

## ABSTRAK

**Siska Sartika:** Model Psikologi Perilaku Makan Pada Dewasa Awal Dan Implementasinya Dalam Pengembangan Aplikasi Kesehatan Berbasis Artificial Intelligence. **Disertasi. Jakarta: Program Pascasarjana Universitas Gunadarma, 2023.**

Pemenuhan kebutuhan fisiologis pada manusia salah satunya dilakukan melalui aktivitas makan dan minum. Keterlibatan sistem saraf dalam aktivitas makan pada akhirnya dapat dijadikan titik tangkap dalam mengkaji perilaku makan dari sudut pandang psikologi melalui pendekatan teori sosial kognitif. Pemilihan makanan termasuk ke dalam hal yang krusial, dapat dilihat pula bahwa konsumsi makanan yang tidak bijak dapat menimbulkan dampak buruk, baik bagi individu maupun lingkungan. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa perilaku makan dapat dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal. Penelitian ini bertujuan menguji secara empiris pengaruh tipe kepribadian *agreeableness*, *self-regulation*, dan *e-health literacy* terhadap perilaku makan yang dimediasi oleh *social influence*. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan teknik analisis data *structural equation model* - SEM dengan bantuan program AMOS-22. Analisis data dilakukan pada 285 responden berusia 21 hingga 40 tahun, sudah bekerja, dalam keadaan sehat tidak terdiagnosa penyakit tertentu oleh dokter dan tidak sedang melakukan program pengaturan pola makan. Alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini adalah *adult eating behavior scale* (AEBQ), *the big five inventory* (skala *agreeableness*), *self-regulation of eating behaviour questionnaire* (SREBQ), *the e-health literacy scale* (eHEALS), dan *social influence scale*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model perilaku makan memiliki kesesuaian antara konsep teoritis dengan data empiris. Kepribadian *agreeableness*, *self-regulation*, *e-health literacy* dan *social influence* berpengaruh terhadap perilaku makan. Pengaruh faktor internal merujuk pada *agreeableness*, *self-regulation* dan *e-health literacy* sedangkan faktor eksternal dijelaskan oleh *social influence*. *Social influence* memiliki pengaruh terbesar dan sangat signifikan terhadap perilaku makan yaitu sebesar 30,4%, *e-health literacy* memiliki besaran pengaruh sebesar 20,8% dan *agreeableness* mampu berperan sebesar 2% terhadap perilaku makan. Hasil penelitian memperlihatkan bahwa *social influence* memiliki pengaruh terbesar yaitu sebesar 30,4%. Berdasarkan data tersebut peran *social influence* dianggap sebagai suatu yang perlu untuk diperhatikan, sehingga aplikasi monitoring terhadap perilaku makan perlu untuk dibuat. UG Appetite merupakan suatu aplikasi yang menyediakan fitur pencatatan makanan yang dikonsumsi oleh *user* baik ketika sedang berada didalam *circle* tertentu maupun sendiri. Implementasi *artificial intelligence* pada aplikasi terkait dengan penggambaran pola konsumsi *user* yang pada akhirnya akan menjadi dasar sistem untuk memberikan pesan edukasi ataupun pengingat kepada *user* maupun *circle* terkait konsumsi makanan saat itu.

**Kata Kunci :** *Agreeableness*, *e-health literacy*, *self regulation*, *social influence*, perilaku makan, UG Appetite.