

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu

Sasaran dari tinjauan empiris ini adalah memeriksa sejumlah penelitian sebelumnya yang relevan guna memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang penekanan penelitian dan temuan-temuan dari investigasi sebelumnya terhadap masalah yang sedang diteliti. Landasan empiris untuk penelitian ini dibentuk dari hasil investigasi berikut ini:

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

Judul, Nama Peneliti dan Tahun	Tujuan	Ruang Lingkup	Hasil Penelitian
Analisa faktor minat penggunaan aplikasi PeduliLindungi anak muda Surabaya dengan metode TAM (Christian et al., 2022)	Menguji faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan aplikasi PeduliLindungi	Anak muda (17-25 tahun) di Surabaya	Social Influence berpengaruh positif terhadap Perceived Ease of Use dan Perceived Usefulness.
Analisis Faktor Pendorong Niat Menggunakan Aplikasi PeduliLindungi dengan Model Technology Acceptance (Shantika et al., 2022)	Menganalisis faktor yang mempengaruhi niat pengguna untuk menggunakan aplikasi PeduliLindungi	Pengguna aplikasi PeduliLindungi di Indonesia	Performance Expectancy, Facilitating Conditions, berpengaruh signifikan terhadap niat pengguna.

Analisis Penerapan Model UTAUT 2 Behavioral Intention dan Use Behavior Penggunaan Aplikasi PeduliLindungi (Fauziah et al., 2024)	Mengevaluasi penerimaan dan penggunaan aplikasi PeduliLindungi	Pengguna aplikasi di Jabodebek	Performance Expectancy, Facilitating Conditions, Price Value, dan Habit berpengaruh signifikan terhadap Behavioral Intention.
Analisis Penerimaan dan Kepuasan User Aplikasi Peduli Lindungi Menggunakan Metode UTAUT 2 dan EUCS (Anggriani et al., 2023)	Menganalisis penerimaan dan kepuasan pengguna aplikasi PeduliLindungi	Pengguna aplikasi di Kota Pontianak	Skor penerimaan 73,45% dan kepuasan 74,81%, dengan prioritas perbaikan pada Facilitating Conditions.
Analisis Penerimaan Penggunaan Aplikasi Mobile PeduliLindungi dengan Menggunakan UTAUT (Fawwaz et al., 2023)	Menganalisis faktor yang mempengaruhi penerimaan penggunaan aplikasi PeduliLindungi	Pengguna aplikasi di Indonesia	Performance Expectancy, Effort Expectancy, Social Influence, dan Facilitating Conditions berpengaruh positif terhadap Behavioral Intention.
Studi Literatur: Model Konseptual Penerimaan Pengguna pada Aplikasi PeduliLindungi (Arbaningrum et al., 2023)	Memberikan gambaran faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan pengguna	Pengguna aplikasi PeduliLindungi	Konstruk UTAUT 2 dapat mempengaruhi niat penggunaan aplikasi PeduliLindungi.

penelitian ini dengan penelitian sebelumnya mengungkapkan beberapa persamaan dan perbedaan yang patut dicatat. Berikut ini adalah perbandingannya secara spesifik:

Tabel 2.2 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Dahulu dan Sekarang

Judul Penelitian Terdahulu	Judul Penelitian Sekarang	Persamaan	Perbedaan
Implementasi Metode TAM Untuk Menganalisa Penerimaan Teknologi Aplikasi Peduli Lindungi	Analisa Faktor Penerimaan Penggunaan Aplikasi SATUSEHAT Menggunakan Model UTAUT	Aplikasi yang diteliti sejenis yaitu aplikasi kesehatan	Penelitian sebelumnya meneliti aplikasi PeduliLindungi sekarang meneliti SATUSEHAT Lalu Metode yang di gunakan Metode TAM
Analisis Faktor Pendorong Niat Menggunakan Aplikasi PeduliLindungi dengan Model Technology Acceptance	Analisa Faktor Penerimaan Penggunaan Aplikasi SATUSEHAT Menggunakan Model UTAUT	Aplikasi yang diteliti sejenis yaitu aplikasi kesehatan	Penelitian sebelumnya meneliti aplikasi PeduliLindungi sekarang meneliti SATUSEHAT
Analisa faktor minat penggunaan aplikasi pedulilindungi anak muda Surabaya dengan metode TAM	Analisa Faktor Penerimaan Penggunaan Aplikasi SATUSEHAT Menggunakan Model UTAUT	Aplikasi yang diteliti sejenis yaitu aplikasi kesehatan	Penelitian sebelumnya meneliti aplikasi PeduliLindungi sekarang meneliti SATUSEHAT Lalu Metode yang di gunakan Metode TAM dengan focus Anak muda
Studi Literatur: Model Konseptual Penerimaan Pengguna pada Aplikasi PeduliLindungi	Analisa Faktor Penerimaan Penggunaan Aplikasi SATUSEHAT	Aplikasi yang diteliti sejenis yaitu aplikasi kesehatan	Penelitian sebelumnya meneliti aplikasi PeduliLindungi

	Menggunakan Model UTAUT		sekarang meneliti SATUSEHAT
Penerapan model UTAUT untuk memahami penerimaan dan penggunaan Learning Management System studi kasus : Experiential E-learning of Sanata Dharma Universitiy.	Analisa Faktor Penerimaan Penggunaan Aplikasi SATUSEHAT Menggunakan Model UTAUT	Metode yang di gunakan yaitu UTAUT	Penelitian sebelumnya meneliti E-learning sedangkan sekarang meneliti SATUSEHAT
Analisis Penerimaan Dan Kepuasan User Aplikasi Peduli Lindungi Mempergunakan Metode Utaut 2 Dan Eucs	Analisa Faktor Penerimaan Penggunaan Aplikasi SATUSEHAT Menggunakan Model UTAUT	Aplikasi yang diteliti sejenis yaitu aplikasi kesehatan	Penelitian sebelumnya meneliti aplikasi PeduliLindungi dengan Metode UTAUT 2 dan EUCS

2.2 Teori Terkait

Venkatesh menciptakan Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT) sebagai upaya untuk mengkaji variabel-variabel yang berdampak pada adopsi teknologi. Ekspektasi Kinerja (Performance Expectancy/PE), Ekspektasi Usaha (Effort Expectancy/EE), Pengaruh Sosial (Social Influence/SI), dan Kondisi yang Memfasilitasi (Facilitating Conditions/FC) adalah empat komponen utama dari model ini yang secara kolektif memengaruhi niat perilaku orang dalam hal mengadopsi dan menggunakan teknologi.

1. *Perfomance Expectancy*

Ekspektasi kinerja adalah keyakinan pribadi bahwa menggunakan suatu sistem akan menghasilkan output, efisiensi, dan hasil yang lebih baik. (Esmemed et al., 2021) menyatakan bahwa gagasan ini menangkap bagaimana pengguna melihat keuntungan langsung dari sistem baik dalam hal yang berhubungan dengan pekerjaan maupun dalam kehidupan sehari-hari. Ekspektasi kinerja adalah faktor pendorong utama dalam

adopsi teknologi digital seperti aplikasi SATUSEHAT, terutama ketika pengguna berpikir bahwa perangkat lunak ini dapat membantu mereka mengelola kesehatan pribadi mereka.

2. *Effort Expectancy*

Pendapat seseorang tentang seberapa mudahnya sebuah sistem atau aplikasi digunakan dikenal sebagai ekspektasi usaha. Istilah ini, menurut (Venkatesh et al., 2003), adalah tingkat kepercayaan pengguna bahwa sistem dapat dipahami dan digunakan tanpa memerlukan banyak usaha. Kemungkinan orang akan berniat untuk terus menggunakan teknologi secara teratur meningkat dengan kesederhanaan yang dirasakan dalam memahami dan menggunakan sistem.

3. *Social Influence*

Pengaruh sosial, menurut (Venkatesh et al., 2003), didefinisikan sebagai sejauh mana individu merasakan tekanan atau harapan dari orang-orang signifikan di sekitarnya untuk menggunakan suatu sistem. Aspek ini mencerminkan pengaruh lingkungan sosial, seperti keluarga, teman, rekan kerja, hingga figur otoritas, dalam membentuk persepsi dan keputusan seseorang terhadap adopsi teknologi. Dalam kerangka UTAUT, pengaruh sosial berperan sebagai faktor eksternal yang penting, khususnya pada fase awal pengenalan sistem atau ketika teknologi belum sepenuhnya terintegrasi ke dalam rutinitas pengguna.

4. *Facilitating Condition*

Persepsi seseorang bahwa perusahaan menawarkan teknologi dan infrastruktur yang cukup untuk penggunaan sistem yang efisien tercermin dalam kondisi yang memfasilitasi. Elemen ini, menurut (Venkatesh et al., 2003), melibatkan ketersediaan perangkat keras yang dibutuhkan, konektivitas internet, dan dukungan teknis, yang semuanya sangat penting untuk memastikan pengoperasian sistem yang lancar.

5. *Behavioral Intention*

Dalam kondisi di mana pengguna telah memperoleh informasi yang relevan, behavioral intention didefinisikan oleh (Jati et al., 2012) sebagai

besarnya kecenderungan individu untuk mempertahankan penggunaan suatu sistem. Keingintahuan ini dipicu oleh persepsi masyarakat bahwa teknologi baru dapat meningkatkan produktivitas dalam bekerja, mudah digunakan, didukung oleh konteks sosial, dan memiliki fasilitas yang memadai.

6. *Use Behaviour*

Tingkat komitmen pribadi untuk menerima teknologi baru dikenal sebagai perilaku penggunaan (Jati et al., 2012). Niat individu, yang dibentuk oleh opini tentang kemampuan teknologi untuk meningkatkan kinerja, kegunaan, dampak lingkungan sosial, dan adanya kondisi yang mendukung, merupakan faktor-faktor yang mendorong penggunaan teknologi ini.

2.3 Aplikasi SATUSEHAT

Aplikasi SATUSEHAT mengambil peran aplikasi PeduliLindungi ketika pandemi global COVID-19 berakhir, seperti yang ditunjukkan oleh pengumuman WHO dan perlambatan penularan virus. Sebagai kelanjutan dari peran PeduliLindungi dalam memantau penyebaran COVID-19, pemerintah menciptakan SATUSEHAT, sebuah aplikasi yang memperluas layanan untuk kebutuhan kesehatan non-COVID. Dengan rencana penambahan fitur-fitur baru seperti pengingat minum obat dan pelacakan ketersediaan kamar rumah sakit, aplikasi ini masih terus dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan masyarakat di era normal baru.



Gambar 2.1 SATUSEHAT Mobile

Dalam ekosistem kesehatan digital di Indonesia, SATUSEHAT merupakan ekosistem Health Information Exchange (HIE) yang bertindak sebagai jembatan antara aplikasi dan sistem informasi. Institusi pelayanan kesehatan, regulator, perusahaan asuransi kesehatan, dan layanan digital terkait adalah beberapa pemain yang membentuk ekosistem ini.

Kementerian Kesehatan Republik Indonesia menciptakan aplikasi SATUSEHAT sebagai bagian dari kemitraan antara Digital Transformation Office (DTO) dan Pusat Data dan Teknologi Informasi (Pusdatin). Sistem Informasi Kesehatan Nasional sedang dikembangkan dengan aplikasi ini sebagai komponen strategis. SATUSEHAT berperan dalam memfasilitasi akses terhadap layanan kesehatan yang menyatu dan bermutu bagi seluruh lapisan masyarakat di Indonesia sebagai bagian dari ekosistem digital di sektor kesehatan.

Untuk mempermudah pasien mengakses dan mengelola data kesehatan pribadi mereka sendiri, Kementerian Kesehatan Republik Indonesia masih terus mendorong pengembangan berbagai produk digital di dalam ekosistem SATUSEHAT. Diharapkan ekosistem ini akan memungkinkan pertukaran data kesehatan yang lebih efektif dan efisien. SATUSEHAT Mobile, SATUSEHAT Platform, SATUSEHAT SDMK, SATUSEHAT Logistik, dan beberapa produk pendukung lainnya merupakan beberapa komponen utama dalam

implementasi inisiatif ini, yang bertujuan untuk meningkatkan standar layanan kesehatan bagi masyarakat Indonesia.

Berbagai elemen penting yang dimaksudkan untuk digabungkan secara holistik satu sama lain membentuk ekosistem SATUSEHAT. Salah satu elemen utamanya adalah SATUSEHAT Mobile, sebuah aplikasi layanan kesehatan berbasis komunitas yang terhubung langsung ke Platform SATUSEHAT. Aplikasi ini menawarkan sejumlah fungsi, termasuk akses ke sertifikat imunisasi, integrasi perangkat yang dapat dikenakan, dan pengingat resep. Di sisi lain, Platform SATUSEHAT memfasilitasi koneksi antara berbagai sistem informasi dan aplikasi yang termasuk dalam ekosistem digital kesehatan nasional dengan bertindak sebagai pusat integrasi data kesehatan pribadi di seluruh institusi kesehatan. Selain itu, SATUSEHAT SDMK dibuat untuk memfasilitasi integrasi dan pengelolaan data sumber daya manusia di industri kesehatan, termasuk data staf pendukung, staf medis, dan tenaga kesehatan. Pengguna dapat dengan cepat memperbarui informasi pribadi dan profesional mereka, mengakses informasi profil, dan menyelesaikan prosedur pendaftaran dan perizinan digital dengan situs ini.

Untuk mendorong proses manajemen logistik kesehatan yang lebih efektif dan terukur, SATUSEHAT Logistics memainkan peran penting dalam memantau ketersediaan stok vaksinasi di berbagai institusi layanan kesehatan selain komponen yang telah disebutkan sebelumnya. Baik di dalam maupun luar negeri, penerapan ekosistem digital SATUSEHAT telah diakui secara positif. Penghargaan ini menunjukkan rasa terima kasih atas penggunaan teknologi digital yang efektif untuk meningkatkan akses dan meningkatkan kualitas layanan kesehatan yang tersedia untuk semua lapisan masyarakat.

Kementerian Kesehatan Republik Indonesia (Kemenkes RI) telah menerima beberapa penghargaan terhormat berkat inovasi digital SATUSEHAT, termasuk GovTech Prize 2024 untuk kategori Kesehatan, yang diberikan pada tanggal 13 Februari 2024, di World Governments Summit di Dubai, Uni Emirat Arab. Kementerian Kesehatan telah memenangkan 12 penghargaan dalam dua