

# Perilaku Pemuda dalam Penggunaan Aplikasi E-Commerce Di Masa Pandemi Covid-19 di Provinsi DKI Jakarta = Youth Behavior in Using E-Commerce Applications During the Covid-19 Pandemic in DKI Jakarta Province

Ghali Habibullah, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20514833&lokasi=lokal>

---

## Abstrak

Hadirnya pandemi covid-19 yang memberikan dampak besar bagi masyarakat terutama sektor kesehatan dan ekonomi, dan DKI Jakarta menjadi wilayah yang terus menerus mengalami peningkatan jumlah korban terinfeksi, menjadikan pemerintah mengambil banyak langkah salah satunya yakni upaya untuk memutus permasalahan penyebaran pandemi dengan melakukan beberapa kali PSBB. Kondisi ini memberikan dampak seperti keterbatasan aktifitas menjadi hanya di rumah saja sehingga dalam memenuhi kebutuhan sehari-hari masyarakat merubah perilaku seperti yang biasanya melakukan pembelian secara langsung sekarang dilakukan secara online. Adanya perubahan perilaku tersebut apakah berdampak terhadap adaptasi pemuda di DKI Jakarta yang menggunakan aplikasi digital dalam sektor ekonomi. Dengan adanya peningkatan penggunaan platform pembelian digital di masa pandemi covid-19.

Penelitian ini bertujuan untuk (1) Untuk menganalisis faktor psikologis, situasional dan sosial berhubungan terhadap perilaku pemuda dalam penggunaan aplikasi e-commerce saat pandemi covid-19 di wilayah Provinsi DKI Jakarta. (2) Untuk menganalisis pemanfaatan aplikasi e-commerce oleh pemuda berhubungan dengan keputusan pembelian di masa pandemi covid-19. Untuk mencapai kedua tujuan tersebut, metode yang digunakan adalah pendekatan metode campuran dengan teknik analisis chi square dan penyajian data menggunakan analisis deskriptif kualitatif.

Hasil pengolahan data menyimpulkan pertama, terdapat 3 (tiga) faktor yang mempengaruhi keputusan pembelian pemuda di dalam penggunaan aplikasi e-commerce di DKI Jakarta, yaitu faktor psikologis, faktor situasional, dan faktor sosial. Kedua faktor penerimaan pengguna aplikasi e-commerce yang terdiri dari 4 (empat) faktor yaitu, kebermanfaatan, tingkat kemudahan, sikap terhadap pengguna dan penggunaan secara aktual berpengaruh terhadap perubahan perilaku pemuda di masa pandemi covid-19. Sementara itu perubahan perilaku pemuda melalui pembelian menggunakan aplikasi e-commerce merupakan bentuk kontribusi pemuda terhadap Ketahanan Nasional melalui ekonomi digital, dimana membantu perputaran roda perekonomian di DKI Jakarta sehingga perekonomian dapat berjalan di masa pandemi covid-19 dan meningkatkan indeks ketahanan nasional Indonesia.

.....The presence of the Covid-19 pandemic which has a major impact on the community, especially the health and economic sectors, and DKI Jakarta is an area that continues to experience an increase in the number of infected victims, making the government take many steps, one of which is an effort to resolve the problem of the spread of the pandemic by carrying out PSBB several times. This condition has an impact such as limiting activities to be only at home so that in meeting people's daily needs, people change their behavior as they usually do direct shopping now is done online. Does this change in behavior have an impact on the adaptation of youth in DKI Jakarta who use digital applications in the economic sector. With the increasing use of digital purchasing platforms during the Covid-19 pandemic.

This study aims to (1) analyze psychological, situational and social factors related to youth behavior in using

e-commerce applications during the Covid-19 pandemic in DKI Jakarta Province. (2) To analyze the use of e-commerce applications by youth in relation to purchasing decisions during the Covid-19 pandemic. To achieve these two objectives, the method used is a mixed methods approach with chi square analysis techniques and data presentation using descriptive qualitative analysis.

The results of data processing conclude first, there are 3 (three) factors that influence youth purchasing decisions in using e-commerce applications in DKI Jakarta, namely psychological factors, situational factors, and social factors. The two factors of acceptance of e-commerce application users consist of 4 (four) factors, namely, usefulness, level of convenience, attitudes towards users and actual use have an effect on changes in youth behavior during the Covid-19 pandemic. Meanwhile, changes in youth behavior through purchases using e-commerce applications are a form of youth's contribution to National Resilience through the digital economy, which helps the economy in DKI Jakarta to turn around so that the economy can run during the Covid-19 pandemic and increase Indonesia's national resilience index.