

Build Online

Shop

BY NIA OKTAVIA



OUR TEAM

NIA OKTAVIA
2313025042



1. Faktor Penetrasi Internet



- Infrastruktur jaringan & akses 4G/5G
 - Kepadatan dan mobilitas penduduk
 - Kondisi sosial ekonomi & pendidikan
 - Kebijakan pemerataan digital
-
- Penetrasi 2024: 79.5%
 - Urban: 86.9%
 - ural–Urban: 78.3% Rural: 65.9%

2. Perbedaan Wilayah Pengguna Internet

- Urban: Infrastruktur kuat, penggunaan profesional tinggi
- Rural–Urban: Pertumbuhan cepat karena ekspansi operator
- Rural: Terbatas jaringan & literasi digital
- Strategi e-commerce perlu disesuaikan karakter wilayah.

3. Perangkat Akses Internet

- Smartphone: 96.3%
- Laptop/PC: 25.7%
- Tablet: 8.1%
- Mobile-first nation: toko online harus responsif terhadap tampilan mobile.

4. Durasi Penggunaan Internet

- Rata-rata: 7 jam 42 menit per hari / 54 jam per minggu
- Faktor:
 - Hiburan digital
 - Pembelajaran daring
 - Transaksi digital
 - Komunikasi online

5. Media Sosial & Mesin Pencari

- Media Sosial: 96% pengguna
- Mesin Pencari: 92% pengguna

Peran utama:

- Media sosial = komunikasi & promosi
- Mesin pencari = riset & pencarian produk

6. Status Sosial Ekonomi

- Menentukan:
- Jenis perangkat & kualitas koneksi
- Jenis aktivitas digital (hiburan vs transaksi)
- Kelas atas: e-commerce, investasi digital
- Kelas bawah: hiburan & media sosial

7. Pembelian Online & Dampaknya

- 68% pengguna pernah belanja online
- Alasan:
 - Praktis, hemat waktu, banyak promo
- Dampak:
 - Nilai transaksi e-commerce: Rp600 Triliun (2024)
 - Pertumbuhan UMKM digital

8. Kesadaran Keamanan Data

- Makna: Pemahaman menjaga privasi & data pribadi
- Perilaku umum:
- 2FA, hindari phishing, jaga kata sandi
- Regulasi: UU No. 27/2022 Perlindungan Data Pribadi

9. Pemanfaatan Internet di Pendidikan, Tren Aplikasi Lokal



- E-learning (Ruangguru, Zenius, Kampus Merdeka)
- Akses literatur global
- Kolaborasi daring
- Tantangan: Akses & perangkat di wilayah rural



Contoh: Tokopedia, Gojek, Dana, Ruangguru

- Faktor adopsi:
- Relevansi budaya lokal
- Program Bangga Buatan Indonesia

Tantangan: Persaingan dengan aplikasi global



**THANK
YOU**

For Your Attention !