

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1. Latar Belakang**

Perkembangan jaringan internet berdampak ke semua sektor. Perkembangan teknologi jaringan internet ini membawa pengaruh yang sangat besar, terutama dalam industri perdagangan. Melalui perkembangan ini, masyarakat mulai mengenal istilah *e-commerce* atau belanja online. E-commerce merupakan sebuah transaksi bisnis yang dilakukan dengan bantuan teknologi internet [1]. Internet merupakan sebuah teknologi inovasi sangat luar biasa yang mampu memberikan perubahan dari metode konvensional menjadi serba digital. Hal ini juga merambah di dalam masyarakat, sebelum teknologi tersebut hadir, masyarakat melakukan transaksi bisnis di pasar, setelah kehadiran internet dapat dijangkau masyarakat, transaksi bisnis dapat dilakukan secara *online*.

Melakukan transaksi jual – beli secara *online* tentunya sangat membantu masyarakat, terutama penghematan waktu. Selain barang, masyarakat dapat melakukan transaksi pesan antar makanan secara *online* dengan menggunakan bantuan internet. Shopee merupakan sebuah layanan *e-commerce* yang berdiri sejak tahun 2015 dan menyediakan transaksi bisnis secara *online* dengan mudah, aman dan cepat [2].

Seiring berjalannya waktu, perkembangan teknologi memaksa perusahaan untuk saling bersaing memanfaatkan peluang teknologi sebagai bisnis yang baru. Penerapan teknologi oleh perusahaan, membantu meningkatkan proses bisnis yang disalurkan kepada masyarakat. Kebutuhan konsumen yang sangat beragam dapat terpenuhi dengan menggunakan teknologi yang tersambung oleh jaringan internet.

Di Indonesia, *e-commerce* selain Shopee tentunya masih banyak layanan lain yang memberikan fitur – fitur yang sama. Hal tersebut menjadi ajang persaingan antar perusahaan untuk menciptakan sebuah inovasi baru. Shopee,

sejak munculnya di Indonesia, selalu memberikan fitur – fitur baru tentunya untuk menarik perhatian pengguna layanan *e-commerce*.

Pada tahun 2020, Shopee memulai inovasi baru dengan memberikan layanan pesan antar makanan secara *online*. Layanan tersebut diberi nama *Shopeefood*. *Shopeefood* merupakan sebuah layanan yang ada pada aplikasi Shopee dan berguna untuk membantu masyarakat dalam melakukan pesan antar makanan secara mudah dan praktis serta dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja. Sejak munculnya fitur pada aplikasi Shopee ini di Indonesia, masyarakat memberikan respon positif yang ditandai dengan penggunaan layanan ini secara menyeluruh. Hal itu dapat terjadi karena perusahaan dapat mengetahui apa yang diinginkan oleh pelanggan terutama kalangan mahasiswa. Melalui fitur yang ditawarkan dan berbagai macam promosi yang diberikan, layanan ini cepat diterima oleh masyarakat[3].

Mahasiswa merupakan generasi muda yang berperan aktif dalam penggunaan sebuah teknologi. Sebagai kalangan muda, mahasiswa memberikan efek positif bagi penyedia layanan pesan antar makanan terutama *shopeefood*, lantaran pengguna dari layanan tersebut didominasi oleh kalangan anak muda terutama mahasiswa. Oleh karena itu, penulis ingin melakukan penelitian tentang niat mahasiswa dalam menggunakan layanan *shopeefood* di daerah Yogyakarta.

## **1.2. Perumusan Masalah**

Berdasarkan dari latar belakang yang telah dipaparkan, maka didapatkan suatu rumusan permasalahan yaitu belum diketahuinya niat mahasiswa dalam menggunakan layanan *shopeefood* di Yogyakarta dibandingkan layanan lain.

## **1.3. Pertanyaan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, muncul pertanyaan penelitian, yaitu apa saja faktor yang mempengaruhi pengguna sehingga berniat menggunakan layanan *shopeefood* secara berkelanjutan?

#### 1.4. Tujuan

Penelitian yang dilakukan bertujuan untuk mengetahui niat mahasiswa dalam menggunakan layanan shopeefood di Yogyakarta.

#### 1.5. Batasan Masalah

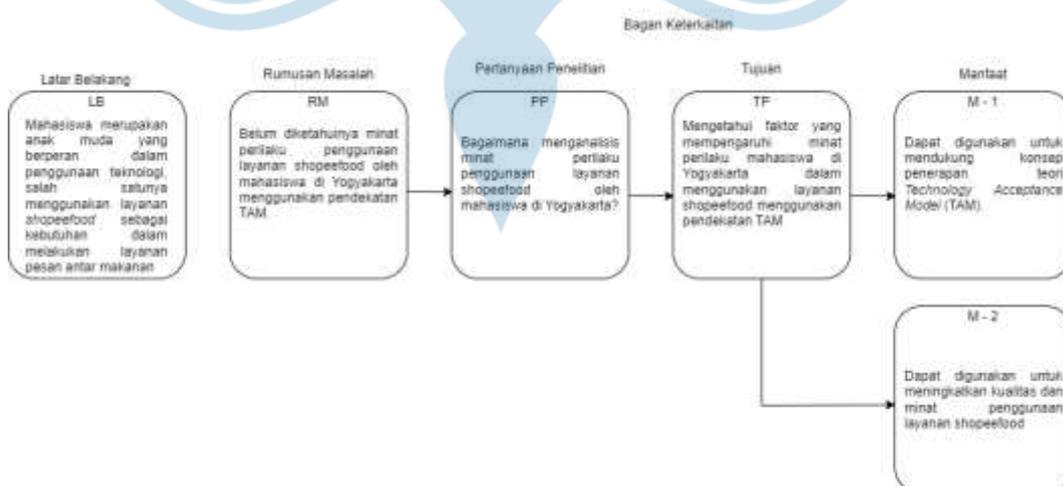
Penelitian yang dilakukan berfokus pada konstruk yang terdapat pada metode *Technology Acceptance Model* yang mempengaruhi pengguna dalam menggunakan layanan *shopeefood* di Yogyakarta.

#### 1.6. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diberikan dari penelitian yang telah dilakukan yaitu:

- a. Bagi keilmuan, penelitian ini dapat digunakan untuk mendukung konsep penerapan teori *Technology Acceptance Model* (TAM).
- b. Bagi pihak perusahaan, hasil dari penelitian ini dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas dan minat penggunaan layanan *Shopeefood*.

#### 1.7. Bagan Keterkaitan



Gambar 1.7 Bagan Keterkaitan