

# **BABI**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Pemilihan Judul**

Penemuan teknologi informasi di dunia mengalami perkembangan yang sangat pesat setiap tahunnya, hal tersebut terlihat pada teknologi informasi yang semakin hari semakin banyak dan tentunya semakin canggih. Saat ini manusia yang hidup pada masa modern, tidak dapat terpisahkan dari penggunaan teknologi. Kegiatan manusia setiap hari tidak terlepas dari interaksi dengan teknologi informasi. Salah satu contoh penggunaan teknologi informasi adalah *smartphone*, kita dapat menghubungi orang lain dimanapun mereka berada dengan mudah dan cepat. Manusia tidak dapat menolak perkembangan teknologi karena teknologi telah menyatu dengan aktivitas manusia, sehingga manusia yang tidak mau mengikuti perkembangan teknologi informasi akan tertinggal dari perkembangan teknologi.

Peran penting teknologi informasi bagi manusia adalah dapat membantu mempersingkat dan mempercepat proses penyelesaian setiap pekerjaan, akan tetapi teknologi informasi tidak selamanya memberikan dampak positif bagi penggunanya. Baik buruknya dampak dari suatu teknologi informasi tersebut tergantung bagaimana kita sebagai penggunanya dalam memanfaatkan teknologi informasi tersebut. Jika kita bijak dalam menggunakan teknologi informasi tersebut maka ia akan mendatangkan keuntungan namun jika tidak pandai dalam menggunakannya, maka teknologi informasi dapat menjebak kita.

Sadar akan kebutuhan terhadap teknologi informasi, manusia semakin berlomba-lomba untuk menguasai teknologi dan menciptakan suatu inovasi baru dalam perkembangan teknologi informasi supaya dapat selalu memenuhi kebutuhannya. Akibatnya semakin banyak teknologi informasi yang bermunculan, teknologi informasi tersebut diciptakan tidak hanya sebagai pemenuh kebutuhan untuk mencari informasi atau berkomunikasi,

namun sekarang teknologi informasi juga telah dimanfaatkan dalam segala bidang.

Saat ini teknologi informasi telah menciptakan suatu inovasi terbaru mengenai cara agar setiap manusia dapat melakukan sebuah transaksi jual beli ataupun semacamnya tanpa harus menggunakan uang secara *cash*. Teknologi informasi telah menciptakan banyak cara untuk membuat pembayaran menjadi fleksibel, salah satunya yaitu dengan menciptakan aplikasi berbasis telepon genggam berupa uang elektronik (*e-money*). Uang elektronik adalah uang yang digunakan dalam transaksi jual beli berbasis internet. Uang elektronik merupakan jumlah uang tunai yang dimiliki seseorang tetapi dikonversi nominalnya ke dalam bentuk elektronik.

Saat ini banyak penyedia layanan yang menawarkan uang elektronik seperti pihak Bank, Operator Seluler maupun yang diterbitkan oleh pihak lain yang memiliki izin. Ada banyak pihak lain yang bekerja sama dengan operator seluler yang telah menerbitkan uang elektronik, salah satunya adalah aplikasi GO-JEK *online*. GO-JEK adalah sebuah aplikasi layanan ojek *online* yang dikelola oleh PT Aplikasi Karya Anak Bangsa atau PT GO-JEK Indonesia. Saat ini GO-JEK telah menerbitkan sebuah uang elektronik dengan metode pembayaran *mobile payment* yang disebut dengan GO-PAY. GO-PAY adalah salah satu bentuk uang elektronik (*e-money*) yang dapat digunakan untuk melakukan transaksi pembayaran yang berkaitan dengan layanan pada aplikasi GO-JEK secara *cashless*. Meskipun demikian, masih terdapat sebagian masyarakat yang belum percaya maupun berani untuk menggunakan GO-PAY. Hal tersebut dikarenakan kendala yang dialami oleh konsumen setelah menggunakan GO-PAY tidak dapat dihindari. Kebanyakan *driver* GO-RIDE pada GO-JEK membatalkan maupun meminta untuk dibatalkan ketika ada konsumen yang menggunakan GO-PAY untuk membayar uang transportasi.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Bothun dalam Huwaydi, dkk., (2018) masyarakat yang menggunakan *mobile payment* akan merasakan beberapa keuntungan. Keuntungan yang pertama adalah

masyarakat dapat lebih menghemat uangnya, karena perusahaan biasanya akan memberikan promosi maupun potongan harga kepada masyarakat yang menggunakan *mobile payment* melalui kupon ataupun diskon dari jasa yang mereka tawarkan. Keuntungan berikutnya adalah masyarakat menjadi lebih mudah dalam bertransaksi setiap harinya, karena masyarakat tidak perlu lagi membawa dompet untuk menyimpan uangnya. Melalui *smartphone* dan jaringan internet pengguna *mobile payment* dapat melakukan transaksinya.

GO-JEK sebagai wadah dari layanan jasa GO-PAY turut melakukan banyak hal untuk memperkenalkan GO-PAY secara lebih luas kepada masyarakat. Salah satu upaya yang dilakukan oleh pihak GO-JEK adalah mengadakan promosi penjualan untuk meningkatkan penggunaan GO-PAY pada masyarakat dengan mengadakan sebuah festival makanan yaitu *Go Food Festival* yang melibatkan UMKM (Usaha Mikro, Kecil, Menengah) Kuliner yang ada di 14 kota besar di Indonesia, termasuk Palembang. *Go Food Festival* Palembang setiap harinya selalu memberikan *cashback* 20% untuk seluruh pembelian makanan yang ada di *Go Food Festival* Palembang. Selain itu *Go Food Festival* Palembang juga memberikan *cashback* pada hari-hari besar nasional seperti 17 Agustus atau hari kemerdekaan dan hari-hari besar nasional lainnya. Namun *cashback* tersebut hanya berlaku untuk pembayaran dengan menggunakan GO-PAY, pembayaran secara *cash* tidak mendapatkan *cashback* dari pihak *Go Food Festival* Palembang dan tetap diwajibkan membayar sesuai dengan jumlah pembeliannya.

*Go Food Festival* Palembang yang diselenggarakan oleh GO-JEK pada awalnya hanya menerapkan sistem berbayar menggunakan GO-PAY, setiap pembeli tidak perlu mengeluarkan uang *cash* karena mereka tinggal mengisi saldo GO-PAY dan berbelanja menggunakan saldo yang ada pada GO-PAY tersebut. Namun sejak bulan Januari 2019 *Go Food Festival* Palembang mulai memberlakukan pembayaran secara *cash*, setiap pembeli dapat meminta nota jumlah belanjanya dan membayarnya melalui kasir khusus pembayaran secara *cash* pada *Go Food Festival* Palembang.

Dibawah ini digambarkan tabel jumlah pengunjung *Go Food Festival* Palembang dari bulan pertama dilaksanakan perhitungan pengunjung yaitu pada bulan Juni 2018 sampai dengan bulan Desember 2018:

**Tabel 1.1**  
**Jumlah Pengunjung *Go Food Festival* Palembang**  
**2018**

Bulan	Jumlah Pengunjung (ribuan)
Juni	8.533
Juli	26.714
Agustus	35.119
September	19.308
Oktober	9.568
November	10.757
Desember	18.852

Sumber: Data yang diolah dari *security Go Food Festival* Palembang melalui *Checker* (2018)

Berdasarkan tabel jumlah pengunjung *Go Food Festival* Palembang pada bulan pertama yaitu bulan Juni, bulan Juli sampai dengan bulan Agustus jumlah pengunjung terus bertambah berdasarkan data yang diperoleh pada bulan Agustus 2018 terdapat *cashback* sebesar 73% selama tiga hari, hal tersebutlah yang membuat pengunjung bertambah secara drastis. Namun memasuki bulan September pengunjung menurun dari pengunjung pada bulan Agustus, pengunjung terus menurun sampai dengan bulan Oktober. Kemudian, dari bulan Oktober pengunjung meningkat kembali sampai dengan akhir November. Pengunjung pada bulan Desember meningkat secara drastis, berdasarkan data yang diperoleh dari salah satu pegawai bagian *Merchant Operation Leader* (Ketua Operasi Dagang) hal tersebut disebabkan oleh adanya *cashback* sebesar 50% selama 9 hari pada akhir tahun. Hal tersebut membuat pengunjung *Go Food Festival* Palembang meningkat dan berdampak pada penggunaan GO-PAY yang juga semakin meningkat.

Berdasarkan uraian diatas untuk mengetahui pelaksanaan *Go Food Festival* Palembang sehingga dapat meningkatkan penggunaan GO-PAY pada masyarakat dalam transaksi jual beli, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dan menguraikan dalam bentuk laporan akhir dengan judul “**Analisis Pelaksanaan *Go Food Festival* Palembang Berbasis GO-PAY**”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, dari hasil peninjauan penulis pada *Go Food Festival* Palembang, maka rumusan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pelaksanaan *Go Food Festival* Palembang sebagai sarana promosi penjualan dalam meningkatkan penggunaan GO-PAY?
2. Bagaimana transaksi berbelanja pada *Go Food Festival* Palembang menggunakan GO-PAY?

## **1.3 Ruang Lingkup Pembahasan**

Selama menyelesaikan Laporan Akhir ini, Penulis membatasi ruang lingkup pembahasan masalah penelitian supaya dapat tergambar secara jelas mengenai permasalahan yang diambil yaitu:

1. Pelaksanaan *Go Food Festival* Palembang berbasis GO-PAY.
2. Transaksi berbelanja pada *Go Food Festival* Palembang menggunakan GO-PAY.

## **1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian**

### **1.4.1 Tujuan Penelitian**

Penulis membuat Laporan Akhir dengan tujuan sebagai berikut:

1. Mengetahui bagaimana pelaksanaan *Go Food Festival* Palembang sebagai sarana promosi penjualan dalam meningkatkan penggunaan GO-PAY.

2. Mengetahui bagaimana transaksi berbelanja menggunakan GO-PAY pada *Go Food Festival* Palembang.

#### **1.4.1 Manfaat Penelitian**

1. Praktis

Dilaksanakannya penelitian ini memberikan manfaat bagi penulis, dimana penulis dapat memperoleh pengetahuan baru terutama dalam bidang pemasaran khususnya mengenai promosi penjualan melalui sebuah pameran makanan serta memberikan kesempatan untuk menerapkan pembelajaran yang selama ini dipelajari dengan situasi yang nyata yaitu di *Go Food Festival* Palembang. Penelitian ini juga memberikan manfaat bagi perusahaan karena dapat mengetahui bagaimana pelaksanaan *Go Food Festival* Palembang yang berbasis GO-PAY setiap harinya, apakah benar-benar dapat meningkatkan penggunaan GO-PAY pada masyarakat Palembang dalam transaksi jual beli.

2. Teoritis

Dilaksanakannya penelitian ini dapat memberikan manfaat sebagai sumber bagi penelitian lanjutan yang berkaitan dengan analisis pelaksanaan *Go Food Festival* Palembang berbasis GO-PAY.

### **1.5 Metodologi Penelitian**

#### **1.5.1 Ruang Lingkup Penelitian**

Objek penelitian adalah pelanggan pada *Go Food Festival* Palembang yang melakukan kegiatan pembelian makanan menggunakan layanan GO-PAY yang berada di lantai 2 Palembang Indah *Mall* (PIM) Jalan Letkol Iskandar No. 18, Bukit Kecil, 24 Ilir, Bukit Kecil, Kota Palembang, Sumatera Selatan 30134. *Go Food Festival* Palembang dilaksanakan dalam kurun waktu kurang lebih 1 tahun, yaitu dari bulan Juli 2018 sampai dengan bulan Juni 2019.

Penulis melakukan penelitian di *Go Food Festival* Palembang selama 1 bulan yaitu bulan April 2019.

### 1.5.2 Jenis dan Sumber Data

Menurut Silaen, dkk., (2013:145), “data dalam sebuah penelitian terbagi menjadi dua, yaitu data primer dan data sekunder”. Dibawah ini dijelaskan mengenai data primer dan data sekunder yang penulis gunakan dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

#### 1. Data Primer

Penulis dalam penelitian ini mendapat informasi melalui wawancara dengan karyawan *Merchant Operation Leader* dari *Go Food Festival* Palembang serta data kuesioner dari pengunjung *Go Food Festival* Palembang yang menggunakan GO-PAY.

#### 2. Data Sekunder

Data sekunder dalam penelitian ini adalah berupa jumlah pengunjung *Go Food Festival* Palembang tahun 2018 dari karyawan *Merchant Operation Leader*, susunan pengelola *Go Food Festival* Palembang dan sumber lainnya seperti melalui buku, jurnal dan artikel yang berkaitan dengan penelitian ini, maupun melalui situs internet.

### 1.5.3 Metode Pengumpulan Data

Selama melakukan penulisan Laporan Akhir ini, penulis menggunakan metode pengumpulan data sebagai berikut:

#### a. Riset Lapangan (*Field Research*)

##### 1. Observasi

Pada penelitian ini, penulis melakukan observasi *non partisipan* yaitu datang secara langsung ke *Go Food Festival* Palembang yang terletak di lantai 2 Palembang Indah Mall, penulis melakukan observasi *non partisipan* pada bulan April 2019.

## 2. Wawancara

Penulis melakukan wawancara tidak terstruktur terhadap *Merchant Operation Leader* pada *Go Food Festival* Palembang, wawancara ini penulis lakukan dalam kurun waktu 1 bulan yaitu bulan April 2019 namun tidak berturut-turut.

## 3. Kuesioner atau Angket

Penulis membagikan kuesioner kepada pengunjung *Go Food Festival* Palembang yang menggunakan GO-PAY pada minggu ke 3 bulan April 2019.

## b. Riset Kepustakaan (*Library Research*)

Penulis mempelajari buku yang berhubungan dengan promosi, jurnal, makalah dan lain-lain yang berkaitan dengan judul Laporan Akhir ini. Penulis melakukan studi kepustakaan dimulai dari bulan Februari 2019.

### 1.5.4 Populasi dan Sampel

#### a. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah pengunjung *Go Food Festival* Palembang yang menggunakan GO-PAY dari awal diadakannya *Go Food Festival* Palembang di PIM yaitu dari bulan Juni sampai dengan Desember 2018, karena pada bulan Januari transaksi pembayaran di *Go Food Festival* Palembang sudah dapat dilakukan secara *cash* tidak hanya menggunakan GO-PAY.

#### b. Sampel

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan jenis *Non Probability Sampling*, dengan metode *Purposive Sampling*. Menurut Roscoe dalam Sugiyono (2016:164), “ukuran sampel yang layak dalam penelitian adalah



antara 30 sampai 500 orang”. Hair dalam Kiswati (2010:112), menyarankan bahwa jumlah sampel penelitian yang tidak diketahui jumlah populasi pastinya, minimal berjumlah lima kali variabel yang dianalisa atau indikator pernyataan dalam kuesioner. Jumlah pernyataan dari penelitian ini adalah berjumlah tujuh item, maka sampel dalam penelitian ini dihitung dengan jumlah pernyataan dikali dengan 5 sehingga diperoleh hasil perhitungan yaitu  $5 \times 7 = 35$  sampel.

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut maka jumlah sampel atau responden yang ditargetkan dalam penelitian ini yaitu berjumlah 35 orang responden.

### 1.5.5 Analisis Data

#### a. Data Kualitatif

“Data kualitatif adalah data yang berbentuk kata, kalimat, gerak tubuh, ekspresi wajah, bagan, gambar dan foto” (Sugiyono, 2016:28). Data kualitatif dalam penelitian ini didapat berdasarkan hasil wawancara dan hasil jawaban responden yang ada pada kuesioner. Hasil jawaban responden tersebut kemudian diukur dengan skala pengukuran Likert.

Menurut Sugiyono (2016:168), “Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial”. Adapun Skala Likert yang digunakan yaitu:

**Tabel 1.2**  
**Skala Likert**

Jawaban	Skor
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Cukup Setuju (CS)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Sumber: Sugiyono (2016:169)

## b. Data Kuantitatif

“Data kuantitatif Adalah data yang berbentuk angka atau data kualitatif yang diangkakan/*scoring*” (Sugiyono, 2016:28). Data kuantitatif dalam penelitian ini adalah dalam bentuk uji validitas dan reliabilitas terhadap kuesioner yang akan digunakan untuk mengumpulkan data, selain itu data kuantitatif dalam penelitian ini juga berupa hasil olah jawaban responden pada kuesioner. Uji validitas dan reliabilitas serta pengolahan data kuesioner ini dilakukan dengan menggunakan program SPSS versi 16.0.

### 1.5.6 Teknik Pengujian Instrumen (Kuesioner)

#### a. Uji Validitas

Menurut Sugiyono (2016:430), “Validitas merupakan derajat ketepatan antara data yang terjadi pada obyek penelitian dengan data yang dapat dilaporkan oleh peneliti. Dengan demikian data yang valid adalah data yang tidak berbeda antara data yang dilaporkan oleh peneliti dengan data yang sesungguhnya terjadi pada obyek penelitian. Data pengambilan keputusannya adalah seperti dibawah ini:

Jika  $r \text{ hitung} > r \text{ tabel}$ , maka butir atau pernyataan tersebut valid

Jika  $r \text{ hitung} < r \text{ tabel}$ , maka butir atau pernyataan tersebut tidak valid

Sebelum kuesioner digunakan sebagai alat pengumpul data, penulis melakukan uji coba dengan menggunakan pra kuesioner yang disebarke kepada 10 responden (mahasiswa kelas 6NA dan 6NB yang pernah berbelanja menggunakan GO-PAY di *Go Food Festival*) untuk mengetahui tingkat kevalidan pernyataan-pernyataan pada kuesioner tersebut. Uji validitas dilakukan dengan menggunakan program SPSS, uji signifikan dilakukan dengan membandingkan nilai  $r \text{ hitung}$  (untuk  $r \text{ hitung}$  tiap butir dapat dilihat pada tampilan *output Cronbach Alpha* pada kolom *Corrected Item-Total Correlation*) dengan  $r \text{ tabel}$ , dalam pra kuesioner ini jumlah responden awalnya adalah 10. Menurut

Sugiyono (2016:790) untuk jumlah responden awal adalah 10 dan *alpha* 5% didapat  $r$  tabel = 0,632.

Hasil uji validitas pada dimensi penelitian yaitu dimensi Tujuan Promosi menurut Malau (2017:112-113) dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 1.3**  
**Hasil Uji Validitas Indikator Tujuan Promosi**  
*Item-Total Statistics*

Indikator Tujuan Promosi	<i>Corrected Item-Total Correlation</i>
MENGINFORMASIKAN1	0.114
MENGINFORMASIKAN2	0.235
MENGINFORMASIKAN3	0.787
MENGINFORMASIKAN4	0.818
MEMBUJUK1	0.351
MEMBUJUK2	0.586
MEMBUJUK3	0.680
MEMBUJUK4	0.932
MENGINGATKAN1	0.493
MENGINGATKAN2	0.662
MENGINGATKAN3	0.837
MENGINGATKAN4	0.656

Sumber: Data Primer Diolah, 2019

Berdasarkan tabel diatas diperoleh bahwa terdapat sebanyak tujuh item pernyataan yang valid dengan nilai koefisien validitas terendah 0.114 dan tertinggi 0.932, maka tujuh item yang valid tersebut dapat digunakan sebagai kuesioner penelitian variabel tujuan promosi.

#### **b. Uji Reliabilitas**

Menurut Sugiyono (2016:431), “Reliabilitas berkenaan dengan derajat konsistensi dan stabilitas data atau temuan. Dalam pandangan *positivistic* (kuantitatif) suatu data dinyatakan reliabel apabila dua atau lebih peneliti dalam obyek yang sama menghasilkan data yang sama, atau peneliti sama dalam waktu

berbeda menghasilkan data yang sama, atau peneliti sama dalam waktu berbeda menghasilkan data yang sama, atau sekelompok data bila dipecah menjadi dua menunjukkan data yang tidak berbeda”.

Menurut Priyatno (2010:32), “metode pengambilan keputusan pada uji reliabilitas biasanya menggunakan batas *Cronbach’s Alpha* 0.6. Menurut Sekaran dalam Priyatno (2010:32), reliabilitas kurang dari 0.6 adalah kurang baik, sedangkan 0.7 dapat diterima dan di atas 0.8 adalah baik”. Dibawah ini adalah hasil uji reliabilitas dalam penelitian yang telah penulis lakukan:

**Tabel 1.4**  
**Hasil Perhitungan Uji Reliabilitas Tujuan Promosi**

Variabel	<i>Cronbach’s Alpha</i>	<i>Minimal Cronbach’s Alpha</i> yang disyaratkan	Keterangan
Tujuan Promosi	0.889	> 0.60	Reliabel

Sumber: Data Primer Diolah, 2019

Berdasarkan data yang ada dalam tabel di atas, dapat dilihat bahwa variabel penelitian memiliki nilai koefisien reliabilitas yang lebih tinggi dari pada *Cronbach’s Alpha* yang disyaratkan yaitu sebesar 0.6, nilai koefisien variabel penelitian adalah 0.889. Dapat diketahui bahwa hasil instrumen ini memiliki tingkat reliabilitas yang tinggi atau dapat dikatakan hasil instrumen ini baik.