

# **Tugas Individu E-Commerce**

**Dosen Pengampu:**

**Wartariyus, S.Kom., M.TI.**



**Disusun Oleh:**

**Devina Efendi**

**2313025050**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNOLOGI INFORMASI**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS LAMPUNG**

**2025**

## **Jawab beberapa pertanyaan terkait materi pokok "Build Online Shop"**

**Data yang digunakan:** <https://youtu.be/O4o6ZyBhZug?si=YH82TnrKKSWeLYXS>

1. Jelaskan faktor-faktor yang mempengaruhi penetrasi pengguna internet di Indonesia berdasarkan wilayah geografis! Berdasarkan survei yang dilakukan, bagaimana perbedaan tingkat penetrasi pengguna internet di wilayah urban, rural-urban, dan rural?
2. Apa saja perangkat yang digunakan oleh masyarakat Indonesia dalam mengakses internet menurut survei ini? Jelaskan tren penggunaan perangkat berdasarkan karakteristik wilayah (urban, rural-urban, rural).
3. Berdasarkan survei, bagaimana perilaku pengguna internet Indonesia terkait dengan durasi penggunaan internet per hari dan per minggu? Jelaskan faktor-faktor yang mungkin mempengaruhi durasi penggunaan tersebut.
4. Apa peran sosial media dan mesin pencari dalam pemanfaatan internet di Indonesia? Berdasarkan data survei, sebutkan persentase pengguna yang memanfaatkan kedua layanan ini dan analisis mengapa keduanya mendominasi.
5. Survei ini juga mengungkapkan bahwa ada perbedaan besar dalam pemanfaatan internet berdasarkan status sosial ekonomi. Jelaskan bagaimana status sosial ekonomi mempengaruhi tingkat akses dan pemanfaatan internet di Indonesia!
6. Salah satu informasi yang ditemukan dalam survei ini adalah kecenderungan pengguna internet untuk membeli barang secara online. Apa saja alasan yang mungkin mendasari perilaku ini dan bagaimana dampaknya terhadap industri e-commerce di Indonesia?
7. Survei ini menunjukkan bahwa sebagian besar pengguna internet di Indonesia sadar tentang pentingnya keamanan data di internet. Jelaskan pengertian kesadaran ini dan bagaimana perilaku pengguna internet terkait dengan perlindungan data pribadi.
8. Menurut survei, terdapat berbagai macam pemanfaatan internet dalam bidang gaya hidup, pendidikan, dan sosial politik. Pilih satu bidang dan analisis lebih lanjut mengenai bagaimana internet mempengaruhi perkembangan dalam bidang tersebut di Indonesia.
9. Jelaskan tren penggunaan aplikasi lokal di Indonesia menurut survei ini. Apa saja faktor yang mempengaruhi adopsi aplikasi lokal dibandingkan dengan aplikasi global?

## **Jawaban:**

1. Faktor yang Mempengaruhi Penetrasi Internet & Perbedaan Wilayah  
Beberapa aspek berkontribusi pada penetrasi internet di Indonesia. Pertama, jaringan dan infrastruktur masih sebagian besar terpusat di kota-kota besar. Wilayah metropolitan memiliki konektivitas fiber, 4G, bahkan 5G, sementara daerah pedesaan masih banyak yang bergantung pada sinyal seluler yang tidak stabil. Kedua, daya beli masyarakat mempengaruhi sejauh mana mereka memiliki perangkat dan dapat membeli paket data. Ketiga, tingkat literasi digital berperan, di mana masyarakat

perkotaan lebih akrab dengan teknologi untuk bekerja, belajar, dan mendapatkan hiburan.

Variasi dalam tingkat penetrasi:

- Perkotaan (Urban): Penggunaan internet paling tinggi akibat akses cepat, banyaknya pilihan penyedia layanan, dan kebutuhan digital yang besar.
- Perdesaan-perkotaan (Rural-Urban): Jumlah pengguna internet cukup signifikan, namun kualitas layanan belum maksimal seperti di pusat kota.
- Pedalaman (Rural): Penetrasi terendah disebabkan oleh minimnya akses infrastruktur dan penggunaan internet yang umumnya terbatas pada kebutuhan komunikasi dasar serta hiburan.

## 2. Perangkat yang Digunakan & Tren Menurut Wilayah

Sebagian besar masyarakat Indonesia mengakses internet melalui ponsel pintar, diikuti oleh laptop, tablet, dan komputer desktop.

Tren berdasarkan wilayah:

- Perkotaan (Urban): Pengguna cenderung memakai ponsel pintar dan laptop secara bersamaan. Mereka di kota memanfaatkan laptop untuk tujuan pekerjaan atau pendidikan, dan ponsel untuk media sosial serta transaksi.
- Perdesaan-perkotaan (Rural-Urban): Ponsel pintar tetap menjadi perangkat utama, tetapi jumlah kepemilikan laptop meningkat karena kebutuhan belajar dan bekerja.
- Pedalaman (Rural): Ponsel pintar hampir menjadi satu-satunya perangkat yang dipakai. Laptop atau desktop hanya tersedia di sekolah atau warnet desa.

## 3. Durasi Penggunaan Internet & Faktor yang Mempengaruhi

Sebagian besar pengguna internet di Indonesia menghabiskan beberapa jam setiap hari untuk menjelajahi dunia maya, baik untuk hiburan, komunikasi, maupun tugas pekerjaan. Durasi penggunaan dalam seminggu dapat meningkat saat terdapat kebutuhan untuk belajar secara daring atau memenuhi tugas pekerjaan.

Faktor yang mempengaruhi durasi:

- Pekerjaan dan pendidikan: Semakin besar keterlibatan aktivitas berbasis digital, semakin lama durasi online.
- Akses konten hiburan seperti streaming, TikTok, dan game online.
- Kemudahan jaringan: Jika koneksi cepat dan stabil, aktivitas online cenderung meningkat.
- Usia: Kelompok muda biasanya memiliki durasi jauh lebih panjang dibanding kelompok usia di atasnya.

#### 4. Peran Media Sosial dan Mesin Pencari

Media sosial digunakan oleh sebagian besar pengguna internet karena menjadi sarana komunikasi, berbagi informasi, hiburan, hingga pemasaran produk.

Sementara itu, mesin pencari dipakai untuk mencari pengetahuan, tutorial, perbandingan harga, hingga lokasi layanan.

Berdasarkan survei umum:

- Pengguna yang memakai media sosial: sekitar 85–95%.
- Pengguna mesin pencari: sekitar 70–90%.
- Keduanya mendominasi karena mudah diakses lewat smartphone, memiliki banyak konten lokal, dan menyediakan informasi yang cepat.

#### 5. Pengaruh status sosial ekonomi (SSE) terhadap akses & pemanfaatan internet

- Akses fisik: keluarga ber-SSE tinggi lebih mungkin punya koneksi broadband rumah, paket data besar, dan perangkat modern; SSE rendah cenderung bergantung pada smartphone murah dan paket hemat.
- Pemanfaatan layanan: SSE tinggi lebih banyak memanfaatkan layanan berbayar (streaming, e-learning berbayar, cloud services), belanja online kelas atas, dan layanan produktivitas; SSE rendah memanfaatkan internet untuk komunikasi, hiburan gratis, dan belanja kebutuhan murah.
- Kualitas penggunaan: pengguna SSE tinggi cenderung mendapatkan pengalaman lebih baik (kecepatan, device), yang mendorong penggunaan produktif (kerja remote, bisnis online). SSE rendah mungkin bertumpu pada aplikasi ringan dan konten gratis, membatasi potensi pemanfaatan ekonomi.
- Dampak jangka panjang: kesenjangan digital (digital divide) memperkuat ketimpangan ekonomi dan akses terhadap pendidikan/pekerjaan; program intervensi (subsidi, pelatihan) bisa memitigasi.

#### 6. Alasan pengguna membeli barang online & dampaknya pada industri e-commerce

- Alasan utama: kenyamanan (bisa belanja kapan saja), harga/penawaran (promo, diskon), variasi produk, ulasan pengguna (review), ketersediaan barang yang sulit ditemukan offline, dan kemudahan pembayaran/antar.
- Alasan pendukung: pandemi mengubah kebiasaan belanja; pengiriman door-to-door menjadi norma; trust pada seller meningkat karena marketplace menyediakan jaminan.
- Dampak pada industri e-commerce:
  - a. Pertumbuhan pasar & pemain baru: lebih banyak penjual (UMKM masuk marketplace).
  - b. Perbaikan logistik & pembayaran: peningkatan investasi di last-mile delivery, fulfillment, dan solusi pembayaran digital.
  - c. Persaingan harga & layanan: memacu inovasi (lifetime value pelanggan, loyalty program).

- d. Regulasi & perlindungan konsumen: tumbuhnya kebutuhan aturan guna melindungi pembeli (garansi, retur).
- e. Transformasi ritel offline: beberapa toko beralih omnichannel atau tutup bila tak beradaptasi.

#### 7. Kesadaran tentang keamanan data di internet & perilaku terkait perlindungan data pribadi

- Pengertian kesadaran: pemahaman bahwa data pribadi (nama, alamat, nomor telepon, data finansial, kebiasaan browsing) bisa disalahgunakan, dan pentingnya praktik untuk melindungi data tersebut (password kuat, wary terhadap tautan/penipuan, pengaturan privasi).
- Tingkat kesadaran: survei sering menunjukkan mayoritas pengguna menyatakan sadar, tetapi ada gap antara pengetahuan dan praktik nyata.
- Perilaku yang biasa ditemui:
  - a. Pengguna sadar tetapi tetap menggunakan password lemah atau reuse password;
  - b. Mengaktifkan 2FA di layanan penting (beberapa pengguna), tetapi banyak yang belum;
  - c. Hati-hati pada link/email mencurigakan, namun masih ada kasus phishing yang berhasil karena sosial engineering;
  - d. Mengatur privasi di sosial media sebagian pengguna, namun banyak pula yang menyebar data pribadi di posting publik.
- Implikasi: peningkatan literasi keamanan, kampanye edukasi, dan fitur perlindungan oleh penyedia layanan diperlukan untuk memperkecil risiko.

#### 8. Pengaruh Internet dalam Bidang Pendidikan

- Akses ke sumber belajar: platform e-learning, video tutorial, dan modul digital memperluas akses materi berkualitas meski lokasi fisik jauh.
- Pembelajaran fleksibel & hibrid: sekolah & kampus mengadopsi model blended learning; membuat proses belajar lebih adaptif terhadap kebutuhan peserta.
- Kesenjangan kualitas: kualitas belajar tergantung akses internet dan perangkat — siswa di area tertinggal bisa tertinggal bila infrastruktur lemah.
- Peningkatan kapasitas pengajar: guru/dosen memiliki akses ke pelatihan online dan komunitas profesional; namun butuh pelatihan literasi digital untuk efektif.
- Evaluasi & monitoring: tools online memudahkan penilaian, pelacakan kemajuan, dan personalisasi pembelajaran.
- Konten lokal & bahasa: pengembangan materi berbahasa daerah/Indonesia memperbesar relevansi.
- Tantangan: plagiarisme, gangguan konsentrasi (distraksi), serta kebutuhan kurikulum yang memerhatikan etika digital dan literasi sumber.

- Kesimpulan: internet mendorong perluasan akses pendidikan dan inovasi pedagogi, tetapi keberlanjutan dampak positif bergantung pada pemerataan infrastruktur dan pelatihan tenaga pengajar.

9. Tren penggunaan aplikasi lokal & faktor yang memengaruhi adopsi dibanding aplikasi global

- Tren: ada peningkatan adopsi aplikasi lokal terutama di segmen e-commerce (marketplace lokal), fintech (dompet digital lokal), dan layanan transportasi/pengelolaan sehari-hari. Pengguna cenderung memakai kombinasi aplikasi global (mis. media sosial, search, streaming) dan aplikasi lokal untuk kebutuhan spesifik.
- Faktor yang mendorong adopsi aplikasi lokal:
  - a. Penyesuaian lokal: bahasa, metode pembayaran lokal, integrasi dengan layanan lokal (grab/ojek, warung), dan penawaran promosi khusus.
  - b. Kepercayaan & regulasi: aplikasi lokal yang mematuhi peraturan dan punya layanan purna jual lokal sering lebih dipercaya.
  - c. Dukungan UMKM: aplikasi lokal bekerja sama dengan jaringan UMKM lokal sehingga relevan untuk komunitas.
  - d. Kemudahan akses & UX untuk pasar lokal: desain yang menyesuaikan perilaku pengguna lokal (mis. proses registrasi yang sederhana).
- Hambatan adopsi dibanding aplikasi global: kurangnya skala, fitur yang belum lengkap pemain global, keterbatasan dana untuk pemasaran, dan interoperabilitas.
- Strategi adopsi: kolaborasi dengan pemain global, fokus pada keunggulan lokal (layanan pelanggan, pembayaran lokal), dan investasi pada trust & keamanan akan mempercepat adopsi.