

PENGARUH APLIKASI SHOPEE TERHADAP PERUBAHAN POLA KONSUMSI MASYARAKAT (Studi Kasus Masyarakat di Kelurahan Tanjung Marulak, Kota Tebing Tinggi)

Rizki Wulanita Batubara^{1,*}, SalomoSitanggang²

^{1,2} STIE Bina Karya Tebing Tinggi,

Tebing Tinggi, Sumatera Utara

*E-mail: rizkiwulanitabatubara@gmail.com

Naskah Masuk: 22-11-2022 Diterima: 22-11-2022; Terbit:23-11-2022

ABSTRAK

Abstrak – Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh dari aplikasi Shopee terhadap perubahan pola konsumsi masyarakat di kelurahan Tanjung Marulak, kota Tebing Tinggi. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif, lalu penelitian ini bersifat asosiatif kausal. Sampel yang dipilih sebanyak 96 responden dengan menggunakan teknik *Snowball Sampling*. Alat uji yang digunakan menggunakan *software* SPSS 25. Hasil pengujian ini menyimpulkan bahwa Aplikasi Shopee berpengaruh signifikan terhadap perubahan Pola Konsumsi yang diperoleh dari nilai t hitung (6,352) > ttabel (1,985), demikian pula dengan nilai signifikansinya $0,00 < 0,05$. Lalu nilai koefisien determinasi (R²) dengan nilai R square sebesar 0,300. Artinya kontribusi variabel AplikasiShopee dalam mempengaruhi variabel Pola Konsumsi sebesar 30,0%.

Kata kunci: Aplikasi Shopee, Pola Konsumsi.

ABSTRACT

Abstract - This study have aims to analys the effect of Shopee application on changes people's consumption patterns in TanjungMarulak village, Tebing Tinggi city. This type of research is quantitative, then this research is causal associative. The sample in this study were 96 respondents using Snowball Sampling technique. The test tool used is SPSS using SPSS 25 software. The results of this test conclude that the Shopee Application has a significant effect on changes Consumption Patterns obtained from the value of t count (6.352) > t table (1.985), thus also with a significance value of $0.00 < 0.05$. Then the value of the coefficient of determination (R²) with an R square value of 0.300. This means that the contribution of the Shopee Application variable in influencing the Consumption Pattern variable is 30,0%.

Keywords: Shopee Application, Consumption Pattern

Copyright © 2022 STIE Bina KaryaTebing Tinggi

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi seiring berjalannya waktu semakin meningkat membuat banyak hal telah berubah dan berdampak pada berbagai sendi kehidupan. Saat ini teknologi informasi dan komunikasi sangat pesat perkembangannya. Melalui internet yang merupakan fitur andalannya, saat ini teknologi informasi dan komunikasi merupakan salah satu jenis teknologi yang berada di peringkat teratas baik ditinjau dari sisi positif maupun negatif. Sebagai suatu teknologi yang berkembang pesat, teknologi informasi dan komunikasi pastinya mempunyai berbagai dampak bagi penggunaannya. Beragai faktor dalam masyarakat mengalami perubahan baail dari lingkungan keluarga, rumah kemudian ke lingkungan teman sebaya dan selanjutnya memberikan pengaruh terhadap pribadi masyarakat itu sendiri. Dan berdampak pada gaya hidup masyarakat dilingkungan tersebut.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi ini diikuti juga dengan semakin tingginya pengguna internet di Indonesia serta pengguna gadget dari berbagai usia. Perolehan survey dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tercatat pemakai internet di Indonesia sebanyak 196,7 juta jiwa di 2019-kuartal II/2020 . Jumlah tersebut naik 23,5 juta atau 8,9 % dibanding tahun 2018 (Bayu, 2020). Bertambahnya pengguna internet membuat pola hidup menjadi berubah sesuai kebutuhan yang di butuhkan. Pola hidup masyarakat serba instan Sekarang di sebabkan tingginya mobilitas masyarakat dalam kegiatan hariannya, sehingga masyarakat selalu mencari suatu hal yang praktis serta instan dalam memenuhi kebutuhan hariannya. Kemajuan teknologi serta tingginya tingkat penggunaan internet di Indonesia juga mempunyai dampak tersendiri yang berhubungan dengan pola hidup serba instan yang ada di masyarakat Indonesia, dampak itu adalah adanya perubahan pola konsumsi yang terjadi di masyarakat. Penelitian ini bertujuan:

Untuk menganalisis pengaruh aplikasi Shopee terhadap perubahan pola konsumsi masyarakat di kelurahan Tanjung Marulak, kota Tebing Tinggi.

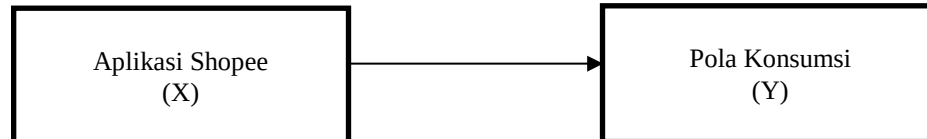
2. KAJIAN PUSTAKA

Defenisi pola konsumsi menurut Onis, Hariani and Indawati (2018), merupakan bentuk tindakan individu untuk memanfaatkan, mengurangi, selanjutnya menggunakan sampai habis guna memenuhi kebutuhan.

Menurut Prasetyo and Fazarriyawan (2020), *e-commerce* yaitu proses transaksi jual beli barang / jasa melalui suatu sistem elektronik berupa web. Di lain sisi Sutabri (2012), elektronik dagang/*e-commerce* merupakan kegiatan pembelian, penjualan, pemasaran barang/ jasa dengan menggunakan media elektronik contohnya situs, internet, televisi dan jaringan komputer yang lain..

Kerangka Konsep

Model penelitian digambarkan pada kerangka konsep berikut:



Gambar 1
Kerangka Konsep

Gambar tersebut menjelaskan bahwa Berdasarkan kerangka konseptual di atas maka terdapat satu variabel X yaitu Aplikasi Shopee dan satu variabel Y yaitu Pola Konsumsi.

3. METODE PENELITIAN

Pada Penelitian ini populasinya adalah masyarakat kelurahan Tanjung Marulak yang pernah menggunakan aplikasi Shopee pada rentang usia >17 tahun, yang dimana jumlah populasinya yang tidak diketahui dengan pasti. Teknik sampling menggunakan Snowball Sampling. Jumlah sampel 96 orang, lalu jumlah sampel ini di bagike 4 lingkungan yang ada di kelurahan Tanjung Marulak, sehingga setiap lingkungan di ambil sampel sebanyak 24 orang. Hal ini dilakukan dengan asumsi agar 96 orang yang di jadikan sampel dapat mewakili para pengguna aplikasi Shopee di setiap lingkungan di kelurahan Tanjung Marulak.

Defenisi Operasional variabel pada penelitian ini diuraikan sebagai berikut:

Tabel 1
Defenisi Operasional Variabel

No	Variabel	Defenisi	Indikator
1.	Aplikasi Shopee (E-Commerce) (X)	E-commerce adalah sistem penjualan, pembelian dan pemasaran produk/jasa yang memanfaatkan media elektronik. (Kotler and Armstrong, 2012)	Dimensi perdagangan via internet indikatornya: 1. Kemudahan penggunaan 2. Pencarian informasi cepat 3. Keramahan antara pelapak dan pembeli 4. Interaksi dan komunikasi jelas dan mudah Dimensi perdagangan melalui fasilitas internet dengan indikator: 5. Frekuensi penjualan 6. Kualitas promosi 7. Ketepatan waktu Dimensi perdagangan melalui sistem pertukaran data dengan indikator: 8. Data barang 9. Data penjual 10. Data pelanggan (Prasetyo and Fazarriyawan, 2020)
2.	Pola Konsumsi (Y)	Pola konsumsi yaitu suatu bentuk atau tindakan seseorang dalam memanfaatkan, mengurangi, bahkan menghabiskan nilai guna suatu barang maupun jasa untuk memenuhi kebutuhannya. (Onis, Hariani and Indawati, 2018)	1. Pemenuhan kebutuhan sesuai dengan tingkat kebutuhannya 2. Penerapan prinsip-prinsip ekonomi dalam berkonsumsi 3. Besar pengeluaran untuk berkonsumsi ragam barang/ jasa 4. Pengaruh lingkungan sosial pada aktifitas konsumsi 5. Keterkaitan terhadap iklan 6. Keinginan untuk menabung Prasetyo dalam (Onis, Hariani and Indawati, 2018)

Selanjutnya teknik analisis data yaitu uji instrumen, pengujian asumsi klasik serta uji hipotesis yang dilakukan yaitu uji parsial (t).

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengujian validitas penelitian sebagai berikut:

a. Hasil Uji Instrumen

1) Uji Validitas

Pengujian dilakukan terhadap 30 responden, dengan nilai r tabel sebesar 0.3550, kemudian nilai r hitung akan dibandingkan dengan r tabel yang hasilnya bahwa pada semua instrumen untuk seluruh variabel disebut valid karena keseluruhan item mempunyai nilai r hitung yang di atas r tabel.

2) Uji Reliabilitas

Menurut Sugiyono Sebuah faktor dinyatakan reliabel/handal jika nilai *CronbachAlpha* > 0,6.

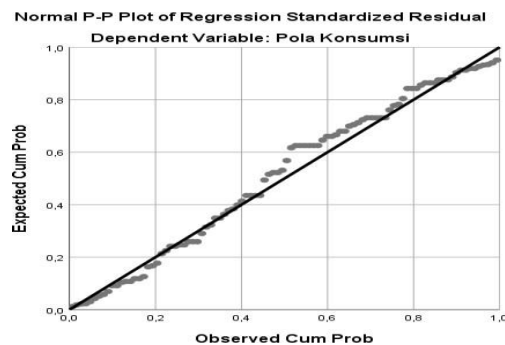
Hasil uji ini menghasilkan nilai *CronbachAlpha* diatas,0,6 sehingga seluruh variabel penelitian adalah reliabel.

b. Hasil Uji Asumsi Klasik

c.

1) Uji Normalitas

Uji ini mempunyai tujuan untuk mengetahui apakah dalam model regresi, residual atau variabel pengganggu memiliki distribusi normal. Berikut disajikan hasil uji tersebut.



Gambar .2
Pengujian Normalitas

Berdasarkan hasil di atas disimpulkan bahwa data berdistribusi normal karena data mengikuti garis lurus.

2) Pengujian Regresi Linier Sederhana

Hasil analisis regresi linear sederhana pada variabel ini mempunyai formulasi: $Y = a + bX + \varepsilon$, sehingga persamaan yang dibuat : $Y = 8,828 + 0,380X$.

Persamaan regresi linear sederhana di atas dideskripsikan berikut ini :

- Konstanta (a) nilainya 8,828 menunjukkan besarnya variabel Pola Konsumsi (Y) jika variabel Aplikasi Shopee (X) bernilai nol.
- Koefisien regresi pada variabel Aplikasi Shopee (X1) (b1) nilainya 0,380 memperlihatkan besarnya peranan dari variabel Aplikasi Shopee (X) terhadap Pola Konsumsi (Y) yang berarti jika variabel Aplikasi Shopee (X) naik 1 (satu) satuan nilai, maka variabel Pola Konsumsi (Y) diprediksi naik 0,380 satuan.

3) Koefisien Determinasi (R^2)

Nilai koefisien determinasi dalam penelitian ini terlampir sebagai berikut :

Tabel 2
Koefisien Determinasi

Model Summary ^b									
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	R Square Change	Change Statistics			Sig. F Change
						F Change	df1	df2	
1	,548 ^a	,300	,293	2,56719	,300	40,347	1	94	,000

a. Predictors: (Constant), Aplikasi Shopee

b. Dependent Variable: Pola Konsumsi

Sumber Data primer penelitian, (2022)

Merujuk tabel 2 R square sama dengan 0,300 atau 30,0%. Hasil tersebut menunjukka jika Aplikasi Shopee (X) dapat menjelaskan Pola Konsumsi (Y) sebesar 30,0%, sisanya sebesar 70,0% (100% - 30,0%), dijelaskan oleh variabel lainnya yang belum dimuat penelitian ini misalnya gaya hidup , pendapatan dan lainnya.

- 4) Uji Hipotesis
- 1) Uji parsial (t)

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis t ditemukan nilai t hitung sebesar 6,352 sedangkan t tabel nilainya 1,985. Maka t hitung (6,352) > t tabel (1,985), demikian pula dengan nilai signifikansinya nilainya $0,00 < 0,05$ sehingga disimpulkan hipotesis diterima, yang berarti terdapat pengaruh antara variabel Aplikasi Shopee (X) dengan variabel Pola Konsumsi (Y).

Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis terhadap hipotesis penelitian diketahui bahwa Aplikasi Shopee terhadap Pola Konsumsi signifikan artinya bahwa variabel bebas Aplikasi Shopee merupakan variabel penting bagi konsumen dalam melakukan pembelian yang mengakibatkan perubahan pola konsumsi yang pada awalnya berbelanja secara langsung saat ini beralih secara *online*. Kemudahan yang diberikan dalam mengakses marketplace shopee dengan waktu akses 24 jam tanpa batas ruang atau wilayah semakin mendukung pola konsumsi masyarakat dalam berbelanja yang semakin mudah dapat menghemat waktu, hemat tenaga dan bahkan mnghemat biaya. Penelitian ini mendukung hasil penelitian Hidayati, dkk (2020) yang menyatakan *ecommerce* merupakan suatu faktor yang sangat penting dalam pola konsumsi.

5. KESIMPULAN

Kesimpulan penelitian adalah Aplikasi Shopee berpengaruh terhadap perubahan Pola Konsumsi masyarakat di kelurahan Tanjung Marulak, kotaTebing Tinggi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dukungan berbagai pihak sangat besar dalam membantu peneliti sehingga penelitian ini dapat selesai sesuai dengan yang diharapkan. Khususnya kepada para responden yang bersedia meluangkan waktu dalam mengisi kuesioner yang telah bagikan.

REFERENSI

- Agus Sujanto. (2012). Psikologi Umum. PT. Rineka Cipta , Jakarta.
- Ahmad Ifham Shilihin. (2012). Buku Pintar Ekonomi Syariah. PT Gramedia Pustaka Utama , Jakarta.
- Alma, Buchari. (2013). Manajemen Pemasaran dan Pemasaran Jasa. Alfabeta , Bandung.
- Chistina Whidya Utami. (2013). Manajemen Ritel: Strategi dan Implementasi Ritel Modern. Salemba Empat, Jakarta.
- Dr. Usman Effendi, S. M. (2016). Psikologi konsumen. PT Rajagrafindo Persada. Jakarta.
- Fara Sintawati, Anindya. (2013). Minat Berwirausaha Ditinjau Dari Kepribadian Dan Lingkungan Keluarga Pada Mahasiswa Pendidikan Akuntansi Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Feist, Jess., Gregory J. Feist. (2011). Teori Kepribadian, Theories Of Personality. Salemba Humanika, Jakarta.

