

Analisis Perbandingan Terhadap Keputusan Pemilihan Penggunaan Aplikasi Shopee Dan Tiktok Shop

Miranda Marchelia Maria ¹, Edson Yahuda Putra ²

^{1,2} Prodi Sistem Informasi, Universitas Klabat, Airmadidi

e-mail: ¹ s21910435@student.unklab.ac.id, ² eyahuda@unklab.ac.id

Abstrak

Perkembangan teknologi digital telah memberikan pengaruh signifikan dalam kehidupan sehari-hari, termasuk dalam hal e-commerce dan media sosial. Dalam hal ini, aplikasi Shopee dan TikTok Shop adalah dua platform yang sangat populer di kalangan pengguna smartphone. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis perbandingan antara keputusan pemilihan penggunaan aplikasi Shopee dan TikTok Shop menggunakan metode PIECES Framework. Metode PIECES Framework adalah suatu kerangka kerja yang digunakan untuk menganalisis sistem dan memberikan pemahaman yang komprehensif tentang penggunaan teknologi informasi. PIECES merupakan singkatan dari enam faktor utama yang dianalisis dalam penelitian ini, yaitu Performance (kinerja), Information (informasi), Economy (ekonomi), Control (pengendalian), Efficiency (efisiensi), dan Services (layanan). Hasil penelitian ini dapat menjadi panduan bagi pengguna aplikasi untuk memperoleh informasi yang lebih baik untuk membuat keputusan yang lebih tepat dalam memilih aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan dan preferensi mereka. Saran penelitian ini untuk penelitian berikutnya sampel bisa diperluas.

Kata kunci: Analisis perbandingan, keputusan pemilihan, aplikasi Shopee, TikTok Shop, PIECES Framework, e-commerce, media sosial.

Abstract

The development of digital technology has had a significant influence on everyday life, including e-commerce and social media. In this regard, the Shopee and TikTok Shop applications are two highly popular platforms among smartphone users. The purpose of this research is to analyze the comparison between user choices of using the Shopee and TikTok Shop applications using the PIECES Framework method. The PIECES Framework method is a framework used to analyze systems and provide a comprehensive understanding of the use of information technology. PIECES stands for six main factors analyzed in this research: Performance, Information, Economy, Control, Efficiency, and Services. The findings of this research can serve as a guide for application users to obtain better information and make more informed decisions in selecting applications that align with their needs and preferences.

Keywords: Comparative analysis, decision-making, Shopee application, TikTok Shop application, PIECES Framework, e-commerce, social media.

1. Pendahuluan

Saat ini perkembangan teknologi mengalami kemajuan yang pesat ditandai dengan munculnya Internet. Perkembangan Internet dapat memudahkan siapa saja mendapatkan informasi yang mereka butuhkan melalui smartphone, sehingga memungkinkan untuk memperoleh informasi dari seluruh dunia. Pesatnya perkembangan dan kemajuan teknologi informasi, termasuk internet telah membawa dampak besar di segala aspek, termasuk dunia bisnis. Salah satu kegunaan dari internet adalah proses jual-beli secara online (Marketplace) [1].

Menurut Tauscher dan L [2], Marketplace merupakan salah satu bagian dari e-commerce. Marketplace memiliki fungsi untuk mengumpulkan lebih dari satu pelaku usaha. Marketplace merupakan solusi yang tercipta dari perkembangan pesat teknologi informasi dan Internet, menyerang industri perdagangan. Marketplace memungkinkan semua pelaku bisnis untuk menjual produk tanpa harus menyiapkan sistem yang rumit. Keberadaan marketplace sangat menguntungkan bagi pelaku usaha kecil menengah, karena pelaku usaha dapat mengakses pasar yang lebih luas dengan melakukan promosi secara online melalui internet. Pembeli juga mendapatkan manfaat dan keuntungan dari adanya marketplace

karena pembeli dapat menghemat waktu dan tenaga dengan melakukan pembelian secara online. Maka dengan adanya marketplace lebih memudahkan dan menguntungkan dalam proses jual-beli online [3].

Menurut Harahap dan Amanah [4], belanja online adalah proses transaksi yang dilakukan melalui media atau perantara yang menawarkan barang atau jasa yang diperjualbelikan. Saat ini berbelanja online sudah menjadi gaya hidup atau lifestyle di dunia, khususnya di Indonesia. Belanja online menjadikan belanja menjadi lebih praktis sehingga konsumen merasa sangat dimanjakan karena dapat berbelanja dari rumah tanpa harus datang langsung pada toko tersebut. Hanya dengan menggunakan gadget, pengguna dapat melakukan pemesanan barang, pembayaran barang dan menunggu barang sampai di rumah [5].]. Berbelanja online juga dapat diartikan sebagai keinginan pengguna untuk membelanjakan uangnya untuk mendapatkan sesuatu yang diinginkan melalui toko online [6]. Banyak perusahaan startup mengambil peran untuk menjadi marketplace jual-beli online. Perusahaan startup bersaing untuk memberikan penawaran terbaik dan paling menarik kepada pengguna, sehingga setiap perusahaan harus memiliki keunggulannya sendiri dan menjadi merek dagang dari perusahaan itu sendiri. Di Indonesia terdapat banyak Marketplace yang sedang aktif di masyarakat seperti Shopee dan TikTok Shop.

Shopee dan TikTok Shop merupakan perusahaan yang memanfaatkan perkembangan teknologi di bidang jual-beli online. Shopee telah beroperasi di Indonesia sejak tahun 2015, sedangkan TikTok shop baru mulai beroperasi di Indonesia pada tahun 2021. Shopee dan TikTok Shop menjadi bagian dari aplikasi jual-beli online yang sudah tidak asing lagi di Indonesia. Shopee dan TikTok Shop memiliki keunggulan yang berbeda untuk menarik minat pengguna yang ada. Shopee berdedikasi untuk selalu menawarkan kemudahan dan keuntungan bagi pengguna sehingga Shopee dapat berkembang menjadi platform belanja online terpopuler di Indonesia [7]. Hal inilah yang menambah daya pikat berbelanja di Shopee. Alasan mengapa Shopee diminati banyak pengguna dan menjadi nomor 1 di Indonesia dikarenakan adanya banyak promo yang diberikan seperti promo cashback dan gratis ongkir, produk yang tersedia begitu lengkap mulai dari fashion hingga otomotif, dan juga terpercaya. TikTok Shop juga belakangan ini sangat digemari oleh banyak orang yang didominasi dengan anak-anak muda. Tiktok Shop merupakan fitur belanja online melalui aplikasi TikTok tanpa harus beralih pada aplikasi lain untuk melakukan transaksi pembelian produk [8]. Dengan hadirnya fitur TikTok Shop membuat TikTok menjadi semakin menarik karena pengguna dapat menikmati hiburan dari konten-konten yang ada dan juga bisa sambil berbelanja online. Hal inilah yang membuat berbelanja di TikTok Shop semakin diminati. Alasan mengapa fitur TikTok Shop diminati banyak pengguna di Indonesia dikarenakan TikTok Shop banyak menjual brand-brand terkenal dengan harga yang miring melalui live TikTok, memberikan banyak voucher potongan harga dan gratis ongkir, dan juga terpercaya.

Dalam penelitian memiliki tujuan untuk mengetahui pengaruh variabel-variabel PIECES yaitu Performance, Information and Data, Economics, Control and Security, Efficiency, terhadap variabel Service untuk dijadikan pengambilan keputusan pemilihan penggunaan aplikasi belanja online, yaitu Shopee dan TikTok Shop. Metode PIECES Framework mempunyai 3 faktor pendorong dalam pengklasifikasian suatu masalah, peluang, dan suatu arahan yang ada pada bagian Ruang Lingkup dan Batasan Penelitian pada penelitian ini. Diyakini bahwa dengan menggunakan metode PIECES sebagai alat bantu dalam penelitian ini, diharapkan agar dapat digunakan sebagai bahan referensi atau sebagai alat pengambilan keputusan untuk memilih penggunaan aplikasi dan dapat dijadikan sebagai tolak ukur keberhasilan perusahaan[5].

2. Metode Penelitian

PIECES Framework adalah untuk mengoreksi atau memperbaiki sistem informasi bagi pengambil keputusan dalam suatu organisasi. PIECES Framework berisi kategori klasifikasi serta pemecahan masalah. Klasifikasi ini dibagi menjadi 6 kategori yaitu Performance, Information and Data, Economics, Control and Security, Efficiency, dan Service [9]. Selain itu juga PIECES Framework digunakan pada pengklasifikasian suatu masalah, peluang, serta arahan yang terdapat pada Ruang Lingkup dan Batasan Penelitian dalam penelitian ini [10]. Dalam metode PIECES terdapat 6 variabel yang digunakan untuk menganalisis sistem, diantaranya :

Perfomance (Kehandalan)

Variabel ini digunakan untuk mengetahui kinerja suatu sistem, termasuk seberapa cepat dan tepat dalam menghasilkan data.

- a. Throughput, sistem dinilai dari banyaknya output yang dilakukan pada beberapa periode waktu dalam memenuhi kebutuhan.
- b. Respon time, waktu yang dibutuhkan oleh sistem saat memproses perintah.
- c. Audibilitas, kecocokan dan keselarasan kinerja sistem dengan standar atau ketentuan yang telah ditetapkan.

Information And Data (Informasi dan data)

Variabel ini digunakan untuk dapat mengetahui seberapa banyak serta seberapa jelas info yang didapatkan dari suatu pencarian.

- a. Akurasi, informasi yang dihasilkan memiliki ketepatan yang tinggi.
- b. Relevansi informasi, sesuai atau tidak informasi yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Economics (Nilai ekonomi)

Variabel ini digunakan untuk mengetahui efektifitas penerapan sistem yang dilihat dari segi keuangan dan biaya yang dikeluarkan.

- a. Reusabilitas, program atau bagian dari program tersebut dapat digunakan kembali dalam aplikasi yang lain.
- b. Sumber daya, jumlah sumber daya yang digunakan dalam pengembangan sistem, meliputi sumber daya manusia dan sumber daya ekonomi.

Control and Security (Pengendalian dan Pengamanan)

Variabel ini digunakan untuk memantau sejauh mana pengawasan manajemen yang diperlukan untuk menjaga sistem operasi tetap berjalan dan membandingkan sistem yang dianalisa berdasarkan pada segi integritas sistem, kemudahan akses, dan keamanan data.

- a. Integritas, sistem memiliki hak akses terhadap operator dalam program-program tertentu.
- b. Keamanan, keamanan data yang ada pada sistem.

Efficiency (Efisien)

Variabel ini digunakan untuk menilai apakah suatu sistem dapat membantu atau menghasilkan output yang dapat diterima dengan input yang sedikit dan apakah sistem ini efisien atau tidak.

- a. Usabilitas, usaha yang dibutuhkan dalam mempelajari dan mengoperasikan sistem (Kemudahan operasional).
- b. Maintanabilitas, usaha yang dibutuhkan dalam mengatasi kesalahan yang ada pada sistem (Perbaikan Sistem).

Service (Pelayanan)

Variabel ini digunakan untuk menentukan bagaimana layanan disampaikan dan dapat mengidentifikasi masalah apapun yang terkait dengan layanan.

- a. Akurasi, ketepatan proses kerja yang dilakukan sistem.
- b. Reliabilitas, program dapat dipercaya melakukan fungsi yang diminta..

Metode Pengumpulan Data

Berikut ini merupakan prosedur pengumpulan data yang akan dilakukan oleh peneliti menggunakan kuesioner:

- a. Membuat pertanyaan kuesioner berdasarkan variabel-variabel yang akan diukur dan pada setiap pertanyaan yang dibuat memiliki 5 skor Skala Likert seperti pada tabel 1.
- b. Menguji kuesioner yang dibuat kepada – orang responden uji coba.
- c. Hasil dari responden uji coba akan dilakukan validasi dan reliabilitas menggunakan aplikasi SPSS.
- d. Setelah dilakukan validasi dan reliabilitas, maka kuesioner tersebut akan dibagikan kepada sampel yang telah dipilih.
- e. Sampel akan mengisi kuesioner.
- f. Hasil dari data responden akan diklasifikasi berdasarkan penilaian aplikasi Shopee dan TikTok Shop.
- g. Setelah data responden diklasifikasi maka peneliti akan melakukan analisis data berdasarkan metode penelitian yang telah peneliti pilih.

3. Hasil dan Pembahasan

Peneliti akan menguji hasil survei untuk membandingkan kedua aplikasi yaitu Shopee dan TikTok Shop, apakah Shopee dan TikTok Shop memiliki perbandingan yang dapat dijadikan keputusan pemilihan penggunaan aplikasi yang dapat dilihat dalam tabel Paired Sample T-test sebagai berikut:

Tabel 1 Hasil Uji Paired Sample T-test
Shopee dan TikTok Shop

Analysis of Variance

Source	DF	Adj SS	Adj MS	F-Value	P-Value
Regression	5	17727,0	3545,39	955,87	0,000
PERFORMANCE (X1)	1	1,0	1,00	0,27	0,604
INFORMATION AND DATA (X2)	1	151,1	151,07	40,73	0,000
ECONOMICS (X3)	1	0,0	0,02	0,01	0,940
CONTROL AND SECURITY (X4)	1	53,1	53,11	14,32	0,000
EFFICIENCY (X5)	1	1655,8	1655,79	446,41	0,000
Error	268	994,0	3,71		
Lack-of-Fit	205	958,9	4,68	8,40	0,000
Pure Error	63	35,1	0,56		
Total	273	18721,0			

Berdasarkan hasil pada tabel diatas menunjukkan bahwa P-Value dari variabel performance (X1) aplikasi Shopee dan TikTok Shop sebesar 0,604 ($0,604 > 0,005$) maka dapat disimpulkan bahwa variabel performance (X1) tidak ada pengaruh signifikan terhadap variabel service untuk mempengaruhi keputusan pemilihan penggunaan aplikasi Shopee dan TikTok Shop.

Berdasarkan hasil pada tabel diatas menunjukkan bahwa P-Value dari variabel information and data (X2) aplikasi Shopee dan TikTok Shop sebesar 0,000 ($0,000 < 0,005$) maka dapat disimpulkan bahwa variabel information and data (X2) berpengaruh signifikan terhadap variabel service untuk mempengaruhi keputusan pemilihan penggunaan aplikasi Shopee dan TikTok Shop.

Berdasarkan hasil pada tabel diatas menunjukkan bahwa P-Value dari variabel economics (X3) aplikasi Shopee dan TikTok Shop sebesar 0,940 ($0,940 > 0,005$) maka dapat disimpulkan bahwa variabel economics (X3) tidak ada pengaruh signifikan terhadap variabel service untuk mempengaruhi keputusan pemilihan penggunaan aplikasi Shopee dan TikTok Shop.

Berdasarkan hasil pada tabel diatas menunjukkan bahwa P-Value dari variabel control and security (X4) aplikasi Shopee dan TikTok Shop sebesar 0,000 ($0,000 < 0,005$) maka dapat disimpulkan bahwa variabel control and security (X4) berpengaruh signifikan terhadap variabel service untuk mempengaruhi keputusan pemilihan penggunaan aplikasi Shopee dan TikTok Shop.

Berdasarkan hasil pada tabel diatas menunjukkan bahwa P-Value dari variabel efficiency (X5) aplikasi Shopee dan TikTok Shop sebesar 0,000 ($0,000 < 0,005$) maka dapat disimpulkan bahwa variabel efficiency (X5) berpengaruh signifikan terhadap variabel service untuk mempengaruhi keputusan pemilihan penggunaan aplikasi Shopee dan TikTok Shop.

4. Kesimpulan

- Berdasarkan hasil uji statistik didapati kesimpulan bahwa variabel performance dari aplikasi Shopee dan TikTok Shop memiliki hasil yang positif namun tidak berpengaruh secara signifikan terhadap variabel service. Dalam hal ini dapat dilihat bahwa performance dari aplikasi Shopee dan TikTok Shop tidak mempengaruhi keputusan pemilihan penggunaan aplikasi Shopee dan TikTok Shop.
- Berdasarkan hasil uji statistik didapati kesimpulan bahwa variabel information and data terhadap variabel service dari aplikasi Shopee dan TikTok Shop memiliki hasil yang positif dan berpengaruh secara signifikan terhadap variabel service. Dalam hal ini dapat dilihat bahwa information and data dari aplikasi Shopee dan TikTok Shop dapat mempengaruhi keputusan pemilihan penggunaan aplikasi Shopee dan TikTok Shop.
- Berdasarkan hasil uji statistik didapati kesimpulan bahwa variabel economics dari aplikasi Shopee dan TikTok Shop memiliki hasil yang positif namun tidak berpengaruh secara signifikan terhadap variabel service. Dalam hal ini dapat dilihat bahwa economics dari aplikasi Shopee dan TikTok Shop tidak mempengaruhi keputusan pemilihan penggunaan aplikasi Shopee dan TikTok Shop.
- Berdasarkan hasil uji statistik didapati kesimpulan bahwa variabel control and security terhadap variabel service dari aplikasi Shopee dan TikTok Shop memiliki hasil yang positif dan berpengaruh secara signifikan terhadap variabel service. Dalam hal ini dapat dilihat bahwa control and security dari aplikasi Shopee dan TikTok Shop dapat mempengaruhi keputusan pemilihan penggunaan aplikasi Shopee dan
- Berdasarkan hasil uji statistik didapati kesimpulan bahwa variabel efficiency terhadap variabel service dari aplikasi Shopee dan TikTok Shop memiliki hasil yang positif dan berpengaruh secara signifikan

- terhadap variabel service. Dalam hal ini dapat dilihat bahwa efficiency dari aplikasi Shopee dan TikTok Shop dapat mempengaruhi keputusan pemilihan penggunaan aplikasi Shopee dan TikTok Shop.
- f. Berdasarkan kesimpulan-kesimpulan diatas, maka dapat dijadikan saran-saran yang dapat memperbaiki kekurangan dalam penelitian ini, baik bagi peneliti selanjutnya maupun untuk pengembangan pengetahuan. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan bagi peneliti untuk memperluas pengambilan sampel agar meningkatkan hasil yang lebih baik dan dapat diandalkan. Menggunakan metode penelitian yang berbeda yaitu seperti meta-analisis untuk mengintegrasikan hasil penelitian yang sudah ada agar menghasilkan kesimpulan yang lebih luas dan dapat dijadikan perbandingan.

Daftar Pustaka

- [1] Supardi and Ayu Lestari, "Analisis Faktor-Faktor Repeat Order Terhadap Implementasi Strategi Flash Sale Pada User Aplikasi Marketplace Shopee," *J. Ilm. Manajemen, Ekon. dan Akunt.*, vol. 2, no. 1, pp. 18–23, 2022, doi: 10.55606/jurimea.v2i1.109.
- [2] K. Täuscher and S. M. Laudien, "Understanding platform business models: A mixed methods study of marketplaces," *Eur. Manag. J.*, vol. 36, no. 3, pp. 319–329, 2018, doi: 10.1016/j.emj.2017.06.005.
- [3] R. Yustiani and R. Yunanto, "Peran Marketplace Sebagai Alternatif Bisnis Di Era Teknologi Informasi," *Komputa J. Ilm. Komput. dan Inform.*, vol. 6, no. 2, pp. 43–48, 2017, doi: 10.34010/komputa.v6i2.2476.
- [4] D. A. Harahap, "Perilaku Belanja Online Di Indonesia: Studi Kasus," *JRMSI - J. Ris. Manaj. Sains Indones.*, vol. 9, no. 2, pp. 193–213, 2018, doi: 10.21009/jrmsi.009.2.02.
- [5] H. D. Permana, A. A. Hapsari, D. Nugraha, and A. Jaenul, "Evaluasi Kinerja Sistem Aplikasi E-commerce Shopee menggunakan Metode PIECES Framework," *J. ICT Inf. Commun. Technol.*, vol. 20, no. 2, pp. 202–209, 2021, doi: 10.36054/jict-ikmi.v20i2.358.
- [6] "Teori Pengambilan Keputusan : Pengambilan Keputusan Dalam Fungsi Manajemen - Google Books." https://www.google.co.id/books/edition/TEORI_PENGAMBILAN_KEPUTUSAN_PENGAMBILAN/urdgEAAAQBAJ?hl=en&gbpv=1&dq=teori+pengambilan+keputusan&pg=PR5&printsec=frontcover (accessed Oct. 28, 2022).
- [7] Shopee.co.id, "Tentang Shopee - Karir | Shopee Indonesia," *Shopee*. 2019, Accessed: Sep. 18, 2022. [Online]. Available: <https://careers.shopee.co.id/about>.
- [8] M. Zhang and Y. Liu, "A commentary of TikTok recommendation algorithms in MIT Technology Review 2021," *Fundamental Research*, vol. 1, no. 6. KeAi Communications Co., pp. 846–847, Nov. 01, 2021, doi: 10.1016/j.fmre.2021.11.015.
- [9] P. Lorraine Septina and J. Idoan Sihotang, "Analysis of the Satisfaction Level of Gojek (GoFood) Application Users in Rawalumbu, Bekasi City Using the PIECES Framework During Pandemic Period," *Unklab Ejournal*, pp. 1–14, 2021, Accessed: Oct. 20, 2022. [Online]. Available: <http://ejournal.unklab.ac.id/index.php/8ISCTE/article/view/680/642>.
- [10] "Systems Analysis and Design Methods, 7e, Jeffrey L. Whitten, Lonnie D. Bentley, 2007 PDF | PDF | System | Information System." <https://www.scribd.com/document/325113584/Systems-Analysis-and-Design-Methods-7e-Jeffrey-L-Whitten-Lonnie-D-Bentley-2007-pdf#> (accessed May 14, 2023).