

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Perilaku mahasiswa dimana saat ini yang sudah mengetahui dan menggunakan aplikasi belanja *online* memperlihatkan mereka menjadi lebih memilih berbelanja *online* untuk membeli kebutuhannya daripada harus membeli ke pusat perbelanjaan atau toko langsung. Hal ini berkaitan dengan pengetahuan atau konsepsi individu akan aplikasi belanja *online*, karena dengan adanya pengetahuan yang dimiliki akan aplikasi belanja *online* ini mulai dari kegunaan yang ditimbulkan dengan adanya aplikasi belanja *online* dapat mempengaruhi individu dalam berperilaku dan memberikan suatu tindakan. Pengetahuan merupakan salah satu faktor penting dalam membentuk perilaku seseorang.

Terdapat beberapa kebutuhan barang yang dibeli secara online oleh keenam informan yang peneliti wawancarai. Untuk informan mahasiswa perempuan yang peneliti wawancarai mengatakan bahwa sejak menggunakan aplikasi belanja online ini mereka memilih membeli beberapa kebutuhan seperti pakaian, makeup, produk perawatan wajah, dan aksesoris lainnya. Sedangkan informan mahasiswa laki-laki juga membeli kebutuhan seperti pakaian, dan sepatu. Namun, selain itu mereka juga membeli barang yang tidak ia dapatkan di kota tempat tinggalnya, barang tersebut seperti barang otomotif dan barang elektronik.

Bagi para informan mahasiswa, penggunaan aplikasi belanja online ini juga dapat memenuhi kebutuhan makannya sehari-hari. Dimana adanya fitur GoFood

pada aplikasi Gojek yang dapat memudahkannya untuk membeli makan tanpa harus keluar rumah kost. Para informan rata-rata memilih menggunakan fitur GoFood ini karena letak rumah kost mereka yang bisa dikatakan jauh dengan rumah makan, adanya kupon potongan harga pada aplikasi, dan juga ketika cuaca sedang hujan. Penggunaan aplikasi belanja online ini sejalan dengan pilihan rasional yang mana akan muncul ketika mereka dihadapkan oleh sama banyaknya suatu pilihan-pilihan yang ada di depan mata, yang memberi kebebasan untuk menentukan pilihan, dan memilih satu pilihan yang harus ditentukan. Suatu pilihan ini dapat dikatakan rasional apabila pilihan tersebut diambil dengan maksud untuk memaksimalkan kebutuhannya.

Adapun dari hasil wawancara peneliti terhadap informan bahwa mereka yang menggunakan aplikasi belanja *online* ini cenderung sering melihat-lihat barang yang dijual pada aplikasi belanja *online* tersebut di waktu senggang. Bagi keenam informan yang peneliti wawancarai mereka mengatakan senang melihat barang-barang yang di jual pada aplikasi belanja *online* ini, namun dengan begitu tidak lantas membuat mereka selalu membeli barang secara berlebihan. Terdapat dua faktor yang mempengaruhi mahasiswa Universitas Andalas memilih menggunakan aplikasi belanja *online* ini untuk berbelanja, yakni faktor internal dan faktor eksternal. Dimana faktor internal berasal dari dalam diri seseorang itu yang berdasarkan pengalaman, motif, dan pandangan mereka. Sedangkan faktor eksternal berasal dari teman atau kelompok referensi mereka. Adapun cara pandang mereka terhadap aplikasi belanja *online* ini akan berpengaruh terhadap sikap dan perilaku yang ditimbulkan. Cara pandang tersebut yaitu aplikasi belanja *online* ini

bagi mereka dapat mengefisiensi waktu dan biaya, variasi barang yang ditawarkan pada aplikasi belanja *online*, dan juga akses yang mudah.

B. Saran

Dengan adanya aplikasi belanja *online* ini yang memberikan berbagai kemudahan, siapa pun yang menggunakannya menganggap lebih dapat menghemat waktu dan praktis digunakan. Sehingga digemari siapa pun yang menggunakannya termasuk mahasiswa yang saat ini memilih membeli suatu barang melalui aplikasi belanja *online*.

Maka dari itu juga diharapkan mahasiswa yang menggunakan aplikasi belanja *online* ini agar lebih dapat memilih dan mempertimbangkan kegunaan barang yang akan dibelinya nanti sebelum membeli, karena akan disayangkan jika mahasiswa membeli barang hanya untuk memenuhi hasratnya karena dikhawatirkan akan menimbulkan perilaku konsumtif yang berlebih. Akan lebih baik jika mahasiswa dapat menggunakan aplikasi belanja *online* sesuai dengan kebutuhannya.

