

Pengaruh *Perceived Ease of Use* dan *Perceived Usefulness* Terhadap Kepuasan Pengguna Aplikasi Strava di Kota Medan

Wildan Wafi Nasution^{1*}, Nana Dyki Dirbawanto², Onan Marakali Siregar³

^{1,2,3} Ilmu Administrasi Bisnis, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Sumatera Utara, Jl. Dr. T. Mansur No.9, Padang Bulan, Kec. Medan Baru, Kota Medan, Sumatera Utara 20222, Indonesia.

E-mail: wildanwafi03@gmail.com

*Corresponding Author



<https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i1.2370>

ARTICLE INFO

Article history

Received: 29 June 2025

Revised: 29 July 2025

Accepted: 22 August 2025

Kata Kunci

Perceived Ease of Use,
Perceived Usefulness,
Kepuasan Pengguna

Keywords

Perceived Ease of Use,
Perceived Usefulness, *User Satisfaction*



ABSTRACT

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh meningkatnya kesadaran masyarakat akan pentingnya menjaga kesehatan melalui aktivitas fisik seperti berlari, berjalan, dan bersepeda. Perkembangan teknologi mendukung kebiasaan ini melalui kehadiran aplikasi kebugaran, salah satunya adalah Strava. Namun, masih ditemukan kendala teknis seperti gangguan GPS dan keterbatasan bahasa. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh *perceived ease of use* dan *perceived usefulness* terhadap kepuasan pengguna aplikasi Strava di Kota Medan. Metode yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan asosiatif, melibatkan 100 responden yang merupakan pengguna aplikasi Strava. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kedua variabel independen memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap kepuasan pengguna. Variabel *perceived ease of use* berkontribusi sebesar 25,3% dan *perceived usefulness* berkontribusi sebesar 43,4% terhadap kepuasan pengguna. Secara simultan, kedua variabel ini menjelaskan 68,4% variasi dalam kepuasan pengguna. Temuan ini menunjukkan pentingnya kemudahan penggunaan dan manfaat aplikasi dalam meningkatkan kepuasan pengguna, serta memberikan rekomendasi bagi pengembang untuk terus meningkatkan fitur-fitur yang relevan dengan kebutuhan pengguna.

This study is motivated by the increasing public awareness of the importance of maintaining health through physical activities such as running, walking, and cycling. Technological advancements have supported this lifestyle through the emergence of fitness applications, one of which is Strava. However, certain technical challenges remain, such as GPS disruptions and language limitations. The purpose of this study is to analyze the influence of perceived ease of use and perceived usefulness on user satisfaction with the Strava application in Medan City. The research employed a quantitative method with an associative approach, involving 100 respondents who are active Strava users. The results reveal that both independent variables have a positive and significant influence on user satisfaction. Perceived ease of use contributes 25.3%, while perceived usefulness contributes 43.4% to user satisfaction. Collectively, these two variables explain 68.4% of the variation in user satisfaction. These findings highlight the importance of ease of use and the perceived benefits of the application in enhancing user satisfaction and provide recommendations for developers to continuously improve features that are relevant to user needs.



This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license

How to Cite Wildan Wafi Nasution, et al (2025) Pengaruh *Perceived Ease of Use* dan *Perceived Usefulness* Terhadap Kepuasan Pengguna Aplikasi Strava di Kota Medan, 4(1), 4734-4739
<https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i1.2370>

PENDAHULUAN

Kesadaran masyarakat akan pentingnya menjaga kesehatan fisik mendorong mereka meluangkan waktu untuk melakukan berbagai aktivitas olahraga seperti berlari, berjalan, dan bersepeda. Gaya hidup sehat kini tidak lagi terbatas pada kelompok tertentu, melainkan telah merambah seluruh lapisan

masyarakat tanpa memandang usia. Berdasarkan data DataIndonesia.id, sebanyak 54% responden di Indonesia memilih berjalan kaki dan 34% memilih berlari sebagai aktivitas fisik rutin, sementara sisanya memilih olahraga seperti bulu tangkis, sepak bola, dan bersepeda (Rizaty, 2024).

Tren ini semakin didukung oleh kemajuan teknologi melalui hadirnya berbagai aplikasi olahraga yang dapat membantu pengelolaan pola hidup positif, seperti Relive, MapMyRun, ASICS Runkeeper, Adidas Running, Nike Run Club, dan Strava. Strava menonjol sebagai salah satu platform paling populer, khususnya di kalangan pelari dan pesepeda. Data SimilarWeb mencatat bahwa Strava memiliki 38,7 juta pengguna secara global pada Mei 2024, meningkat 9,26% dibandingkan bulan sebelumnya (Nabilah, 2024). Popularitas ini turut dipengaruhi oleh maraknya pengguna yang membagikan hasil aktivitas fisiknya di media sosial.

Strava memungkinkan pengguna merekam rute, tempo, kecepatan, serta informasi fisiologis seperti jumlah kalori yang terbakar pada setiap aktivitas. Data tersebut dapat disimpan sebagai catatan pribadi atau dibagikan dengan tambahan foto dan informasi lain. Fitur sosialnya juga memungkinkan pengguna menemukan rute baru, bergabung dalam komunitas, dan berkompetisi dengan pengguna lain. Fenomena ini menunjukkan bahwa memahami kepuasan pengguna terhadap aplikasi olahraga seperti Strava menjadi penting untuk mengetahui sejauh mana aplikasi mampu memenuhi harapan dan kebutuhan penggunanya.

Menurut Siregar dan Nasution (2023), pengalaman positif pelanggan merupakan faktor kunci dalam membangun keterlibatan. Pelanggan yang puas terhadap produk, layanan, dan interaksi dengan merek cenderung lebih terlibat serta lebih mungkin merekomendasikan merek tersebut. Pengalaman positif ini dipengaruhi oleh kualitas, layanan, kemudahan penggunaan, dan kepuasan terhadap layanan. Pemenuhan harapan dan kebutuhan pengguna merupakan hal penting yang dilatarbelakangi oleh sejauh mana pengguna menerima dan mengadopsi teknologi yang tersedia. Penerimaan terhadap teknologi tidak hanya ditentukan oleh faktor eksternal, tetapi juga oleh persepsi individu terhadap kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*) dan manfaat yang diperoleh (*perceived usefulness*). Hal ini sejalan dengan temuan penelitian yang menunjukkan bahwa persepsi kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*) berpengaruh secara signifikan terhadap penggunaan (Purba dan Siregar, 2022).

Penggunaan suatu teknologi tidak hanya sebatas pada frekuensi atau intensitas pemakaian, tetapi juga mencakup kualitas pengalaman yang dirasakan pengguna. Kualitas pengalaman tersebut dipengaruhi oleh kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*) dan manfaat yang diperoleh (*perceived usefulness*). Ketika pengguna merasa teknologi yang digunakan mudah dioperasikan dan memberikan manfaat yang jelas, pengalaman penggunaan akan lebih positif sehingga mendorong kepuasan. Hal ini dibuktikan oleh Kuswanadji *et al* (2024) yang menemukan bahwa kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*) selama interaksi dengan teknologi berkontribusi langsung terhadap peningkatan kepuasan pengguna dan persepsi manfaat (*perceived usefulness*) serta kemudahan penggunaan juga berpengaruh signifikan dan positif terhadap niat penggunaan ulang.

Strava menjadi objek penelitian ini karena peningkatan jumlah pengguna dan popularitasnya yang signifikan, termasuk sering muncul pada unggahan dan halaman rekomendasi media sosial. Berdasarkan wawancara, ulasan di Playstore, dan pengamatan di TikTok, ditemukan beberapa kendala seperti gangguan GPS, pencatatan pace yang tidak akurat, tampilan peta yang tidak sesuai, dan keterbatasan bahasa. Masalah ini membuat sebagian pengguna mencari panduan dari sumber eksternal untuk memahami fitur dan penggunaan aplikasi. Kondisi tersebut memunculkan pertanyaan apakah Strava benar-benar mudah digunakan dan bermanfaat bagi penggunanya, yang pada akhirnya berpengaruh terhadap tingkat kepuasan mereka.

METODE

Bentuk Penelitian

Penelitian ini menerapkan metode kuantitatif dengan pendekatan asosiatif untuk menganalisis hubungan *perceived ease of use* (X1) dan *perceived usefulness* (X2) terhadap kepuasan pengguna (Y) aplikasi Strava di Kota Medan.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada periode Mei hingga Juni 2025 di Kota Medan. Pengumpulan data dilakukan secara langsung dan melalui Google Form kepada pengguna aplikasi Strava di Kota Medan.

Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah pengunjung Lapangan Merdeka, Lapangan Benteng, dan Taman Ahmad Yani Medan yang menggunakan aplikasi Strava. Sampel yang digunakan sebanyak 100 responden yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling dengan pendekatan aksidental, yaitu pemilihan responden yang dilakukan berdasarkan kriteria usia minimal 18 tahun, menggunakan aplikasi Strava 3-4 kali dalam 1 bulan, dan berada di lokasi penelitian. Pemilihan sampel dilakukan secara kebetulan kepada individu yang ditemui dan sesuai dengan kriteria tersebut.

Data dan Instrumen Penelitian

Data dalam penelitian ini merupakan data primer yang dikumpulkan melalui penyebaran kuesioner secara *offline* maupun *online*. Kuesioner disusun menggunakan skala Likert 5 poin, dengan rentang nilai 1 (sangat tidak setuju) hingga 5 (sangat setuju). Penyusunan instrumen didasarkan pada indikator yang merepresentasikan setiap variabel penelitian.

Teknik Analisis Data

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif dengan analisis data menggunakan perangkat lunak SPSS. Uji validitas dilakukan melalui Korelasi Produk Momen Pearson dengan kriteria valid apabila r hitung $>$ r tabel atau Sig. $<$ 0,05 (Sahir, 2021), sedangkan uji reliabilitas menggunakan metode Cronbach's Alpha, di mana instrumen dinyatakan reliabel jika nilai alpha $>$ 0,60. Instrumen yang telah memenuhi kriteria validitas dan reliabilitas selanjutnya diuji melalui uji asumsi klasik yang meliputi: uji normalitas menggunakan *One Sample* Kolmogorov-Smirnov, dan dikatakan normal apabila Sig. \geq 0,05 Ghazali (2021), uji multikolinearitas (VIF $<$ 10), dan uji heteroskedastisitas dengan dasar keputusan apabila tidak terdapat pola tertentu pada scatter plot (Rochaety et. al, 2019). Analisis regresi linier berganda digunakan untuk menguji pengaruh *perceived ease of use* (X1) dan *perceived usefulness* (X2) terhadap kepuasan pengguna (Y), dengan pengujian hipotesis dilakukan melalui uji parsial (t-test) bertujuan untuk menilai signifikansi pengaruh masing-masing variabel independen terhadap variabel dependen, dengan kriteria signifikan apabila t hitung $>$ t tabel, uji simultan (F-test) untuk mengukur pengaruh seluruh variabel independen secara bersama-sama terhadap variabel dependen, dinyatakan signifikan jika F hitung $>$ F tabel. Serta pengukuran koefisien determinasi (R^2) untuk menilai besarnya kontribusi variabel independen terhadap variabel dependen, di mana nilai R^2 mendekati 1 menunjukkan pengaruh yang besar, sedangkan nilai mendekati 0 menunjukkan pengaruh yang kecil (Sahir, 2021).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji Validitas

Hasil uji validitas terhadap seluruh variabel penelitian, yaitu *perceived ease of use* (X1), *perceived usefulness* (X2), dan kepuasan pengguna (Y), dilakukan dengan menggunakan nilai r tabel sebesar 0,196 pada jumlah responden sebanyak 100 orang. Seluruh butir pernyataan pada ketiga variabel tersebut memiliki nilai r hitung lebih besar dari 0,196, sehingga dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai instrumen penelitian.

Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan dengan koefisien cronbach's alpha, jika skor nilai cronbach alpha $>$ 0,6 maka seluruh pernyataan dalam instrumen yang digunakan dalam penelitian terindikasi reliabel. Berdasarkan kriteria yang umum digunakan, suatu instrumen dinyatakan reliabel apabila nilai Cronbach's Alpha lebih besar dari 0,6. Hasil pengujian menunjukkan bahwa seluruh butir pernyataan pada instrumen penelitian ini memiliki nilai Cronbach's Alpha di atas 0,6, yang berarti tingkat konsistensinya tinggi. Dengan demikian, instrumen yang digunakan dalam penelitian ini dapat dipercaya dan layak untuk mengumpulkan data secara akurat serta konsisten pada pengukuran yang berulang.

Tabel 1. Uji Reliabilitas

Reliability Statistics		
Variabel	Nilai Cronbach Alpha	Jumlah Pertanyaan
<i>PerceivedEase of Use</i> (X1)	0,790	10
<i>Perceived Usefulness</i> (X2)	0,824	8
Kepuasan Pengguna (Y)	0,797	6

Sumber: Hasil Pengolahan Data (2025)

Uji Asumsi Klasik

Tabel 2. Uji Normalitas Kolmogorov – Smirnov

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		100
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	2,09916600
Most Extreme Differences	Absolute	,064
	Positive	,055
	Negative	-,064
Test Statistic		,064
Asymp. Sig (2-tailed)		,200 ^{c,d}
a. Test distribution is Normal. b. Calculated from data. c. Lilliefors Significance Correction. d. This is a lower bound of the true significance.		

Sumber: Hasil Pengolahan Data (2025)

Berdasarkan hasil pengolahan data pada Tabel 2, diketahui bahwa nilai Asymp. Sig pada uji Kolmogorov–Smirnov adalah sebesar 0,200. Nilai tersebut memenuhi kriteria normalnya data, yaitu Asymp. Sig lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data yang digunakan berdistribusi normal.

Hasil uji multikolinearitas menunjukkan bahwa nilai Tolerance untuk variabel *perceived ease of use* (X1) dan *perceived usefulness* (X2) adalah sebesar 0,457, lebih besar dari 0,10, sedangkan nilai *Variance Inflation Factor* (VIF) adalah sebesar 2,186, lebih kecil dari 10,00. Dengan demikian, kedua variabel independen tidak menunjukkan indikasi adanya gejala multikolinearitas. Oleh karena itu, model regresi yang digunakan dapat dinyatakan layak dan dapat diterapkan dalam persamaan regresi.

Hasil Analisis Regresi Linear Berganda

Tabel 3. Hasil Analisis Regresi Linear Berganda

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	-,107	1,694		-,063	,950
	Perceived Ease of Use (X1)	,253	,059	,362	4,286	,000
	Perceived Usefulness (X2)	,434	,070	,523	6,200	,000

a. Dependent Variable: Kepuasan Pengguna

Sumber: Hasil Pengolahan Data (2025)

Berdasarkan hasil regresi linear berganda, dengan bentuk persamaan regresi linear berganda

$$Y = -0,107 + 0,253X_1 + 0,434X_2$$

Diperoleh nilai konstanta sebesar -0,107, ini bermakna jika *perceived ease of use* (X1) dan *perceived usefulness* (X2) bernilai nol, maka nilai variabel kepuasan pengguna (Y) diperkirakan sebesar -0,107. 2. β1 sebesar 0.253 menunjukkan bahwa setiap peningkatan 1 satuan pada *perceived ease of use* (X1) akan meningkatkan kepuasan pengguna (Y) sebesar 0.253.

Berdasarkan hasil uji t pada Tabel 3, didapati bahwa *perceived ease of use* (X1) memiliki t hitung sebesar 4,286 lebih besar dari t tabel 1,98472 dengan signifikansi 0,000 < 0,05, sehingga *perceived ease of use* (X1) berpengaruh positif dan signifikan terhadap kepuasan pengguna (Y). Sementara itu, *perceived usefulness* (X2) menunjukkan t hitung sebesar 6,200 lebih besar dari t tabel 1,98472 dengan

signifikansi $0,000 < 0,05$, yang berarti *perceived usefulness* (X2) juga berpengaruh positif dan signifikan terhadap kepuasan pengguna (Y).

Uji Signifikansi Simultan (F)

Tabel 4. Hasil Uji Simultan (Uji F)

ANOVA ^a						
	Model	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	943.397	2	471.698	104.884	.000 ^b
	Residual	436.243	97	4.497		
	Total	1379.640	99			
a. <i>Dependent Variable:</i> Kepuasan Pengguna						
b. <i>Predictors:</i> (Constant), <i>Perceived Ease of Use</i> , <i>Perceived Usefulness</i>						

Sumber: Hasil Pengolahan Data (2025)

Berdasarkan hasil uji F yang disajikan pada Tabel 4, diperoleh nilai F hitung sebesar 104,884. Nilai tersebut lebih besar dari F tabel sebesar 3,09 ($104,884 > 3,09$), dan nilai signifikansi yang dihasilkan adalah 0,000, yang lebih kecil dari 0,05. Artinya, terdapat pengaruh secara simultan antara *perceived ease of use* dan *perceived usefulness* terhadap kepuasan pengguna aplikasi Strava di Kota Medan.

Uji Kosefisien Determinasi (R2)

Tabel 5. Hasil Uji (R²)

Model Summary ^b				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.827 ^a	.684	.677	2.121
a. <i>Predictors:</i> (Constant), <i>Perceived Ease of Use</i> , <i>Perceived Usefulness</i>				
b. <i>Dependent Variable:</i> Kepuasan Pengguna				

Sumber: Hasil Pengolahan Data (2025)

Hasil uji koefisien determinasi yang ditampilkan pada Tabel 5, diperoleh nilai R sebesar 0,827. Hal ini menunjukkan bahwa hubungan antara *perceived ease of use* (X1) dan *perceived usefulness* (X2) terhadap kepuasan pengguna (Y) berada pada kategori cukup erat, mengingat nilai R yang semakin mendekati 1 mengindikasikan bahwa model regresi semakin baik. Sementara itu, nilai Adjusted R Square sebesar 0,677 menunjukkan bahwa sebesar 67,7% variasi dalam kepuasan pengguna (Y) dapat dijelaskan oleh variabel *perceived ease of use* (X1) dan *perceived usefulness* (X2). Sisanya, yaitu sebesar 32,3%, dipengaruhi oleh faktor lain di luar model penelitian ini.

SIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa *perceived ease of use* dan *perceived usefulness* secara simultan berpengaruh positif dan signifikan terhadap kepuasan pengguna aplikasi Strava. Hasil regresi linear berganda menunjukkan bahwa *perceived usefulness* memiliki pengaruh yang lebih dominan dengan koefisien regresi sebesar 0,434 dan signifikansi 0,000, dibandingkan dengan *perceived ease of use* yang memiliki koefisien 0,253 dan signifikansi 0,000. Uji determinasi menghasilkan nilai R² sebesar 0,684, yang berarti 68,4% variasi kepuasan pengguna dapat dijelaskan oleh kedua variabel tersebut, sedangkan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar model penelitian. Temuan ini mengindikasikan bahwa selain kemudahan penggunaan, persepsi kegunaan aplikasi berperan lebih besar dalam meningkatkan kepuasan pengguna Strava.

Berdasarkan hasil penelitian ini, disarankan agar pengembang aplikasi Strava menyediakan fitur *onboarding* interaktif seperti tutorial video, panduan langkah langsung di aplikasi, serta bantuan kontekstual pada fitur utama. Perbaikan antarmuka juga diperlukan melalui penyederhanaan menu, ikon, dan tersedianya pilihan bahasa, disertai penyesuaian fitur analitik performa agar mudah dipahami semua tingkat pengguna, terutama pemula. Untuk meningkatkan kegunaan aplikasi, pengembang perlu melakukan evaluasi rutin terhadap fitur yang kurang relevan melalui *user feedback loop* atau proses berulang di mana pengguna memberikan masukan (*feedback*) tentang aplikasi untuk mendorong penguatan keandalan aplikasi, serta penyediaan fitur pelaporan masalah secara langsung akan membantu

mengurangi keluhan, meningkatkan loyalitas, dan memperkuat rekomendasi dari pengguna. Dengan langkah-langkah ini, Strava dapat mempertahankan kepuasan yang tinggi sekaligus meminimalkan potensi ketidakpuasan pengguna dalam jangka panjang.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima Kasih penulis sampaikan kepada semua pihak yang telah berperan dalam kelancaran dan keberhasilan penelitian ini. Ucapan terima kasih khusus ditujukan kepada dosen pembimbing yang senantiasa memberikan arahan, masukan, dan bimbingan yang berharga sepanjang proses penelitian. Penulis juga berterima kasih kepada keluarga tercinta atas doa, dukungan moral, serta semangat yang tidak pernah surut. Apresiasi yang mendalam diberikan kepada rekan-rekan yang selalu mendampingi dan memberi motivasi. Tidak lupa, penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh responden yang telah meluangkan waktu dan memberikan informasi penting bagi penelitian ini. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif, baik dalam ranah akademis maupun praktis, serta menjadi referensi yang bermanfaat bagi penelitian di masa mendatang.

REFERENSI

- Kuswanadji, A., Kuswardani, D. C., & Utaminingsih, A. (2024). Analyzing The Effects Of Customer Satisfaction As An Intervening Variable On The Perceived Usefulness And Ease Of Use On The Intention To Reuse (Study On The Use Of The New Sakpole Application). *Management Studies and Entrepreneurship Journal*, 5(2), 3946–3954.
- Nabilah Nabilah, M. (2024, June 27). *Milenial Mendominasi Pengguna Strava Global Mei 2024*. Katadata.co.id Diakses pada 25 Oktober 2024, dari <https://databoks.katadata.co.id/teknologitelekomunikasi/statistik/18815aca194fee7/milenial-mendominasi-pengguna-strava-global-mei-2024>.
- Purba, H. C., & Siregar, O. M. (2022). Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Pengetahuan Konsumen dan Promosi Terhadap Penggunaan Cryptocurrency sebagai Instrumen Investasi. *Journal of Social Research*. Vol 1 No. 7. 679-693.
- Rizaty, Monavia Ayu. (2024, June 23). *Hasil Survei Jenis Olahraga Rutin yang Paling Banyak Dipilih Warga Indonesia*. Data Indonesia. Diakses pada 25 Oktober 2024, dari <https://dataindonesia.id/olahraga/detail/hasil-survei-jenisolahraga-rutin-yang-paling-banyak-dipilih-warga-indonesia>.
- Rochaety, E., Ratih T., dan Abdul M. L. (2019). *Metodologi Penelitian Bisnis: Dengan Aplikasi SPSS*. Jakarta: Mitra Wacana Media.
- Sahir, S. H. (2021). *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: KBM Indonesia.
- Ghozali, I. (2021). *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program Ibm Spss 26*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Siregar, O. M., & Nasution, M. D. T. P. (2023). *Revolutionizing Marketing: Strategi Inovatif Bisnis Modern*. CV. Mitra Cendekia Media.