

Evaluasi Konten Aplikasi Satusehat Menggunakan *Mobile Appalication Rating Scale* (Mars) dari Prespektif Generasi Z

Krendi Nurislam Irfantiyardi ^{1*}, Fajar Sidiq Adi Prabowo ²

^{1*,2} Program Studi Manajemen Bisnis Telekomunikasi dan Informatika, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Telkom, Kabupaten Bandung, Provinsi Jawa Barat, Indonesia.

Email: krendi@student.telkomuniversity.ac.id ^{1*}, fajarmotekar@telkomuniversity.ac.id ²

Histori Artikel:

Dikirim 18 Agustus 2023; *Diterima dalam bentuk revisi* 22 Agustus 2023; *Diterima* 1 November 2023; *Diterbitkan* 10 Januari 2024. Semua hak dilindungi oleh Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) STMIK Indonesia Banda Aceh.

Abstrak

Pandemi Covid-19 mendorong munculnya banyak aplikasi baru di bidang kesehatan sebagai solusi inovatif untuk layanan kesehatan yang aman dan efektif. Kenaikan penetrasi smartphone dan akses internet di Indonesia, terutama pada generasi Z (kelahiran 1995-2010) yang pengguna internetnya aktif lebih dari tujuh jam per hari, mendukung tren ini. Penelitian ini mengevaluasi aplikasi SatuSehat menggunakan alat pengukuran Mobile Application Rating Scale (MARS). Tujuannya adalah memberikan gambaran umum tentang aplikasi layanan kesehatan pemerintah. Hasil penelitian mengulas fitur-fitur aplikasi SatuSehat dan menganalisis kualitasnya dengan MARS. Evaluasi ini membantu pengembang merancang aplikasi yang bermanfaat dan mudah digunakan untuk memenuhi kebutuhan masyarakat di masa depan. Aplikasi SatuSehat mendapatkan nilai tinggi dalam variabel Application Quality seperti Engagement, Functionality, Aesthetics, dan Information, dengan skor (4.1/5). Keberhasilan aplikasi ini menunjukkan bahwa transformasi dari PeduliLindungi menjadi SatuSehat telah meningkatkan kualitasnya secara signifikan. Evaluasi MARS menunjukkan bahwa generasi Z dapat mengandalkan aplikasi ini untuk mengelola kesehatan mereka. Hasil ini menjadi dasar bagi pengembangan lebih lanjut agar SatuSehat terus berinovasi dan bermanfaat bagi kesehatan generasi Z sebagai pengguna utama di masa depan.

Kata Kunci: Aplikasi SatuSehat; Generasi Z; Mobile Application Rating Scale (MARS).

Abstract

The Covid-19 pandemic is driving the emergence of many new applications in the healthcare field as innovative solutions for safe and effective healthcare services. The increase in smartphone penetration and internet access in Indonesia, especially among Generation Z (born 1995-2010) who are active internet users for more than seven hours per day, supports this trend. This study evaluated the SatuSehat app using the Mobile Application Rating Scale (MARS) measurement tool. The aim was to provide an overview of government healthcare applications. The results review the features of the SatuSehat app and analyze its quality with MARS. This evaluation helps developers design useful and easy-to-use applications to meet the needs of the community in the future. SatuSehat application scored high in Application Quality variables such as Engagement, Functionality, Aesthetics, and Information, with a score of (4.1/5). The success of this application shows that the transformation from PeduliLindungi to SatuSehat has significantly improved its quality. The MARS evaluation shows that generation Z can rely on this app to manage their health. These results form the basis for further development so that SatuSehat continues to innovate and benefit the health of generation Z as the main users in the future.

Keyword: SatuSehat Application; Generation Z; Mobile Application Rating Scale (MARS).

1. Pendahuluan

Corona virus merupakan virus yang dapat menyebabkan penyakit pada manusia dan hewan. Pada manusia, virus ini bisa mengakibatkan berbagai infeksi saluran pernapasan, termasuk MERS dan SARS. Coronavirus baru yang ditemukan sejak kejadian di Wuhan, China, dinamai SARS-CoV-2 dan menyebabkan COVID-19 dengan gejala seperti demam, batuk kering, dan sesak napas. Penularan terjadi melalui tetesan droplet dari batuk atau bersin, serta kontak dengan benda terkontaminasi. Pada Januari 2023, terdapat 671.765.178 kasus COVID-19 di dunia, dengan jumlah kematian 6.732.694 dan kasus sembuh sebanyak 643.137.236. Negara-negara Eropa, Asia, dan Amerika menjadi kawasan yang paling terdampak, sementara Amerika Serikat, India, Prancis, Jerman, dan Brazil menjadi negara-negara dengan jumlah kasus terbanyak. Di Indonesia sendiri menurut data dari kementerian kesehatan pada bulan Januari 2023, jumlah kasus terinfeksi virus COVID-19 di Indonesia yaitu sebesar 6.732.546 juta dengan total kematian sebanyak 160.683 juta dan 6.554.495 juta kasus dinyatakan sembuh. (Covid19.go.id, 2023). Kemudian, 5 provinsi tertinggi yang terkonfirmasi terinfeksi virus COVID-19 yaitu, DKI Jakarta berada di urutan pertama, total kasus di DKI Jakarta saat ini menjadi 1.141.024, Jawa Barat terkonfirmasi kasus 944.335, Jawa Tengah 510.662, Jawa Timur 483.527, dan Banten 269.180. (covid19.go.id/peta-sebaran). Panduan dari organisasi internasional seperti WHO dan CDC telah membimbing pemerintah Indonesia dalam menerapkan strategi lockdown selama pandemi Covid-19. Langkah-langkah ini bertujuan untuk memperlambat penyebaran virus dan melindungi kesehatan masyarakat. Salah satu aspek penting dari strategi ini adalah menutup beberapa sektor bisnis dan membatasi pertemuan publik. Meskipun berdampak kuat pada berbagai jenis usaha, ada juga kelompok usaha yang mampu memanfaatkan kondisi pandemi ini [1].

Lockdown bertujuan mengurangi kontak fisik dan penularan virus, didukung oleh kebijakan wajib memakai masker di ruang publik. Pemerintah Indonesia juga melaksanakan pengujian massal dan pelacakan kontak untuk mengidentifikasi serta mengisolasi individu terinfeksi, tindakan krusial dalam memperlambat penyebaran virus. Selama *lockdown*, masyarakat diharuskan untuk tetap di rumah, mendorong aktivitas daring. Hal ini mendorong munculnya aplikasi kesehatan inovatif sebagai solusi untuk mengatasi kendala dalam layanan kesehatan. Aplikasi ini memungkinkan komunikasi antara tenaga kesehatan dan pasien tanpa batasan jarak fisik. Penggunaan perangkat seluler dalam konteks ini sangat penting karena kemudahan akses informasi melalui internet dan perangkat seluler. Aplikasi kesehatan membantu meningkatkan efektivitas layanan kesehatan di negara maju dan berkembang [2].

Perangkat (*device*) mobile telepon seluler juga semakin banyak jumlahnya. Meningkatnya penggunaan internet dan juga media sosial yang digunakan lewat *mobile device* saat ini memudahkan orang untuk berkomunikasi [3]. Hal tersebut didukung oleh kenaikan penetrasi smartphone dan akses internet di masyarakat dari tahun ke tahun, Indonesia merupakan salah satu negara dengan populasi pengguna internet terbesar di dunia. Menurut laporan we Are social, terdapat 204, 7 juta pengguna internet di Tanah Air per Januari 2022. Jumlah itu naik tipis 1, 03% dibandingkan tahun sebelumnya. Pada Januari 2021, jumlah pengguna internet di Indonesia tercatat sebanyak 202, 6 juta.

Tren jumlah pengguna internet di Indonesia terus meningkat dalam Lima tahun terakhir. Jika dibandingkan dengan tahun 2018, saat ini jumlah pengguna internet nasional sudah melonjak sebesar 54, 25%. Sementara itu tingkat penetrasi internet di Indonesia mencapai 73, 7% dari total penduduk pada awal 2022. Tercatat, total penduduk Indonesia berjumlah 277, 7 juta orang pada Januari 2022. Pada 2018 tingkat penetrasi internet di Tanah Air baru mencapai 50% dari total penduduk. Artinya, tingkat penetrasi internet nasional sudah meningkat cukup pesat dalam beberapa tahun belakangan.

Generasi Z, yang merupakan kelompok usia yang lahir antara tahun 1995 hingga 2010, memiliki pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan dan perkembangan internet di Indonesia. Generasi Z merupakan pengguna yang sangat aktif dan terlibat dalam penggunaan internet. Mereka tumbuh dengan akses mudah ke *teknologi* digital dan internet, sehingga secara alami mereka lebih mahir dan nyaman dalam menggunakan berbagai platform *online*. Generasi Z di Indonesia menunjukkan minat yang lebih tinggi terhadap internet dibandingkan dengan kelompok USIA lainnya. Fakta ini terungkap dari *survei Alvara Research Center* yang mengungkapkan bahwa 34% responden generasi Z dikategorikan

sebagai pengguna yang kecanduan (*addicted user*), dengan durasi akses internet lebih dari tujuh jam per hari. *Survei* ini dilakukan oleh *Alvara Research Center* dengan mewawancarai 1.529 responden yang tersebar di 34 provinsi. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah *multistage random sampling* pada periode 20-31 Maret 2022.

Aplikasi kesehatan untuk perangkat seluler telah membuktikan berdampak signifikan pada kesehatan dan kebugaran individu. Menurut penelitian yang dimuat dalam *Journal of Medical Internet Research* (JMIR), aplikasi ini mampu meningkatkan kepatuhan terhadap pengobatan dan membantu manajemen kondisi kronis. Selain itu, potensi aplikasi ini dapat meningkatkan efisiensi sistem perawatan kesehatan secara keseluruhan, dengan mengurangi kunjungan fisik dan memungkinkan pemantauan jarak jauh. Ini dapat berkontribusi pada perawatan yang lebih efisien dan hemat biaya (Marcolino et al., 2018). Dalam konteks ini, perkembangan teknologi ini bisa menjadi kekuatan untuk mendukung program kesehatan digital di Indonesia [4]. Aplikasi layanan kesehatan dapat diunduh melalui Google Play Store untuk pengguna Android dan Apps Store untuk pengguna iOS. Masyarakat dapat memberikan ulasan dan penilaian pada fitur melalui kedua platform ini.

Awalnya dikenal sebagai PeduliLindungi, aplikasi ini dikembangkan untuk membantu pemerintah Indonesia dalam melacak dan memutus penyebaran Covid-19. Aplikasi memberikan kode warna untuk status Covid-19 pengguna: hitam untuk terinfeksi, merah untuk belum divaksinasi, kuning untuk dosis pertama, dan hijau untuk divaksinasi lengkap. Aplikasi ini juga terhubung dengan e-HAC atau Kartu Peringatan Kesehatan Elektronik, yang menyediakan dokumen penting untuk perjalanan. Aplikasi ini juga memungkinkan testing, tracing, treatment, dan skrining sebagai persyaratan masuk di beberapa sektor seperti perdagangan, transportasi, pariwisata, Kantor, keagamaan, dan pendidikan. Semua ini membantu pengendalian penyebaran virus (Covid19.go.id, 2021).

Namun, pada 1 Maret 2023, aplikasi PeduliLindungi telah berubah menjadi SatuSehat setelah mengalami perbaikan dan penyempurnaan fitur serta antarmuka pengguna yang lebih baik. Transformasi ini dilakukan oleh Kementerian Kesehatan Indonesia untuk meningkatkan efektivitas aplikasi dalam mengatasi pandemi dan memperkuat sistem kesehatan nasional secara keseluruhan. SatuSehat, yang merupakan bagian dari Indonesia Health Services (IHS), mewakili transformasi teknologi kesehatan di Indonesia. SatuSehat dikembangkan menggunakan infrastruktur Platform-as-a-service (PAAS) untuk menghubungkan pelaku industri kesehatan dalam satu data nasional yang kredibel (kemkes.go.id).

Setelah transformasi dari PeduliLindungi ke SatuSehat, sejumlah fitur baru ditambahkan untuk memperkuat peran aplikasi dalam menangani pandemi Covid-19 dan membantu masyarakat mengakses layanan kesehatan. Aplikasi SatuSehat terakhir diperbarui pada 29 Juni 2023, dan rincian kontennya dapat ditemukan dalam gambar.



Gambar 1. Konten Terbaru Aplikasi SatuSehat

Dalam penelitian ini, penulis mengevaluasi isi dari aplikasi SATUSEHAT dengan sudut pandang Generasi Z di Kota Bandung. Metode yang digunakan adalah analisis *Mobile App Rating Scale* (MARS), yang telah dikembangkan sebagai alat penelitian untuk mengklasifikasikan dan menilai kualitas aplikasi

kesehatan berbasis seluler. Pemakaian metode MARS di sini merupakan pendekatan yang sederhana, obyektif, dan dapat diandalkan untuk mengevaluasi mutu aplikasi kesehatan.

Penilaian menggunakan skala MARS (*Mobile Application Rating Scale*), yang melibatkan pengisian formulir evaluasi dengan 26 poin yang dibagi menjadi tiga variabel: *Application Quality Ratings*, *Application Subjective Quality*, dan *Application Perceived Impact*. Variabel pertama terdiri dari empat subvariabel: engagement, functionality, aesthetics, dan information. Setiap poin dinilai dalam skala Lima poin, dengan nilai tertinggi 5 dan terendah 1. Skor 5 menunjukkan aplikasi yang memenuhi kriteria dengan baik, sementara skor 1 mengindikasikan ketidakmemenuhi kriteria. Hasil penilaian MARS memberikan total skor dari seluruh poin yang dinilai serta skor masing-masing variabel. Penilaian ini dapat memberikan gambaran obyektif dan andal terhadap kualitas aplikasi kesehatan berbasis seluler, serta membantu pengguna dalam memilih aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan mereka.

Berdasarkan dasar tersebut, peneliti dalam penelitian ini mengevaluasi konten aplikasi SatuSehat dari sudut pandang Generasi Z di Kota Bandung dengan menggunakan alat pengukuran yang disebut *Mobile Application Rating Scale (MARS)*. Alat ini memiliki kemudahan pemahaman dan penggunaan, serta memberikan dimensi yang beragam terhadap variabel penilaian kualitas aplikasi, termasuk subvariabel engagement, functionality, aesthetics, dan information. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan nilai evaluasi terhadap aplikasi SatuSehat dan menganalisis kualitasnya menggunakan MARS dari sudut pandang Generasi Z di Kota Bandung. Generasi Z dipandang sebagai pengguna masa depan aplikasi SatuSehat. Evaluasi konten aplikasi ini diharapkan dapat membantu pengembang dalam merancang aplikasi yang lebih mudah digunakan dan bermanfaat untuk memenuhi kebutuhan masyarakat di masa yang akan datang.

2. Metode Penelitian

Dalam melaksanakan penelitian, penulis mengadopsi metode kuantitatif. Di sisi lain, metode penelitian kuantitatif adalah suatu pendekatan yang berupaya mengukur dengan akurat perilaku, pengetahuan, opini, atau sikap [5]. Menurut Sugiyono (2017), pendekatan kuantitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filosofi positivisme, digunakan untuk menyelidiki kelompok populasi atau sampel tertentu [6]. Pengumpulan data dilakukan dengan alat instrumen penelitian, serta analisis data yang bersifat kuantitatif, bertujuan untuk menggambarkan dan menguji permasalahan yang telah ditetapkan. Dalam konteks ini, data kuantitatif diambil dengan memberikan penilaian pada aplikasi layanan kesehatan menggunakan MARS (*Mobile Application Rating Scale*). Setiap elemen dinilai menggunakan skala lima tingkat, dengan skor tertinggi 5 dan skor terendah 1. Nilai 5 diberikan apabila aplikasi memenuhi kriteria dengan baik.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Tanggapan Rata – Rata Responden Terhadap *Application Quality Ratings*

Berdasarkan hasil data tanggapan responden yang telah diperoleh pada setiap item pertanyaan pada variabel *Application Quality Ratings*. Hasil rekapitulasi data menunjukkan tanggapan responden yang bervariasi dengan pertanyaan yang diajukan, pada tabel menunjukkan hasil rekapitulasi data berdasarkan rata-rata tanggapan responden dari sub variabel.

Tabel 1. Tanggapan Rata - Rata Responden Terhadap Sub Variabel Engagemen

Sub Variabel	Dimensi	Kategori Jawaban Responden					Mean	Kategori
		1	2	3	4	5		
Engagement	Hiburan	2	10	26	103	59	4,04	Baik
	Ketertarikan	1	5	33	92	69	4,12	Baik
	Penyesuaian	1	5	25	71	98	4,30	Sangat Baik
	Interaktivitas	6	24	39	75	56	3,75	Baik
	Kelompok sasaran	0	6	24	102	68	4,16	Baik

Sumber: Data Olahan Penulis, 2023.

Berdasarkan tabel tanggapan rata-rata responden terhadap *Application Quality Ratings* pada sub variabel *Engagement*, Dalam dimensi hiburan, aplikasi SatuSehat mendapatkan skor rata-rata 4,04 dan termasuk dalam kategori baik yang mana pengguna memberikan penilaian positif terhadap tingkat hiburan yang diberikan oleh aplikasi SatuSehat, menandakan bahwa aplikasi SatuSehat mampu memberikan pengalaman yang menyenangkan bagi mereka. Selanjutnya, dalam dimensi ketertarikan, aplikasi SatuSehat meraih skor rata-rata 4,12, menunjukkan bahwa desain visual dan konten yang ditawarkan menarik minat pengguna dengan baik. Pada dimensi penyesuaian mendapatkan penilaian yang sangat baik dengan skor rata-rata 4,30. Ini menandakan bahwa aplikasi SatuSehat menyediakan banyak opsi penyesuaian, memungkinkan pengguna untuk mengatur aplikasi sesuai dengan preferensi mereka sendiri. Namun, dalam dimensi interaktivitas, responden menilai dengan skor rata-rata 3,75, menunjukkan bahwa terdapat ruang untuk meningkatkan tingkat interaksi dan responsivitas aplikasi terhadap pengguna. dalam dimensi kelompok sasaran, aplikasi Satu Sehat memperoleh skor rata-rata 4,16. Hasil ini menunjukkan bahwa aplikasi SatuSehat berhasil memenuhi harapan dan kebutuhan kelompok pengguna yang dituju.

Tabel 2. Tanggapan Rata - Rata Responden Terhadap Sub Variabel Functionality

Sub Variabel	Dimensi	Kategori Jawaban Responden					Mean	Kategori
		1	2	3	4	5		
Functionality	Kinerja	2	13	31	84	70	4,04	Baik
	Kemudahan pengguna	1	9	15	105	70	4,17	Baik
	Navigasi	1	2	18	71	108	4,42	Sangat Baik
	Desain gestural	1	4	30	114	51	4,05	Baik

Sumber: Data Olahan Penulis, 2023.

Berdasarkan tabel tanggapan rata-rata responden terhadap *Application Quality Ratings* pada sub variabel *Functionality*, dalam dimensi kinerja aplikasi SatuSehat mencapai skor rata-rata sebesar 4,04. Hasil ini menandakan bahwa kinerja aplikasi SatuSehat dianggap baik oleh pengguna, dan aplikasi berjalan dengan lancar dan responsif. Dalam dimensi kemudahan pengguna meraih skor rata-rata sebesar 4,17, menunjukkan bahwa aplikasi SatuSehat mudah digunakan dan intuitif bagi pengguna. Dalam dimensi navigasi, aplikasi SatuSehat berhasil mencatat skor rata-rata sebesar 4,42. Ini menunjukkan bahwa responden merasa mudah menavigasi di dalam aplikasi SatuSehat, dan tampilan menu dan fitur-fitur navigasinya dianggap efektif dan memudahkan akses informasi. Terakhir, dalam dimensi desain gestural, aplikasi SatuSehat memperoleh skor rata-rata sebesar 4,05. Hal ini menunjukkan bahwa implementasi gestur dalam aplikasi SatuSehat dinilai baik oleh responden dan memberikan pengalaman interaksi yang memuaskan.

Tabel 3. Tanggapan Rata - Rata Responden Terhadap Sub Variabel Aesthetics

Sub Variabel	Dimensi	Kategori Jawaban Responden					Mean	Kategori
		1	2	3	4	5		
Aesthetics	Tata letak	1	7	37	96	59	4,03	Baik
	Grafik	2	24	40	89	45	3,75	Baik
	Daya tarik visual	0	3	20	105	72	4,23	Sangat Baik

Sumber: Data Olahan Penulis, 2023.

Berdasarkan tabel tanggapan rata-rata responden terhadap *Application Quality Ratings* pada sub variabel Aesthetics, dalam dimensi tata letak mencapai skor rata-rata sebesar 4,03. Hasil ini menandakan bahwa tata letak aplikasi SatuSehat dianggap baik oleh responden, dengan elemen-elemen yang ditempatkan dengan baik dan membuat responden merasa nyaman saat menggunakan aplikasi. Dalam dimensi grafik, aplikasi SatuSehat mencatat skor rata-rata 3,75. Meskipun skor ini menunjukkan penilaian yang baik, aplikasi SatuSehat menyadari ada ruang untuk perbaikan dalam hal visualisasi data dan presentasi grafis. Dalam dimensi daya tarik visual aplikasi SatuSehat memperoleh skor rata-rata sebesar 4,23. Skor ini menandakan bahwa pengguna merasa tertarik dan terpicat dengan visual dan desain aplikasi SatuSehat.

Tabel 4. Tanggapan Rata - Rata Responden Terhadap Sub Variabel Information

Sub Variabel	Dimensi	Kategori Jawaban Responden					Mean	Kategori
		1	2	3	4	5		
Information	Kualitas informasi	0	2	39	91	68	4,13	Baik
	Kuantitas informasi	2	6	23	110	59	4,09	Baik
	Informasi visual	1	8	34	112	45	3,96	Baik
	Kredibilitas sumber	2	12	25	96	65	4,05	Baik

Sumber: Data Olahan Penulis, 2023.

Berdasarkan tabel tanggapan rata-rata responden terhadap *Application Quality Ratings* pada sub variabel Information, dalam dimensi kualitas informasi, aplikasi SatuSehat mencapai skor rata-rata sebesar 4,13. Hasil ini menunjukkan bahwa responden merasa konten informasi yang disajikan dalam aplikasi kami memiliki kualitas yang baik dan dapat diandalkan. Dalam dimensi kuantitas informasi, aplikasi SatuSehat mencatat skor rata-rata sebesar 4,09. Hasil ini menandakan bahwa responden merasa puas dengan jumlah informasi yang tersedia dalam aplikasi SatuSehat, menunjukkan bahwa aplikasi SatuSehat berhasil menyediakan informasi yang memadai bagi pengguna. Dalam dimensi informasi visual, aplikasi SatuSehat memperoleh skor rata-rata sebesar 3,96. Penilaian ini menunjukkan adanya ruang untuk perbaikan aplikasi SatuSehat dalam meningkatkan presentasi visual dan penggunaan elemen grafis dalam aplikasi SatuSehat. Dalam dimensi kredibilitas sumber, aplikasi SatuSehat berhasil meraih skor rata-rata 4,05. Skor ini menandakan bahwa responden merasa yakin dengan keandalan dan kredibilitas sumber informasi yang disajikan dalam aplikasi SatuSehat.

3.2 Tanggapan rata – rata terhadap Application Subjective Quality

Berdasarkan hasil data tanggapan responden yang telah diperoleh pada setiap item pertanyaan pada *variabel Application Subjective Quality*. Hasil rekapitulasi data menunjukkan tanggapan responden yang bervariasi dengan pertanyaan yang diajukan, pada tabel menunjukkan hasil rekapitulasi data berdasarkan rata-rata tanggapan responden.

Tabel 5. Tanggapan Rata - Rata Responden Terhadap Application Subjective Quality

Sub Variabel	Dimensi	Kategori Jawaban Responden					Mean	Kategori
		1	2	3	4	5		
-	Rekomendasi	2	4	23	108	63	4,13	Baik
	Penggunaan	1	10	63	104	22	3,68	Baik
	Pembayaran	128	1	12	32	27	2,15	Buruk
	Peringkat	0	5	55	99	41	3,88	Baik

Sumber: Data Olahan Penulis, 2023.

Berdasarkan tabel tanggapan rata-rata responden terhadap *application subjective quality*. Dimensi rekomendasi menyumbangkan nilai mean tertinggi dengan nilai 4,13 dimana aplikasi SatuSehat dapat direkomendasikan untuk pengguna lain dari prepektif generasi z. Selanjutnya dimensi penggunaan dengan nilai mean 3,68 dimana responden dari generasi z aplikasi SatuSehat mengindikasikan adanya beberapa kekurangan dalam pengalaman pengguna sehingga aplikasi tersebut jarang untuk digunakan. Dalam dimensi pembayaran, aplikasi SatuSehat memperoleh skor rata-rata termasuk kategori buruk, yaitu 2,15. Penilaian ini menunjukkan bahwa responden tidak setuju apabila aplikasi SatuSehat mewajibkan penggunaannya untuk melakukan pembayaran bila ingin menggunakan aplikasi tersebut. Dalam dimensi peringkat, aplikasi SatuSehat berhasil meraih skor rata-rata 3,88. Hasil ini menunjukkan bahwa para responden memberikan penilaian positif untuk aplikasi SatuSehat secara keseluruhan, namun baiknya aplikasi SatuSehat tetap fokus untuk meningkatkan aspek-aspek tertentu guna mencapai tingkat kepuasan yang lebih tinggi.

3.3 Tanggapan rata – rata responden terhadap Application Perceived Impact

Berdasarkan hasil data tanggapan responden yang telah diperoleh pada setiap item pertanyaan pada *variabel Application Perceived Impact*. Hasil rekapitulasi data menunjukan tanggapan responden yang bervariasi dengan pertanyaan yang diajukan, pada tabel menunjukan hasil rekapitulasi data berdasarkan rata-rata tanggapan responden.

Tabel 6. Tanggapan Rata - Rata Responden Terhadap Application Perceived Impact

Sub Variabel	Dimensi	Kategori Jawaban Responden					Mean	Kategori
		1	2	3	4	5		
	Kesadaran	1	1	18	100	80	4,29	Sangat Baik
	Pengetahuan	1	1	22	96	80	4,27	Sangat Baik
	Sikap	1	4	25	89	81	4,23	Sangat Baik
	Niat untuk berubah	2	2	26	85	85	4,24	Sangat Baik
	Mencari bantuan	0	2	17	108	73	4,26	Sangat Baik
	Perubahan perilaku	1	4	35	87	73	4,14	Baik

Sumber: Data Olahan Penulis, 2023.

Berdasarkan tabel tanggapan rata-rata responden terhadap *application perceived impact*, dalam dimensi kesadaran aplikasi Satu Sehat meraih skor rata-rata sebesar 4,29. Hal ini menunjukkan bahwa pengguna mengakui pentingnya peran aplikasi kami dalam meningkatkan kesadaran tentang pentingnya menjaga kesehatan dan mengatasi perilaku kesehatan yang kurang sehat. Dalam dimensi pengetahuan, aplikasi SatuSehat berhasil mencatat skor rata-rata 4,27, menunjukkan bahwa responden memiliki pemahaman yang baik tentang perilaku kesehatan dan faktor-faktor yang mempengaruhinya. Responden merasa aplikasi SatuSehat memberikan informasi yang relevan dan bermanfaat terkait dengan kesehatan.

Dalam dimensi sikap, aplikasi SatuSehat memperoleh skor rata-rata 4,23. Penilaian ini menandakan bahwa responden memiliki sikap positif dan kesiapan untuk melakukan perubahan dalam perilaku kesehatan mereka, dan aplikasi SatuSehat dapat membantu dalam memotivasi mereka

untuk mengadopsi gaya hidup yang lebih sehat. Dalam dimensi niat untuk berubah, aplikasi SatuSehat berhasil mencatat skor rata-rata 4,24. Hasil ini menunjukkan bahwa responden memiliki niat yang baik untuk mengatasi perilaku kesehatan yang kurang sehat dan berkomitmen untuk melakukan perubahan positif. Dalam dimensi mencari bantuan, aplikasi SatuSehat meraih skor rata-rata 4,26. Penilaian ini menandakan bahwa aplikasi SatuSehat menyediakan sumber daya yang berguna dan mudah diakses bagi pengguna yang mencari bantuan lebih lanjut untuk mengatasi masalah kesehatan. Dalam dimensi perubahan perilaku, aplikasi SatuSehat memperoleh skor rata-rata 4,14. Hasil ini menunjukkan bahwa responden mengakui dampak positif aplikasi SatuSehat dalam membantu mereka dalam melakukan perubahan perilaku yang berkaitan dengan kesehatan.

3.4 Uji Normalitas

Peneliti melakukan uji normalitas bertujuan untuk mengetahui data dalam penelitian mempunyai distribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan dengan *metode Kolmogorov Smirnov* menggunakan IBM SPSS 25 terhadap 200 responden dengan kriteria:

1. Nilai signifikansi $< 0,05$ maka distribusi data tidak normal
2. Nilai signifikansi $> 0,05$ maka distribusi data normal

Tabel 7. Uji Normalitas Kolmogorov Smirnov

N		Unstandardized Residual
		200
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	25,4150000
	Std. Deviation	2,33504445
Most Extreme Differences	Absolute	0,062
	Positive	0,062
	Negative	-0,054
Test Statistic		0,62
Asymp. Sig. (2-tailed)		0,62 ^c

Sumber: IBM SPSS 25.

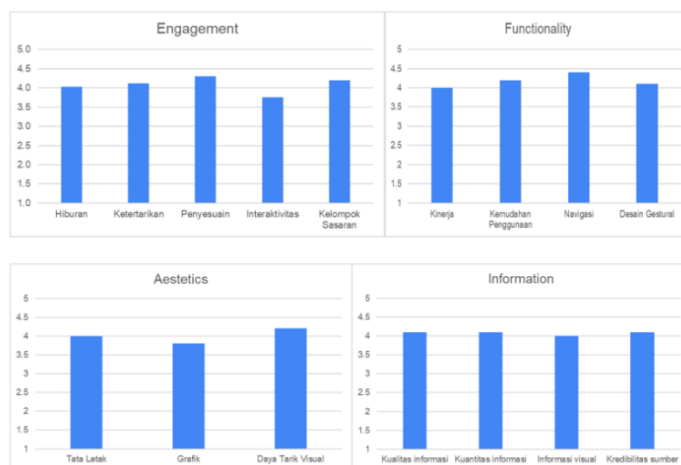
Hasil uji normalitas yang disajikan pada tabel terdapat 200 responden pada uji normalitas dengan nilai normal parameters 25, 4150000 dan nilai signifikansi 0, 62. Sesuai dengan hasil dan kriteria uji normalitas memiliki nilai signifikansi $0, 62 > 0, 05$ maka dapat disimpulkan bahwa data dalam penelitian memiliki distribusi data normal.

3.5 Perhitungan Nilai MARS

Penelitian ini menghasilkan nilai dari perhitungan *Mobile Application Rating Scale* (MARS) menurut Setyanov dengan menghitung mean dimensi dari setiap variabel dan sub variabel yang diberikan oleh responden generasi z yang telah menguji dan mengevaluasi aplikasi kesehatan SatuSehat. Dalam proses perhitungannya, setiap variabel dan sub variabel yang tercakup dalam MARS diberikan skor oleh para responden, dan kemudian skor-skor tersebut dijumlahkan dan dibagi dengan jumlah responden yaitu 200 responden, untuk mendapatkan rata-rata (mean) dari masing-masing dimensi.

3.6 Application Rating Scale

Nilai mean ini Akan memberikan gambaran tentang tingkat kepuasan atau penilaian keseluruhan dari para responden terhadap aplikasi SatuSehat yang telah dinilai. Semakin tinggi nilai mean, semakin tinggi tingkat kepuasan atau penilaian positif dari responden terhadap aplikasi tersebut. Sebaliknya, semakin rendah nilai mean maka semakin rendah tingkat kepuasan atau penilaian negatif dari responden terhadap aplikasi SatuSehat.



Gambar 2. Penilaian Skor MARS Application Quality Ratings

Sumber: Olahan Penulis

Application Quality mengacu pada penilaian keseluruhan tentang kualitas dan performa aplikasi mobile yang dinilai. Aspek ini mencakup Engagement, Functionality, Aesthetics, dan information. Berdasarkan hasil penilaian menggunakan *Mobile Application Rating Scale* (MARS), aplikasi SatuSehat mendapatkan nilai total atau *Application Quality* sebesar 4.1.

Tabel 8. Total Skor MARS *Application Quality Ratings*

Application Quality Ratings	Engagement	Functionality	Aesthetics	Information	Application Quality
	4.1	4.1	4.3	3.8	4.1

Sumber: Data Olahan Penulis, 2023.

3.7 Application Subjective Quality

Nilai mean ini Akan memberikan gambaran tentang tingkat kepuasan atau penilaian keseluruhan dari para responden terhadap aplikasi SatuSehat yang telah dinilai. Semakin tinggi nilai mean, semakin tinggi tingkat kepuasan atau penilaian positif dari responden terhadap aplikasi tersebut. Sebaliknya, semakin rendah nilai mean maka semakin rendah tingkat kepuasan atau penilaian negatif dari responden terhadap aplikasi SatuSehat.



Gambar 3. Penilaian Skor MARS Application Subjective Quality

Sumber: Olahan Penulis

Berdasarkan perhitungan Mobile Application Rating Scale (MARS) pada Penelitian ini, *Application Subjective Quality* menghasilkan nilai 3.5.

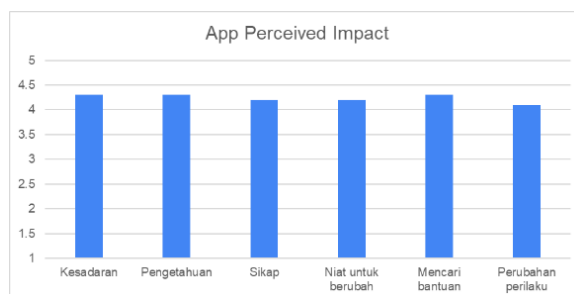
Tabel 9. Total Skor MARS Application Subjective Quality

Variabel	Nilai Mean
Application Subjective Quality	3.5

Sumber: Data Olahan Penulis, 2023.

3.8 Application Perceived Impact

Perhitungan nilai MARS pada Application Perceived Impact dengan mencari mean dari data nilai yang diberikan oleh responden untuk setiap dimensinya. Setiap responden Akan memberikan skor atau nilai pada skala 1 samapai 5. Pada Application Perceived Impact tedapat 6 dimensi yaitu kesadaran, pengetahuan, sikap, niat untuk berubah, mencari bantuan dan perubahan perilaku. Berikut nilai mean dari setiap dimensi.



Gambar 4. Penilaian Skor MARS Application Perceived Impact

Sumber: Olahan Penulis

Nilai mean ini Akan memberikan gambaran tentang tingkat kepuasan atau penilaian keseluruhan dari para responden terhadap aplikasi SatuSehat yang telah dinilai. Semakin tinggi nilai mean, semakin tinggi tingkat kepuasan atau penilaian positif dari responden terhadap aplikasi tersebut. Sebaliknya, semakin rendah nilai mean maka semakin rendah tingkat kepuasan atau penilaian negatif dari responden terhadap aplikasi SatuSehat.

Tabel 10. Total Skor MARS Application Perceived Impact

Variabel	Nilai Mean
Application Perceived Impact	4.2

Sumber: Data Olahan Penulis, 2023.

Berdasarkan perhitungan *Mobile Application Rating Scale* (MARS) pada Penelitian ini, *Application Perceived Impact* menghasilkan nilai 4.2.

3.9 Pembahasan

Berdasarkan studi evaluasi konten aplikasi kesehatan mobile SatuSehat menggunakan pengukuran *Mobile Application Rating Scale* (MARS), penelitian dilakukan pada generasi Z yang lahir antara 1995-2010. Sebanyak 200 responden dari kelompok ini terlibat dalam penelitian. Mayoritas responden adalah pelajar atau mahasiswa (45%). Hasil perhitungan MARS menunjukkan tingkat kepuasan yang relatif tinggi (skor 4.1) dari pengguna generasi Z terhadap berbagai konten aplikasi SatuSehat. Pengguna juga merasa terlibat dan menilai fitur-fiturnya berfungsi baik dalam memenuhi kebutuhan kesehatan mereka, dengan sub-variabel engagement dan *functionality* mencapai skor yang Sama, yaitu 4.1. Desain visual dan tata letak antarmuka pengguna juga dinilai positif (skor 4.3). Namun, terdapat peluang untuk meningkatkan pengelolaan informasi kesehatan yang lebih mendalam

dan akurat (skor 3.8), mengingat generasi Z cenderung mencari informasi yang relevan dan dapat dipercaya terkait kesehatan.

Pada dimensi *Application Subjective Quality*, aplikasi ini mendapatkan nilai MARS sebesar 3.5, mengindikasikan bahwa generasi Z memberikan penilaian positif terhadap kualitas subjektifnya. Rekomendasi dari pengguna untuk pengguna lain juga mendapatkan nilai yang tinggi, yaitu 4.13, menunjukkan bahwa mayoritas dari mereka merasa puas dan cenderung merekomendasikan aplikasi ini kepada orang lain. Namun, skor penggunaan berulang mencapai 3.68, menggambarkan bahwa sebagian generasi Z mungkin belum sepenuhnya konsisten dalam menggunakan aplikasi ini. Ini memberikan peluang untuk mempertimbangkan bagaimana meningkatkan retensi dan keterlibatan pengguna dalam jangka panjang. Sebagai tambahan, variabel pembayaran aplikasi mendapatkan skor 2.15, menunjukkan bahwa beberapa generasi Z tidak setuju dengan sistem pembayaran dalam aplikasi ini. Secara keseluruhan, peringkat keseluruhan aplikasi adalah 3.88, mencerminkan kepuasan yang baik dari generasi Z terhadap aplikasi SatuSehat secara keseluruhan, tetapi masih ada ruang untuk perbaikan dalam beberapa aspek guna meningkatkan pengalaman pengguna.

Pada variabel *Application Perceived Impact*, aplikasi SatuSehat mencapai nilai perhitungan MARS sebesar 4.2, menunjukkan bahwa aplikasi ini memberikan dampak signifikan dan relevan bagi generasi Z dalam hal kesadaran, pengetahuan, sikap, niat, pencarian bantuan, dan perubahan perilaku terkait kesehatan. Generasi Z memberikan penilaian tinggi terhadap kesadaran akan pentingnya mengelola perilaku kesehatan (skor 4.29) serta pengetahuan tentang perilaku kesehatan (skor 4.27). Ini mengindikasikan bahwa aplikasi SatuSehat berhasil memberikan informasi dan edukasi yang efektif, meningkatkan kesadaran mereka terhadap pentingnya perhatian terhadap kesehatan pribadi. Selain itu, aplikasi ini berhasil memengaruhi sikap generasi Z untuk meningkatkan perilaku kesehatan (skor 4.23) dan mendorong niat untuk berubah dalam mengelola perilaku kesehatan (skor 4.24). Generasi Z juga cenderung mencari bantuan melalui aplikasi ini (skor 4.26), menunjukkan bahwa SatuSehat berhasil membantu mereka dalam merencanakan dan mencapai perubahan perilaku kesehatan yang positif. Meskipun perubahan perilaku mendapatkan skor 4.14, nilai ini tetap mencerminkan bahwa aplikasi SatuSehat memberikan kontribusi positif dalam membantu generasi Z mencapai perubahan perilaku kesehatan yang diinginkan.

Perbandingan nilai variabel *Application Quality Ratings* antara aplikasi PeduliLindungi yang telah diubah menjadi SatuSehat menunjukkan perubahan yang bermakna dalam isi aplikasi kesehatan. Pada awalnya, aplikasi PeduliLindungi meraih skor yang positif dalam *Engagement* (4.8), *Functionality* (4.8), dan *Aesthetics* (4.7), menggambarkan bahwa aplikasi berhasil menarik minat dan menyediakan interaksi yang efisien dan estetis bagi pengguna. Akan tetapi, nilai pada variabel *Information* mencapai (3), mengindikasikan potensi untuk memperbaiki penyediaan informasi terkait kesehatan.

Dalam transformasinya menjadi aplikasi SatuSehat, terdapat perubahan untuk meningkatkan kualitas secara keseluruhan. Walaupun terjadi sedikit penurunan pada skor *Aesthetics* menjadi (4.3), penilaian positif pada *Engagement* (4.1) dan *Functionality* (4.1) tetap dipertahankan. Variabel *Information* juga mengalami peningkatan menjadi (3.8), menunjukkan usaha dalam menyediakan informasi yang lebih relevan dan lengkap terkait kesehatan. Peringkat keseluruhan aplikasi tetap stabil pada skor (4.1), mencerminkan bahwa SatuSehat berhasil mempertahankan kualitas dan performa aplikasi seperti sebelumnya.

Perbandingan antara aplikasi PeduliLindungi dan SatuSehat dalam variabel *Application Subjective Quality* dan *Application Perceived Impact* menunjukkan perubahan yang signifikan dalam evaluasi konten aplikasi kesehatan. Pada awalnya, aplikasi PeduliLindungi mendapatkan nilai yang tinggi dalam *Application Subjective Quality* (skor 4), mengindikasikan penilaian positif terhadap kualitas subjektifnya. Namun, nilai dalam *Application Perceived Impact* mencapai 3.9, menunjukkan bahwa aplikasi belum sepenuhnya memberikan dampak yang signifikan pada kesadaran, pengetahuan, sikap, niat, dan perubahan perilaku kesehatan pengguna.

Dengan transformasi menjadi aplikasi SatuSehat, terjadi perubahan dalam penilaian kedua variabel tersebut. Aplikasi SatuSehat mendapatkan penilaian sedikit lebih rendah dalam *Application Subjective Quality* (skor 3.5), mengindikasikan penilaian yang lebih rendah terhadap kualitas subjektifnya. Namun, terdapat peningkatan yang positif dalam *Application Perceived Impact* dengan skor

4.2, menandakan bahwa SatuSehat berhasil memberikan dampak yang lebih positif dan relevan pada kesadaran, pengetahuan, sikap, niat, mencari bantuan, dan perubahan perilaku kesehatan generasi Z.

Meskipun terdapat beberapa perbedaan nilai antara kedua aplikasi, evaluasi ini menunjukkan bahwa transformasi menjadi SatuSehat adalah perkembangan positif dalam meningkatkan konten aplikasi kesehatan. Dengan fokus pada kualitas aplikasi yang lebih baik dan informasi yang lebih relevan, evaluasi ini juga mengindikasikan bahwa SatuSehat merupakan langkah maju yang signifikan dalam meningkatkan dampak dan efektivitas aplikasi kesehatan. Meskipun nilai *Application Subjective Quality* mengalami penurunan sedikit, peningkatan dalam *Application Perceived Impact* menunjukkan bahwa SatuSehat berhasil menciptakan pengalaman yang lebih positif dan relevan bagi generasi Z.

Hasil evaluasi ini memberikan pandangan yang kuat dan berharga untuk pengembangan lebih lanjut aplikasi SatuSehat. Evaluasi ini Akan menjadi dasar yang kuat untuk membimbing langkah-langkah inovatif yang Akan diambil untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas aplikasi kesehatan ini. Upaya perbaikan dan inovasi pada SatuSehat bertujuan memberikan manfaat maksimal bagi generasi Z, yang Akan menjadi pengguna masa depan dari aplikasi ini.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan penelitian yang telah dijelaskan, maka hasil penelitian mendapatkan kesimpulan bahwa, aplikasi SatuSehat mendapatkan skor yang tinggi dalam variabel *Application Quality*, dengan skor 4.1. Skor ini menandakan bahwa aplikasi ini memiliki kualitas dan performa yang baik dalam menjalankan fungsinya. Keandalan dan kinerja aplikasi yang baik sangat penting untuk memberikan pengalaman yang memuaskan bagi pengguna. Namun, aplikasi SatuSehat mendapatkan skor yang sedang dalam variabel *Application Subjective Quality*, dengan skor 3.5. Skor ini menandakan bahwa aplikasi SatuSehat kurang di rekomendasikan oleh responden, kurangnya minat penggunaan berulang untuk menggunakan aplikasi dan responden tidak menyetujui apabila adanya pembayaran bila ingin menggunakan aplikasi SatuSehat. Aplikasi SatuSehat mendapatkan skor yang tinggi dalam variabel *Application Perceived Impact*, dengan skor 4.2. Skor ini menandakan bahwa aplikasi berhasil memberikan manfaat dan memberikan pengalaman yang baik bagi pengguna dalam mengelola kesehatan mereka. Keberhasilan aplikasi dalam mencakup berbagai aspek menunjukkan bahwa pengembangan dan transformasi dari aplikasi PeduliLindungi menjadi SatuSehat telah membawa perbaikan signifikan dalam kualitas aplikasi kesehatan. Hasil penilaian MARS ini memberikan gambaran bahwa pengguna generasi Z dapat mengandalkan aplikasi ini dalam mengelola kesehatan. Evaluasi ini menjadi acuan yang baik bagi pengembangan lebih lanjut, sehingga SatuSehat dapat terus berinovasi dan memberikan manfaat yang maksimal dalam mendukung kesehatan generasi Z sebagai pengguna masa depan aplikasi Satu Sehat.

5. Daftar Pustaka

- [1] Febriansyah, R. Y., & Prabowo, F. S. A. (2023). PENGARUH ORIENTASI PELANGGAN DAN ADOPTSI MEDIA SOSIAL TERHADAP KINERJA UMKM DI MASA PANDEMI COVID-19 (Studi pada UMKM Binaan Dinas Koperasi dan Usaha Kecil Jawa Barat Tahun 2021 Sektor Kuliner). *Jurnal Manajemen Pemasaran*, 17(1), 1-10. DOI: <https://doi.org/10.9744/jmp.17.1.1-10>.
- [2] Bening, M., Wibowo, K. A., & Fuady, I. (2021). Aplikasi Mhealth Covid-19 Di Indonesia: Analisis Konten Menggunakan Mobile Application Rating Scale (Mars). *SINTECH (Science and Information Technology) Journal*, 4(2), 163-172. DOI: <https://doi.org/10.31598/sintechjournal.v4i2.889>.

- [3] Putri, L. E. D., & Prabowo, F. S. A. (2015). Pengaruh Electronic Word of Mouth (E-WOM) Terhadap Purchase Intention (Studi kasus pada Go-Jek Indonesia). *eProceedings of Management*, 2(3).
- [4] Sunjaya, A. P. (2019). Potensi, Aplikasi dan Perkembangan Digital Health di Indonesia. *Journal Of The Indonesian Medical Association*, 69(4), 167-169.
- [5] Indrawati, P. D. (2015). Metode Penelitian Manajemen dan Bisnis Konvergensi Teknologi Komunikasi dan Informasi. *Bandung: PT Refika Aditama*.
- [6] Sugiyono, P. D. (2017). Metode penelitian bisnis: pendekatan kuantitatif, kualitatif, kombinasi, dan R&D. *Penerbit CV. Alfabeta: Bandung*, 225, 87.
- [7] Marcolino, M. S., Oliveira, J. A. Q., D'Agostino, M., Ribeiro, A. L., Alkmim, M. B. M., & Novillo-Ortiz, D. (2018). The impact of mHealth interventions: systematic review of systematic reviews. *JMIR mHealth and uHealth*, 6(1), e8873. <https://doi.org/10.2196/mhealth.8873>.
- [8] Candiwan, C., Sari, P. K., & Sharif, O. O. (2022, July). Information Security Awareness Evaluation of Telemedicine Application Users using Human Aspect Information System Questionnaire. In *2022 IEEE 8th International Conference on Computing, Engineering and Design (ICCED)* (pp. 1-6). IEEE. DOI: 10.1109/ICCED56140.2022.10010445.
- [9] Masrury, R. A., & Alamsyah, A. (2019, July). Analyzing tourism mobile applications perceived quality using sentiment analysis and topic modeling. In *2019 7th international conference on information and communication technology (ICoICT)* (pp. 1-6). IEEE. DOI: 10.1109/ICoICT.2019.8835255.
- [10] Alamsyah, A., & Fadila, T. (2021, July). Increased accuracy of prediction hepatitis disease using the application of principal component analysis on a support vector machine. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1968, No. 1, p. 012016). IOP Publishing.