

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dunia teknologi saat ini mengambil peran yang cukup penting di dalam sebuah transformasi usaha saat ini. Perkembangan teknologi yang begitu pesat telah merubah konsumsi masyarakat itu sendiri dan menjadi sesuatu hal yang menakutkan bagi sektor bisnis konvensional yang masih ada saat ini yang dapat dikatakan terjebak oleh perubahan tatanan ekonomi yang saat ini dikuasai oleh perkembangan teknologi.

Pertumbuhan dan perkembangan teknologi tidak dapat dipisahkan oleh perkembangan manusia dimana manusia akan mencari cara untuk mendapatkan yang terbaik untuk memenuhi kebutuhan dan hal ini memberikan kesempatan untuk mengeksplorasi dunia teknologi informasi yang begitu luas dan menciptakan sesuatu yang berharga bagi masyarakat dimana hal yang berkembang sejauh ini mampu memberikan perspektif baru bagi masyarakat untuk memberikan nilai tambah ekonomi bagi kehidupan.

Hal yang tidak asing bagi masyarakat sekarang adalah banyak pilihan *e-commerce* yang tersedia di dalam platform teknologi dan internet yang memberikan kemudahan bagi masyarakat untuk menjangkau kebutuhan ataupun merubah pola berbelanja masyarakat itu sendiri dimana Lazada, Tokopedia, Blibli, dan beberapa jenis *e-commerce* telah banyak bermunculan di layar *smartphone*. Setiap *e-commerce* yang ada berlomba-lomba untuk memberikan penawaran yang menarik kepada setiap konsumen yang terpaku di depan layar telepon genggam.

Peran teknologi saat ini dapat dikatakan memberikan kemudahan bagi setiap individu untuk memenuhi kebutuhan pribadi baik itu dari sisi sandang dan pangan bahkan beberapa perusahaan rintisan yang telah ada mampu memberikan pemecahan solusi terhadap kemacetan yang ada di negara ini dengan harga yang lebih terjangkau sehingga dapat membantu masyarakat untuk mencapai tujuan tanpa harus memikirkan biaya tambahan lainnya jika menggunakan kendaraan

pribadi. Suatu revolusi di bidang teknologi yang terjadi yang pada akhirnya mengubah pola konsumsi masyarakat saat ini.

Perubahan pola konsumsi masyarakat terjadi di segala sektor dan hal ini cukup menarik dimana setiap kebutuhan yang diinginkan dapat dipenuhi dengan mengunjungi toko-toko ritail untuk memilih jenis produk yang diinginkan serta mencobanya sehingga menimbulkan kepuasan bagi setiap individu ketika ingin memiliki suatu produk tertentu tetapi di masa saat ini, perubahan itu terjadi dimana masyarakat tidak perlu untuk melihat fisik produk tersebut melainkan timbul rasa percaya akan gambar produk yang ditampilkan di layar telepon genggam dan yakin atas tawaran yang diberikan dan terlebih lagi akses pembayaran yang tersedia makin mempermudah masyarakat untuk semudah mungkin mendapatkan produk yang diinginkan.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan dimana pertumbuhan dan perkembangan teknologi saat ini memberikan pola konsumsi baru bagi masyarakat, maka rumusan masalah yang akan diuji dan dipaparkan di dalam penulisan ilmiah ini adalah Apakah teknologi mempengaruhi pola belanja masyarakat serta mengapa pola konsumsi masyarakat berubah dengan adanya teknologi yang melekat pada kehidupan masyarakat sehari-hari?

1.3. Batasan Masalah

Dalam Skripsi ini akan dibuktikan bahwa teknologi mempengaruhi pola belanja masyarakat dengan batasan masalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini tidak membahas tentang dampak negatif dari belanja *online* terhadap pasar *traditional*.
2. Survei disebar secara *online* dengan menggunakan media *Whatapps*
3. Responden yang diukur meliputi atribut dari umur, jenis kelamin, kepemilikan *smartphone*, kepemilikan social media, penggunaan *e-commerce*, frekuensi penggunaan *e-commerce*, tingkat kenyamanan bertransaksi *e-commerce*, serta dampak perkembangan teknologi.

1.4. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.1 Tujuan Penelitian

Penulis disini telah menempuh tahap demi tahap kegiatan yang telah dilakukan di dalam proses menyelesaikan Skripsi ini. Hal tersebut penulis lakukan dengan tujuan antara lain :

1. Mengetahui pola konsumsi masyarakat agar dapat diketahui apakah masyarakat masih bertahan dengan pola konsumsi konvensional atau telah beralih secara perlahan ke pola konsumsi digital saat ini.
2. Memberikan gambaran yang jelas mengenai perubahan pola konsumsi dan dapat digunakan pula sebagai landasan awal untuk tujuan penelitian di jenjang akademik berikutnya serta dapat menjadi referensi awal untuk memulai sebuah karya ilmiah lainnya.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Manfaat dari skripsi ini adalah :

1. Bagi Mahasiswa
 - a. Mahasiswa menyusun Skripsi dan memperoleh gelar sarjana Program Studi Informatika di Universitas Sahid Surakarta
 - b. Mahasiswa mempunyai gambaran yang jelas mengenai pola konsumsi di masyarakat
2. Bagi Masyarakat
 - a. Masyarakat diharapkan lebih berhati – hati dalam menghadapi perkembangan teknologi.
 - b. Masyarakat diharapkan makin bijak dalam menggunakan berbagai macam *e-commerce* yang ada
3. Bagi Universitas Sahid Surakarta
 - a. Menjadikan penelitian ini sebagai salah satu referensi untuk Universitas Sahid Surakarta berkaitan dengan perkembangan teknologi saat ini.
 - b. Memberikan informasi dan pandangan yang jelas mengenai pola konsumsi di dunia digital.

1.5. Kerangka Pemikiran

Dalam melakukan penelitian ini, kerangka berpikir akan menjadi acuan untuk memulai menyusun karya tulis ini sehingga hasil penulisan dapat menjadi lebih terarah. Pengumpulan sampel data yang akan menjadi acuan penelitian untuk mempelajari perubahan pola konsumsi masyarakat, sehingga kesesuaian data menjadi hal yang utama untuk menghindari bias data di dalam penelitian ini. Adapun kerangka berpikir atau *framework* yang akan digunakan di dalam penulisan ini disajikan pada Gambar 1.1. dimana pola konsumsi yang ada di masyarakat dahulu berdasarkan kebutuhan namun dengan perkembangan teknologi sehingga muncul aplikasi e-commerce yang menawarkan berbagai macam produk dengan penawaran yang menarik seperti diskon, voucher bahkan kemudahan dalam membayar merubah pola konsumsi masyarakat yang sebelumnya berdasarkan kebutuhan bergeser menjadi keinginan sehingga masyarakat cenderung menjadi konsumtif.



Gambar 1.1. Kerangka Pemikiran

1.5. Sistematika Penulisan

Karya tulis ini akan tersusun dalam beberapa bab dimana setiap bab akan terhubung satu sama lainnya. Dimana masing – masing bab akan diuraikan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab pertama akan mengulas latar belakang masalah, perumusan masalah dari penelitian ini, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, kerangka pemikiran serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab kedua akan mengulas landasan teori dari penulisan ilmiah pengertian inovasi, *disruptive mindset*, perkembangan *artificial intelligence*, proses digitalisasi, internet of things beserta manfaatnya, industry dan budaya digital, trend dunia saat ini, dunia 4.0 serta trend digital dan pola konsumsi di Indonesia akan dijelaskan dan dipaparkan sebagai landasan teori mengenai pertumbuhan dan perkembangan teknologi itu sendiri.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ketiga di dalam penelitian ini akan mengulas metode penelitian, subyek penelitian, pendekatan penelitian yang dilakukan serta hipotesis dan kerangka penelitian menjadi penutup bab ketiga ini.

BAB IV PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

Bab ke-empat dimana peneliti akan mengolaborasi penelitian yang dilakukan beserta metode yang digunakan untuk mendapatkan hasil atau jawaban atas penelitian ini, memaparkan hasil penelitian serta hasil tersebut akan menjawab beberapa hipotesis yang telah diajukan oleh peneliti di dalam karya ilmiah ini meliputi survei dan hasil dari survei pola konsumsi masyarakat.

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Bab kelima, penulis akan menyimpulkan hasil dari penelitian serta saran memaparkan hasil penelitian yang dapat digunakan sebagai salah satu referensi di dalam menghadapi dampak teknologi yang ada di masyarakat.