

E-COMMERCE
“PENGARUH TEKNOLOGI DAN PERANGKAT
PADA PENGGUNAAN INTERNET”

Dosen Pengampu:
Wartariyus, S.Kom., M.T.I.



Disusun Oleh:
Kelompok 3

Dio Ageng Fernando	2213025056
Dewati Anjasmita Hendri Yanto	2313025002
Virly Yudha Rinanda	2313025020
Suci Khalishah	2313025036
Yulianti	2313025060

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNOLOGI INFORMASI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
2025

DAFTAR ISI

COVER	i
DAFTAR ISI.....	ii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	2
C. Tujuan	2
BAB II	3
PEMBAHASAN	3
A. Perkembangan Teknologi Informasi dan Akses Internet	3
B. Jenis Perangkat Digital yang Digunakan Masyarakat Indonesia	5
C. Dampak Teknologi dan Perangkat terhadap Perilaku Digital Masyarakat .	5
D. Pengaruh Penggunaan Perangkat terhadap Desain Situs Web dan Aplikasi Mobile untuk Pemasaran	6
E. Hubungan dengan Proyek Build Online Shop	7
BAB III.....	9
PENUTUP.....	9
A. Kesimpulan	9
DAFTAR PUSTAKA.....	10

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dalam beberapa tahun terakhir telah membawa perubahan besar terhadap cara masyarakat mengakses dan memanfaatkan internet. Berbagai perangkat digital seperti smartphone, laptop, komputer, hingga smart TV menjadi sarana utama dalam menunjang aktivitas online, mulai dari komunikasi, hiburan, pendidikan, hingga transaksi ekonomi. Survei APJII Internet Indonesia tahun 2025 menunjukkan bahwa smartphone menjadi perangkat yang paling dominan digunakan masyarakat dengan persentase 83,39%, jauh lebih tinggi dibandingkan laptop, komputer desktop, maupun smart TV. Kondisi ini memperlihatkan bahwa perilaku digital masyarakat sangat dipengaruhi oleh perangkat yang mereka gunakan.

Perubahan pola penggunaan perangkat ini juga berpengaruh terhadap bagaimana masyarakat berinteraksi dengan layanan digital seperti media sosial, e-commerce, transportasi online, hingga platform pembelajaran daring. Teknologi yang semakin canggih membuat layanan digital menjadi lebih mudah diakses dan diintegrasikan dalam kehidupan sehari-hari. Namun, kemajuan tersebut juga menuntut peningkatan literasi digital agar masyarakat mampu menggunakan internet dengan aman dan efektif. Dengan demikian, pemahaman mengenai pengaruh teknologi dan perangkat pada penggunaan internet menjadi penting untuk dikaji, terutama dalam konteks perancangan layanan digital seperti proyek Build Online Shop yang memerlukan pendekatan berbasis kebutuhan pengguna.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana perkembangan teknologi dan perangkat digital memengaruhi akses internet di Indonesia?
2. Jenis perangkat apa saja yang paling banyak digunakan masyarakat dalam mengakses internet menurut survei APJII 2025?
3. Bagaimana perubahan perilaku digital masyarakat sebagai dampak dari penggunaan perangkat digital?
4. Bagaimana hal ini memengaruhi desain situs web atau aplikasi mobile yang digunakan untuk pemasaran?

C. Tujuan

Tujuan dari makalah ini adalah sebagai berikut:

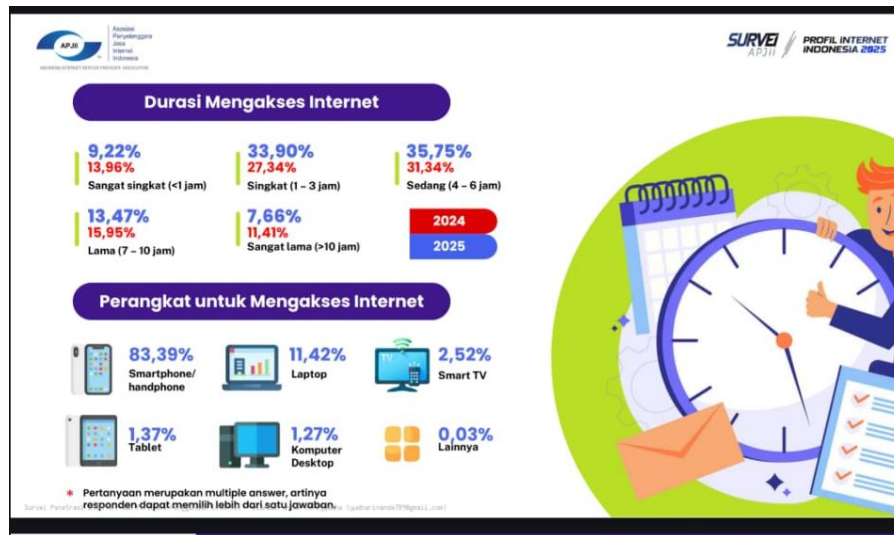
1. Mendeskripsikan pengaruh perkembangan teknologi dan perangkat digital terhadap akses internet masyarakat Indonesia.
2. Menjelaskan jenis perangkat digital yang paling banyak digunakan masyarakat.
3. Menganalisis perubahan perilaku digital masyarakat sebagai dampak dari perkembangan teknologi dan penggunaan perangkat yang berbeda.
4. Menganalisis bagaimana penggunaan perangkat digital memengaruhi desain situs web atau aplikasi mobile yang digunakan untuk pemasaran.

BAB II

PEMBAHASAN

A. Perkembangan Teknologi Informasi dan Akses Internet

Perkembangan teknologi membuat internet menjadi bagian penting dalam kehidupan sehari-hari. Hampir semua aktivitas, seperti komunikasi, hiburan, belajar, hingga belanja, kini dilakukan secara online. Perangkat yang digunakan untuk mengakses internet pun beragam, mulai dari smartphone, laptop, hingga komputer.



Gambar 1. Data hasil survei APJII 2025 terkait penggunaan perangkat untuk akses internet.

Berdasarkan data dari Survei Internet Indonesia tahun 2025 yang dilakukan oleh APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia), jumlah pengguna internet di Indonesia terus meningkat dan sudah mencapai lebih dari 80% dari total penduduk.

Dari survei tersebut, terlihat bahwa smartphone atau handphone masih menjadi perangkat utama masyarakat untuk mengakses internet dengan persentase sekitar 83,39%, sedangkan laptop hanya sekitar 11,42%, smart TV sebesar 2,52%, dan komputer desktop sebesar 1,27%.

Data itu menunjukkan kalau masyarakat sekarang jauh lebih bergantung pada perangkat mobile untuk aktivitas sehari-hari, termasuk bekerja, belajar, hiburan, dan belanja online. Karena itu, penggunaan perangkat sangat berpengaruh terhadap bagaimana seseorang berinteraksi dengan layanan digital.

Pengaruh terhadap Penggunaan Internet dan Layanan Online adalah sebagai berikut:

1. Dari sisi perilaku pengguna:
 - a. Pengguna smartphone lebih spontan. Biasanya mereka langsung membeli barang saat lihat promo atau iklan di media sosial.
 - b. Pengguna laptop cenderung lebih teliti. Mereka membaca deskripsi produk lebih detail, membandingkan harga, dan memperhatikan ulasan sebelum membeli.
2. Dari sisi tampilan situs atau aplikasi:
 - a. Versi mobile harus dibuat responsif dan mudah dioperasikan. Menu nggak boleh terlalu rumit dan loading-nya harus cepat.
 - b. Versi desktop bisa menampilkan fitur tambahan seperti filter, katalog lengkap, atau grafik harga.
3. Dari sisi strategi promosi:
 - a. Pengguna ponsel lebih mudah dijangkau lewat media sosial, iklan TikTok, atau Instagram Ads.
 - b. Pengguna laptop lebih cocok disasar lewat email marketing, iklan web, atau promosi lewat situs resmi.

B. Jenis Perangkat Digital yang Digunakan Masyarakat Indonesia

Berdasarkan hasil survei APJII Internet Indonesia tahun 2025, ada perbedaan yang cukup besar antara pengguna yang mengakses internet lewat smartphone dan yang menggunakan laptop atau komputer.

1. Pengguna Smartphone

- a. Lebih memilih akses yang cepat, praktis, dan bisa dilakukan kapan saja.
- b. Umumnya menggunakan paket data seluler atau WiFi publik untuk mengakses internet.
- c. Lebih sering digunakan untuk aktivitas ringan seperti scroll media sosial, menonton video, berbelanja online, atau mencari informasi cepat.
- d. Menyukai tampilan situs atau aplikasi yang sederhana dan cepat diakses.

2. Pengguna Laptop atau Komputer

- a. Lebih banyak digunakan untuk pekerjaan, kuliah, desain, atau mengelola bisnis online.
- b. Mengandalkan WiFi rumah atau kantor dengan koneksi stabil.
- c. Membutuhkan tampilan yang lebih luas, fitur yang lengkap, dan kenyamanan visual.

C. Dampak Teknologi dan Perangkat terhadap Perilaku Digital Masyarakat

Perkembangan teknologi yang semakin maju juga mengubah pola perilaku Masyarakat di dunia digital, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Perubahan Pola Akses Informasi

Kemajuan perangkat seperti smartphone dan laptop membuat masyarakat lebih mudah mencari dan memperoleh informasi secara cepat. Aktivitas seperti membaca berita, mencari referensi, dan mengakses edukasi kini berlangsung secara digital.

2. Transformasi Interaksi Sosial

Media sosial dan aplikasi komunikasi instan mengubah cara masyarakat berhubungan dan berkomunikasi. Interaksi yang sebelumnya tatap muka kini banyak dilakukan melalui pesan digital, video call, dan platform komunitas online.

3. Perkembangan Pola Konsumsi Digital

Teknologi mendorong masyarakat beralih ke layanan digital seperti e-commerce, streaming, dompet digital, dan transportasi daring. Aktivitas belanja, hiburan, serta pembayaran dilakukan lebih praktis melalui aplikasi.

4. Peningkatan Mobilitas dan Efisiensi Aktivitas Harian

Smartphone memudahkan masyarakat mengatur aktivitas bekerja, belajar, hingga bertransaksi kapan saja. Hal ini menjadikan gaya hidup lebih mobile dan efisien.

5. Munculnya Risiko Keamanan dan Kebutuhan Literasi Digital

Semakin banyak aktivitas dilakukan secara online, semakin tinggi pula risiko keamanan data. Pengguna dituntut memiliki literasi digital yang lebih baik untuk melindungi informasi pribadi dan menghindari ancaman siber.

D. Pengaruh Penggunaan Perangkat terhadap Desain Situs Web dan Aplikasi Mobile untuk Pemasaran

Penggunaan perangkat digital, khususnya dominasi smartphone dalam mengakses internet, memiliki pengaruh langsung terhadap bagaimana sebuah situs web atau aplikasi mobile dirancang untuk kebutuhan pemasaran. Kondisi ini menuntut penyesuaian strategi desain agar pengalaman pengguna tetap optimal di berbagai perangkat.

1. Penerapan Mobile-First Design

Perancangan tampilan perlu memprioritaskan pengguna smartphone melalui desain yang responsif, navigasi sederhana, tombol yang mudah dijangkau, serta waktu muat halaman yang cepat. Pendekatan ini

memastikan situs atau aplikasi tetap nyaman digunakan di berbagai ukuran layar.

2. Penyesuaian Konten dengan Karakteristik Perangkat

Konten pemasaran harus disesuaikan dengan perangkat yang digunakan. Pada smartphone, konten visual yang ringkas seperti gambar, video vertikal, dan teks pendek lebih efektif. Pada desktop, konten yang lebih detail dapat ditampilkan dengan lebih nyaman.

3. Optimalisasi Fitur Pemasaran pada Setiap Perangkat

Aplikasi mobile memerlukan fitur seperti notifikasi push, integrasi dompet digital, serta tombol call-to-action yang mudah diakses. Pada versi desktop, fitur seperti tampilan katalog lebih luas, perbandingan produk, dan informasi detail dapat dimaksimalkan agar pemasaran lebih efektif.

E. Hubungan dengan Proyek Build Online Shop

Hasil Survei Internet Indonesia APJII tahun 2025 menunjukkan bahwa sebagian besar pengguna internet di Indonesia mengakses layanan digital melalui smartphone. Temuan ini menjadi dasar penting dalam perancangan proyek *Build Online Shop*, karena perangkat yang paling banyak digunakan akan sangat memengaruhi desain, fitur, dan strategi penggunaan platform tersebut.

Dalam proses pengembangan, beberapa aspek yang diperhatikan adalah:

1. Desain antarmuka yang mobile-friendly, sehingga situs dapat digunakan dengan nyaman pada berbagai ukuran layar smartphone.
2. Penyediaan tampilan versi desktop yang lebih luas dan informatif untuk pengguna yang mengakses melalui komputer atau laptop.
3. Penambahan fitur yang mendukung efisiensi, seperti checkout cepat, integrasi pembayaran digital, serta pencarian otomatis agar pengguna dapat bertransaksi tanpa banyak langkah.

4. Penguatan strategi promosi melalui media sosial yang terhubung langsung dengan situs sebagai upaya memperluas jangkauan dan meningkatkan kunjungan pengguna.

Dengan menyesuaikan desain dan strategi pemasaran berdasarkan pola penggunaan perangkat masyarakat, proyek *Build Online Shop* dapat menjadi lebih relevan, mudah digunakan, serta mampu menjangkau lebih banyak pengguna di berbagai perangkat.

BAB III

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis terhadap perkembangan teknologi dan penggunaan perangkat digital, dapat disimpulkan bahwa internet telah menjadi bagian penting dalam kehidupan masyarakat Indonesia. Smartphone muncul sebagai perangkat yang paling dominan digunakan dalam mengakses internet, disusul oleh laptop, komputer desktop, dan perangkat digital lainnya. Dominasi smartphone ini berdampak besar pada pola perilaku digital masyarakat, mulai dari cara berkomunikasi, memperoleh informasi, berbelanja, hingga memanfaatkan layanan berbasis aplikasi.

Kemajuan teknologi juga mendorong perubahan gaya hidup yang semakin digital dan serba cepat. Masyarakat kini lebih mengandalkan aplikasi mobile dan layanan daring untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari, termasuk hiburan, pendidikan, transaksi keuangan, dan pembelian barang. Namun, perubahan ini juga menghadirkan tantangan, khususnya terkait literasi digital dan keamanan data pribadi yang masih relatif rendah.

Temuan dari survei APJII dan berbagai data pendukung menunjukkan bahwa penggunaan perangkat sangat memengaruhi cara masyarakat mengakses layanan digital. Hal ini memiliki implikasi langsung bagi pengembangan platform digital seperti Build Online Shop, yang perlu menerapkan pendekatan mobile-first serta memprioritaskan kenyamanan, kecepatan, dan kemudahan penggunaan. Dengan menyesuaikan desain dan fitur berdasarkan perangkat yang paling banyak digunakan, platform digital dapat lebih efektif menjangkau dan memenuhi kebutuhan pengguna.

DAFTAR PUSTAKA

- APJII. (2025). *Laporan Survei Internet Indonesia 2025*. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. <https://apjii.or.id>
- Bisnis.com. (2025, September 16). *Riset: Warga RI Suka Belanja di E-Commerce karena Murah dan Mudah*.
<https://teknologi.bisnis.com/read/20250916/266/1911899/riset-warga-ri-suka-belanja-di-e-commerce-karena-murah-dan-mudah>
- Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia. (2023). *Peta Jalan Infrastruktur Digital Indonesia*. <https://kominfo.go.id>
- Telkom University. (2023). *Pengaruh Teknologi Informasi terhadap Gaya Hidup Masyarakat Modern*. <https://bit.telkomuniversity.ac.id/pengaruh-teknologiinformasi-terhadap-gaya-hidup-masyarakat-modern/>
- Badan Pusat Statistik. (2023). *Statistik Telekomunikasi Indonesia 2023*.
<https://www.bps.go.id>
- Kemenkop UKM. (2024). *Digitalisasi UMKM dalam Penguatan Ekonomi Nasional*. <https://kemenkopukm.go.id>
- Google, Temasek, & Bain & Company. (2023). *e-Conomy SEA 2023 Report*.
<https://thinkwithgoogle.com>
- Bank Indonesia. (2024). *Statistik Transaksi E-Commerce Indonesia*.
<https://www.bi.go.id/id/statistik/e-commerce>
- Rajagukguk, W. (2023). *Demographic and socioeconomic determinants of internet usage in Indonesia*. Population and Economics.
<https://populationandeconomics.pensoft.net>
- Hermawan, W., et al. (2024). *Internet Access and Low-Income Households in Indonesia*. Journal of Economics and Policy. <https://journals.ums.ac.id>