

# Pengaruh Penggunaan Sistem Order Makanan Online Terhadap Kehidupan Mahasiswa di Era Society 5.0

Anindito Setyawan

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia  
Penulis korespondensi, Surel: anindito.setyawan.2105356@students.um.ac.id

Paper received: 07-12-2021; revised: 16-12-2021; accepted: 21-12-2021

## Abstract

The activity of ordering food at a restaurant or restaurant has experienced a lot of rapid progress currently, more precisely the emergence of an online food ordering system. This progress was also experienced in information technology, especially in the Society 5.0 era where all technology became easier to access. Activities that initially had to be carried out at the restaurant and had to queue and wait for their turn where customers would receive their orders and the amount of time wasted waiting for orders became easier with the emergence of an online food ordering system that reduced the problem of manual ordering. With this online ordering system, customers can easily order and carry out other activities while waiting for their orders to be delivered. The advancement of information technology also has an influence on its use, both positive and negative, especially for students who don't have time to go out looking for food. This research was carried out to discover the influences that exist, why and how these influences exist, and how to overcome the influences that appear on students. The research methods used are qualitative and quantitative research.

**Keywords:** influence; online ordering; student

## Abstrak

Kegiatan memesan makanan pada suatu rumah makan atau restoran telah mengalami banyak kemajuan yang pesat di masa ini lebih tepatnya muncul sistem pemesanan makanan secara online. Kemajuan ini juga dialami pada teknologi informasi terutama di era Society 5.0 dimana segala teknologi menjadi lebih mudah untuk diakses. Kegiatan yang awalnya harus dilakukan pada rumah makan tersebut serta harus antri dan menunggu giliran dimana pelanggan akan mendapat pesannya serta banyaknya waktu yang terbuang untuk menunggu pesanan menjadi lebih mudah dengan munculnya sistem pemesanan makanan online yang mengurangi masalah dari pemesanan secara manual tersebut. Dengan adanya sistem pemesanan online ini pelanggan dapat dengan mudah memesan dan melakukan kegiatan lain sambil menunggu pesannya diantar. Kemajuan teknologi informasi ini juga memberikan pengaruh pada penggunaannya baik positif maupun negatif terlebih pada mahasiswa yang tidak ada waktu untuk keluar mencari makan. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh yang muncul, mengapa dan bagaimana pengaruh tersebut muncul, serta bagaimana mengatasi pengaruh yang muncul pada mahasiswa. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif dan kuantitatif.

**Kata kunci:** mahasiswa; pengaruh; pemesanan online

## 1. Pendahuluan

Saat ini, teknologi informasi sangatlah mudah didapatkan karena sudah merasuk ke dalam kehidupan setiap orang. Teknologi informasi terus berinovasi dan berubah dan menjadi lebih kompleks, dan dapat membawa banyak kemudahan bagi kehidupan manusia. (Majir, A., & Nasar, I., 2021). Kemudahan tersebut sekarang telah dirasakan oleh berbagai bidang kehidupan baik secara industri maupun sosial. Hal ini didorong dengan munculnya istilah revolusi Industri 4.0 dan Society 5.0.

Konsep Society 5.0 berbeda dengan Industri 4.0 yang hanya berhubungan dengan sektor produksi. Society 5.0 bertujuan menyelesaikan masalah sosial dengan menggabungkan ruang

fisik dan virtual. (Skobelev, 2017). Society 5.0 adalah di mana teknologi informasi yang canggih, Internet of Things (IOT), kecerdasan buatan atau robot, dan augmented reality (AR) diterapkan secara aktif dalam kehidupan masyarakat pada umumnya dan di bidang lain yang bukan ditujukan pada pengembangan teknologi, tetapi lebih terhadap perkembangan teknologi, kebijaksanaan masing-masing orang atau pengguna (Styx Roring, R., 2020). Salah satu contoh bidang yang dimana Society 5.0 ini dapat diterapkan adalah bidang E-Commerce lebih tepatnya pada pemesanan makanan.

Pemesanan merupakan sebuah kegiatan yang dilakukan oleh seorang konsumen sebelum membeli sebuah barang khususnya makanan. Makanan merupakan kebutuhan pokok bagi setiap orang yang digunakan untuk memberikan energi untuk melakukan aktivitas (Saputri, Z. dkk., 2019). Sebelumnya konsumen perlu memesan makanan secara langsung di rumah makanan atau restoran yang diinginkan. Namun, muncul masalah seperti konsumen harus menunggu terlalu lama di restoran tersebut meskipun pesannya ingin dibawa pulang. Terbuangnya waktu ini juga mempengaruhi aktivitas konsumen yang memesan seperti terlambat pergi ke kampus untuk mahasiswa. Masalah-masalah ini dapat diatasi dengan adanya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi memiliki dampak yang cukup besar terhadap pola kehidupan manusia. Contohnya adalah smartphone yang memberikan kemudahan bagi semua industri, termasuk sektor jasa. Keberadaan smartphone ini mendorong perkembangan teknologi yang mengarah pada sistem kendali otomatis. Sistem kontrol otomatis adalah sistem untuk mengendalikan mesin dan proses industri (Indrajit, R. E. 2013).

Selain digunakan pada bidang industri, sistem kontrol otomatis juga digunakan ke dalam bidang kuliner yang salah satu contohnya munculnya sistem pemesanan makanan online yang berupa pemesanan menu pada rumah makan atau restoran secara online. Penggunaan sistem ini mengurangi masalah-masalah yang muncul pada kegiatan pemesanan makanan. Dengan adanya sistem ini konsumen dapat memesan makanan dengan mudah dari berbagai lokasi dan waktu untuk menunggu pesanan yang awalnya hanya membuang waktu saja untuk menunggu dapat digunakan untuk melakukan aktivitas lain sehingga tidak ada waktu yang terbuang. Hal ini sangat memudahkan konsumen yang sibuk seperti mahasiswa.

Mahasiswa sangat terbantu dengan adanya sistem pemesanan makanan online ini dikarenakan dapat menghemat waktu bagi mereka yang sibuk karena tugas dan tidak dapat keluar mencari makan sendiri. Mahasiswa juga sering menggunakan aplikasi atau web yang mengimplementasikan sistem pemesanan makanan online untuk mendapatkan makanan yang murah meriah. Berkat hal ini, ada perubahan gaya hidup berupa sifat konsumtif pada kalangan mahasiswa terlebih lagi pada konsumsi makanan sehari-hari (Novitasani, L., & Handoyo, P., 2014). Penggunaan aplikasi pemesanan makanan online yang terlalu sering ini membawa berbagai pengaruh pada kehidupan mahasiswa baik itu positif maupun negatif.

Penelitian bertujuan untuk mengetahui pengaruh-pengaruh yang muncul baik pengaruh positif maupun negatif, mengapa dan bagaimana pengaruh tersebut muncul pada mahasiswa, dan cara mengatasi pengaruh-pengaruh tersebut sehingga kehidupan mahasiswa selama kuliah tidak terganggu.

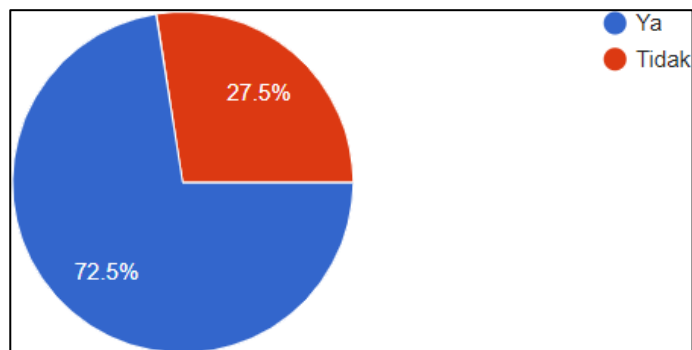
## 2. Metode

Penelitian ini dilakukan menggunakan metode penelitian kualitatif dan kuantitatif dengan kuesioner, wawancara dan observasi pada mahasiswa khususnya mahasiswa Universitas Negeri Malang. Pengambilan sampel akan dilakukan secara kuesioner dan wawancara yang akan dianalisis untuk menentukan mengapa dan bagaimana pengaruh tersebut muncul sehingga dapat diambil kesimpulan tentang bagaimana cara mengatasi pengaruh yang muncul.

## 3. Hasil dan Pembahasan

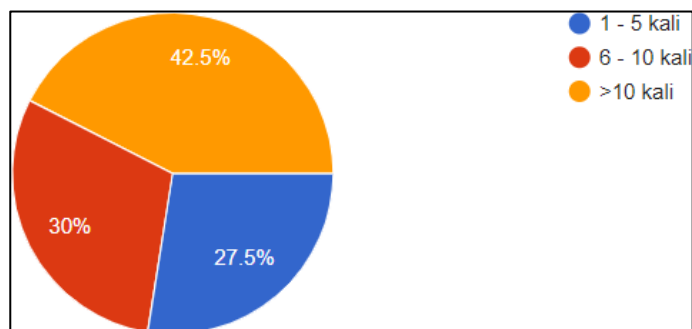
### 3.1. Hasil Kuesioner

Hasil kuesioner dari beberapa responden mahasiswa Universitas Negeri Malang tentang seringkah mereka melakukan pemesanan makanan online.



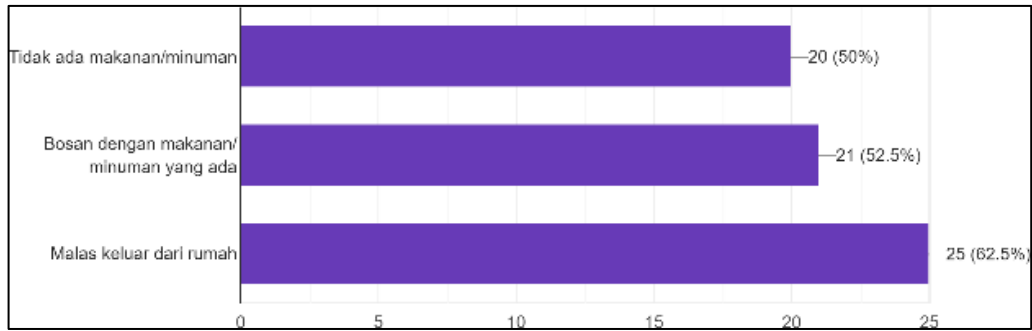
Gambar 1. Diagram Penggunaan Pemesanan Online

Gambar 1 menunjukkan berapa banyak mahasiswa yang sering menggunakan aplikasi pemesanan makanan online. Hasil menunjukkan sebanyak 72.5% dari 40 mahasiswa menjawab ya dan sisanya 27.55 menjawab tidak.



Gambar 2. Diagram Banyak Penggunaan

Sebanyak 42.5% mahasiswa melakukan pemesanan dalam seminggu >10 kali, 30% mahasiswa melakukan pemesanan 6 - 10 kali seminggu dan sisanya 27.5% hanya melakukan 1 - 5 kali pemesanan dalam seminggu.



Gambar 3. Diagram Penyebab Penggunaan

Penyebab penggunaan pemesanan makanan online dari mahasiswa Universitas Negeri Malang dengan angka tertinggi yaitu malas keluar dari rumah sebanyak 62.5% mahasiswa, sebanyak 52.5% mahasiswa bosan dengan makanan/minuman yang ada dan sisanya sebanyak 50% mahasiswa tidak ada makanan/minuman di rumah.



Gambar 4. Diagram Jenis Makanan yang Dipesan

Banyak mahasiswa tepatnya 65% memesan makanan seperti nasi atau makanan berat lainnya secara online dan 55% mahasiswa memesan snack. Sebanyak 52.5% mahasiswa memesan minuman. Hal ini menunjukkan bahwa makanan berat seperti nasi lebih banyak dipesan daripada snack maupun minuman.

### 3.2. Hasil Wawancara dan Observasi

Hasil wawancara yang dilakukan pada beberapa mahasiswa Universitas Negeri Malang menyatakan bahwa pengaruh yang muncul dari adanya pemesanan makanan online ini sangat banyak, baik dari segi positif dan negatifnya. Salah satu mahasiswa mengatakan bahwa sistem pemesanan online memang mempermudah mencari makan. Namun, akibat dari mudahnya pemesanan makanan ia menjadi terlalu sering memesan makanan. Selain itu, ada juga yang mengatakan bahwa ia menjadi sering membeli makanan ringan karena pada salah satu aplikasi pemesanan online terdapat diskon. Diskon dan paket bonus memiliki pengaruh yang cukup besar terhadap promosi penjualan (Xu & Huang, 2014). Dengan adanya diskon ini banyak mahasiswa yang lebih sering melakukan pemesanan online sehingga meningkatkan promosi penjualan. Promosi penjualan inilah yang memiliki pengaruh yang signifikan terhadap pembelian impulsif yang dimana membuat sifat konsumtif pada mahasiswa muncul (Kwan, 2016).

Pernyataan dari beberapa responden menunjukkan pengaruh yang besar dari penggunaan sistem pemesanan makanan online terhadap kehidupan mahasiswa Universitas Negeri Malang. Sejak awal penelitian, terlihat banyak mahasiswa memilih memesan makanan secara online dikarenakan makanan yang lebih murah karena ada banyak promo, tidak adanya waktu untuk keluar mencari makan karena sedang mengerjakan tugas, bosan dengan makanan yang ada dan beberapa yang malas keluar dari rumah. Selain ada yang sering memesan secara online atau biasanya disebut oleh mahasiswa sebagai 'order'. Ditemukan beberapa mahasiswa yang jarang menggunakan sistem pemesanan online ini karena di rumah atau dikontrakkan ada makanan, lebih mudah pesan makanan langsung di rumah makan atau restoran, tidak sabar menunggu dan lain sebagainya (Vincentius, V., & Putranto, L. S., 2020).

Hasil observasi dari mahasiswa yang sering memesan makanan secara online banyak dari mereka lebih memilih membeli makanan berat. Setelah ditelusuri lebih lanjut ternyata beberapa dari mahasiswa yang sering memesan tinggal di kos atau dikontrakkan. Hal ini dikarenakan banyak dari mereka yang jarang untuk masak sendiri sehingga lebih mudah untuk memesan makanan online yang sudah jadi daripada harus repot memasak sendiri. Namun, akibat dari seringnya memesan secara online pengeluaran mereka menjadi lebih besar. Pengeluaran mereka hampir sama dengan mereka yang sering memesan untuk makanan ringan dan minuman. Salah satu dari mahasiswa menyatakan bahwa membeli makanan secara online ini membuatnya menjadi lebih konsumtif karena makanannya mudah didapat, murah, dan enak. Kemudahan inilah yang menjadikan mahasiswa mempunyai sifat konsumtif. Hal ini didukung dengan adanya pembelian impulse. Menurut Rook dan Gardner (1993) (Sari, 2014) Pembelian impulsif dapat didefinisikan sebagai pembelian yang secara tiba-tiba atau spontan yang muncul dari pengambilan keputusan yang tergolong cepat.

Perilaku konsumtif ini ternyata tidak ada pada mereka yang jarang menggunakan sistem pemesanan online. Salah satu dari mereka menyatakan bahwa ia jarang menggunakan layanan ini karena tidak terlalu penting. Ia hanya memesan secara online dalam keadaan mendesak saja. Pengeluaran mereka kadang jauh lebih kecil daripada mereka yang sering menggunakan layanan pemesanan online. Namun, ada sebagian kecil dari mereka yang jarang membeli makanan secara online pengeluarannya hampir sama dengan yang sering karena lebih sering keluar mencari makan.

Untuk mengatasi perilaku konsumtif ini beberapa mahasiswa dicoba untuk mengurangi penggunaan aplikasi pemesanan online dan konsumsi makanan ringan dan minuman serta memprioritaskan membeli makanan secara langsung di rumah makan. Hal ini dilakukan agar mahasiswa tidak tergoda dengan harga murah dan promo karena akan membuat mereka menambah pesanan yang lain. Sebagian mahasiswa yang mencoba hal ini berhasil untuk mengurangi pengeluaran mereka dan menekan sifat konsumtif untuk muncul.

#### **4. Simpulan**

Dari penelitian yang telah dilakukan terkait pengaruh penggunaan sistem pemesanan makanan online di era Society 5.0 dapat disimpulkan bahwa banyak mayoritas mahasiswa Universitas Negeri Malang sering menggunakan layanan pemesanan makanan online dengan penggunaan lebih dari 10 kali dalam seminggu. Mayoritas mahasiswa memilih membeli makanan berupa nasi dan sebagainya secara online dikarenakan malas keluar rumah. Selain malas keluar rumah, sebagian mahasiswa menggunakan layanan pemesanan online karena tidak ada makanan di rumah atau bahkan bosan dengan makanan yang ada di rumah. Banyak

mahasiswa yang sering menggunakan sistem pemesanan online ini menyatakan bahwa makanannya lebih murah dan mudah didapat. Kemudahan ini lah yang didapat dari Society 5.0 di mana teknologi dapat diakses dengan mudah oleh umum. Namun, akibat kemudahan ini mahasiswa menjadi sering memesan sehingga pengeluaran mereka menjadi lebih besar daripada mereka yang jarang menggunakan layanan pemesanan online. Pengeluaran yang besar ini dikarenakan adanya perilaku konsumtif yang muncul dari impulse buying yang ada pada penggunaan aplikasi pemesanan online. Untuk mengatasi perilaku ini mahasiswa dihimbau untuk mengurangi penggunaan layanan ini dan mengurangi konsumsi makanan ringan dan lebih memprioritaskan membeli makanan secara langsung. Sebagian mahasiswa pun berhasil mengurangi kebiasaan buruk ini.

### Daftar Rujukan

- Indrajit, R. E. (2013). Evolusi Perkembangan Teknologi Informasi. *EKOJI*, 1-7.
- Kwan, O. G. (2016). Pengaruh Sales Promotion Dan Store Atmosphere Terhadap Impulse Buying Dengan Positive Emotion Sebagai Variabel Intervening Pada Planet Sports Tunjungan Plaza Surabaya. *Jurnal Manajemen Pemasaran*, 10(1), 27-34.
- Majir, A., & Nasar, I. (2021). Pengaruh e-commerce era industri 4.0 dan kesiapan menyambut revolusi society 5.0. *Sebatik*, 25(2). <https://doi.org/10.46984/sebatik.v25i2.1574>
- Novitasani, L., & Handoyo, P. (2014). Perubahan gaya hidup konsumtif pada mahasiswa urban di UNESA. *Paradigma*, 2(3).
- Saputri, Z. R., Nur Oktavia, A., Ramdhani, L. S., & Suherman, A. (2019). Rancang bangun sistem informasi pemesanan makanan berbasis web pada cafe surabiku. *JATI*, 9(1), 66-77.
- Sari, A. E. (2014). Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Pembelian Spontan. Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Pembelian Spontan, 13(1), 55-73. <https://doi.org/10.14710/jspi.v13i1.55-73>
- Skobelev, P. O., & Borovik, S. Y. (2017). On the Way from Industry 4.0 To Industry 5.0: From Digital Manufacturing to Digital Society. *International Scientific Journal Industry 4.0*, 6.
- Styx Roring, R. (2020). Penerapan aplikasi android "ojek gt" sebagai startup industri kreatif menuju society 5.0. *Jurnal Ilmiah MATRIK*, 20(3).
- Vincentius, V., & Putranto, L. S. (2020). Analisis pengaruh layanan pesan makanan online terhadap perjalanan berbasis rumah dan berbasis tempat aktivitas. *JMTS: Jurnal Mitra Teknik Sipil*, 3(4). <https://doi.org/10.24912/jmts.v3i4.8391>
- Xu, Y., & Huang, J. S. (2014). Effects of price discounts and bonus packs on online impulse buying. *Social Behavior and Personality*, 42(8), 1293-1302. <https://doi.org/10.2224/sbp.2014.42.8.1293>