

Dampak Aplikasi Belanja Online (Online Shop) di Masa Pandemi Covid-19 Terhadap Minat Belanja Masyarakat di Kelurahan Girian Weru Ii Kecamatan Girian Kota Bitung Provinsi Sulawesi Utara

Raka Dimas Majesta Ricky¹

Evelin J.R. Kawung²

Shirley Y.V.I. Goni³

Abstrak

Teknologi komunikasi yang semakin maju dan berkembang menumbuhkan berbagai pengaruh bagi penggunaannya. Teknologi sebagai bermata dua yang memberikan kelebihan dan kekurangan. Tren Belanja *Online* semakin menjamur di Indonesia, orang semakin menyukai belanja online dari pada berbelanja langsung di toko atau belanja konvensional. Berbelanja online terasa jauh lebih mudah dan simpel, hanya dengan memilih barang melalui gambar dan video, melakukan pemesanan, dan bayar melalui transfer, selanjutnya pembeli hanya tinggal menunggu barangnya sampai langsung dan diantar ke tempat berdasarkan alamat pemesanan. Hal ini tentu sangat memudahkan karena lebih menghemat waktu dan tenaga dibanding berbelanja langsung ke toko. Perubahan cara belanja dengan menggunakan media *online shop* sedikit menggeser nilai sosial yang semula jika bertransaksi di pasar menggunakan komunikasi secara verbal dalam bertransaksi, sebaliknya jika berbelanja melalui *online shop* proses bertransaksinya hanya melalui jaringan internet tanpa bertatap muka. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apa Dampak Aplikasi Belanja *Online (online shop)* di masa pandemi covid-19 terhadap minat belanja masyarakat di Kelurahan Girian Weru II Kecamatan Girian Kota Bitung Provinsi Sulawesi Utara. Penelitian ini menggunakan metode penelitian. Dampak Aplikasi Belanja Online terhadap minat belanja masyarakat di masa Pandemi Covid-19 ada dua yaitu dampak positif dan negatif. Untuk dampak positif yaitu memudahkan seseorang atau masyarakat dalam kegiatan berbelanja seperti mencari dan membeli barang yang diperlukan tanpa harus bersusah payah pergi mencari ke toko-toko konvensional untuk mencari barang yang di cari. Sedangkan dampak negatifnya barang yang di beli secara Online waktu pengiriman barang yang karena membeli barang dari luar kota bahkan luar negeri yang membutuhkan estimasi waktu pengiriman, barang yang ada dalam aplikasi online shop tidak sesuai ekspektasi dan sesuai dengan gambar yang ditampilkan dalam aplikasi online shop pada saat diterima

Kata Kunci: Dampak, Belanja Online, Pandemi

¹Mahasiswa Program Studi Sosiologi FISPOL-Unsrat

²Dosen Program Studi Sosiologi FISPOL-Unsrat

³Dosen Program Studi Sosiologi FISPOL-Unsrat

Pendahuluan

Saat ini dapat kita lihat semakin banyak berkembang situs belanja dan toko *online* lokal dengan kelebihan dan kekurangan masing-masing yang menyediakan wadah bagi penjual dan pembeli dalam mencari dan memasarkan berbagai jenis produk yang sangat lengkap Contohnya yaitu aplikasi jual beli seperti Shopee, Tokopedia, blibli.com, Jd.id, Lazada, Bukalapak, media sosial seperti Facebook, dan Instagram yang menjadi tempat empuk untuk berbisnis. Hal ini perlu terus dikembangkan melalui berbagai inovasi dan kreasi agar pergerakan ekonomi di Indonesia khususnya di pasar *online* semakin baik.

Dengan banyaknya promosi dan *online shop* yang menjamur menimbulkan minat beli konsumen untuk memiliki barang tersebut. Minat beli adalah sesuatu diperoleh dari proses belajar dan proses pemikiran yang terbentuk suatu persepsi. Minat beli ini menciptakan suatu motivasi yang terus terekam dalam benaknya dan menjadi sesuatu keinginan yang sangat kuat yang pada akhirnya ketika seseorang konsumen harus memenuhi kebutuhannya akan mengaktualisasikan apa yang ada di dalam benaknya itu. Minat ini akan timbul jika produk yang dijual sesuai dengan keinginan pembeli, apabila keinginan konsumen ada di produk yang dijual oleh *online shop* tersebut maka konsumen akan membeli produk tersebut.

Perubahan cara belanja dengan menggunakan media *online shop* sedikit menggeser nilai sosial yang semula jika bertransaksi di pasar menggunakan komunikasi secara verbal dalam bertransaksi, sebaliknya jika berbelanja melalui *online shop* proses bertransaksinya hanya melalui jaringan internet tanpa bertatap muka. *Online shop* sama halnya dengan pasar tradisional atau modern yang ada di dunia nyata namun perbedaannya hanyalah pada cara bertransaksi atau proses jual belinya dengan menggunakan jaringan internet. Dengan menggunakan Smartphone

para pengguna jasa jual beli online ini dapat dengan mudah menjual atau membeli barang dan jasa dengan harga yang terbilang murah. Keunggulan pembelian secara online ini prosesnya dapat dengan mudah dilakukan cukup dengan membuka web Online Shop dengan sambungan jaringan internet.

Di Kota Bitung sendiri yang sudah termasuk di kota-kota besar seperti Kota Manado, dimana masyarakatnya tidak bisa lepas dari yang namanya Smart Phone yang sangat bermanfaat dan membantu dalam kegiatan sehari-hari seperti bekerja, belajar dan juga berbelanja, kita juga sudah bisa melakukan kegiatan berbelanja dengan cara via *online* dengan menggunakan Smart Phone yang kita pakai sehari-hari. Masyarakat Kota Bitung yang termasuk masyarakat moderen sudah banyak yang mengenal yang namanya Aplikasi Belanja Online (*Online Shop*). Di masa Pandemi ini juga Masyarakat lebih banyak menghabiskan waktu di rumah dikarenakan meningkatnya jumlah pasien Covid di Provinsi Sulawesi Utara. Dengan ditetapkannya Kota Bitung menjadi zona merah penyebaran Covid-19 per 16 Agustus 2020, pemerintah setempat telah membuat kebijakan work from home yaitu melakukan segala aktivitas dari rumah seperti belajar, bekerja, dan beribadah. Hal ini tentu akan semakin membatasi aktivitas masyarakat yang ada di luar rumah. Yang biasanya masyarakat dapat belanja secara langsung ke pasar atau ke toko-toko Konvensional, saat ini masyarakat lebih memilih untuk berbelanja kebutuhan secara *online*. Dengan meningkatnya jumlah positif COVID-19, fenomena Belanja *Online* menjadi pilihan bagi masyarakat.

Dunia digital menyediakan banyak sekali aplikasi belanja online (toko online) seperti Facebook, Instagram, Shopee, Lazada, Tokopedia yang sangat bermanfaat bagi masyarakat dalam hal mencari dan membeli kebutuhan, yang telah menyebabkan terjadinya perubahan minat belanja masyarakat yang dulunya pembeli masih melakukan belanja secara tradisional atau secara langsung kini semakin tertarik

dengan belanja online, namun aplikasi belanja *online* Bukan hanya diakses oleh kaum muda (milenial) tetapi juga oleh semua kalangan di masyarakat, terutama di Kelurahan Girian Weru II sudah banyak masyarakat yang menggunakan Aplikasi belanja online, dengan kemudahan dalam penggunaannya yang menjadikan alternatif bagi masyarakat dalam melakukan pembelanjaan yang dirasa lebih nyaman dari pada belanja ke toko secara langsung yang biasanya kita harus keluar rumah dan pergi ke toko-toko yang menjual barang yang di inginkan. Seperti kita yang kita tahu bersama pasar swalayan atau toko offline tidak jauh dari keramaian, waktu yang terbatas. fitur dari aplikasi belanja online yang menjadikan masyarakat kecanduan dalam mengkonsumsi aplikasi belanja online tersebut. Bagaimana tidak, belanja online saat ini kian hari kian berkembang dan secara bertahap menggantikan toko tradisional yang membebaskan konsumen dari kunjungan ke toko secara langsung. Namun yang menjadi masalah ketika sebagian besar pengguna aplikasi ini tidak sepenuhnya memahami efek positif dan negatif dari aplikasi belanja online . Oleh karena itu, penulis percaya bahwa penting untuk mempelajari masalah ini agar lebih mengetahui alasan dari masyarakat yang lebih berminat belanja online serta dampak apa saja yang ditimbulkan dari aplikasi belanja online.

Tinjauan Pustaka

Dampak

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) benturan jenis ini merupakan benturan yang kuat atau dua jenis benturan yang akibatnya adalah (negatif atau positif) atau benturan yang cukup parah antara kedua benda tersebut sehingga menimbulkan Momentum dari sistem yang bertabrakan berubah secara signifikan.

Di bawah pengaruh JE. Hosio (2007: 57) adalah perubahan nyata dalam tingkah laku atau sikap yang dihasilkan dari keluaran kebijakan. Berdasarkan pemahaman

tersebut, akibat keluarnya kebijakan sikap dan perilaku maka dampaknya adalah perubahan yang nyata. Sedangkan menurut Irfan Islamy (2001: 115) dampak suatu kebijakan adalah akibat dan akibat dari pelaksanaannya. Sedangkan menurut Otto Soemarwoto (1998: 43), dampak adalah perubahan akibat aktivitas. Kegiatan tersebut dapat berupa kegiatan alamiah, kimiawi, fisik atau biologis, atau dapat pula dilakukan oleh manusia.

Pengertian Aplikasi

Aplikasi adalah program yang dibuat oleh pemakai yang ditujukan untuk melakukan suatu tugas khusus (Kadir, 2003).

Menurut Kadir (2008:3) program aplikasi adalah program siap pakai atau program yang direka untuk melaksanakan suatu fungsi bagi pengguna atau aplikasi yang lain. Aplikasi juga diartikan sebagai penggunaan atau penerapan suatu konsep yang menjadi pokok pembahasan atau sebagai program komputer yang dibuat untuk menolong manusia dalam melaksanakan tugas tertentu. Aplikasi software yang dirancang untuk penggunaan praktisi khusus, klasifikasi luas ini dapat dibagi menjadi 2 (dua) yaitu:

- Aplikasi software spesialis, program dengan dokumentasi tergabung yang dirancang untuk menjalankan tugas tertentu.
- Aplikasi paket, suatu program dengan dokumentasi tergabung yang dirancang untuk jenis masalah tertentu.

Pengertian Belanja Online

Belanja online adalah salah satu bentuk perdagangan elektronik yang digunakan untuk kegiatan transaksi penjual ke penjual ataupun penjual ke konsumen

• Menurut Loudon (1998) : E-Commerce ialah suatu proses yang dilakukan konsumen dalam membeli dan menjual berbagai produk secara elektronik dari perusahaan ke perusahaan lain dengan menggunakan komputer sebagai perantara transaksi bisnis yang dilakukan.

- Menurut Mujiyana & Elissa (2013) : *Online Shopping* atau belanja online via internet, adalah suatu proses pembelian barang atau jasa dari mereka yang menjual melalui internet, atau layanan jual beli secara online tanpa harus bertatap muka dengan penjual maupun pembeli secara langsung.
- Menurut Sari (2015) : adalah suatu proses pembelian barang atau jasa dari mereka yang menjual melalui internet, atau layanan jual-beli secara online tanpa harus bertatap muka dengan penjual atau pihak pembeli secara langsung

Teori Fungsionalisme Struktural Talcott Parsons

Ada empat persyaratan fungsional masyarakat yang dikemukakan oleh Parsons. Persyaratan fungsional masyarakat tersebut adalah AGIL Adaptasi, Goal Attainment, Integrasi dan Latency.

1. **Adaptasi**, adalah sistem beradaptasi dengan dunia material dan pemenuhan kebutuhan material untuk bertahan hidup (sandang, pangan, dan papan). Ekonomi teramat penting dalam subsistem ini.
2. **Goal Attainment**, merupakan suatu persyaratan fungsional yang muncul dari tindakan yang dilakukan untuk mencapai tujuan-tujuan utama.
3. **Integrasi**, dipahami sebagai upaya mengkoordinasikan, mengatur hubungan antar elemen dan sistem.
4. **Latency**, mengacu pada kebutuhan masyarakat untuk mempunyai arah panduan yang jelas dan gugus tujuan dari tindakan. Lembaga-lembaga yang ada dalam subsistem ini bertugas untuk memproduksi nilai-nilai budaya, menjaga solidaritas, dan menyosialisasikan nilai-nilai. Gereja, sekolah, dan keluarga termasuk dalam subsistem ini

Minat Belajar

Pengertian dan definisi minat beli dari beberapa sumber:

- Menurut Assael (2004), minat beli merupakan kecenderungan konsumen untuk membeli suatu merek atau

mengambil tindakan yang berhubungan dengan pembelian yang diukur dengan tingkat kemungkinan konsumen melakukan pembelian.

- Menurut Abdullah (2003), minat beli merupakan bagian dari komponen perilaku konsumen dalam sikap mengkonsumsi, kecenderungan responden untuk bertindak sebelum keputusan membeli benar-benar dilaksanakan.
- Menurut Kotler (2008), minat beli adalah sesuatu yang timbul setelah menerima rangsangan dari produk yang dilihatnya, dari sana timbul ketertarikan untuk mencoba produk tersebut sampai pada akhirnya timbul keinginan untuk membeli agar dapat memilikinya.
- Menurut Kotler dan Keller (2009), minat beli adalah perilaku konsumen yang muncul sebagai respon terhadap objek yang menunjukkan keinginan seseorang untuk melakukan pembelian.
- Menurut Sciffman dan Kanuk (2007), minat beli adalah Suatu model sikap seseorang terhadap objek barang yang sangat cocok dalam mengukur sikap terhadap golongan produk, jasa, atau merek tertentu.

Perubahan Sosial

Kingsley Davis (Soekanto, 2012) mengartikan perubahan sosial sebagai perubahan-perubahan yang terjadi dalam struktur dan fungsi masyarakat. Maciver membedakan antara utilitarian elements dengan culture elements yang didasarkan pada kepentingan-kepentingan manusia yang primer dan sekunder. Semua kegiatan dan ciptaan manusia dapat diklasifikasikan ke dalam kedua kategori tersebut. Artinya, semua mekanisme dan organisasi yang dibuat manusia dalam upaya menguasai kondisi kehidupannya, termasuk di dalamnya sistem-sistem organisasi sosial, teknik dan alat- alat material.

Gillin dan Gillin mendefinisikan perubahan sosial sebagai suatu variasi dari cara-cara hidup yang telah diterima, baik karena perubahan-perubahan kondisi

geografis, kebudayaan material, komposisi penduduk, ideologi maupun karena adanya difusi ataupun penemuan baru dalam masyarakat.

Menurut Talcott Parsons dalam (Narwoko dan Suryanto, 2004) masyarakat akan mengalami perkembangan menuju masyarakat transisional. Masyarakat akan berkembang melalui tiga tingkatan utama yaitu primitif, intermediat dan modern.

Menurut McLuhan (Narwoko dan Suryanto, 2004) teknologi secara bertahap menciptakan lingkungan kehidupan manusia yang baru. Teknologi merupakan kekuatan dasyat dan tidak terbandung dalam mempengaruhi kehidupan manusia. William F. Ogburn berusaha memberikan suatu pengertian tertentu, walau tidak memberi definisi tentang perubahan-perubahan sosial

Metode Penelitian

enis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif. Menurut Moleong (2005: 4), metode deskripsi kualitatif adalah metode penelitian di mana data yang terkumpul muncul dalam bentuk kata, gambar, bukan angka. Data-data tersebut dapat diperoleh dari wawancara, catatan lapangan, foto, kaset video, dokumen pribadi, catatan atau memo dan dokumen lainnya. Tujuan penelitian kualitatif tidak hanya untuk mencari kebenaran, tetapi juga untuk pemahaman subjek terhadap dunia sekitarnya. Mungkin pernyataan subjek salah karena tidak sesuai dengan teori dan tidak sesuai dengan hukum (Sugiyono 2017: 127). Lokasi penelitian adalah tempat dimana peneliti melakukan penelitian terutama dalam melihat dan menangkap peristiwa dan fenomena yang sebenarnya terjadi dari objek yang diteliti agar supaya boleh mendapatkan data-data penelitian yang akurat. Lokasi penelitian ini adalah di Kelurahan Girian Weru II Kecamatan Girian Kota Bitung Sulawesi Utara

Pembahasan

Dampak Aplikasi Belanja Online Di masa Pandemi Terhadap Minat belanja

Masyarakat Kelurahan Weru II diteliti berdasarkan teori Fungsionalisme Struktural menurut Talcott Parsons yaitu empat konsep kebutuhan fungsional, Adaption, Goal attainment, Integration, Latency (Pemeliharaan Pola).

1. Adaption

Adalah sistem beradaptasi dengan dunia material dan pemenuhan kebutuhan material untuk bertahan hidup (sandang, pangan, dan papan). Ekonomi teramat penting dalam subsistem ini. Misalnya Masyarakat Kelurahan Girian Weru II mampu beradaptasi dengan perubahan-perubahan yang ada pada saat ini seperti kebijakan pemerintah yaitu New Normal hal ini mengisyaratkan bahwa pada kenormalan baru masyarakat harus menerima kenyataan untuk hidup berdampingan dengan corona, dengan memberlakukan protokol kesehatan yang ketat seperti memakai masker ketika keluar rumah, mencuci tangan, menjaga jarak fisik, work from home dan tidak bersentuhan (bersalaman ataupun berjabat tangan). Perubahan yang datang dari luar seperti Aplikasi Belanja Online yang sudah banyak digunakan oleh masyarakat dalam memenuhi kebutuhannya, sama halnya dengan adaptasi yang dimana sistemnya harus beradaptasi dengan lingkungan dan menyesuaikan diri lingkungan dengan kebutuhan-kebutuhannya.

2. Goal Atainment

Merupakan suatu persyaratan fungsional yang muncul dari tindakan yang dilakukan untuk mencapai tujuan-tujuan utama. Sama halnya dengan Pencapaian tujuan utama dari pada kemajuan teknologi dan menghasilkan penemuan-penemuan baru seperti Aplikasi Belanja Online tidak lain untuk mempermudah manusia/masyarakat dalam hal melakukan kegiatan belanja sehingga masyarakat dapat memenuhi kebutuhan mereka dengan melakukan kegiatan belanja online menggunakan SmartPhone yang terhubung dengan internet kita bisa melakukan kegiatan belanja online dari rumah tanpa harus keluar rumah untuk pergi mencari barang yang kita

butuhkan atau inginkan, dan tanpa kita sadari dengan kita melakukan belanja dari rumah menggunakan Aplikasi Belanja Online kita sudah melaksanakan atau membantu tujuan program pemerintah dalam hal mengurangi jumlah angka penyebaran covid-19.

3. Integration

Integration upaya masyarakat untuk mampu mengatur dan mengkoordinasikan dampak dari Aplikasi Belanja Online terhadap minat belanja di masa pandemi covid-19 karena tanpa kita sadari sifat manusia yang terkadang tidak akan merasa cukup atau merasa puas, di tambah lagi dengan diberikanya kemudahan dalam hal berbelanja dapat menimbulkan dampak negatif seperti timbulnya perilaku konsumtif, jadi tujuan dari pola integrasi sangat berpengaruh bagi adanya Aplikasi Belanja Online ini agar dapat mengatur atau mengontrol sifat manusia.

4. Latency (Pemeliharaan pola)

Sistem harus melengkapi, memelihara, motivasi individu dan pola-pola budaya sama halnya dengan perubahan zaman yang menimbulkan penemuan-penemuan baru seperti cara belanja di masa moderen menggunakan Aplikasi Belanja Online dimana saat ini semua kegiatan bisa di lakukan serba Online, kegiatan belanja untuk memenuhi kebutuhan juga bisa kita lakukan dengan menggunakan aplikasi belanja online, dengan adanya aplikasi belanja online ini kita dapat mempertahankan apa yang sudah di anjurkan oleh pemerintah yaitu hidup berdampingan dengan corona yang di sebut juga dengan New Normal. Maka dengan adanya aplikasi Belanja online ini kita dapat menjaga dan memelihara pola-pola yang dapat mempertahankan New Normal karena Konsistensi atau menjaga pola latensi diperlukan agar masyarakat dapat menekan laju Covid-19. Apabila masyarakat tidak bersama-sama menjaga pola yang sudah ada, maka akan sulit untuk tercapainya fungsi masyarakat yang fungsional.

Dalam Teori Perubahan Sosial Budaya yang di bahas oleh Talcott Parson

dalam (Narwako dan Suryanto, 2004) menyebutkan masyarakat akan mengalami perkembangan menuju masyarakat transisional. Masyarakat akan berkembang melalui tiga tingkatan yaitu primitif, intermediat dan modern. Kita sekarang hidup di zaman yang modern dimana perkembangan teknologi yang semakin maju yang menimbulkan berbagai macam penemuan-penemuan baru yang dapat memudahkan kehidupan manusia di zaman modern saat ini, salah satu contohnya penemuan yang memudahkan masyarakat di zaman modern saat ini adalah penemuan Aplikasi Belanja Online, tanpa kita sadari seiring perkembangan zaman dengan adanya Aplikasi Belanja Online ini sedikit mengubah kebiasaan masyarakat dalam berbelanja seperti dulu jika kita ingin berbelanja kita harus pergi keluar untuk mencari barang-barang yang kita perlukan dan bersosialisasi dengan penjual layaknya transaksi jual beli pada umunya tetapi dengan adanya Aplikasi Belanja Online masyarakat bisa mencari dan membeli barang yang di butuhkan dari rumah tanpa harus keluar rumah dan pergi ke toko atau swalayan untuk mencari barang yang di inginkan.

Beberapa tahun ini Aplikasi Belanja Online sudah menjadi sarana masyarakat untuk mencari dan melakukan pembelian barang dan jasa terutama bagi masyarakat Kelurahan Girian Weru II yang sudah banyak menggunakan Aplikasi Belanja Online untuk mencari dan membeli kebutuhan yang ingin dibelanjakan. Aplikasi Belanja Online menyediakan berbagai macam kebutuhan manusia seperti barang elektronik, pakaian, makanan, dan berbagai macam kebutuhan sandang, pangan dan papan yang tersedia dalam Aplikasi Belanja Online, Aplikasi Belanja Online menyediakan metode pembayaran via transfer, cod (bayar ditempat) yang sangat memudahkan pembeli dalam melakukan transaksi pembayaran.

Di masa pandemi Covid-19 pemerintah menyarankan masyarakat untuk tidak melakukan perkumpulan banyak orang

dan mengurangi aktivitas diluar rumah agar mengurangi penyebaran covid-19 oleh karena itu banyak masyarakat yang takut dan mulai mengurangi kegiatan atau aktivitas diluar rumah seperti belajar, bekerja, dan juga berbelanja tetapi dengan adanya Aplikasi Belanja *Online* Masyarakat di mudahkan untuk mencari serta membeli perlengkapan dan kebutuhan hidup manusia. di masa pandemi masyarakat Kelurahan Girian Weru II lebih banyak melakukan belanja secara online karena lebih mudah dan tanpa harus belanja ke toko atau swalayan secara langsung, dengan Aplikasi Belanja *Online* masyarakat bisa melakukan belanja kebutuhan yang mereka butuhkan dari rumah dan kemudian di antarkan oleh kurir ke alamat yang ada.

Dilihat dari hasil penelitian Masyarakat Kelurahan Girian Weru II sudah lebih banyak berbelanja online dari pada berbelanja langsung ke toko atau swalayan karena barang yang dijual dalam Aplikasi Belanja *Online* lebih murah dan kualitas barang yang bagus, serta kesedian barang yang banyak dalam Aplikasi serta barang selalu update dengan mengikuti tren yang ada, yang sering dibelanjakan masyarakat dalam Aplikasi Belanja *Online* adalah makanan, pakaian, sepatu, kosmetik dan barang elektronik.

Dampak yang ditimbulkan oleh Aplikasi Belanja *Online* terhadap minat belanja masyarakat di Kelurahan Girian Weru II diantaranya:

1. Dampak Positif

Dampak positif antara lain pembeli tidak perlu repot untuk pergi ke toko atau tempat jualan, yang diperlukan hanyalah membuka laptop atau *Smartphone* yang tersambung dengan jaringan internet dan membuka Aplikasi belanja *online* seperti Tokopedia, Shopee, Lazada, Facebook, Instagram dsb. Sangat mudah dan sangat efisien karena memudahkan masyarakat dalam hal mencari kebutuhan hidup ditambah dengan adanya covid-19 yang mengakibatkan masyarakat harus mengikuti anjuran dari pemerintah yang dimana

masyarakat harus beradaptasi dengan pola atau kebiasaan hidup yang baru seperti 3M menjaga jarak, memakai masker, dan tidak membuat kerumunan banyak orang. Aplikasi Belanja *Online* juga sangat membantu program pemerintah dalam mengurangi jumlah penyebaran covid-19 dengan tidak mendekati keramaian, yang dulu dimana masyarakat jika ingin mencari barang yang di inginkan harus keluar rumah dan mencari ke toko atau ke swalayan yang dimana toko atau swalayan identik dengan keramaian tetapi seiring dengan perubahan zaman dan kemajuan teknologi masyarakat sudah bisa memanfaatkan kemajuan teknologi yang ada seperti Aplikasi belanja *online* maka masyarakat di permudah dalam hal mencari barang yang di inginkan.

2. Dampak Negatif

Dampak Negatif dari berbelanja *online* yaitu, Kualitas barang sering kali tidak sesuai dengan gambar, barang yang diterima cacat atau rusak ketika barang dalam pengiriman, tidak bisa membedakan barang asli atau barang tiruan, sering terjadi penipuan setelah uang ditransfer barang tidak di terima, menimbulkan perilaku konsumtif, rentan aksi pembobolan rekening jika pembayaran dilakukan melalui internet. Dampak negatif yang di dapat masyarakat kelurahan Girian Weru II dari aplikasi belanja *online* barang yang dikirim seringkali tidak sesuai dengan gambar yang ada dalam postingan yang tidak sesuai dengan ekspektasi dari masyarakat yang membeli dan menyebabkan rasa kecewa terhadap pembeli, dampak negatif lainnya jarak, ongkos yang dirasa mahal, pengiriman yang lama memakan waktu kurang lebih satu minggu barang yang datang sering kali barang yang datang mengalami kerusakan. Setelah adanya aplikasi belanja *online* membuat masyarakat menjadi sering melakukan aktivitas belanja dari rumah di tambah dengan adanya covid-19 yang membuat masyarakat lebih banyak melakukan aktivitas dari rumah dan lebih banyak waktu menggunakan handphone sehingga kebanyakan dari mereka membuka

aplikasi belanja online sehingga mereka banyak membeli barang yang di inginkan tanpa memikirkan apakah perlu atau tidak membeli barang tersebut yang mengakibatkan perilaku konsumtif. Dengan adanya aplikasi belanja online memudahkan masyarakat untuk melakukan kegiatan jual beli tanpa harus berbalanja secara langsung, dengan kondisi saat ini virus covid-19 yang belum juga selesai aplikasi belanja online lebih berdampak positif terhadap masyarakat untuk mengurangi penyebaran virus covid-19, sehingga masyarakat hanya perlu melakukan belanja dari rumah.

Kesimpulan

Dampak Aplikasi Belanja Online terhadap minat belanja masyarakat di masa Pandemi Covid-19 ada dua yaitu dampak positif dan negatif. Untuk dampak positif yaitu memudahkan seseorang atau masyarakat dalam kegiatan berbelanja seperti mencari dan membeli barang yang perlukan tanpa harus bersusah payah pergi mencari ke toko-toko konvensional untuk mencari barang yang di cari. Sedangkan dampak negatifnya barang yang di beli secara Online waktu pengiriman barang yang karena membeli barang dari luar kota bahkan luar negeri yang membutuhkan estimasi waktu pengiriman, barang yang ada dalam aplikasi online shop tidak sesuai ekspektasi dan sesuai dengan gambar yang ditampilkan dalam aplikasi online shop pada saat diterima. Masyarakat kelurahan Grian Weru II cenderung membeli barang yang tidak di perlukan sehingga menimbulkan perilaku konsumtif.

Sebelum adanya pandemi Masyarakat Kelurahan Girian Weru II sudah melakukan kegiatan berbelanja secara online tetapi tidak se tren setelah Pandemi Covid-19, setelah pandemi masuk ke indonesia dan menyebar ke kota-kota besar .Ada beberapa masyarakat yang mulai lebih berminat belanja online dari pada belanja secara langsung karena lebih mudah untuk mencari kebutuhan yang dicari dan harga barang yang relatif murah serta masyarakat tidak lagi

mencari barang yang di butuhkan kebeberapa toko secara langsung.

Saran

Diharapkan bagi para konsumen yang ingin membeli barang, agar lebih teliti dalam melakukan kegiatan belanja online seperti memilih online shop yang resmi dan terpercaya dan memilih kualitas barang yang ingin di beli dan membaca deskripsi terlebih dahulu tentang produk yang ingin dibeli supaya terhindar dari hal-hal yang tidak di inginkan seperti barang yang di beli tidak sesuai ekspektasi atau tidak sesuai dengan yang kita harapkan.

Untuk Owner penjual barang online dari agar supaya memperhatikan kualitas barang yang di jual agar pembeli tidak merasa kecewa dengan barang yang di beli, dan juga lebih memperhatikan harga ongkir (ongkos kirim) karena sejak pandemi ongkir jadi naik.

Diharapkan bagi masyarakat di masa pandemi ini melakukan Belanja dari rumah agar mengurangi kegiatan keluar rumah sebagai salah satu usaha mengurangi penyebaran virus covid-19. Dan dalam menggunakan Aplikasi Online Shop agar masyarakat bijak dalam menggunakan serta lebih berhati-hati dan teliti sebelum melakukan pembelian agar tidak mudah tertipu.

Daftar Pustaka

- Abdul Kadir. (2003). *Pengenalan Sistem Informasi*. Yogyakarta: Penerbit ANDI.
- Abdullah, Thamrin. 2003. *Manajemen Pemasaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Assael, H. 2002. *Consumer Behavior and Marketing Action*. Boston: PWS-Kent Publishing Company.
- Assael, H. 2004. *Consumer Behaviour: A Strategic Approach*. New York: Houghton Mifflin.
- Elissa, Ingge dan Mujiyana. 2013. Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Keputusan Pembelian Via Internet pada Toko Online. *Jurnal Ekonomi Manajemen*. Universitas Diponegoro, Semarang.

- Ferdinand, Augusty. 2002. *Pengembangan Minat Beli Merek Ekstensi*. Semarang: Universitas Diponegoro.
- George Ritzer dan Gouglas J. Goodman, *Teori Sosiologi Modern*, Jakarta: Prenada Media Group, 2007
- Kotler, Philip. 2008. *Manajemen Pemasaran*. Jakarta: Indeks.
- Kotler dan Keller. 2009. *Manajemen Pemasaran*. Jakarta: Erlangga.
- Laohapensang, O. 2009. "Factors influencing internet shopping behaviour: a survey of consumers in Thailand". *Journal of Fashion Marketing and Management*
- Laudon, J., dan Laudon, K. C. 1998. *Essential of Management Information System*. New Jersey: Prentice Hall.
- Moleong, Lexy. 2002. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Narwoko, Dwi dan Suyanto, Bagong., *Sosiologi Teks Pengantar Dan Terapan*. Jakarta : Kencana. 2004.
- Sari, Chacha Andira. 2015. Perilaku Berbelanja Online Di Kalangan Mahasiswi Antropologi Di Universitas Airlangga, *Jurnal AntroUnairdotNet*: Vol. 4 No. 2 <http://journal.unair.ac.id/filerPDF/au-na97cbdaabbfull.pdf>,
- Schiffman dan Kanuk. 2007. *Perilaku Konsumen*. Jakarta: Indeks.
- Soekanto, Soerjono.2012. *Sosiologi suatu pengantar*. Jakarta: PT Rajawali Pers.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kualitatif (untuk penelitian bersifat eksploratif, enterpretif,interaktif dan konstruktif)*. Bandung: Alfabeta.
- Suharno dan Ana Retnoningsih, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Semarang: Widya Karya,), hal.243
- Wardi Bachtiar, *Sosiologi Klasik (Dari Comte Hingga Parsons)* , (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset, 2006)
- Yusuf Rendy, *Tantangan dan Peluang E-Commerce*, diakses dari <http://analisis.kontan.co.id/news/tantangan-dan-peluang-E-Commerce>, pada tanggal 2 Oktober2016
- INTERNET
- <https://beritamanado.com/tag/bitung-zona-merah>
- <https://kumparan.com/veronica-agustina/dampak-positif-dan-negatif-belanja-online-1utWft5LPA>
- Pandemi Covid-19 Wikipedia bahasa Indonesia, ensiklopedia bebas Diakses dari https://id.wikipedia.org/wiki/Pandemi_COVID-19
- <https://infocovid.bitungkota.go.id/#graph>
- KBBI. (2014). *Kamus Besar Bahasa Indonesia Dampak*. (Online). Diakses dari <http://kbbi.web.id/main>
- <https://www.manadotoday.co.id/berita-pilihan/zona-merah-pemkot-bitung-berencana-lakukan-psbb/>