Jurnal Untuk Masyarakat Sehat (JUKMAS)
Vol. 10, No. 4 Oktober 2026, *pp 133-143*
https://ejournal.urindo.ac.id/index.php/jukmas
e-ISSN : 2715-7687
p-ISSN : 2715-8748
https://doi.org/10.52643/jukmas.v10i2.6984

Pilihan Lansia Terhadap Konten dan Fitur Aplikasi Golantang

Older Adults' Preferences for Content and Features of the Golantang Application

Viny Octofiad[1] , Susiana Nugraha[1], Yuna Trisuci Aprillia[1], Elsa Pongtuluran[2]
[1]Program Studi Kesehatan Masyarakat Fakultas Ilmu Kesehatan, Universitas Respati, Indonesia
[2]Kementerian Kependudukan dan Pembangunan Keluarga/BKKBN
Correspondence Email: vinyoctofiad@gmail.com

Abstrak

Peningkatan jumlah penduduk lansia di Indonesia menuntut ketersediaan media edukasi kesehatan yang mudah diakses dan sesuai dengan karakteristik pengguna usia lanjut. Aplikasi Golantang merupakan inovasi digital yang dikembangkan untuk mendukung edukasi kesehatan lansia. Penelitian ini bertujuan menganalisis preferensi lansia terhadap konten dan fitur aplikasi Golantang serta faktor yang memengaruhi kepuasan pengguna. Penelitian ini menggunakan desain kuantitatif deskriptif analitik dengan pendekatan potong lintang. Sebanyak 384 lansia dari enam sekolah lansia di Provinsi Jawa Barat dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Data dikumpulkan melalui kuesioner terstruktur dan dianalisis secara univariat, bivariat (uji *Chi-Square*), serta multivariat menggunakan regresi logistik biner. Hasil analisis bivariat menunjukkan seluruh variabel memiliki hubungan bermakna dengan kepuasan pengguna ($p < 0,05$). Namun, pada analisis multivariat, hanya preferensi terhadap konten teks yang berpengaruh signifikan terhadap kepuasan lansia ($p = 0,004$; OR = 2,262; 95% CI = 1,305–3,922). Kesimpulan penelitian ini menunjukkan bahwa preferensi terhadap konten teks merupakan faktor dominan yang memengaruhi kepuasan lansia dalam menggunakan aplikasi Golantang. Oleh karena itu, pengembangan aplikasi perlu memprioritaskan penyajian teks yang ramah lansia untuk meningkatkan kepuasan pengguna.

Kata kunci: lansia, aplikasi kesehatan, konten digital, kepuasan pengguna, Golantang

Abstract

The increasing proportion of older adults in Indonesia highlights the need for accessible and user-friendly digital health information tailored to elderly users. The Golantang application was developed as a digital platform to support health education for older adults. This study aimed to analyze elderly users' preferences for content and features of the Golantang application and to identify factors influencing user satisfaction. This study employed a quantitative descriptive-analytic design with a cross-sectional approach. A total of 384 older adults from six Elderly Schools in West Java Province were selected using purposive sampling. Data were collected through a structured questionnaire and analyzed using univariate analysis, bivariate analysis with the Chi-square test, and multivariate analysis using binary logistic regression. Bivariate analysis showed that all examined variables were significantly associated with user satisfaction ($p < 0.05$). However, multivariate analysis revealed that preference for text-based content was the only variable that had a statistically significant effect on elderly users' satisfaction ($p = 0.004$; OR = 2.262; 95% CI = 1.305–3.922). In conclusion, preference for text-based content is the dominant factor influencing elderly users' satisfaction with the Golantang application. Therefore, application development should prioritize elderly-friendly text presentation to enhance user satisfaction.

Keywords: elderly, health application, digital content, user satisfaction, Golantang

Article History:
Submitted: 16-09-2025**,** Revised: 21-10-2026**,** Accepted: 25-10-2026**,** Published: 31-10-2026

PENDAHULUAN

Peningkatan proporsi penduduk lanjut usia (lansia) di Indonesia merupakan tantangan dalam penyediaan layanan kesehatan yang adaptif dan inklusif. Berdasarkan Statistik Penduduk Lanjut Usia 2024, lansia telah mencapai 12,00% dari total populasi, dengan lebih dari 40% melaporkan keluhan kesehatan dalam satu bulan terakhir, yang menunjukkan tingginya kebutuhan terhadap informasi dan edukasi kesehatan yang berkelanjutan [1]. Di sisi lain, pemanfaatan teknologi informasi oleh lansia masih terbatas, ditandai dengan rendahnya proporsi lansia yang mengakses internet dibandingkan kelompok usia produktif . Kondisi ini menegaskan perlunya media informasi kesehatan berbasis digital yang mudah diakses, mudah dipahami, dan sesuai dengan karakteristik lansia, agar dapat mendukung peningkatan literasi kesehatan dan kemandirian lansia dalam menjaga kesehatannya.

Sebagai respons terhadap kebutuhan tersebut, aplikasi Golantang dikembangkan sebagai media edukasi kesehatan digital yang ditujukan bagi lansia dengan menyediakan berbagai jenis konten dan fitur antarmuka. Dalam konteks penggunaan media digital, *Uses and Gratifications Theory* menjelaskan bahwa individu memilih media berdasarkan kemampuan media tersebut dalam memenuhi kebutuhan informasional dan fungsional pengguna[2], sedangkan *User Experience Model* menekankan bahwa kemudahan penggunaan, kenyamanan visual, dan kesesuaian konten berperan penting dalam membentuk kepuasan pengguna [3]. Meskipun demikian, hingga saat ini masih terbatas penelitian yang secara empiris mengevaluasi preferensi lansia terhadap konten dan fitur aplikasi kesehatan digital serta faktor yang memengaruhi kepuasan pengguna lansia, khususnya pada aplikasi Golantang. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk menganalisis preferensi lansia terhadap konten dan fitur aplikasi Golantang serta mengidentifikasi faktor dominan yang memengaruhi kepuasan pengguna.

Meskipun berbagai aplikasi kesehatan digital telah dikembangkan, tingkat penerimaan dan kepuasan pengguna lansia sangat dipengaruhi oleh kesesuaian konten dan fitur dengan kemampuan kognitif, pengalaman teknologi, serta kebutuhan informasional pengguna. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa perbedaan preferensi lansia terhadap format penyajian informasi dan desain antarmuka dapat memengaruhi pengalaman penggunaan serta kepuasan terhadap aplikasi kesehatan digital [4], [5]. Namun, bukti empiris yang secara khusus mengkaji preferensi lansia terhadap konten dan fitur aplikasi kesehatan digital di Indonesia masih terbatas, terutama pada aplikasi yang dirancang khusus bagi lansia seperti Golantang, sehingga diperlukan kajian lebih lanjut berbasis data pengguna.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis preferensi lansia terhadap konten dan fitur

aplikasi Golantang serta mengidentifikasi faktor yang memengaruhi kepuasan pengguna lansia.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain potong lintang (cross-sectional) untuk menganalisis preferensi lansia terhadap konten dan fitur aplikasi Golantang serta faktor-faktor yang memengaruhi kepuasan penggunaan media informasi. Penelitian dilaksanakan pada bulan Maret hingga April 2025 di Sekolah Lansia yang berada di beberapa kabupaten/kota di Provinsi Jawa Barat.

Populasi penelitian adalah seluruh peserta Sekolah Lansia yang telah menggunakan aplikasi Golantang. Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan *cluster sampling*, di mana unit cluster adalah Sekolah Lansia. Seluruh Sekolah Lansia yang menjadi lokasi penelitian ditetapkan sebagai cluster, dan seluruh peserta pada masing-masing cluster yang memenuhi kriteria inklusi diikutsertakan sebagai responden. Dengan demikian, pada tingkat individu digunakan pendekatan *total sampling*, sehingga seluruh lansia pengguna aplikasi Golantang pada cluster terpilih menjadi sampel penelitian. Pendekatan ini digunakan untuk memastikan keterwakilan responden dari berbagai wilayah serta memudahkan pelaksanaan pengumpulan data.

Pengumpulan data dilakukan menggunakan kuesioner terstruktur yang terdiri dari 35 item pernyataan, yang disusun berdasarkan kerangka *Uses and Gratifications Theory* dan konsep *user experience*, serta disesuaikan dengan karakteristik responden lansia. Instrumen penelitian mencakup enam variabel, yaitu kebutuhan informasi, kebutuhan edukasi dan hiburan, kenyamanan visual atau tampilan, kemudahan navigasi atau antarmuka, kualitas konten, dan kepuasan penggunaan media informasi. Seluruh item diukur menggunakan skala Likert. Instrumen penelitian telah melalui uji validitas dan reliabilitas, dengan hasil menunjukkan bahwa seluruh item memiliki nilai koefisien korelasi di atas nilai r tabel dan nilai reliabilitas yang memenuhi kriteria kelayakan, sehingga instrumen dinyatakan valid dan reliabel untuk digunakan dalam penelitian.

Analisis data dilakukan secara bertahap. Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan karakteristik responden serta distribusi jawaban pada setiap variabel penelitian. Selanjutnya, analisis bivariat dilakukan untuk menilai hubungan antara masing-masing variabel independen dan kepuasan penggunaan aplikasi Golantang. Variabel yang memiliki nilai $p < 0,25$ pada analisis bivariat dimasukkan ke dalam analisis multivariat untuk mengendalikan potensi faktor perancu (*confounding*). Analisis multivariat dilakukan untuk mengidentifikasi variabel yang paling berpengaruh terhadap kepuasan penggunaan media informasi setelah pengendalian faktor confounding. Seluruh analisis data dilakukan menggunakan

perangkat lunak statistik dengan tingkat signifikansi sebesar 0,05.

Penelitian ini telah memperoleh persetujuan etik dari komite etik penelitian kesehatan, dan seluruh responden telah memberikan persetujuan tertulis sebelum berpartisipasi dalam penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

ANALISIS UNIVARIAT

Tabel 1. Hasil Uji Univariat

	n	**Persentase (%)**
Kepuasan Lansia		
Kurang Baik	189	49.2
Baik	195	50.8
Total	384	100.0
Konten Teks	**n**	**Persentase (%)**
Kurang Baik	147	38.3
Baik	237	61.7
Total	384	100.0
Konten Infografis	**n**	**Persentase (%)**
Kurang Baik	185	48.2
Baik	199	51.8
Total	384	100.0
Konten Video	**n**	**Persentase (%)**
Kurang Baik	176	45.8
Baik	208	54.2
Total	384	100.0
Kemudahan Navigasi	**n**	**Persentase (%)**
Kurang Baik	170	44.3
Baik	214	55.7
Total	384	100.0
Kenyamanan Visual	**n**	**Persentase (%)**
Kurang Baik	173	45.1
Baik	211	54.9
Total	384	100.0
Kualitas Konten	**n**	**Persentase (%)**

Kurang Baik	188	49.0
Baik	196	51.0
Total	384	100.0
Sekolah Lansia	**n**	**Persentase (%)**
BKL (Sekolah Lansia Binaan BKKBN)	117	30.5
Non-BKL	267	69.5
Total	384	100.0

Sebanyak 384 lansia pengguna aplikasi Golantang terlibat dalam penelitian ini. Berdasarkan Tabel 1, tingkat kepuasan lansia terhadap aplikasi Golantang relatif seimbang, dengan 195 responden (50,8%) berada pada kategori puas dan 189 responden (49,2%) pada kategori kurang puas.

Pada aspek konten, mayoritas responden menilai konten teks sebagai baik (61,7%), diikuti oleh konten video (54,2%) dan konten infografis (51,8%). Dari sisi pengalaman penggunaan, kemudahan navigasi dinilai baik oleh 55,7% responden, kenyamanan visual oleh 54,9%, dan kualitas konten oleh 51,0%. Berdasarkan jenis sekolah lansia, sebagian besar responden berasal dari Sekolah Lansia non-BKL (69,5%), sedangkan 30,5% berasal dari Sekolah Lansia BKL.

ANALISIS BIVARIAT

Tabel 2. Hasil Uji Bivariat

Variabel	**Kepuasan Pemakaian Lansia**		**p-value**	**Odds Ratio 95% Confidence Interval**
	Kurang Baik N (%)	**Baik N (%)**		
Konten Teks				
Kurang Baik	101 (26,3%)	46 (12%)	0.000	3.718 (3.401-5.755)
Baik	88 (22,9%)	149 (38,8%)		
Konten infografis				
Kurang Baik	118 (25,1%)	67 (14,2%)	0.000	3.175 (2.092-4.819)
Baik	71 (15,1%)	128 (27,2%)		
Konten video				
Kurang Baik	115 (24,4%)	61 (13,0%)	0.000	3.414 (2.242-5.199)
Baik	74 (15,7%)	134 (28,5%)		
Kemudahan navigasi				

Kurang Baik	102 (21,7%)	68 (14,4%)	0.000	2.190 (1.452-3.301)
Baik	87 (18,5%)	127 (27,0%)		
Kenyamanan visual				
Kurang Baik	107 (22,7%)	66 (14,0%)	0.000	2.550 (1.687-3.855)
Baik	82 (17,4%)	129 (27,4%)		
Kualitas konten				
Kurang Baik	114 (24,2%)	74 (15,7%)	0.000	2.485 (1.648-3.747)
Baik	75 (15,9%)	121 (25,7%)		
Sekolah Lansia				
BKL	41 (10.7%)	76 (19.8%)	0.000	0.434 (0.277-0.680)
Non BKL	148 (38.5%)	119 (31.0%)		

Hasil analisis bivariat (Tabel 2) menunjukkan bahwa seluruh variabel independen memiliki hubungan yang bermakna dengan kepuasan penggunaan aplikasi Golantang ($p < 0,05$). Responden yang menilai konten teks kurang baik memiliki peluang ketidakpuasan 3,72 kali lebih besar dibandingkan dengan responden yang menilai konten teks baik (OR = 3,718; 95% CI: 3,401–5,755).

Hubungan bermakna juga ditemukan pada variabel konten infografis (OR = 3,175; 95% CI: 2,092–4,819), konten video (OR = 3,414; 95% CI: 2,242–5,199), kemudahan navigasi (OR = 2,190; 95% CI: 1,452–3,301), kenyamanan visual (OR = 2,550; 95% CI: 1,687–3,855), dan kualitas konten (OR = 2,485; 95% CI: 1,648–3,747).

Berdasarkan jenis sekolah lansia, responden dari Sekolah Lansia BKL memiliki peluang kepuasan yang lebih tinggi dibandingkan responden dari Sekolah Lansia non-BKL (OR = 0,434; 95% CI: 0,277–0,680).

ANALISIS MULTIVARIAT

Analisis multivariat menggunakan regresi logistik dilakukan untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang berpengaruh terhadap kepuasan lansia dalam menggunakan aplikasi Golantang setelah mengendalikan variabel lain dalam model. Hasil analisis ditampilkan pada Tabel 3.

Berdasarkan hasil analisis, preferensi terhadap konten teks merupakan satu-satunya variabel yang berpengaruh signifikan secara statistik terhadap kepuasan lansia ($p = 0,004$; OR = 2,262; 95% CI: 1,305–3,922). Hal ini menunjukkan bahwa lansia yang menilai konten teks sebagai baik memiliki peluang kepuasan sebesar 2,26 kali lebih tinggi dibandingkan dengan lansia yang menilai konten teks kurang baik, setelah dikontrol oleh variabel lain dalam model.

Variabel lain, yaitu konten infografis (p = 0,433; OR = 1,309), konten video (p = 0,078; OR = 1,791), kemudahan navigasi (p = 0,304; OR = 0,716), kenyamanan visual (p = 0,624; OR = 1,170), dan kualitas konten (p = 0,359; OR = 1,298), tidak menunjukkan hubungan yang signifikan secara statistik terhadap kepuasan lansia (p > 0,05). Meskipun beberapa variabel memiliki nilai odds ratio lebih dari satu, hubungan tersebut belum cukup kuat untuk dinyatakan signifikan secara statistik.

Tabel 3. Hasil Uji Multivariat

Variabel	β	p-value	OR	95% CI OR	
				Lower	Upper
Konten Teks	0.816	0.004	2.262	1.305	3.922
Konten Infografis	0.269	0.433	1.309	0.668	2.566
Konten Video	0.583	0.078	1.791	0.937	3.425
Kemudahan Navigasi	-0.334	0.304	0.716	0.379	1.353
Kenyamanan Visual	0.157	0.624	1.17	0.625	2.188
Kualitas Konten	0.261	0.359	1.298	0.743	2.267
Constant	-0.967				

Tabel 4. Hasil Model Summary

Uji	Parameter	Nilai
Koefisien Determinasi	Nagelkerke R2	0.158
Uji Hosmer	p-value	0.863

Evaluasi kelayakan model menunjukkan bahwa model regresi logistik memiliki performa yang dapat diterima. Nilai Nagelkerke R Square sebesar 0,158 menunjukkan bahwa variabel-variabel dalam model mampu menjelaskan 15,8% variasi kepuasan lansia terhadap penggunaan aplikasi Golantang. Selain itu, hasil uji Hosmer and Lemeshow menunjukkan nilai p-value sebesar 0,863 (p > 0,05), yang mengindikasikan bahwa

model memiliki *goodness of fit* yang baik dan tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai prediksi dan nilai observasi. Dengan demikian, model regresi logistik yang dikembangkan dinilai memiliki kelayakan yang baik.

Kepuasan Lansia Terhadap Aplikasi Golantang

Hasil analisis regresi logistik multivariat menunjukkan bahwa dari enam variabel yang dianalisis, hanya preferensi terhadap konten teks yang berpengaruh signifikan terhadap kepuasan lansia (p = 0,004; OR = 2,262; 95% CI: 1,305–3,922). Temuan ini menunjukkan bahwa lansia yang menilai konten teks sebagai baik memiliki peluang kepuasan lebih dari dua kali lipat dibandingkan lansia yang menilai konten teks kurang baik.

Preferensi Lansia Terhadap Konten Teks

Preferensi terhadap konten teks merupakan faktor dominan yang memengaruhi kepuasan lansia. Temuan ini sejalan dengan *Uses and Gratifications Theory*, yang menyatakan bahwa individu menggunakan media untuk memenuhi kebutuhan informasional dan mempertahankan kontrol terhadap informasi yang diterima[2].

Dari perspektif *User Experience*, teks dengan struktur sederhana dan keterbacaan tinggi dapat menurunkan beban kognitif pada lansia dan meningkatkan kenyamanan penggunaan aplikasi [3]. Studi sebelumnya menunjukkan bahwa lansia lebih mudah memahami informasi berbasis teks dibandingkan format audio-visual, terutama bila menggunakan bahasa sederhana dan ukuran huruf yang memadai [2],[6]. Temuan ini memperkuat hasil penelitian bahwa konten teks merupakan format paling sesuai bagi pengguna lansia.

Preferensi Lansia Terhadap Konten Infografis

Analisis bivariat menunjukkan adanya hubungan signifikan antara konten infografis dan kepuasan lansia, namun hubungan tersebut tidak bertahan dalam analisis multivariat. Hal ini menunjukkan bahwa infografis bukan faktor utama dalam membentuk kepuasan lansia.

Menurut *Uses and Gratifications Theory*, pengguna memilih format media yang paling sesuai dengan kenyamanan dan kemampuan kognitifnya[2]. Dalam konteks UX, desain visual yang kurang sederhana dapat meningkatkan beban kognitif pada lansia [7]. Oleh karena itu, meskipun infografis menarik secara visual, efektivitasnya sangat bergantung pada kesederhanaan desain dan dukungan teks pendamping.

Preferensi Lansia Terhadap Konten Video

Konten video memiliki hubungan signifikan dengan kepuasan lansia pada analisis bivariat, namun tidak pada analisis multivariat. Hal ini menunjukkan bahwa video bukan determinan utama kepuasan lansia terhadap aplikasi Golantang.

Video dapat memenuhi kebutuhan instruksional dan hiburan [2], [7], namun dari

sudut pandang UX, format ini menuntut kemampuan memproses informasi visual dan audio secara simultan serta bergantung pada kondisi teknis [7]. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa video edukasi dapat meningkatkan pemahaman kesehatan pada lansia [8], namun dalam penelitian ini pengaruh tersebut tidak cukup kuat setelah variabel lain dikontrol.

Kemudahan Navigasi Terhadap Kepuasan Lansia

Kemudahan navigasi menunjukkan hubungan signifikan pada analisis bivariat, tetapi tidak pada analisis multivariat. Hal ini mengindikasikan bahwa navigasi berperan sebagai faktor pendukung, bukan faktor penentu utama kepuasan.

Dalam kerangka UX, navigasi intuitif merupakan prasyarat dasar *usability*, khususnya bagi lansia dengan keterbatasan motorik dan visual [6], [9]. Namun, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kemudahan navigasi saja tidak cukup meningkatkan kepuasan tanpa didukung oleh konten yang sesuai dengan kebutuhan lansia.

Kenyamanan Visual Terhadap Kepuasan Lansia

Kenyamanan visual berhubungan signifikan dengan kepuasan pada analisis bivariat, tetapi tidak dalam analisis multivariat. Hal ini menunjukkan bahwa aspek visual bukan faktor dominan dalam menentukan kepuasan lansia.

UX menekankan bahwa desain visual yang sederhana dan kontras tinggi dapat menurunkan beban kognitif pada lansia [3],[10][11]. Namun, dibandingkan format konten, kenyamanan visual lebih berfungsi sebagai faktor pelengkap dalam membentuk pengalaman pengguna yang positif.

Kualitas Konten Terhadap Kepuasan Lansia

Sebanyak 57,2% responden menilai kualitas konten aplikasi Golantang sebagai baik. Analisis bivariat menunjukkan hubungan signifikan antara kualitas konten dan kepuasan, namun hubungan tersebut tidak signifikan dalam analisis multivariat.

Dalam *Uses and Gratifications Theory*, kualitas informasi berperan dalam memenuhi kebutuhan informasional pengguna [2]. Namun, literatur menunjukkan bahwa konten kesehatan yang menggunakan terminologi kompleks sering kali sulit dipahami oleh lansia, meskipun informatif [6],[9]. Oleh karena itu, kualitas konten perlu dipadukan dengan strategi penyampaian yang ramah lansia agar berdampak pada kepuasan.

Perbandingan Kepuasan Lansia Terhadap Aplikasi Golantang Berdasarkan Jenis Sekolah Lansia

Perbedaan tingkat kepuasan antara sekolah lansia BKL dan non-BKL menunjukkan pentingnya dukungan lingkungan dan pelatihan berkelanjutan. Dalam *User Experience Model*, dukungan sosial dan konteks penggunaan merupakan bagian dari

supportive context yang memengaruhi pengalaman pengguna [3].

Temuan ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa program literasi digital berbasis komunitas secara signifikan meningkatkan kemampuan penggunaan teknologi dan kesejahteraan lansia [11]. Hal ini memperkuat bahwa pendampingan terstruktur berperan penting dalam meningkatkan kepuasan dan adopsi aplikasi digital pada lansia.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa kepuasan lansia terhadap aplikasi Golantang dipengaruhi oleh beberapa faktor, namun preferensi terhadap konten teks merupakan satu-satunya variabel yang berpengaruh signifikan secara independen dalam analisis multivariat. Lansia yang menilai konten teks sebagai baik memiliki peluang kepuasan lebih dari dua kali lipat dibandingkan lansia yang menilai konten teks kurang baik. Selain itu, terdapat perbedaan tingkat kepuasan antara lansia yang mengikuti sekolah lansia BKL dan non-BKL, yang menegaskan pentingnya dukungan lingkungan dan pendampingan terstruktur dalam meningkatkan penerimaan dan kepuasan lansia terhadap aplikasi digital.

Peneliti menyarankan agar pengembang aplikasi memprioritaskan peningkatan kualitas konten teks, khususnya dari aspek keterbacaan, kejelasan struktur informasi, dan kemudahan pemahaman oleh lansia. Penyesuaian dapat dilakukan melalui penggunaan bahasa sederhana, kalimat singkat, serta tata letak teks yang konsisten dan mudah diakses. Meskipun variabel kemudahan navigasi dan kenyamanan visual tidak menunjukkan hubungan yang signifikan secara statistik dalam model multivariat, perbaikan pada aspek tampilan dan navigasi tetap dapat dipertimbangkan sebagai bagian dari peningkatan pengalaman penggunaan secara umum.

Untuk penelitian selanjutnya, disarankan dilakukan pengembangan model analisis dengan memasukkan variabel tambahan yang belum diukur dalam penelitian ini, seperti tingkat literasi digital, pengalaman menggunakan aplikasi kesehatan, atau faktor dukungan sosial, guna meningkatkan daya jelaskan model terhadap kepuasan lansia. Selain itu, studi lanjutan dengan desain longitudinal atau eksperimental dapat dipertimbangkan untuk mengevaluasi perubahan kepuasan pengguna setelah dilakukan perbaikan pada konten teks dan antarmuka aplikasi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Respati Indonesia atas dukungan akademik dalam pelaksanaan penelitian ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Kementerian Kependudukan dan Pembangunan Keluarga atas dukungan data yang digunakan dalam penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

1 BPS, 'Statistik Penduduk Lanjut Usia', 2024.

2 E. Katz, J. G. Blumler, and M. Gurevitch, 'Uses And Gratifications Research', 1973. [Online]. Available: http://poq.oxfordjournals.org/

3 M. Hassenzahl, 'User Experience and Experience Design', 2011. [Online]. Available: https://www.researchgate.net/publication/259823352

4 Y. R. R. Chen and P. J. Schulz, 'The effect of information communication technology interventions on reducing social isolation in the elderly: A systematic review', *J Med Internet Res*, vol. 18, no. 1, Jan. 2016, doi: 10.2196/jmir.4596.

5 E. Vaportzis, M. G. Clausen, and A. J. Gow, 'Older adults perceptions of technology and barriers to interacting with tablet computers: A focus group study', *Front Psychol*, vol. 8, no. OCT, Oct. 2017, doi: 10.3389/fpsyg.2017.01687.

6 A. D. Fisk, W. A. Rogers, N. Charness, S. J. Czaja, and J. Sharit, *Designing for Older Adults*. CRC Press, 2004. doi: 10.1201/9781420023862.

7 H. He, R. A. Raja Ghazilla, and S. H. Abdul-Rashid, 'A Systematic Review of the Usability of Telemedicine Interface Design for Older Adults', May 01, 2025, *Multidisciplinary Digital Publishing Institute (MDPI)*. doi: 10.3390/app15105458.

8 G. G. de M. Sá, A. M. R. Dos Santos, K. M. de Carvalho, N. M. Galindo Neto, M. T. de O. Gouveia, and E. M. L. R. Andrade, 'Effectiveness of an educational video in older adults' perception about falling risks: a randomized clinical trial', *Rev Esc Enferm USP*, vol. 56, p. e20210417, 2022, doi: 10.1590/1980-220X-REEUSP-2021-0417.

9 M. Sardareh, H. Matlabi, A. R. Shafiee-Kandjani, R. Bahreini, S. Mohammaddokht, and S. Azami-Aghdash, 'Interventions for improving health literacy among older people: a systematic review', *BMC Geriatr*, vol. 24, no. 1, p. 911, Dec. 2024, doi: 10.1186/s12877-024-05522-z.

10 D. A. . Norman, *The Design of Everyday Things : Revised and Expanded Edition*. Basic Books, 2013.

11 H. Lee, J. A. Lim, and H. K. Nam, 'Effect of a Digital Literacy Program on Older Adults' Digital Social Behavior: A Quasi-Experimental Study', *Int J Environ Res Public Health*, vol. 19, no. 19, Oct. 2022, doi: 10.3390/ijerph191912404.