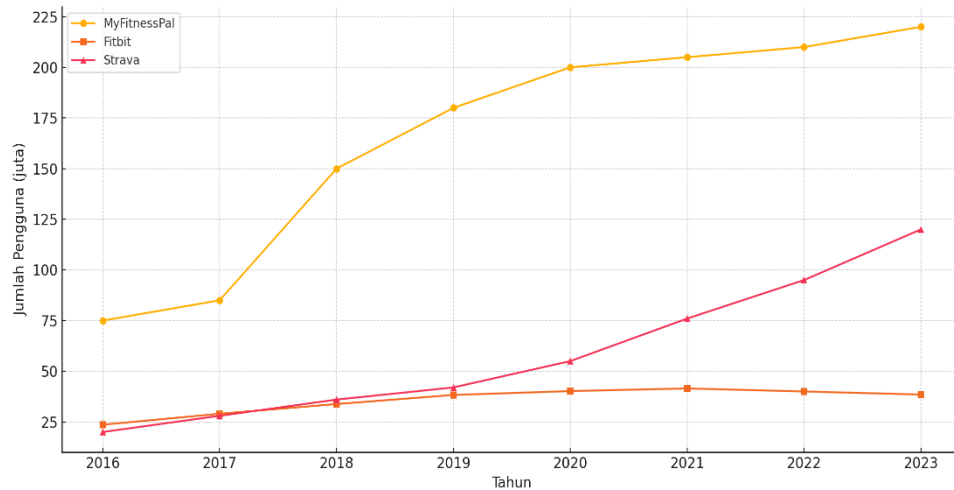
Sedangkan aplikasi *Fitbit* mengalami stagnasi bahkan penurunan setelah mencapai puncaknya pada tahun 2021. Aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk memantau aktivitas harian mereka, termasuk jumlah langkah, jenis aktivitas fisik, dan durasi tidur, serta fitur lainnya.⁵ Pada 2016, pengguna *Fitbit* berjumlah sekitar 23,6 juta dan mengalami peningkatan hingga mencapai puncaknya di angka 41,5 juta pada tahun 2021. Namun setelah itu, jumlah pengguna mulai menurun hingga menjadi 38,5 juta pada tahun 2023.

Sementara itu, aplikasi *Strava* menunjukkan peningkatan tajam terutama setelah masa pandemi, namun jumlah penggunaannya masih lebih rendah dibandingkan dengan aplikasi *MyFitnessPal*. Pada tahun 2016, aplikasi *Strava* memiliki sekitar 20 juta pengguna dan mengalami peningkatan pesat hingga mencapai 120 juta pengguna pada 2023. Lonjakan signifikan terjadi setelah 2020, saat masyarakat mulai mencari alternatif aktivitas fisik yang bisa dilakukan secara mandiri, seperti berlari dan bersepeda, yang merupakan fokus utama dari aplikasi ini. Aplikasi *Strava* memungkinkan untuk merekam dan menganalisis aktivitas fisik yang dilakukan.⁶ Fitur sosial dan kompetitif seperti *leaderboard*, *segment tracking*, dan integrasi komunitas menjadikan aplikasi *Strava* menarik bagi pengguna yang ingin tetap termotivasi melalui interaksi digital.

⁵ Ruth Gaele St Fleur dkk., "Use of Fitbit Devices in Physical Activity Intervention Studies Across the Life Course: Narrative Review," *JMIR mHealth and uHealth* 9, no. 5 (28 Mei 2021): 2, <https://doi.org/10.2196/23411>.

⁶ Kolektus Okky Ristanto dkk., "Utilization of the *Strava* Application for Reading and Fitness Literacy for Unesa Students," ed. oleh M.N. Madjid dkk., *SHS Web of Conferences* 202 (2024): 06002, <https://doi.org/10.1051/shsconf/202420206002>.

Gambar 1.4
**Jumlah Pertumbuhan Pengguna Aplikasi Kebugaran *MyFitnessPal*,
Fitbit, dan *Strava* (2016-2023)**



Sumber: *Business of Apps* tahun 2023

Dengan demikian, berdasarkan data pertumbuhan pengguna aplikasi olahraga digital seperti *MyFitnessPal*, *Fitbit*, dan *Strava* dari tahun 2016 hingga 2023, terlihat adanya pola fluktuatif yang mencerminkan dinamika preferensi dan perilaku pengguna. *MyFitnessPal* menunjukkan pertumbuhan signifikan dalam jumlah pengguna, sedangkan *Fitbit* mengalami stagnasi bahkan penurunan setelah mencapai puncaknya pada tahun 2021. Sementara itu, *Strava* menunjukkan peningkatan tajam terutama setelah masa pandemi, namun jumlah penggunanya masih lebih rendah dibandingkan dengan aplikasi *MyFitnessPal*. Oleh karena itu, identifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi keputusan penggunaan aplikasi kebugaran digital menjadi penting dan perlu diteliti lebih lanjut untuk melihat preferensi pengguna aplikasi kebugaran digital.

Sejauh ini, terdapat beberapa penelitian sebelumnya yang berfokus dalam mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan aplikasi olahraga digital, sebagaimana ditunjukkan pada tabel 1.1.

Tabel 1.1
Kategorisasi Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Penggunaan Aplikasi Olahraga Digital

No.	Peneliti	Variabel X	Variabel Y	Hasil Penelitian	Lokasi Penelitian
1.	Torente et al. (2021)	Penggunaan aplikasi kebugaran	Kebiasaan olahraga, kepuasan pelanggan, niat untuk tetap di pusat kebugaran	Penggunaan aplikasi kebugaran tidak secara signifikan mempengaruhi kebiasaan olahraga, kepuasan pelanggan, atau niat untuk tetap di pusat kebugaran.	Spain
2.	Won et al. (2022)	Kualitas aplikasi, persepsi kesenangan	Penggunaan aplikasi olahraga bermerek	PEOU dan PU memiliki pengaruh signifikan terhadap niat pengguna untuk menggunakan aplikasi.	Korea Selatan
3.	Jeong et al. (2022)	Kredibilitas informasi (akurasi, daya tarik)	Kepercayaan, kemudahan penggunaan (PEOU), kegunaan yang dirasakan (PU), niat untuk mengunjungi kembali aplikasi (IRA), perilaku olahraga aktual (ASB)	PU berpengaruh terhadap keputusan penggunaan sementara PEOU tidak memiliki pengaruh signifikan terhadap keputusan penggunaan aplikasi	Korea Selatan

Lanjutan tabel...

No.	Peneliti	Variabel X	Variabel Y	Hasil Penelitian	Lokasi Penelitian
4.	Faiz & Desi (2019)	Penggunaan aplikasi Nike Training Club	Peningkatan Vo2max	Penggunaan aplikasi Nike Training Club berpengaruh terhadap peningkatan Vo2max	Indonesia
5.	Jiang & Feng (2025)	Tingkat integrasi aplikasi olahraga	Sikap dan kebiasaan perilaku terhadap latihan fisik	Tingkat integrasi aplikasi olahraga berpengaruh terhadap sikap dan pola perilaku latihan fisik	Spanyol
6.	Gu et al. (2022)	Sikap terhadap perilaku olahraga, penggunaan aplikasi olahraga, sikap terhadap COVID-19	Niat untuk berolahraga	Penggunaan aplikasi olahraga berpengaruh signifikan terhadap niat untuk berolahraga	Cina
7.	Guan (2019)	Penggunaan aplikasi olahraga	Pembentukan kebiasaan berolahraga	Penggunaan aplikasi olahraga berpengaruh terhadap kebiasaan berolahraga	Cina
8.	Soulé et al. (2021)	Pengalaman pengguna, pengaruh sosial, resistensi terhadap inovasi digital, strategi pengembangan	Tingkat adopsi aplikasi pemantauan kebugaran (SFMA) oleh individu	Pengalaman pengguna, pengaruh sosial, resistensi terhadap inovasi digital, strategi pengembangan berpengaruh terhadap tingkat adopsi aplikasi pemantauan kebugaran (SFMA) oleh individu	Prancis

Lanjutan tabel...

No.	Peneliti	Variabel X	Variabel Y	Hasil Penelitian	Lokasi Penelitian
9.	Siddik et al. (2024)	Media sosial, aplikasi olahraga digital	Kebiasaan berolahraga	Aplikasi olahraga digital berpengaruh signifikan terhadap kebiasaan berolahraga	Indonesia

Sumber: Data diolah (2025)

Berdasarkan penelitian sebelumnya, terdapat beberapa penelitian telah mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan aplikasi olahraga digital. Namun, masih minim di Indonesia yang mengidentifikasi secara spesifik pada aplikasi kebugaran digital khususnya pada variabel persepsi kemudahan penggunaan atau *Perceived Ease of Use* (PEOU) dan persepsi kegunaan atau *Perceived Usefulness* (PU). Sejalan dengan itu, variabel PEOU dan PU merupakan variabel kognitif yang mempengaruhi perilaku individu dalam mengadopsi teknologi.⁷ Tidak hanya itu, pada penelitian sebelumnya variabel PEOU masih ditemukan inkonsisten. Pada penelitian Won et al. menyatakan bahwa variabel PEOU memiliki pengaruh positif terhadap niat pengguna untuk menggunakan aplikasi olahraga digital. Sedangkan penelitian Jeong et al. menemukan bahwa PEOU tidak memiliki pengaruh signifikan

⁷ Doyeon Won, Weisheng Chiu, dan Hyun Byun, "Factors Influencing Consumer Use of a Sport-Branded App: The Technology Acceptance Model Integrating App Quality and Perceived Enjoyment," *Asia Pacific Journal of Marketing and Logistics* 35, no. 5 (25 April 2023): 1112–33, <https://doi.org/10.1108/APJML-09-2021-0709>.

terhadap keputusan pengguna untuk kembali menggunakan aplikasi dan perilaku olahraga.⁸

Dari penjelasan diatas, penelitian ini berfokus dalam menguji variabel PEOU dan PU terhadap keputusan penggunaan aplikasi kebugaran digital. Pemilihan ini berdasarkan penelitian sebelumnya yang masih terdapat temuan inkonsisten dan masih minim penelitian aplikasi kebugaran digital dilakukan di Indonesia. Tidak hanya itu, data menunjukkan jumlah pertumbuhan pengguna aplikasi kebugaran masih mengalami fluktuasi. Sehingga, judul dalam penelitian ini adalah **“Pengaruh *Perceived Ease of Use* (PEOU) dan *Perceived Usefulness* (PU) terhadap Keputusan Penggunaan Aplikasi Kebugaran Digital”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Data menunjukkan penggunaan aplikasi olahraga digital masih memiliki persentase yang cukup rendah, yaitu sebesar 25,8% dan sepanjang tahun 2016-2023 pertumbuhan pengguna aplikasi olahraga digital masih mengalami ketidakstabilan.
2. Masih minim penelitian yang berfokus pada aplikasi kebugaran digital di Indonesia khususnya pada variabel *Perceived Ease of Use* (PEOU) dan *Perceived Usefulness* (PU). Terlebih, masih terdapat temuan

⁸ Seung-Hoon Jeong dan Ji-Young Chung, “Integrated Technology Acceptance Model (TAM) of Sports Team Smartphone Application (STSA) in the Stimulus Organism Response (SOR) Framework,” *Journal of Physical Education and Sport* 22, no. 9 (t.t.): 2158.

inkonsistensi pada variabel PEOU terhadap penggunaan aplikasi olahraga digital.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi permasalahan di atas, maka rumusan masalah dapat ditentukan sebagai berikut.

1. Apakah *Perceived Ease of Use* (PEOU) berpengaruh positif terhadap penggunaan aplikasi kebugaran digital?
2. Apakah *Perceived Usefulness* (PU) berpengaruh positif terhadap penggunaan aplikasi kebugaran digital?
3. Apakah *Perceived Ease of Use* (PEOU) dan *Perceived Usefulness* (PU) secara simultan berpengaruh positif terhadap keputusan penggunaan aplikasi kebugaran digital?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka dapat diuraikan tujuan penelitian ini sebagai berikut.

1. Menguji pengaruh positif *Perceived Ease of Use* (PEOU) terhadap penggunaan aplikasi kebugaran digital.
2. Menguji pengaruh positif *Perceived Usefulness* (PU) terhadap penggunaan aplikasi kebugaran digital.
3. Menguji pengaruh positif *Perceived Ease of Use* (PEOU) dan *Perceived Usefulness* (PU) secara simultan terhadap penggunaan aplikasi kebugaran digital.

E. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pihak-pihak sebagai berikut.

1. Kegunaan Teoritis

Dapat dijadikan sebagai pengembangan keilmuan dan kontribusi pengetahuan tentang pengaruh PEOU (*Perceived Ease of Use*) dan PU (*Perceived Usefulness*) pada penggunaan aplikasi kebugaran digital. Serta mengetahui seberapa besar pengaruhnya dalam mendorong keputusan penggunaan konsumen terhadap aplikasi olahraga digital, khususnya aplikasi kebugaran digital.

2. Kegunaan Empiris

Memberikan kontribusi berupa bukti bukti empiris terkait studi keputusan penggunaan aplikasi kebugaran digital dalam konteks negara Asia khususnya Indonesia.

3. Kegunaan Praktis

a. Bagi akademisi/peneliti

Memberikan tambahan referensi literatur penunjang terkait pengaruh faktor PEOU (*Perceived Ease of Use*) dan PU (*Perceived Usefulness*) terhadap keputusan penggunaan aplikasi kebugaran digital bagi civitas akademik atau dapat digunakan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya.

b. Bagi praktisi

Memberikan pemahaman terkait seberapa besar peran variabel PEOU (*Perceived Ease of Use*) dan PU (*Perceived Usefulness*) terhadap keputusan penggunaan aplikasi kebugaran digital. Lebih lanjut, pemahaman terkait kedua faktor tersebut dalam mempengaruhi keputusan penggunaan aplikasi kebugaran digital dapat digunakan sebagai landasan bagi pengembang aplikasi kebugaran digital dalam mengoptimalkan fitur aplikasi agar lebih mudah digunakan dan dirasakan manfaatnya oleh pengguna, khususnya di Indonesia.

F. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Penelitian

Penelitian mengidentifikasi berbagai faktor yang dapat mempengaruhi keputusan penggunaan konsumen terhadap aplikasi kebugaran digital. Batasan penelitian ini termasuk pengaruh faktor PEOU (*Perceived Ease of Use*) dan PU (*Perceived Usefulness*) pada konsumen yang sudah menggunakan aplikasi kebugaran digital di seluruh Indonesia.

G. Penegasan Variabel

Guna tidak terjadi kesalahpahaman dalam penafsiran istilah-istilah dalam penelitian yang berjudul “Pengaruh PEOU (*Perceived Ease of Use*) dan PU (*Perceived Usefulness*) terhadap Keputusan Penggunaan Aplikasi Kebugaran Digital” berikut penegasan istilah:

1. Definisi Konseptual

a. PEOU (*Perceived Ease of Use*)

PEOU adalah persepsi individu tentang sejauh mana teknologi mudah digunakan.⁹ Menurut Davis dalam Pambudi et al. PEOU merupakan kondisi di mana pengguna meyakini bahwa system informasi memberikan kemudahan dan tidak memerlukan usaha yang keras untuk mempelajarinya.¹⁰

b. PU (*Perceived Usefulness*)

PU adalah persepsi individu tentang sejauh mana teknologi dapat membantu melakukan tugas-tugas dalam mencapai tujuan mereka.¹¹ Menurut Alalwan dalam Pambudi et al. PU merupakan kepercayaan seseorang saat menggunakan teknologi atau adaptasi inovasi tertentu dapat meningkatkan kinerja dari pekerjaan yang sedang dilakukannya.¹²

c. Keputusan Penggunaan

Menurut Peter dan Olson dalam Aprilia keputusan penggunaan yaitu suatu proses integrasi yang digunakan untuk mengombinasikan pengetahuan dan mengevaluasi dua atau lebih alternatif dan memilih satu diantaranya.¹³

⁹ Soetam Rizky Wicaksono, "Teori Dasar Technology Acceptance Model" (Zenodo, 2 Desember 2022), 31, <https://doi.org/10.5281/ZENODO.7754254>.

¹⁰ Ivan Agus Setiawan Pambudi, Widyarso Roswinanto, dan Ciu Heny Meiria, "Pengaruh Perceived Ease Of Use, Perceived Usefulness, Dan Perceived Enjoyment Terhadap Minat untuk Terus Menggunakan Aplikasi Investasi di Indonesia," *Journal of Management and Business Review* 20, no. 3 (10 November 2023): 485, <https://doi.org/10.34149/jmbr.v20i3.577>.

¹¹ Wicaksono, "Teori Dasar Technology Acceptance Model," 31.

¹² Pambudi, Roswinanto, dan Meiria, "Pengaruh Perceived Ease Of Use, Perceived Usefulness, Dan Perceived Enjoyment Terhadap Minat untuk Terus Menggunakan Aplikasi Investasi di Indonesia," 485.

¹³ Risma Weti Aprilia dan Dewi Noor Susanti, "Pengaruh Kemudahan, Fitur Layanan, dan Promosi Terhadap Keputusan Penggunaan E-Wallet Dana di Kabupaten Kebumen," *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Manajemen, Bisnis dan Akuntansi (JIMMBA)* 4, no. 3 (27 Juni 2022): 3, <https://doi.org/10.32639/jimmba.v4i3.121>.

2. Definisi Operasional

- a. PEOU dalam konteks pengaruh terhadap keputusan penggunaan aplikasi kebugaran digital merujuk pada sejauh mana pengguna merasakan bahwa aplikasi seperti *Strava*, *Fitbit*, dan *MyFitnessPal* mudah digunakan, tidak rumit, serta fitur-fiturnya dapat diakses tanpa memerlukan banyak usaha. Semakin tinggi kemudahan penggunaan yang dirasakan, maka semakin besar kecenderungan pengguna untuk memanfaatkan aplikasi secara berkelanjutan.
- b. PU dalam konteks pengaruh terhadap keputusan penggunaan aplikasi kebugaran digital merujuk pada persepsi individu mengenai seberapa besar manfaat atau kegunaan aplikasi dalam membantu mencapai tujuan kebugaran mereka, seperti mencatat aktivitas olahraga, memantau nutrisi harian, atau meningkatkan kesehatan fisik. Semakin besar kegunaan yang dirasakan, maka semakin kuat kecenderungan individu untuk menggunakan aplikasi tersebut secara konsisten.
- c. Keputusan penggunaan dalam penelitian ini mengacu pada keinginan atau kecenderungan seseorang untuk memilih, menggunakan, dan terus menggunakan aplikasi kebugaran digital sebagai alat bantu dalam aktivitas fisik dan perawatan kesehatan diri. Ini merupakan suatu sikap positif yang menunjukkan komitmen individu dalam memanfaatkan aplikasi kebugaran digital untuk menunjang gaya hidup sehat mereka.

H. Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan pemahaman, penulis telah menyusun 6 (enam) pembahasan sistematis:

BAB I Pendahuluan yang berisikan tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, ruang lingkup dan keterbatasan penelitian, penegasan istilah, dan sistematika pembahasan. Hal ini guna membantu pembaca memahami latar belakang penelitian ini. Pendahuluan ini berisi informasi penting yang memberikan pemahaman untuk memahami bab-bab berikutnya.

BAB II Landasan Teori berisikan tentang dasar-dasar yang digunakan dalam melakukan penelitian dan menganalisis data yang ditemukan. Hasil penelitian terkait digunakan sebagai acuan penelitian terdahulu, kerangka berfikir penelitian dan hipotesis dalam penelitian.

BAB III Metode Penelitian berisi uraian metode penelitian yang digunakan untuk mencapai hasil penelitian secara maksimal, mengenai pendekatan dan jenis penelitian, populasi dan sampel, sumber data, variabel dan skala pengukuran yang akan digunakan dalam penelitian, dan analisis data.

BAB IV Hasil Penelitian peneliti menguraikan hasil penelitian yang terkait dengan permasalahan yang diangkat dengan pembahasannya. Selain itu penulis menyajikan pengujian data serta pembuktian hipotesis.

BAB V Pembahasan berisi tentang pembahasan dan hasil dari penelitian yang telah dilakukan pada bab sebelumnya.

BAB VI Penutup, mencakup kesimpulan dan saran. Kesimpulan adalah ringkasan yang ditulis oleh peneliti untuk membuktikan kebenaran hasil penelitian berdasarkan pembahasan yang telah dilakukan. Saran, disusun berdasarkan pengetahuan dan refleksi peneliti, serta memberikan rekomendasi kepada pengelola subjek penelitian dan para peneliti di bidang yang sama yang ingin melanjutkan dan mengembangkan penelitian tersebut.