

DAFTAR ISI

	Halaman
SAMPUL DEPAN	i
SAMPUL DALAM	ii
HALAMAN PRASYARAT GELAR	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN	v
PERNYATAAN TENTANG ORISINALITAS	vi
KATA PENGANTAR	vii
SUMMARY	ix
RINGKASAN	xi
ABSTRACT	xiii
ABSTRAK	xiv
DAFTAR ISI	xv
DAFTAR TABEL	xviii
DAFTAR GAMBAR	xvix
DAFTAR LAMPIRAN	xx
DAFTAR ARTI LAMBANG, SINGKATAN, DAN ISTILAH	xxi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang dan Identifikasi Masalah	1
1.2 Kajian Masalah	13
1.3 Rumusan Masalah	19
1.4 Tujuan Penelitian	19
1.4.1 Tujuan Umum.....	19
1.4.2 Tujuan Khusus.....	20
1.5 Manfaat Penelitian	21
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	22
2.1 Teori Generasi	22
2.2 Promosi Kesehatan	25
2.3 Promosi Kesehatan Berbasis Digital	31
2.4 Proses Pengembangan Teknologi Digital	39
2.5 Faktor yang Terkait dengan Pengembangan Teknologi	42
BAB 3 KERANGKA PIKIR	51
BAB 4 METODE PENELITIAN	54
4.1 Jenis Penelitian	54
4.2 Rancang Bangun Penelitian.....	55
4.3 Lokasi dan Waktu Penelitian.....	55
4.4 Subyek Penelitian	56
4.5 Kerangka Operasional	60

4.6 Fokus, Definisi, dan Cara Pengumpulan Data.....	61
4.7 Teknik dan Prosedur Pengumpulan Data	64
4.7 Pengolahan dan Analisis Data	67
BAB 5 HASIL DAN ANALISIS PENELITIAN.....	70
5.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	70
5.2 Gambaran Umum Informan.....	76
5.3 Identifikasi Faktor Karakteristik Generasi Milenial dan Post-Milenial terkait Pengembangan Promosi Kesehatan Berbasis Digital di Kota Surabaya	79
5.4 Identifikasi Faktor Lingkungan Sosial terkait Pengembangan Promosi Kesehatan Berbasis Digital pada Generasi Milenial dan Post-Milenial di Kota Surabaya.....	94
5.5 Identifikasi Ekspektasi Kinerja Generasi Milenial dan Post-Milenial terhadap Pengembangan Promosi Kesehatan Berbasis Digital di Kota Surabaya	116
5.6 Identifikasi Ekspektasi Usaha Generasi Milenial dan Post-Milenial terhadap Pengembangan Promosi Kesehatan Berbasis Digital di Kota Surabaya	148
5.7 Identifikasi Minat Generasi Milenial dan Post-Milenial sebelum Pengembangan Promosi Kesehatan Berbasis Digital di Kota Surabaya	168
5.8 Identifikasi Kebutuhan Generasi Milenial dan Post-Milenial terhadap Pengembangan Promosi Kesehatan Berbasis Digital di Kota Surabaya	173
BAB 6 PEMBAHASAN.....	219
6.1 Faktor Karakteristik Generasi Milenial dan Post- Milenial terkait Pengembangan Promosi Kesehatan Berbasis Digital di Kota Surabaya	219
6.2 Faktor Lingkungan Sosial terkait Pengembangan Promosi Kesehatan Berbasis Digital pada Generasi Milenial dan Post-Milenial di Kota Surabaya.....	237
6.3 Ekspektasi Kinerja Generasi Milenial dan Post-Milenial terhadap Pengembangan Promosi Kesehatan Berbasis Digital di Kota Surabaya	251
6.4 Ekspektasi Usaha Generasi Milenial dan Post- Milenial terhadap Pengembangan Promosi Kesehatan Berbasis Digital di Kota Surabaya	268
6.5 Minat Generasi Milenial dan Post-Milenial sebelum Pengembangan Promosi Kesehatan Berbasis Digital di Kota Surabaya	281
6.6 Spesifikasi Kebutuhan Generasi Milenial dan Post-Milenial terhadap Pengembangan Promosi Kesehatan Berbasis Digital di Kota Surabaya	290

BAB 7	PENUTUP	318
	7.1 Kesimpulan.....	318
	7.2 Saran	323
DAFTAR PUSTAKA	326
LAMPIRAN	335

DAFTAR TABEL

Nomor	Judul Tabel	Halaman
Tabel 1.1	<i>Platform</i> Digital Bidang Kesehatan yang Terdaftar di Indonesia Health Tech Association.....	8
Tabel 2.1	Pengelompokan Generasi.....	23
Tabel 4.1	Daftar Informan.....	56
Tabel 4.2	Fokus, Definisi, dan Cara Pengumpulan Data.....	61
Tabel 5.1	Komposisi Penduduk Berdasarkan Jenis Kelamin di Kota Surabaya Tahun 2018.....	70
Tabel 5.2	Komposisi Penduduk Berdasarkan Kelompok Umur di Kota Surabaya Tahun 2018.....	71
Tabel 5.3	Komposisi Penduduk Berdasarkan Tingkat Pendidikan di Kota Surabaya Tahun 2018.....	72
Tabel 5.4	Komposisi Penduduk Berdasarkan Jenis Pekerjaan di Kota Surabaya Tahun 2018.....	72
Tabel 5.5	Rincian Capaian Rata-Rata Komponen Indeks Pembangunan Manusia Tingkat Provinsi dan Nasional Tahun 2019.....	74
Tabel 5.6	Karakteristik Informan.....	76
Tabel 5.7	Faktor Karakteristik Pengguna terkait Pengembangan Promosi Kesehatan Berbasis Digital di Kota Surabaya.....	92
Tabel 5.8	Faktor Lingkungan Sosial terkait Pengembangan Promosi Kesehatan Berbasis Digital di Kota Surabaya.....	114
Tabel 5.9	Ekspektasi Kinerja Generasi Milenial dan Post-Milenial terhadap Pengembangan Promosi Kesehatan Berbasis Digital di Kota Surabaya.....	145
Tabel 5.10	Ekspektasi Usaha Generasi Milenial dan Post-Milenial terhadap Pengembangan Promosi Kesehatan Berbasis Digital di Kota Surabaya.....	166
Tabel 5.11	Minat Generasi Milenial dan Post-Milenial sebelum Pengembangan Promosi Kesehatan Digital di Surabaya.....	172
Tabel 5.12	Identifikasi Kebutuhan Generasi Milenial dan Post-Milenial terhadap Pengembangan Promosi Kesehatan Berbasis Digital di Kota Surabaya.....	215
Tabel 6.1	Penggunaan <i>E-Health</i> di Kota Surabaya Tahun 2014-2018.....	241

DAFTAR GAMBAR

Nomor	Judul Gambar	Halaman
Gambar 1.1	Laju Pertumbuhan Penduduk Perkotaan di Indonesia.....	5
Gambar 1.2	Pertumbuhan Pengguna Internet di Indonesia.....	6
Gambar 1.3	Gambaran Dinamika Pengelolaan Kota.....	15
Gambar 1.4	<i>E-Government</i> Kota Surabaya.....	16
Gambar 1.5	Faktor yang Terkait dengan Pengembangan Promosi Kesehatan Berbasis Digital.....	18
Gambar 2.1	Proses Pengembangan Teknologi.....	40
Gambar 2.2	Faktor Penentu Kepercayaan terhadap Teknologi.....	43
Gambar 2.3	Model UTAUT (<i>Unified Theory of Acceptance and Utilization of Technology</i>).....	44
Gambar 2.4	Model TRA Sebelum Pengembangan Sistem.....	50
Gambar 3.1	Kerangka Pikir Penelitian.....	51
Gambar 4.1	Kerangka Operasional Penelitian.....	60
Gambar 5.1	Hasil Dokumentasi Kegiatan Menggunakan Aplikasi Geotag.....	86

DAFTAR LAMPIRAN

Nomor	Judul Lampiran	Halaman
Lampiran 1	Penjelasan Sebelum Persetujuan (PSP).....	335
Lampiran 2	Informed Consent.....	337
Lampiran 3	Instrumen Penelitian.....	338
Lampiran 4	Sertifikat <i>Ethical Clearance</i>	345
Lampiran 5	Surat Permohonan Izin Penelitian dari Fakultas.....	346
Lampiran 6	Surat Rekomendasi I dari Bakesbangpol Kota Surabaya.....	347
Lampiran 7	Surat Rekomendasi II dari Bakesbangpol Kota Surabaya.....	348
Lampiran 8	Surat Izin Penelitian dari Dinas Kesehatan Kota Surabaya....	349

DAFTAR ARTI LAMBANG, SINGKATAN DAN ISTILAH

Daftar Arti Lambang

&	=	dan
%	=	persen
Rp	=	rupiah

Daftar Singkatan

AHH	=	Angka Harapan Hidup
AMH	=	Angka Melek Huruf
APIC	=	Asosiasi Prakarsa Indonesia Cerdas
APIII	=	Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia
BLC	=	<i>Broadband Learning Center</i>
BPJS	=	Badan Penyelenggaran Jaminan Sosial
BTI	=	<i>Brain Tumor Indonesia</i>
DSLR	=	<i>Digital Single Lens Reflex</i>
EAP	=	<i>Employee Assistance Program</i>
FKTP	=	Fasilitas Kesehatan Tingkat Pertama
GPS	=	<i>Global Positioning System</i>
HLS	=	Harapan Lama Sekolah
IHTA	=	<i>Indonesia Health Tech Association</i>
IKCI	=	Indeks Kota Cerdas Indonesia
ILM	=	Iklan Layanan Masyarakat
IMT	=	Indeks Massa Tubuh
IOS	=	<i>iPhone Operation System</i>
IPM	=	Indeks Pembangunan Manusia
KDI	=	Kaki Diabet Indonesia
KIA	=	Kesehatan Ibu dan Anak
KIE	=	Komunikasi, Informasi, dan Edukasi
KMS	=	Kartu Menuju Sehat
KPI	=	<i>Key Performance Indicator</i>
KS	=	Keluarga Sehat
LAN	=	<i>Local Area Network</i>
LCD	=	<i>Liquid Crystal Display</i>
LKMI	=	Lembaga Kesehatan Mahasiswa Islam
LSM	=	Lembaga Swadaya Masyarakat
MMD	=	Musyawarah Masyarakat Desa
NGO	=	<i>Non-Governmental Organization</i>

PC	=	<i>Personal Computer</i>
PHBS	=	Perilaku Hidup Bersih dan Sehat
RLS	=	Rata-rata Lama Sekolah
SBH	=	Saka Bhakti Husada
SEO	=	<i>Search Engine Optimization</i>
SII	=	<i>Smart Indonesia Initiatives</i>
SIP	=	Sistem Informasi Posyandu
SKPD	=	Satuan Kerja Perangkat Daerah
SMD	=	Survei Mawas Diri
TIK	=	Teknologi Informasi dan Komunikasi
TSI	=	Tele Sehat Indonesia
UI/UX	=	<i>User Interface/User Experience</i>
UKBM	=	Upaya Kesehatan Bersumberdaya Masyarakat
UKM	=	Upaya Kesehatan Masyarakat
UKP	=	Upaya Kesehatan Perorangan
UKS	=	Usaha Kesehatan Sekolah
USB	=	<i>Universal Serial Bus</i>
UTAUT	=	<i>Unified Theory of Acceptance and Use of Technology</i>
WHC	=	<i>Wulan Health & Care</i>
WHO	=	<i>World Health Organization</i>

Daftar Istilah

<i>android</i>	=	sistem operasi berbasis Linux untuk telepon seluler seperti smartphone dan tablet
<i>artificial intelligence</i>	=	kecerdasan buatan
<i>big data</i>	=	data dengan volume yang besar
<i>branding</i>	=	hal yang dimaksudkan untuk mengidentifikasi sesuatu serta membedakannya dari yang lain
<i>chat room</i>	=	ruang obrolan
<i>copywriting</i>	=	teknik menghasilkan tulisan yang membuat pembaca dapat memberikan respon sesuai yang diharapkan
<i>co-working space</i>	=	ruang kerja bersama
<i>crowdfunding</i>	=	urun dana
<i>crowdsourcing</i>	=	urun daya
<i>data center</i>	=	tempat untuk menyimpan <i>server</i> dan menjaganya agar dapat bekerja secara optimal
<i>digital platform</i>	=	kombinasi arsitektur perangkat keras dan perangkat lunak untuk menjalankan sistem atau fungsi tertentu

<i>digital technology</i>	= segala entitas, benda, atau sistem yang menggunakan nilai diskrit atau kode biner dalam berbagai perangkat untuk memproses segala sesuatu dengan sangat cepat.
<i>digital natives</i>	= generasi yang lahir ketika teknologi telah berada di lingkungannya dan menjadi bagian hidupnya sehari-hari atau yang disebut sebagai “pribumi digital”
<i>gadget</i>	= peranti elektronik dengan fungsi praktis (gawai)
<i>hand phone (hp)</i>	= telepon genggam atau telepon seluler (ponsel)
<i>hardware</i>	= perangkat keras
<i>healthy city</i>	= kota sehat
<i>hoax</i>	= berita yang tidak benar
<i>hosting</i>	= tempat untuk menyimpan data pada suatu sistem digital
<i>influencer</i>	= seseorang yang berpengaruh besar karena memiliki pengikut atau audiens yang cukup banyak di media sosial
<i>joint venture</i>	= usaha bersama (patungan)
<i>macOS</i>	= Sistem operasi dengan antarmuka grafis yang dikembangkan oleh Apple
<i>online</i>	= dalam jaringan (daring)
<i>offline</i>	= luar jaringan (luring)
<i>podcast</i>	= berkas digital berupa audio non-streaming (rekaman)
<i>server</i>	= sistem yang menyediakan layanan tertentu dalam satu jaringan komputer
<i>smart city</i>	= kota pintar/cerdas
<i>smartphone</i>	= ponsel pintar
<i>software</i>	= perangkat lunak
<i>stakeholder</i>	= pemangku kepentingan
<i>startup</i>	= usaha rintisan
<i>tech-startup</i>	= usaha rintisan berbasis teknologi
<i>thread</i>	= rangkaian percakapan berurut di twitter
<i>user-friendly</i>	= mudah digunakan
<i>venture capital</i>	= modal ventura atau investor
<i>microsoft windows</i>	= sistem operasi dengan antarmuka grafis yang dikembangkan oleh Microsoft