

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pandemi Covid-19 merupakan persoalan besar yang terjadi di Indonesia. Virus berbahaya ini ditemukan di Wuhan pada akhir 2019 yang lalu. Penyebaran Covid-19 terjadi sangat cepat bahkan sampai ke lintas negara. Di Indonesia, Covid-19 datang pertama kali pada 02 Maret 2020, pemerintah mengumumkan bahwa ada dua kasus pasien positif Covid-19 di daerah Depok, Jawa Barat. Pasien pertama merupakan seorang ibu dan anak yang pernah kontak dengan salah satu warga Jepang yang positif Covid-19. Di wilayah Sumatera Barat, pasien pertama positif Covid-19 merupakan seorang perempuan berusia 48 tahun dan diumumkan pada 26 Maret 2020 di Kota Bukittinggi, diketahui terpapar dari suami yang baru pulang dari negeri Jiran, Malaysia (sumber:kompas.com).

Virus corona atau Covid-19 ini menyebabkan beberapa aktifitas yang dirumahkan dimulai dari perkantoran, pendidikan, olahraga, kegiatan keagamaan, serta masyarakat yang memiliki usaha seperti pedagang juga harus dirumahkan. Oleh sebab itu beberapa negara seperti Cina, melakukan *lockdown* untuk mengurangi penyebaran Covid-19, selain Negara Cina *lockdown* juga diterapkan oleh Negara Italia. *Lockdown* merupakan suatu kebijakan dengan melakukan penutupan wilayah baik penutupan untuk akses masuk maupun akses keluar wilayah. Masyarakat yang tinggal di wilayah berlakunya *lockdown* dianjurkan untuk tetap berada di rumah dan dilarang untuk bepergian keluar.

Upaya dalam menekan penyebaran Covid-19 masih terus dilakukan, setelah melaksanakan *lockdown*, kebijakan PSBB, pemerintah menerapkan PPKM atau Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat. Daerah yang menerapkan PPKM diharuskan untuk melakukan kerja dari rumah seperti perkantoran, pendidikan dan aktifitas lainnya. Selain itu, tempat usaha kuliner dan pusat perbelanjaan juga dibatasi waktu untuk pelanggan memesan dan menghabiskan makanan, begitupun tempat ibadah juga dibatasi dengan kapasitas 50 persen. Sanksi akan dikenakan kepada masyarakat yang tidak menggunakan masker berupa membersihkan fasilitas umum (sumber:kompas.id). Untuk mempertahankan usaha yang sudah dibangun dari awal, masyarakat memanfaatkan teknologi untuk perkembangan usaha agar tidak punah begitu saja.

Di zaman yang serba modern ini, semua aktifitas masyarakat tidak terlepas dari perkembangan teknologi yang berkembang sangat cepat dan efisien. Teknologi merupakan sesuatu yang tidak bisa dihindari terutama dalam kehidupan ini. Hal ini membawa manfaat positif bagi masyarakat dalam terciptanya segala inovasi. Kemajuan teknologi ditandai dengan penggunaan *smartphone* yang memungkinkan masyarakat untuk saling berinteraksi dan mengakses semua informasi yang dibutuhkan hanya dari *smartphone* yang dimiliki. Teknologi merupakan suatu hasil olah pikir manusia untuk mengembangkan susunan atau pola tertentu serta menggunakannya untuk memecahkan masalah bagi kelangsungan dan kenyamanan hidup manusia. Dahulu, sistem informasi hanya digunakan oleh masyarakat untuk keperluan komunikasi, namun seiring berjalannya waktu penggunaan *smartphone*

yang juga didukung dengan internet telah dimanfaatkan oleh pelaku bisnis untuk meningkatkan keuntungan bisnis.

Di era modern ini, masyarakat diidentikkan dengan era masyarakat digital. Semua aktivitas masyarakat dipengaruhi oleh teknologi digital. Ketika memasuki era internet masyarakat menerima kemudahan seperti interaksi, komunikasi, pekerjaan dan kemudahan berbelanja. Pengguna internet di Indonesia mencapai 202,6 juta jiwa pada awal tahun 2021. Jumlah itu meningkat 1,5 persen atau 27 juta jiwa dibandingkan pada bulan Januari tahun 2020 lalu. (sumber: kompas.com).

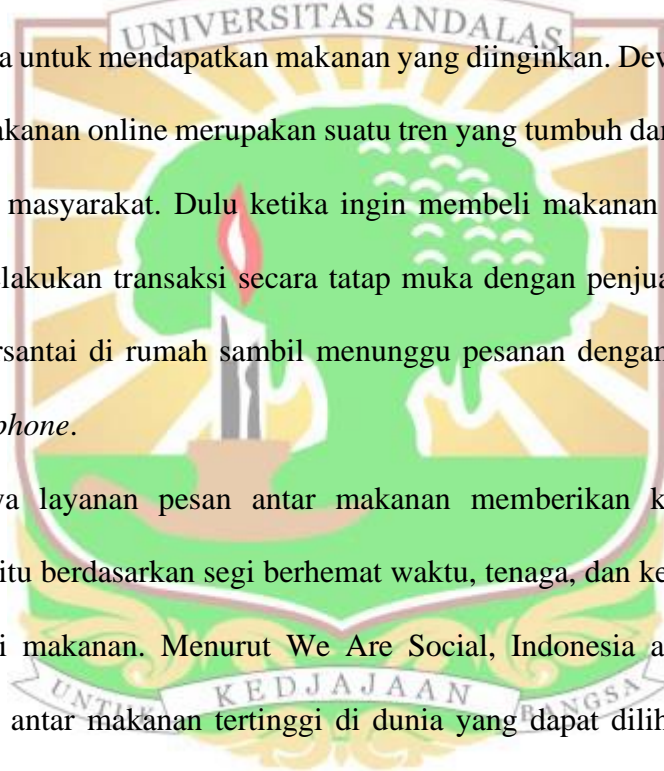
Peningkatan jumlah pengguna internet menunjukkan fakta dari kejayaan internet. Situasi ini ditandai dengan menjamurnya berbagai macam aplikasi yang berjalan di internet. Pelaku bisnis memanfaatkan kemajuan ini dengan mengembangkan aplikasi yang dapat menciptakan kepuasan masyarakat dengan memberikan layanan terbaik yang dapat menarik perhatian masyarakat terhadap penggunaan aplikasi yang disediakan.

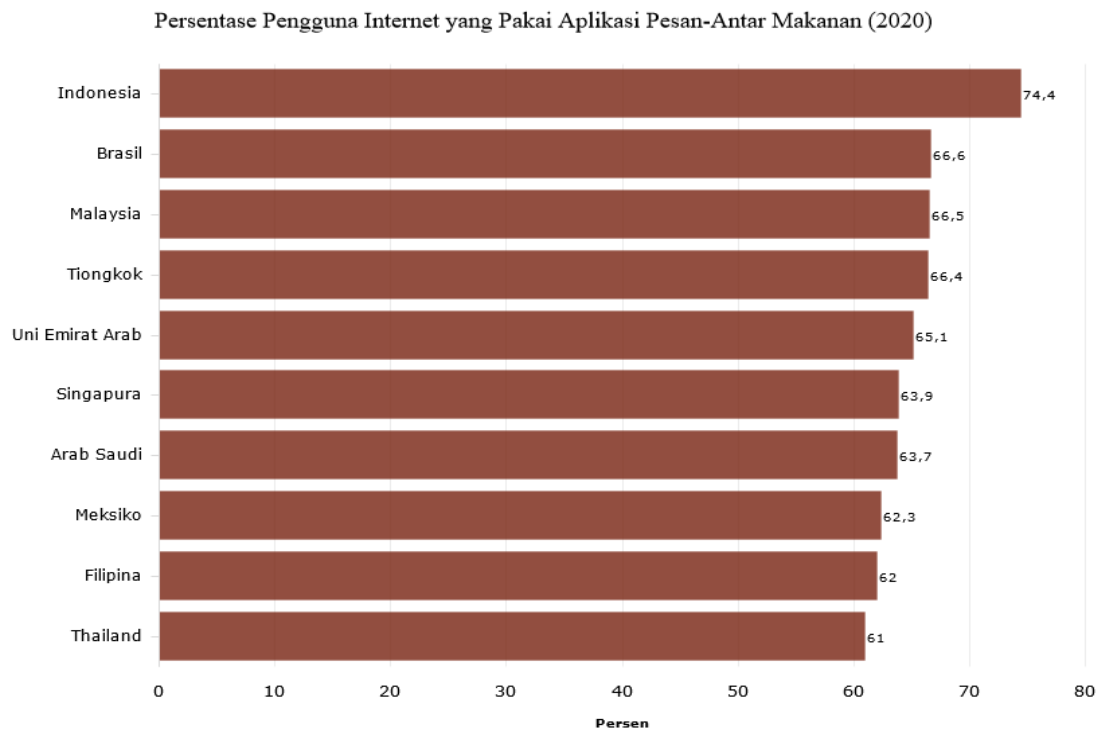
Manusia adalah makhluk sosial yang tidak bisa dilepaskan dari kebutuhan dasar seperti makan, berpakaian, dan mempunyai tempat tinggal. Makan merupakan salah satu kebutuhan yang memungkinkan manusia untuk bertahan hidup secara fisik, tentu saja manusia tidak dapat menggantikan rasa lapar kecuali mereka harus makan. Sehingga ketika merasa lapar, orang akan berupaya mencari cara agar mampu menangani rasa lapar dengan mengonsumsi makanan yang diinginkan. Menurut Slater (dalam Damsar, 2009:113) konsumsi adalah bagaimana manusia dan aktor sosial dengan kebutuhan yang dimilikinya berhubungan dengan sesuatu (dalam hal ini material, barang simbolik, jasa atau pengalaman) yang dapat

memuaskan mereka. Berhubungan dengan sesuatu yang dapat memuaskan mereka dapat dilakukan dengan berbagai cara seperti menikmati, menonton, melihat, menghabiskan, mendengarkan dan memperhatikan. Berbagai upaya telah dilakukan masyarakat untuk mengonsumsi makanan, tidak heran jika kemajuan teknologi yang pesat seperti saat sekarang ini mendorong masyarakat untuk berinovasi dalam ide-ide kreatifnya.

Kemajuan teknologi mengubah kehidupan masyarakat. Salah satunya adalah bagaimana cara untuk mendapatkan makanan yang diinginkan. Dewasa ini, layanan pesan antar makanan online merupakan suatu tren yang tumbuh dan berkembang di tengah-tengah masyarakat. Dulu ketika ingin membeli makanan seseorang sering keluar dan melakukan transaksi secara tatap muka dengan penjual, tapi sekarang orang bisa bersantai di rumah sambil menunggu pesanan dengan aplikasi online melalui *smartphone*.

Maraknya layanan pesan antar makanan memberikan kemudahan bagi masyarakat yaitu berdasarkan segi berhemat waktu, tenaga, dan kepraktisan ketika ingin membeli makanan. Menurut We Are Social, Indonesia adalah pengguna aplikasi pesan antar makanan tertinggi di dunia yang dapat dilihat pada gambar berikut :





[katadata.co.id](https://www.katadata.co.id)

[databoks](https://www.databoks.com)

Gambar 1. 1
Persentase Pengguna Aplikasi Pesan Antar Makanan

We Are Social menemukan bahwa 74,4 persen pengguna internet Indonesia menggunakan aplikasi pesan antar makanan. Brazil berada pada urutan kedua dengan 66,6 persen diikuti oleh ada Malaysia, Tiongkok, dan Uni Emirat Arab dengan 66,5 persen, 66,4 persen dan 65,1 persen. Menurut BPS sensus (Badan Pusat Statatistik) generasi Z merupakan pengguna layanan pesan antar terbesar di Indonseia, yaitu sebesar 27,94 persen dari total penduduk. Generasi Z adalah generasi yang lahir antara tahun 1996 hingga 2010.

Di Kecamatan Lubuk Sikaping terdapat aplikasi online yang bergerak dalam bidang transportasi yang memberikan pelayanan pesan antar makanan yang diberi nama Delifoody yang merupakan aplikasi pesan antar makanan satu-satunya yang

ada di Kecamatan Lubuk Sikaping dikarenakan tidak terdapat aplikasi digital lain seperti Go-Food, GrabFood dan ShopeFood yang bergerak di wilayah ini. Aplikasi Delifoody merupakan suatu aplikasi lokal yang berfokus pada penyediaan jasa pesan antar makanan. Delifoody dirancang khusus untuk memudahkan masyarakat memesan makanan serta membantu pengusaha makanan untuk meningkatkan perkembangan usaha dalam situasi Covid-19.

Pengguna aplikasi Delifoody berjumlah 5000 *downloader*. Delifoody dikelola oleh 4 orang yang terdiri dari satu orang pimpinan, satu orang *developer*, dua orang *management, supervisor, driver dan order*. Jumlah *member* pengendara yang sudah bergabung dalam jasa pengantaran sebanyak 8 *driver*. Terdapat 100 pelaku usaha kuliner yang telah resmi menjadi *Partner Delifoody* di Kecamatan Lubuk Sikaping. Meskipun keberadaan Delifodie ini masih terbilang baru, orderan yang diterima mencapai 100 orderan per harinya. Pendapatan kotor yang diperoleh Delifoody dalam satu bulan sekitar Rp 2.000.000 dan jika dihitung per hari mulai dari Rp 50.000-Rp 90.000 (Sumber:Data Primer, 2022).

Penelitian mengambil subyek masyarakat di Kecamatan Lubuk Sikaping yang menjadi sasaran inovasi baru dalam pengembangan teknologi dalam menggunakan layanan Delifoody. Ada beberapa contoh masyarakat yang menggunakan layanan Delifoody :

Tabel 1. 1
Pengguna Aplikasi Delifoody

No.	Nama	Pekerjaan	Pengeluaran/1 kali pemesanan	Waktu Penggunaan Delifoody (7 hari)
1.	Adinda Putri Salsabila	Mahasiswa	Rp 20.000 – Rp 60.000	2-3 kali
2.	Hidayatur Rahmi	Mahasiswa	Rp 17.000 – Rp 30.000	1-2 kali
3.	Hafizh Neyson	Mahasiswa	Rp 20.000 – Rp 50.000	3-5 kali
4.	Viniekarezky Riyaneta	Pelajar	Rp 23.000 – Rp 67.000	6-7 kali
5.	Affifah Najwa	Pelajar	Rp 15.000 – Rp 30.000	1-2 kali
6.	Widya Rujiana	Guru Honor	Rp 20.000 – Rp 100.000	4 kali
7.	Yeli	Karyawan Laundry	Rp 12.000 – Rp 30.000	2 kali
8.	Senly	Pegawai Bank	Rp 50.000 – Rp 87.000	3-5 kali
9.	Marlina	Ibu Rumah Tangga	Rp 30.000- Rp 50.000	2 kali
10.	Wati	Ibu Rumah Tangga	Rp 40.000- Rp 65.000	1-2 kali

Sumber : Data Primer 2022

Berdasarkan survei awal peneliti terhadap 8 orang pengguna yang terdiri dari mahasiswa, pelajar, karyawan, dan guru terdapat berbagai jenis pengeluaran yang dikeluarkan untuk memesan makanan melalui layanan aplikasi Delifoody. Seperti yang dapat dilihat pada tabel di atas ini dapat dibagi menjadi dua bagian, yaitu pengeluaran tertinggi Rp 100.000 dan Rp 12.000 merupakan pengeluaran terendah dalam memesan makanan melalui aplikasi Delifoody. Timbuhnya keinginan pengguna untuk memesan makanan melalui aplikasi ini, diketahui tercermin dari biaya untuk satu kali pemesanan karena beberapa alasan. Terdapat pengguna yang melakukan pemesanan makanan dengan menggunakan Delifoody paling banyak 7 kali.

Fenomena ini membuat peneliti tertarik ingin melakukan penelitian untuk melihat motivasi pengguna Delifoodly. Tentu ada alasan, motivasi dan harapan yang diperoleh pengguna sehingga memiliki dorongan untuk menggunakan aplikasi Delifoodly di Kecamatan Lubuk Sikaping.

1.2 Rumusan Masalah

Di masa pandemi ini, dalam meningkatkan perkembangan usaha kuliner, perlu adanya pemanfaatan teknologi berupa inovasi baru yang saling memudahkan antara penjual dan pembeli. Di Kecamatan Lubuk Sikaping telah dikembangkan aplikasi Delifoodly yang menyediakan layanan jasa antar makanan, dimana pengguna bisa memesan makanan dengan menggunakan aplikasi yang tersedia pada *smartphone*. Sebelum aplikasi Delifoodly hadir, orang memesan makanan dan minuman secara langsung ketempat yang diinginkan, sehingga lebih banyak membuang waktu, menghabiskan tenaga seperti berjalan kaki dan berkendara untuk mendapatkan makanan yang diinginkan. Setelah Delifoodly berkembang, orang memilih untuk memesan makanan melalui *smartphone* dan menunggu pesanan diantar oleh *driver*.

Terlihat dari pengeluaran pengguna dalam satu kali pemesanan melalui Delifoodly paling tinggi Rp 100.000. Tentu ada sebab, alasan dan motivasi yang mendorong ketika menggunakan Delifoodly sehingga pengguna memiliki keinginan untuk memesan makanan baik dari tempat kerja maupun dari rumah. Berdasarkan fenomena tersebut, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah **“Apa Yang Menjadi Motivasi Pengguna Aplikasi Lokal (*Delifoodly*) di Kecamatan Lubuk Sikaping, Kabupaten Pasaman?”**

1.3 Tujuan Penelitian

Sejalan dengan latar belakang dan penjelasan masalah di atas, maka tujuan yang dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Tujuan Umum

Mendeskripsikan motivasi pengguna aplikasi lokal (*Delifoody*) di Kecamatan Lubuk Sikaping, Kabupaten Pasaman

2. Tujuan Khusus

- 1) Mendeskripsikan motif sebab (*Because Motive*) pengguna aplikasi lokal (*Delifoody*) di Kecamatan Lubuk Sikaping, Kabupaten Pasaman
- 2) Mendeskripsikan motif akibat (*In Order to Motive*) pengguna aplikasi lokal (*Delifoody*) di Kecamatan Lubuk Sikaping, Kabupaten Pasaman

1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Akademik

- 1) Memberikan kontribusi terhadap perkembangan ilmu pengetahuan, khususnya pada studi Sosiologi

2. Manfaat Praktis

- 1) Menjadi bahan masukan bagi penelitian lain khususnya pihak-pihak yang tertarik untuk meneliti permasalahan ini lebih lanjut.

1.5 Tinjauan Pustaka

1.5.1 Konsep Motivasi

Istilah motivasi berasal dari Bahasa Inggris yaitu “motivation” yang berarti kekuatan atau dorongan. Motivasi adalah segala sesuatu yang dapat mendorong atau menggerakkan seseorang untuk bergerak melakukan sesuatu dengan tujuan atau

maksud tertentu. Motivasi ialah dorongan dasar yang menggerakkan seseorang dalam bertingkah laku, dorongan ini berada pada diri seseorang yang menggerakkan untuk melakukan sesuatu yang sinkron dengan dorongan dalam dirinya (Hamzah B. Uno, 2008:1). Motivasi dapat dikatakan sebagai perbedaan antara dapat melaksanakan serta mau melaksanakan. Motivasi adalah kekuatan, baik yang ada dari dalam maupun dari luar yang mendorong seseorang untuk mencapai tujuan tertentu yang sudah ditetapkan sebelumnya. Dalam istilah lain, motivasi dapat diartikan sebagai dorongan mental terhadap perorangan atau orang-orang sebagai anggota masyarakat.

Adapun fungsi motivasi, yaitu:

- 1) Mendukung timbulnya suatu perbuatan sehingga memotivasi melakukan perbuatan
- 2) Sebagai pengarah untuk mewujudkan keinginan atau tujuan
- 3) Memiliki fungsi sebagai penggerak bagi seseorang untuk berbuat sesuatu

1.5.2 Konsep Aplikasi Lokal

Istilah aplikasi berasal dari kata “application” yang berarti penerapan lamaran penggunaan. Menurut Jogiyanto dikutip Ramzi (2013), aplikasi merupakan penerapan, menyimpan suatu hal, data, permasalahan dan suatu pekerjaan kedalam suatu sarana atau media yang bisa dipergunakan untuk menerapkan suatu hal atau permasalahan yang ada sehingga mengubah menjadi yang baru tanpa menghilangkan nilai-nilai dasar dari data, permasalahan dan pekerjaan itu sendiri.

Jadi aplikasi lokal ialah suatu perubahan dari sebuah persoalan atau pekerjaan berupa hal yang sulit dipahami menjadi lebih sederhana, mudah dan dapat

dimengerti oleh pengguna yang ada disuatu wilayah setempat. Sehingga dengan adanya aplikasi, maka suatu permasalahan akan terselamatkan lebih cepat dan tepat.

1.5.3 Sejarah *Delifoody*

Ide *Delifoody* muncul ketika pandemi Covid-19 tengah melanda masyarakat seluruh dunia khususnya Indonesia. Melihat perkembangan usaha masyarakat di Kecamatan Lubuk Sikaping yang menurun, timbul lah suatu ide untuk membuat aplikasi pesan antar makanan yang bisa membangkitkan kembali usaha masyarakat di masa pandemi. Pada saat itu juga, belum ada jasa layanan pesan antar makanan di kecamatan ini. Alasan tidak menciptakan layanan ojek online dikarenakan masyarakat Lubuk Sikaping memiliki kendaraan pribadi, sehingga hadirlah *Delifoody* yang berfokus pada layanan pesan antar makanan yang dapat memudahkan masyarakat dan pelaku usaha dalam proses jual beli makanan dan minuman.

Delifoody adalah suatu aplikasi lokal yang bergerak di bidang transportasi khususnya melayani pesan antar makanan dan minuman yang ada di Kecamatan Lubuk Sikaping. *Delifoody* didirikan pada tahun 2020 oleh Fikri Haikal yang merupakan penduduk asli Lubuk Sikaping begitu juga dengan kedua orang tuanya. Fikri tamatan SD 05 Pauh, SMP Negeri 1 Lubuk Sikaping dan SMA Negeri 1 Lubuk Sikaping. Saat ini, Fikri merupakan seorang mahasiswa Universitas Indonesia jurusan *software engineer*. Fikri Haikal diketahui pernah belajar secara otodidak untuk merancang aplikasi online semasa sekolahnya melalui youtube dan membaca artikel, dengan berbekal pengalaman dan usaha yang gigih Fikri Haikal

memantapkan hati untuk meluncurkan aplikasi Delifoody secara resmi pada 13 Juli 2020 (Sumber:Data Primer, 2022).



UNIVERSITAS ANDALAS

Gambar 1. 2
Profil Fikri Haikal

Delifoody telah resmi beroperasi di Kecamatan Lubuk Sikaping. Delifoody dikelola dalam ruang lingkup organisasi kecil yang dikelola oleh 4 orang yang terdiri dari satu orang pimpinan, satu orang pengelola, dua orang *management supervisor, driver dan order*. Dalam satu tahun jumlah pengguna aplikasi ini mencapai 1000 pengguna dan pesanan yang diterima 100 orderan per harinya. Jumlah *member* pengendara yang tergabung dalam jasa pengantaran ada 8 *driver* dan ada 100 pelaku usaha yang sudah bergabung secara resmi menjadi mitra Delifoody. Pendapatan kotor yang diperoleh Delifoody dalam satu bulan sekitar Rp 2.000.000 dan jika dihitung per hari mulai dari Rp 50.000-Rp 90.000 (Sumber:Data Primer, 2022).

Pelaku usaha yang ingin mendaftarkan usahanya pada aplikasi dapat menghubungi pihak Delifoody dengan syarat membayar uang pendaftaran Rp 50.000, foto toko dan foto menu makanan. Pelaku usaha mendapatkan aplikasi khusus untuk mengupload usahanya. Biaya admin dibebaskan untuk satu bulan pertama dan akan ditagihkan pada bulan berikutnya. Maksimal 15 pesanan perbulan

akan dihitung tanpa biaya admin, pesanan lebih dari 16 akan dihitung sebagai biaya admin dikalikan Rp 500. Orderan berjumlah 180 dikalikan Rp 500 akan menyerahkan biaya admin Rp 90.000, jika orderan lebih dari 200 dikalikan Rp 500 seharusnya Rp 100.000, maka biaya admin tetap Rp 90.000 karena itu menjadi keuntungan bagi pelaku usaha. Oleh karena itu, setiap bulannya pelaku usaha melakukan setoran sesuai dengan jumlah orderan yang diterima. Biasanya pihak Delifoodly akan mendatangi secara langsung lokasi pelaku usaha untuk meminta setoran bulanan (Sumber: Data Primer, 2022).

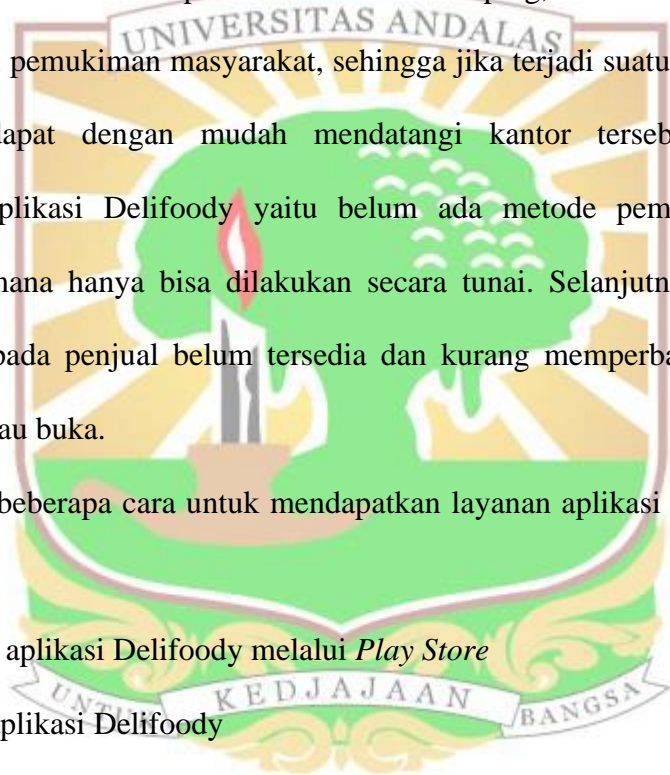
Rekrutmen *driver* Delifoodly diatur oleh admin dan disesuaikan dengan kebutuhan aplikasi. Setelah itu, memberikan berkas yang diminta admin seperti surat lamaran, SIM dan KTP. Jika telah menyerahkan berkas, calon *driver* akan mengikuti pelatihan selama 2 hari seperti pengantaran makanan dan minuman dari penjual ke konsumen dan melakukan evaluasi terhadap calon *driver* yang akan bergabung. Aturan yang dijalankan Delifoodly berdasarkan kekeluargaan. Terdapat 2 shift dalam pengantaran makanan oleh *driver* yaitu *shift* pertama pada pukul 07.00 hingga 15.00 WIB, *shift* kedua pada pukul 15.00 hingga 22.00 WIB. *Driver* yang telah bergabung setiap bulannya akan dikenakan biaya admin berdasarkan orderan yang telah diselesaikan yang didapatkan dari ongkos kirim mengantarkan makanan. Jika seorang *driver* telah menyelesaikan 20 orderan dalam sehari maka biaya admin yang dibayar Rp 10.000 (Sumber: Data Primer, 2022).

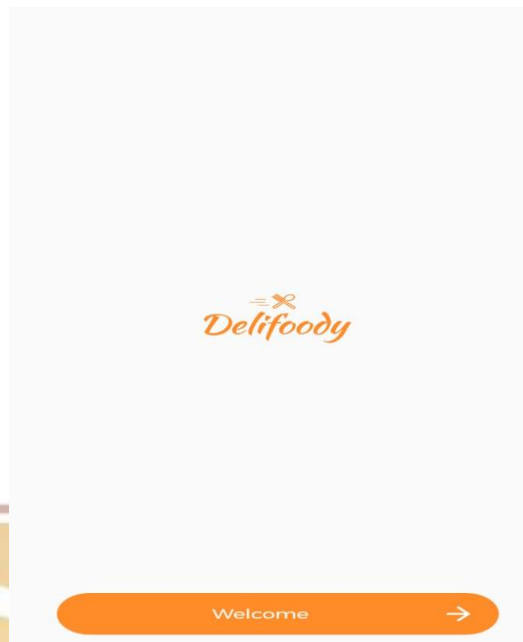
Makanan dan minuman dapat dipesan kepada *merchant* atau pelaku usaha yang sudah tergabung dalam mitra Delifoodly yang nantinya pesanan akan diproses dan diantar langsung oleh *driver* ke lokasi yang kita inginkan. Adapun kelebihan

dari aplikasi Delifoodly yaitu cara login yang sangat mudah sehingga masyarakat tidak sulit untuk mengakses aplikasinya, aplikasi Delifoodly juga menyediakan penilaian dan rating bintang yang akan diberikan oleh konsumen yang menggunakan. Selanjutnya, keamanan yang terpercaya karena aplikasi langsung dikontrol oleh pengelola sehingga ketika driver ingin melakukan kecurangan kepada konsumen maka akan sangat mudah diketahui. Kantor Delifoodly beralamat di Jl. Dr. Hamka No.261 depan SPBU Lubuk Sikaping, Pasaman. Lokasi kantor tidak jauh dari pemukiman masyarakat, sehingga jika terjadi suatu hal yang buruk masyarakat dapat dengan mudah mendatangi kantor tersebut. Sedangkan kekurangan aplikasi Delifoodly yaitu belum ada metode pembayaran secara elektronik dimana hanya bisa dilakukan secara tunai. Selanjutnya, kolom chat konsumen kepada penjual belum tersedia dan kurang memperbarui status toko ketika tutup atau buka.

Berikut beberapa cara untuk mendapatkan layanan aplikasi Delifoodly pada *smathphone* :

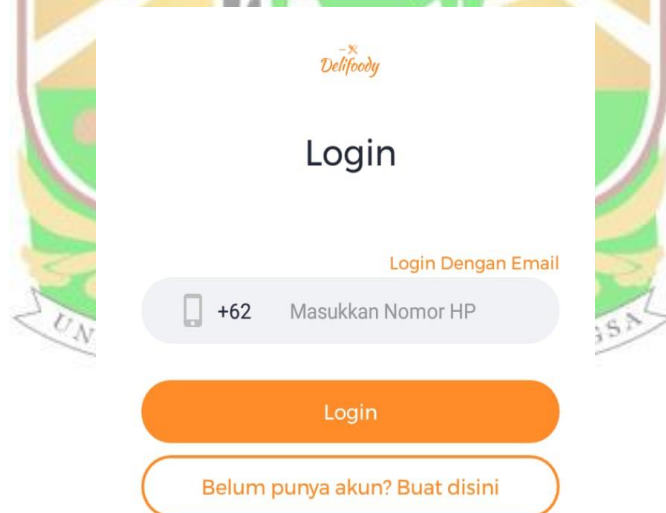
1. Unduh aplikasi Delifoodly melalui *Play Store*
2. Buka aplikasi Delifoodly





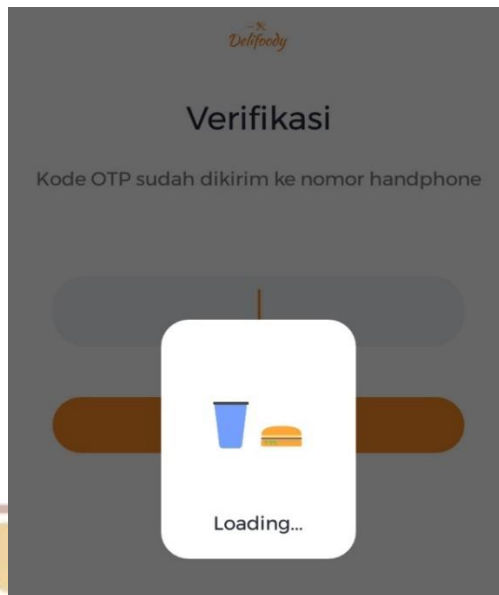
Gambar 1.3
Buka Aplikasi Delifoody

3. Login dengan memasukkan *e-mail* atau nomor *handphone* yang aktif



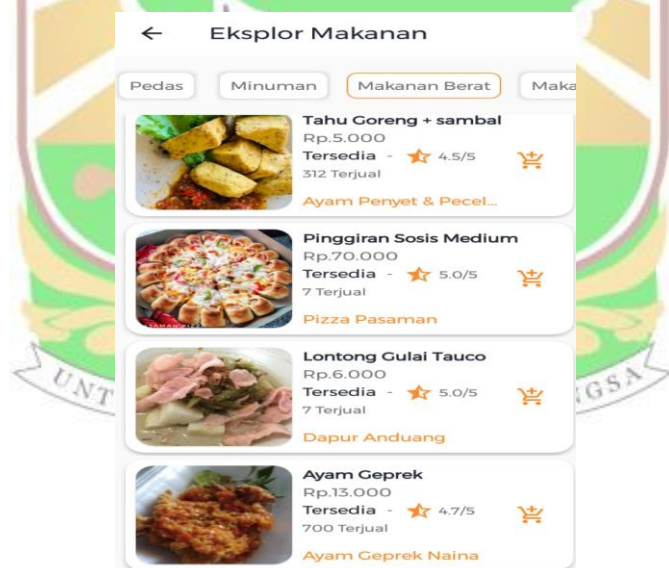
Gambar 1.4
Masukkan E-mail atau Nomor Handphone

4. Lakukan verifikasi melalui sms atau pesan email dengan memasukkan angka yang sudah dikirimkan



Gambar 1.5
Verifikasi Melalui Sms atau E-mail

5. Setelah itu pesan makanan dan minuman yang ada pada aplikasi



Gambar 1.6
Lakukan Pemesanan Makanan

Sama hal nya dengan aplikasi lainnya, Delifood juga memiliki logo yang dapat dikenal oleh penggunanya. Berikut Logo Delifoody:



Gambar 1.7
Logo Aplikasi Delifoodly

1.5.4 Tinjauan Sosiologis

Dalam penelitian ini, pendekatan yang digunakan oleh peneliti adalah pendekatan fenomenologi. Secara etimologi, fenomenologi berasal dari kata “phenomenon” yang berarti realitas yang tampak, dan kata “logos” yang berarti ilmu. Menurut Schutz dunia sosial keseharian merupakan suatu yang intersubjektif (Zeitlin, 1995: 259). Fenomenologi mencoba mencari pemahaman bagaimana manusia mengkonstruksi makna dan konsep-konsep penting, dalam kerangka intersubjektivitas. Intersubjektivitas pemahaman kita mengenai dunia dibentuk oleh hubungan kita dengan orang lain. Walaupun makna yang kita ciptakan dapat ditelusuri dalam tindakan, karya dan aktivitas yang dilakukan, tetap saja ada peran orang lain didalamnya (Kuswarno, 2009:2). Intersubjektivitas bisa diartikan sebagai empati terhadap orang lain ketika manusia berusaha melakukan pembentukan makna. Manusia cenderung membandingkan antara pengalamannya dengan

pengalaman orang lain (Hamzah, 2020: 58). Motif sebab berkaitan dengan kehidupan sehari-hari dimana seseorang bisa memberikan pengalaman terhadap dirinya yang menjadi sumber pengetahuannya.

Teori fenomenologi menurut Alfred Schutz merupakan ilmu yang berorientasi untuk mendapatkan penjelasan bagaimana realitas yang tampak atau terlihat. Alfred Schutz melihat fenomenologi bahwa sosiologi harus memahami bagaimana aktor sosial menggunakan *common sense* untuk memahami perbedaan dasar antara rasionalitas sehari-hari dan rasionalitas ilmiah. Tugas fenomenologi bagi Schutz adalah menghubungkan antar pengetahuan ilmiah dengan pengalaman sehari-hari, dan kegiatan dimana pengalaman dan pengetahuan itu berasal. Hubungan antar makna pun disorganisasi melalui proses yang disebut dengan *Stock of Knowledge* yang digunakan aktor menjadi bagian pengetahuan yang tidak disadari untuk mengetahui bagaimana orang menandai makna dalam lingkungannya.

Motif menurut Schutz merujuk pada alasan seseorang melakukan sesuatu. Schutz membedakan dua tipe motif yaitu:

1. *Because of Motive*

Merupakan faktor yang menyebabkan seseorang melakukan tindakan tertentu dimana tindakan seseorang tidak muncul begitu saja, melainkan melalui proses yang panjang untuk dievaluasi dan mempertimbangkan kondisi sosial, ekonomi, budaya dan norma etika agama atas dasar tingkat kemampuan pemahaman diri sendiri sebelum tindakan tersebut dilakukan (Wirawan, 2013:134). *Because of Motive* merujuk pada masa lalu yang artinya tindakan dilakukan oleh seseorang memiliki alasan yang terdapat

pada masa lalu sehingga Schutz mengatakan bahwa pengalaman dimasa lalu ini membuat manusia dianggap sebagai keberadaan individu sebelum fenomena tersebut dilakukan.

2. *In Order to Motive*

Motif ini berkaitan dengan suatu tindakan yang digambarkan sebagai usahanya, maksud, rencana, harapan, minat yang berorientasi pada masa yang akan datang (Hamzah, 2020:54). Tindakan yang dilakukan tersebut merupakan tindakan yang subjektif yang memiliki tujuan dan keberadaannya tidak terlepas dari intersubjektifitas. Dengan kata lain adanya tindakan yang merujuk ke masa yang akan datang atau tujuan yang akan dicapai.

1.5.5 Penelitian Relevan

Penelitian relevan merupakan rujukan penelitian sebelumnya yang mendukung atau yang bisa dijadikan referensi sekaligus perbedaan dari penelitian ini. Dari hasil penelusuran terhadap hasil penelitian, diemukan judul-judul yang relevan dengan penelitian. **Pertama**, karya yang ditulis oleh **Nofriyandri (2021)** tentang **“Motif Penggunaan Shopee PayLater di Kalangan Mahasiswa Universitas Andalas”**. Dengan tujuan penelitian untuk mendeskripsikan motif serta alasan dominan perempuan dalam penggunaan Shopee PayLater di kalangan mahasiswa Universitas Andalas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa yang melatarbelakangi motif penggunaan Shopee PayLater di kalangan mahasiswa meliputi *because of motive* diantaranya mempermudah dalam melakukan transaksi, menghemat waktu, banyak teman-teman yang menggunakan, banyak voucher yang

ditawarkan, bisa berhutang dan menyicil. Sedangkan *in order to motive* mencakup mendapatkan voucher an cashback, jumlah limit meningkat, akun shopee naik level, konsumtif, keinginan untuk berhenti. Serta alasan dominan perempuan dalam penggunaan yaitu mudah tergiur dan memenuhi gaya hidup.

Penelitian relevan **kedua** oleh **Masliana Yani Hasibuan (2021)** tentang “**Motif Aktor Mengunjungi *Coffee Shop* di Kecamatan Pangkalan Kerinci Kabupaten Pelalawan Provinsi Riau**”. Dengan tujuan penelitian untuk mendeskripsikan motif aktor mengunjungi *coffee shop*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa yang menjadi motif individu mengunjungi *coffee shop* meliputi *because of motive* diantaranya berkumpul dengan teman, wifi, kebutuhan akan rasa nyaman, tempat untuk bekerja dan diskusi. Sementara *in order o motive* mencakup pemenuhan kebutuhan minum kopi, mencari inspirasi, memperluas jaringan pertemanan.

Penelitian relevan **ketiga** oleh **Andre Gusti Candra (2020)** tentang “**Motif Penggunaan E-Money (Go Pay) di Kalangan Mahasiswa Kota Padang Dalam Menghadapi Perubahan Gaya Hidup di Era Digital**”. Dengan tujuan penelitian untuk mendeskripsikan motif penggunaan E-Money (Go Pay) di kalangan mahasiswa Kota Padang dalam menghadapi perubahan gaya hidup di era digital serta kendala dalam penggunaannya. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa yang melatarbelakangi motif penggunaan E-Money Gopay di kalangan mahasiswa Kota Padang *because motive* yaitu memudahkan dalam melakukan transaksi, tidak tertarik menggunakan uang tunai, lebih irit biaya, banyak voucher yang didapat, banyaknya teman-teman yang menggunakan, menabung uang. Sedangkan *in order*

to motive yaitu mendapatkan cashback/promo/discount, efektif dan efisien, keamanan uang. Serta kendala yang dihadapi dalam menggunakan GoPay yaitu jaringan error, respon yang lambat jika terjadi kesalahan.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Pendekatan dan Tipe Penelitian

Metode penelitian merupakan suatu cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu (Sugiyono, 2010:3). Pada penelitian ini, pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan penelitian kualitatif yaitu metode penelitian ilmu-ilmu sosial yang mengumpulkan dan menganalisis data berupa kata-kata (lisan maupun tulisan) serta perbuatan manusia dan peneliti tidak berusaha menghitung atau mengkuantifikasikan data kualitatif yang telah diperoleh tersebut dan dengan demikian tidak menganalisis angka-angka (Afrizal, 2014:13). Pendekatan kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subyek penelitian. Misalnya perilaku, persepsi, motivasi dan tindakan lain secara holistic dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa. Dalam penelitian ini, peneliti berusaha untuk mencari jawaban yang menjadi motivasi masyarakat dalam menggunakan aplikasi lokal Delifoody di Kecamatan Lubuk Sikaping, maka pendekatan penelitian kualitatif dirasa mampu untuk menjelaskan penelitian ini.

Tipe penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini ialah tipe deskriptif yaitu penelitian yang bermaksud memberikan gambaran atau menganalisis suatu hasil penelitian, tetapi tidak digunakan untuk membuat kesimpulan yang lebih luas (Sugiyono, 2010:29). Tipe penelitian ini dipilih karena dapat menggambarkan dan

menjelaskan secara rinci mengenai motif sebab dan motif akibat masyarakat dalam menggunakan aplikasi lokal Delifoody serta memperoleh gambaran mendalam, sistematis, faktual dan akurat yang diperoleh di lapangan tentang motif menggunakan aplikasi Delifoody baik itu dari hasil wawancara, catatan lapangan dan foto-foto yang diambil di lapangan.

1.6.2 Informan Penelitian

Menurut Moleong (2004:132), informan penelitian adalah orang yang dimanfaatkan untuk memberikan informasi tentang situasi dan kondisi latar penelitian. Sedangkan menurut Afrizal (2014:139), informan penelitian adalah orang yang memberikan informasi baik tentang dirinya ataupun orang lain atau suatu kejadian atau sesuatu hal kepada peneliti atau pewawancara mendalam. Kata informan harus dibedakan dari kata responden. Informan adalah orang-orang yang memberikan informasi baik tentang dirinya maupun orang lain atau suatu kejadian, sedangkan responden adalah orang-orang yang hanya menjawab pertanyaan-pertanyaan pewawancara tentang dirinya dengan hanya merespon pertanyaan-pertanyaan pewawancara bukan memberikan informasi atau keterangan. Terdapat dua kategori informan, yaitu:

1. Informan pelaku adalah informan yang memberikan keterangan tentang dirinya, tentang perbuatannya, tentang pikirannya, tentang interpretasinya (maknanya) atau tentang pengetahuannya. Mereka adalah subjek penelitian itu sendiri. Informan pelaku dalam penelitian ini adalah pengguna aplikasi lokal (*Delifoody*) di Kecamatan Lubuk Sikaping.

2. Informan Pengamat adalah informan yang memberikan informasi tentang orang lain atau suatu kejadian kepada peneliti. Informan pengamat dapat dikatakan sebagai orang yang tidak diteliti dengan kata lain orang yang mengetahui tentang orang yang sedang kita teliti. Informan pengamat dapat juga dikatakan sebagai saksi atas suatu kejadian. Informan pengamat dalam penelitian ini adalah pembuat atau pemilik aplikasi, pengelola, admin dan pengemudi yang bertugas mengantarkan pesanan.

Untuk mendapatkan informan yang sesuai dengan masalah yang diteliti, peneliti menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu dengan cara mencari informan-informan yang sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan oleh peneliti sehingga diharapkan informan dapat memberikan jawaban atas permasalahan yang diteliti. Menurut Afrizal (2014:140), arti mekanisme sengaja yaitu sebelum melakukan penelitian para peneliti menetapkan kriteria tertentu yang mesti dipenuhi oleh orang yang akan dijadikan sumber informasi. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, peneliti telah mengetahui identitas orang-orang yang akan dijadikan informan penelitiannya sebelum penelitian dilakukan. Kriteria informan mestilah orang-orang yang berpengetahuan mengenai hal yang diteliti.

Peneliti telah menetapkan kriteria untuk informan agar penelitian tetap berfokus pada bidang kajian penelitian. Penetapan kriteria informan tersebut antara lain:

1. Pengguna aplikasi lokal Delifoody yang berada di Kecamatan Lubuk Sikaping

2. Pengguna aktif yang memiliki aplikasi serta menggunakannya untuk memesan makanan
3. Pengguna yang melakukan pemesanan makanan minimal 2 kali dalam sebulan
4. Pemilik, pengelola serta admin aplikasi Delifoody
5. Driver yang mengetahui pengguna yang sering memesan makanan menggunakan Delifoody

Setelah peneliti melakukan pencarian informan yang sesuai dengan kriteria yang ditetapkan, peneliti mendapatkan informan sesuai dengan tabel berikut:



Tabel 1. 2
Informan Penelitian

No.	Nama	Umur	Pekerjaan	Kategori Informan
1.	Adinda Putri Salsabila	22 tahun	Mahasiswa	Pelaku
2.	Hidayatur Rahmi	21 tahun	Mahasiswa	Pelaku
3.	Hafizh Neyson	21 tahun	Mahasiswa	Pelaku
4.	Vinikarezky Riyaneta	17 tahun	Pelajar SMA	Pelaku
5.	Affifah Najwa	16 tahun	Pelajar SMA	Pelaku
6.	Widya Rujiana	32 tahun	Guru Honoror	Pelaku
7.	Yeli	27 tahun	Karyawan Laundry	Pelaku
8.	Senly	25 tahun	Pegawai Bank	Pelaku
9.	Marlina	35 tahun	Ibu Rumah Tangga	Pelaku
10.	Wati	29 tahun	Ibu Rumah Tangga	Pelaku
11.	Fikri Haikal	19 tahun	Mahasiswa (Pembuat dan Pemilik Aplikasi Delifoody)	Pengamat
12.	Dean	31 tahun	Pengelola Aplikasi	Pengamat
13.	Roni Hermansyah	29 tahun	Admin Aplikasi	Pengamat
14.	Fery Antoni	39 tahun	Driver	Pengamat
15.	Miftah	29 tahun	Driver	Pengamat
16.	Martha	25 tahun	Driver	Pengamat

Sumber : Data Primer 2021

1.6.3 Data yang diambil

Dalam penelitian kualitatif data yang dikumpulkan adalah berupa kata-kata (tertulis maupun lisan) dan perbuatan-perbuatan manusia tanpa ada upaya untuk mengkuantifikasikan data yang diperoleh (Afrizal, 2014:104). Menurut Lofland

dalam (Moleong, 2010:112), sumber data utama dalam penelitian kualitatif adalah kata-kata dan tindakan yang diamati atau diwawancarai. Terdapat dua sumber data dalam penelitian kualitatif yaitu:

1. Data Primer

Data primer adalah data atau informasi yang diperoleh di lapangan pada saat penelitian berlangsung. Data primer didapatkan dengan menggunakan teknik wawancara mendalam. Dengan tujuan untuk mendapatkan dan menggali informasi sebanyak-banyaknya dari pengalaman informan dengan melakukan tanya jawab *secara face to face* secara mendalam tentang suatu kejadian atau fenomena sosial yang terjadi dalam masyarakat. Data yang akan diperoleh berupa informasi-informasi dari informan berupa hasil wawancara dari para informan. Wawancara yang dilakukan adalah wawancara terstruktur sehingga informan lebih leluasa dalam menjawab pertanyaan penelitian.

2. Data Sekunder

Data sekunder adalah data atau informasi yang diperoleh melalui studi kepustakaan yaitu dengan mempelajari bahan-bahan tertulis, literatur, koran, majalah, hasil penelitian, jurnal, artikel yang memiliki relevansi dengan permasalahan penelitian serta hasil dari penelitian-penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan penelitian ini. Data sekunder yang diperoleh yaitu buku teori sosiologi, artikel dan jurnal-jurnal yang berkaitan dengan Aplikasi Delifoody Kecamatan Lubuk Sikaping.

Berikut rangkuman keseluruhan data yang diambil pada penelitian ini:

Tabel 1. 3
Data Yang Diambil

No.	Tujuan Penelitian	Data	Teknik
1.	Mendeskripsikan <i>Because of Motive</i> (Motif Sebab) pengguna aplikasi Delifooy di Kecamatan Lubuk Sikaping	Mengidentifikasi motif sebab yang mendorong pengguna dalam menggunakan aplikasi Delifoody	Wawancara Mendalam
2.	Mendeskripsikan <i>In Order to Motive</i> (Motif Akibat) pengguna aplikasi Delifooy di Kecamatan Lubuk Sikaping	Mengidentifikasi motif akibat yang mendorong pengguna dalam menggunakan aplikasi Delifoody	Wawancara Mendalam

1.6.4 Teknik dan Proses Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Jika tidak mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan bisa memenuhi sesuai standar data yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2017:104). Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang akan digunakan yaitu :

1. Wawancara Mendalam

Wawancara mendalam adalah suatu wawancara yang alternatif jawabannya tidak disediakan oleh peneliti untuk informan. Hal ini dilakukan untuk mendalami informasi yang diperoleh dari informan. Peneliti perlu melakukan wawancara berulang-ulang kali bersama informan (Taylor dalam Afrizal 2014:136). Berulang kali berarti menanyakan hal-hal yang berbeda kepada informan yang sama untuk tujuan klarifikasi informasi yang sudah didapat dalam wawancara sebelumnya atau

mendalami hal-hal yang muncul pada saat wawancara yang telah dilakukan sebelumnya dengan seorang informan.

Peneliti melakukan wawancara mendalam kepada seluruh informan baik informan pelaku yang sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan dalam penelitian yaitu pengguna aplikasi Delifoody, dan informan pengamat yaitu pembuat aplikasi, pengelola, admin dan *driver* Delifoody. Dalam melakukan wawancara mendalam ini, peneliti pertama kali mencari relasi yang bisa mempertemukan peneliti dengan informan yang sesuai dengan kebutuhan peneliti. Wawancara bisa dilakukan setelah peneliti mendapatkan izin dari informan dan akan dilakukan dalam bentuk tanya jawab seputar topik penelitian yang mana pertanyaan-pertanyaannya sudah disiapkan oleh peneliti dan akan dilontarkan kepada informan. Kemudian informan memberikan jawaban sesuai pertanyaan yang telah diberikan oleh peneliti dan merekam jawaban informan serta menuliskan jawaban dari pertanyaan yang telah diberikan.

Pada saat melakukan wawancara mendalam, peneliti memberikan kesempatan kepada informan untuk menjelaskan serta menceritakan tentang motivasi, pengalaman, alasan dan tujuan dalam menggunakan aplikasi lokal (Delifoody). Instrument yang diperlukan peneliti saat melakukan wawancara mendalam yaitu berupa buku catatan, alat perekam dan pedoman wawancara yang sebelumnya sudah disiapkan atas arahan dari dosen pembimbing

Sebelum melakukan wawancara mendalam, peneliti terlebih dahulu membuat pedoman wawancara dan melakukan diskusi dengan dosen pembimbing. Pedoman wawancara selesai dibuat pada Desember 2021. Peneliti mengurus surat izin turun

lapangan dari Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik (FISIP) dan setelah itu turun lapangan dengan melakukan wawancara. Wawancara dilakukan secara langsung dengan informan pelaku dengan membuat janji terlebih dahulu untuk kesepakatan waktu. Wawancara dengan informan pengamat yaitu *driver* dilakukan dengan cara memesan makanan melalui aplikasi Delifoodly lalu meminta kesediaan *driver* untuk diwawancarai. Pertanyaan yang diajukan berdasarkan pedoman wawancara dikembangkan pada saat wawancara dilakukan. Proses wawancara diselesaikan dalam waktu kurang lebih satu bulan dengan informan. Berdasarkan wawancara peneliti mendapatkan informasi mengenai motivasi dan tujuan masyarakat menggunakan aplikasi lokal (Delifoodly) di Kecamatan Lubuk Sikaping. Peneliti melakukan wawancara secara langsung dengan pengguna aplikasi pada tanggal 08, 13, 14, 15, 16, 22, 29 Januari 2022. Kemudian melakukan wawancara dengan pemilik, pengelola, admin dan driver pada tanggal 22, 23 Januari dan 11 Maret 2022.

Kendala yang dihadapi dalam melakukan penelitian ini adalah informan pengamat yang membuat aplikasi Delifoodly sedang berkegiatan magang di Jakarta dan untuk mendapatkan informasi dilakukan secara bertahap dikarenakan informan jarang memegang *smartphone* sehingga sulit untuk dihubungi dan harus menunggu sehari-hari untuk berkomunikasi.

1.6.5 Unit Analisis

Unit analisis dalam penelitian perlu ditentukan oleh peneliti secara jelas dan tegas agar tidak keliru dalam menentukan hal apa atau siapa yang akan diteliti. Hal ini berguna untuk memfokuskan kajian dalam penelitian yang dilakukan atau

dengan kata lain objek yang diteliti ditentukan dengan kriteria yang disesuaikan dengan permasalahan dan tujuan penelitian. Unit analisis terdiri dari individu, kelompok, interaksi, organisasi ataupun lembaga. Unit analisis dalam penelitian ini adalah individu yaitu pengguna yang menggunakan aplikasi lokal Delifoody di Kecamatan Lubuk Sikaping.

1.6.6 Analisis Data

Menurut Afrizal (2014:176), analisis data dalam penelitian kualitatif merupakan aktivitas yang dilakukan secara terus-menerus selama penelitian berlangsung, dilakukan mulai dari mengumpulkan data sampai pada tahap penulisan laporan. Menurut Miles dan Huberman (1992:16-19) dalam Afrizal (2014:174), analisis data kualitatif merupakan mereduksi data dan menarik kesimpulan. Reduksi data dapat diartikan sebagai kegiatan pemilihan data penting dan tidak penting dari data yang telah terkumpul.

Dalam penelitian ini analisis data yang digunakan yaitu analisis data yang dikemukakan oleh Miles dan Huberman. Menurut Miles dan Huberman dalam (Afrizal, 2014:178), analisis data dalam penelitian kualitatif terbagi atas tiga tahap yaitu :

1. Kodifikasi Data

Kodifikasi data adalah tahap pengkodean terhadap data. Hal yang mereka maksud dengan pengkodean data adalah peneliti memberikan nama atau penamaan terhadap hasil penelitian. Hasil kegiatan tahap pertama adalah diperolehnya tema-tema atau klasifikasi dari hasil penelitian.

Tema-tema atau klasifikasi itu telah mengalami penamaan oleh peneliti. Cara melakukannya adalah peneliti menulis ulang catatan-catatan lapangan yang mereka buat (tentunya ketika wawancara mendalam dilakukan). Apabila wawancara direkam, tentunya pada tahap awal adalah mentranskrip hasil rekaman. Setelah catatan lapangan ditulis ulang secara rapi dan setelah rekaman ditranskripsi. Kemudian peneliti memilih informasi yang penting dan tidak penting dengan cara memberikan tanda-tanda (Afrizal , 2014:178).

2. Penyajian Data

Penyajian data adalah sebuah tahap lanjutan analisis untuk menyajikan temuan berupa kategori atau pengelompokan. Miles dan Huberman menganjurkan menggunakan matrik dan diagram untuk menyajikan hasil penelitian yang lebih efektif (Afrizal, 2014:179). Penyajian data akan di rincikan dalam bab III interpretasi data yang bersumber dari wawancara mendalam dan dokumentasi yang dipaparkan pada bab tersebut.

3. Penarikan Kesimpulan

Penarikan Kesimpulan adalah suatu tahap lanjutan dimana pada tahap ini penulis menarik kesimpulan dan temuan data. Ini adalah interpretasi peneliti atas temuan dari suatu wawancara atau sebuah dokumen. Setelah kesimpulan diambil, peneliti kemudian mengecek lagi kesahihan interpretasi dengan cara mengecek ulang proses koding dan penyajian data untuk memastikan tidak ada kesalahan yang telah dilakukan (Afrizal, 2014:180). Dalam penelitian ini peneliti akan melakukan penarikan kesimpulan dari hasil temuan data primer dan data sekunder serta menganalisis dengan teori yang digunakan, kemudian

mengecek ulang proses koding dan penyajian data untuk memastikan tidak ada kesalahan yang dilakukan.

1.6.7 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian diartikan sebagai setting atau konteks sebuah penelitian. Tempat tersebut tidak selalu mengacu pada suatu wilayah, tetapi juga kepada organisasi dan sejenisnya (Afrizal, 2014:128). Lokasi penelitian dalam penelitian ini adalah di Kecamatan Lubuk Sikaping, Kabupaten Pasaman, Sumatera Barat. Alasan peneliti memilih lokasi ini dikarenakan adanya aplikasi lokal delivery yang baru hadir di Lubuk Sikaping sehingga hal ini menarik bagi peneliti untuk melakukan penelitian mengenai bagaimana motivasi masyarakat menggunakan aplikasi lokal Delifoodly di Kecamatan Lubuk Sikaping, Kabupaten Pasaman. Selain itu lokasi ini tidak jauh dari tempat tinggal peneliti sehingga bisa lebih terjangkau oleh peneliti untuk melakukan penelitian.

1.6.8 Definisi Konsep

1. Motivasi

Motivasi adalah dorongan yang dimiliki seseorang yang dapat merangsang untuk dapat melakukan tindakan-tindakan atau sesuatu yang menjadi dasar atau alasan seseorang untuk berperilaku atau melakukan sesuatu.

2. Masyarakat

Masyarakat adalah sejumlah manusia dalam arti seluas-luasnya dan terikat oleh suatu kebudayaan yang mereka anggap sama. Masyarakat berawal dari hubungan antar-individu, kemudian kelompok yang lebih besar menjadi suatu kelompok besar orang yang disebut masyarakat.

3. Aplikasi Lokal Delifoody

Aplikasi Lokal Delifoody adalah suatu aplikasi layanan pesan antar makanan dan minuman yang ada di Kecamatan Lubuk Sikaping.

1.6.9 Jadwal Penelitian

Jadwal penelitian ini dibuat sebagai pedoman dalam pelaksanaan untuk mencapai tujuan dari penelitian. Oleh karena itu, peneliti membuat jadwal penelitian agar penelitian berjalan dengan efektif dan efisien. Adapun jadwal penelitian dalam menulis karya ilmiah (skripsi) sesuai dengan tabel dibawah ini :

Tabel 1. 4
Jadwal Penelitian

NO.	Nama Kegiatan	Tahun 2021		Tahun 2022			
		Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr
1.	Seminar Proposal						
2.	Penyusunan Instrument Penelitian						
3.	Penelitian Lapangan						
4.	Analisis Data						
5.	Penulisan dan Bimbingan Skripsi						
6.	Ujian Skripsi						