. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

BABI

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pesatnya pertumbuhan Internet pada masa kini mempermudah semua orang buntuk menemukan hal yang saat ini mereka cari dengan lebih mudah. Dengan kemudahan tersebut, setiap perusahaan menerapkan strategi pemasaran yang bervariasi untuk menarik perhatian banyak pelanggan dalam menawarkan besar. Perkembangan teknologi saat ini telah mengubah perilaku konsumen besar. Perkembangan teknologi saat ini telah mengubah perilaku konsumen berutama dalam kegiatan jual beli, yang sebelumnya melakukan penjualan dan juga bembelian secara offline kini beralih menjadi online.

Kemudahan dalam mengakses internet juga dimanfaatkan oleh setiap masyarakat baik dalam pencarian dan sistem pembayaran yang semakin maju, hal tersebut membuat perubahan dalam sistem transaksi jual beli *online* yang menjadi semakin mudah. Perkembangan internet memberikan dampak positif dalam perkembangan ekonomi global, yaitu melalui kecepatan serta kemudahan dalam melakukan interaksi secara global tanpa ada batasan tempat, jarak dan waktu. Pelanggan dapat menjalankan transaksi dimana pun serta kapan saja yang memungkinkan dapat diakses selama 24 jam.

Transaksi secara *online* merupakan transformasi modern yang positif dalam proses transaksi jual beli, berbeda halnya dari transaksi jual beli tradisional yang biasa dilakukan sebagaimana harus bertemu secara langsung atau tatap muka apabila ingin melakukan transaksi. Media internet mempermudah masyarakat

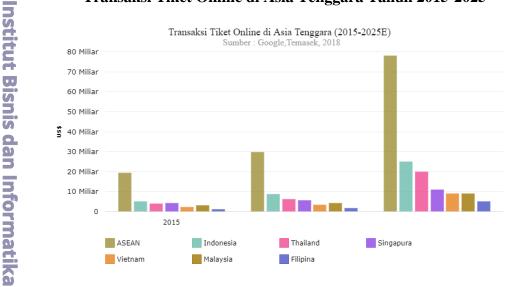
1

dalam melakukan segala transaksi pada saat ini, di mana penjual tidak lagi melakukan pertemuan secara bertatap muka antara para pelaku bisnis.

Hak cipta Salah satunya *e-Commerce*, merupakan aktivitas penjualan sampai dengan pembelian ataupun pertukaran produk, jasa serta informasi yang memanfaatkan jaringan telekomunikasi. Dalam *e-Commerce* ada berbagai jenis bisnis yang dapat aijalankan dengan berbagai tingkat kompleksitas yang berbeda tiap jenisnya. Saat ini banyak sekali *e-Commerce* yang menyediakan berbagai layanan jasa yang bisa kita pesan secara online, seperti akomodasi untuk melakukan perjalanan. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, Akomodasi disediakan untuk memenuhi ∃kebutuhan saat sedang bepergian, misalnya dalam hal tempat menginap atau tempat tinggal untuk sementara. Kini masyarakat tidak perlu lagi melakukan pembelian [©]terutama dalam membeli keperluan untuk melakukan perjalanan dengan mendatangi toko secara offline, melalui pembelian secara online kini bisa dilakukan oleh masyarakat dengan mudah tanpa perlu mengantri.

Gambar 1.1

Transaksi Tiket Online di Asia Tenggara Tahun 2015-2025



Sumber : Databoks

Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber: Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

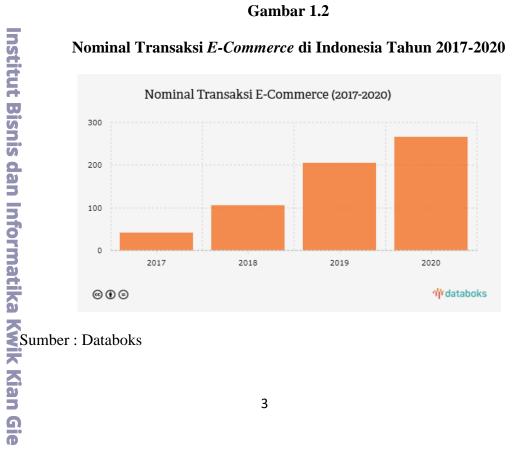
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang



Berdasarkan Gambar 1.1 nilai transaksi atau yang disebut Gross Booking Nalue pelayanan tiket travel online di Indonesia diprediksi sudah ada di angka US\$8,6 miliar yakni sama dengan Rp125 triliun, bertumbuh 20% (CAGR) dari tahun 2015. Nilai ini hendak meningkat kembali sebesar US\$25 miliar yaitu di ahun 2025. GBV pelayanan tiket dengan basis internet Indonesia sesuatu yang paling besar jika disejajarkan dengan negara lainnya di Asia Tenggara. Dalam hasil penelitian berdasarkan Temasek serta Google dengan memiliki tajuk e-Conomy SEA 2018 Souteast Asia's Internet Economy Hits an Inflection Point GBV pasaran pelayanan tiket online pada wilayah Asia Tenggara ada di hingga angka US\$29,7

Pesatnya perkembangan *e-Commerce* memiliki potensi ekonomi yang tinggi untuk Indonesia, bagi masyarakat mempermudah dalam melakukan pembelian suatu produk atau jasa, dari segi pelaku usaha dapat memperluas jangkauan pasar, penyebaran informasi terhadap suatu produk yang dapat dilakukan secara cepat dan mudah sehingga mengubah gaya hidup masyarakat.

Gambar 1.2 Nominal Transaksi E-Commerce di Indonesia Tahun 2017-2020



3



2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik

Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Berdasarkan Gambar 1.2 perkembangan e-Commerce di Indonesia setiap Ahun semakin meningkat, bedasarkan sumber data dari Databoks pada tahun 2017 hingga tahun 2020 mengalami peningakatan dari tahun ke tahun. Digitalisasi sistem pembayaran mendorong cepatnya laju transaksi ekonomi digital melalui *e*-Commerce saat pandemi Covid-19. Di tahun 2020 terjadi peningkatan nominal ransaksi *e-Commerce* dari Rp205,5 triliun di tahun 2019 menjadi Rp266,3 triliun. Tentu perihal tersebut membuat penelitian mengenai *e-Commerce* pada masa kini Edijadikan pembahasan yang membuat peneliti tertarik dalam mengangkatnya.

Gambar 1.3 10 Agen Perjalanan Online Terpopuler di Indonesia

Jumlah Konsumen Reservasi Hotel melalui Agensi Perjalanan Online Traveloka Tiket.com Airy rooms Agoda Pegipegi JD.ID Zenrooms RedDoorz
RajaKamar
S.22
GoIndonesia
O
10
20
30
40
50
60
70
80
Persen

Sumber: Databoks

Berdasarkan Gambar 1.3 salah satu e-Commerce yang banyak menjadi
pilihan untuk melakukan pembelian tiket akomodasi yaitu Traveloka. Traveloka

sendiri merupakan salah satu dari banyaknya e-Commerce di Indonesia yang memanfaatkan peluang teknologi internet melalui aplikasi di smartphone yang mempermudah transaksi pembelian. Terdapat pula banyak e-Commerce yang bisa . Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan,



masyarakat akses untuk melakukan pemesanan tiket akomodasi selain Traveloka yaitu seperti tiket.com, airy rooms, agoda, pegipegi, dan masih banyak lagi.

Hak ci Traveloka merupakan perusahaan berbasis teknologi terkemuka pada kawasan Asia Tenggara yang memungkinkan orang untuk mencari dan memesan Derbagai layanan seperti transportasi untuk menunjang perjalanan, aktivitas dalam memenuhi pengalaman bagi pelanggan, fasilitas untuk tempat tinggal sementara dalam perjalanan, dan gaya hidup seperti keseharian yang dilakukan pelanggan, stermasuk keuangan untuk memenuhi financial dalam berpergian. Sebagai super aplikasi gaya hidup di kawasan Asia Tenggara, Traveloka menawarkan berbagai macam portofolio produk lengkap yang menyediakan layanan transportasi seperti tiket bus, pesawat, kereta api, antar jemput bandara, sewa mobil, serta berbagai akomodasi lainnya termasuk penginapan yaitu apartement, hotel, homestay, resort, dan villa. Traveloka juga menyediakan layanan pemesanan berbagai macam aktivitas lokal, atraksi, serta direktori kuliner. Melalui *financial service*, Traveloka juga menyediakan solusi pembayaran, asuransi, serta pembiayaan dalam menunjang aktivitas Travel & Lifestyle untuk mengatasi berbagai kesulitan

keuangan (traveloka.com).

Landasan yang mel Landasan yang melatarbelakangi penulis dalam memilih penelitian pada e-Commerce Traveloka yaitu dapat dilihat pada Gambar 1.3, e-Commerce Traveloka menduduki peringkat pertama dalam agen perjalanan online terpopuler. Dapat dilihat dari data tersebut bahwa *e-Commerce* Traveloka mengalami peningkatkan secara signifikan dibandingkan dengan pesaing lainnya sehingga mengukuhkan perusahaan tersebut sebagai pemimpin pasar.

Menurut Farki (2016), pergeseran p

Menurut Farki (2016), pergeseran perilaku dari offline menjadi online memiliki alasan utama yaitu didasarkan dengan kemudahan yang disediakan oleh . Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang



pembelian secara *online*, akan tetapi selain aksesibilitas yang ditawarkan banyak mula berbagai faktor penyebab pelanggan tak memakai e-Commerce, seperti adanya gresiko, secara umum yakni dalam keamanan melakukan pembayaran, penipuan maupun gambar atau jasa yang disediakan tidak sama dengan yang dijanjikan penjual. Perubahan serta masalah resiko tersebut tentu saja mempengaruhi minat pembelian bagi calon pelanggan pada suatu produk atau jasa.

Adanya resiko yang tidak menutup kemungkinan akan terjadi pada saat melakukan transaksi secara *online* membuat calon pelanggan mencari bermacammacam cara untuk membuatnya yakin, terutama mencari berbagai informasi alangsung yang berkaitan dengan penjualan yang menyediakan produk atau jasa tersebut. Untuk mempermudah pelanggan mendapatkan informasi, dapat digunakan fitur yakni *Online Customer Rating* serta *Online Customer Review*. Dengan fitur tersebut harapannya pelanggan memperoleh informasi mengenai produk atau jasa yang berkaitan dengan kualitas yang diberikan.

Gie) Mo et al. dalam Auliya et al. (2017), menyatakan Online Customer Review disebut sebagai pendapat yang diungkapkan pelanggan mengenai informasi yang diperoleh dari mengevaluasi suatu produk atau layanan pada berbagai aspek. Melalui informasi tersebut, diharapkan pelanggan dapat memperoleh kualitas suatu produk atau jasa yang mereka cari berdasarkan pengalaman serta ulasan yang pelanggan tulis karena sudah mencoba melakukan pembelian produk dari pedagang online tersebut. Selanjutnya Putri (2021), menyebutkan Online Customer Rating dalah pendapat pelanggan dalam skala tertentu, sistem peringkat populer dengan cara memberikan bintang pada wadah yang telah disediakan oleh toko *online*. Semakin banyak bintang yang diberikan, menunjukkan semakin baik peringkat penjual, begitu pun sebaliknya.



Chen dan Xie dalam Farki (2016), menyatakan pertumbuhan e-Commerce Judah menjadikan review menjadi referensi informasi yang utama untuk penjual, produsen, serta pelanggan. Disatu sisi, rating and review yang pelanggan berikan melalui platform online mampu memberi lebih banyak informasi kepada calon pelanggan, dengan demikian meminimalkan perasaan ragu terhadap suatu produk matau layanan tersebut. Bagi calon pelanggan hal ini sangat menguntungkan karena menguntungkan karena menganggan yang pernah membeli barang atau jasa juga dapat kekurangan motivasi melaporkan pengalaman mereka pada pihak lainnya. Review tersebut hampir sama mengan wom (word of mouth), yang mana sistem dalam mengendalikannya tak mengang pengusaha.

Kian Calon pelanggan tentu tidak akan minat membeli sebuah produk atau jasa ika memiliki *review* ataupun *rating* yang buruk. Tetapi tidak hanya sebatas itu, banyaknya orang yang membagikan suatu ulasannya maupun rating tentu akan menjadi evaluasi bagi calon pelanggan. Tetapi apakah pelanggan minat melakukan pembelian, hal ini masih belum diketahui pasti, sehingga topik Online Customer Review dan Online Customer Rating tersebut mampu membuat peneliti tertarik untuk menelitinya. Maka darinya, menjadi amat baik untuk pengusaha jika melakukan perbaikan pelayanan serta kualitas suatu produk atau jasa terlebih dulu sebelum memutuskan berdagang secara *online*. Sebab jika pelayanan serta kualitas yang disediakan sudah optimal, review dan rating dapat dijadikan sebagai alat promosi efektif dalam melakukan komunikasi yang pemasaran menumbuhkan minat pembelian oleh pelanggan, karena memberikan saluran yang

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber: . Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik

Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

Kwik Kian Gie

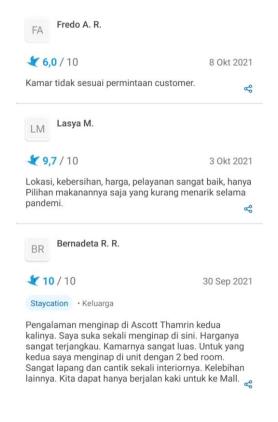
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

mudah dibandingkan beriklan serta mempunyai dampak yang besar untuk menjangkau pasar.

Hu et al. dalam Farki (2016), menyatakan faktanya review dan rating mempunyai beberapa kelemahan, yaitu review dan rating dapat dimanipulasi dengan sengaja dan mudah oleh penjual. Menurut mereka, manipulasi *review* bisa dilakukan atas nama pelanggan dan dengan tujuan untuk meningkatkan penjualan mereka. Pelanggan bisa saja dimanipulasi oleh penjual dengan cara diiming-Simingkan hadiah ataupun keuntungan-keuntungan lainnya jika memberikan review dan rating yang menarik. Perkembangan teknologi tidak hanya membantu kehidupan masyarakat, tetapi dibalik semua itu semua terdapat peluang kecurangan ataupun penipuan yang dilakukan penjual dan pembeli. Hal ini akan memunculkan perilaku konsumen baru yang akan terus menarik untuk dikaji.

Gambar 1.4

Contoh Review pada e-Commerce Traveloka



Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Gambar 1.5

Contoh Rating pada e-Commerce Traveloka

Berdasarkan 4008 ulasan

Berdasarkan 40

Berdasarkan 40

Berdasarkan 40

Mengesankan

Mengesankan

Mengesankan

Kenyamanan Pelayanan Kebersihan Makanan Lokasi

Bisnis Seperti yang ada pada Gambar 1.4 dan 1.5 merupakan contoh review dan juga rating yang telah diberikan oleh pelanggan pada salah satu pelayanan jasa hotel yang disediakan oleh *e-Commerce* Traveloka. Di Indonesia sendiri *review* dan *rating* telah diadopsi oleh berbagai *e-Commerce* di indonesia. Saat ini telah banyak yang menyediakan fitur review dan rating pada e-Commerce untuk bisa diakses, agar lebih meyakinkan para calon pelanggan untuk memilih suatu produk atau jasa sesuai dengan kebutuhan atau keinginannya. Perihal tersebut telah memperlihatkan bahwasannya perusahaan sudah memahami betapa pentingnya review dan rating untuk dijadikan alternatif bentuk fisik yang tak dapat ditemukan dari sarana online yang dapat dijangkau oleh banyaknya calon pelanggan.

Berdasarkan uraian diatas penulis terraira

mengetahui apakah Online Customer Rating serta Online Customer Review mampu

mengetahui apakah Online Customer Rating serta Online Customer Review mampu

mengetahui apakah Online Customer Rating serta Online Customer Review mampu

mengetahui apakah Online Customer Rating serta Online Customer Review mampu mengetanur aputan.

menget penelitian sebelumnya dilakukan hanya terbatas pada general e-Commerce, maka darinya saat meneliti akan peneliti lakukan lebih spesifik pada satu e-Commerce yaitu Traveloka.

Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber: . Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan,

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

ᇤ

B. Identifikasi Masalah

- Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang ada, ada sejumlah permasalahan yang bisa peneliti identifikasi, diantaranya :
- Bagaimanakah Online Customer Review pada e-Commerce Traveloka?
 - Bagaimanakah Online Customer Rating pada e-Commerce Traveloka?
- _ 장 ⓒ Bagaimanakah Purchase Intention pada e-Commerce Traveloka?
- Apakah Online
 pada e-Commen
 stitut pada e-Commen
 sis dan nformat
 e-Commerce Tr Apakah Online Customer Review berpengaruh terhadap Purchase Intention pada e-Commerce Traveloka?
 - Apakah Online Customer Rating berpengaruh terhadap Purchase Intention pada e-Commerce Traveloka?

Dari identifikasi permasalahan yang ada, dengan demikian peneliti memberikan Batasan permasalahan yang akan di teliti diantaranya :

- Apakah Online Customer Review berpengaruh terhadap Purchase Intention pada e-Commerce Traveloka?
- Apakah Online Customer Rating berpengaruh terhadap Purchase Intention pada e-Commerce Traveloka?

D Batasan Penelitian

Penelitian yang akan dijalankan oleh peneliti mempunyai berbagai batasan,

Obyek penelitian ini adalah Online Customer Review, Online Customer Rating, dan Purchase Intention pada e-Commerce Traveloka.

10

Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber-

Gie)

Cipta Dilindungi Undang-Undang

- Subyek penelitian ini adalah calon pelanggan yang pernah melihat Online
- Customer Review dan Online Customer Rating pada e-Commerce Traveloka.
 - Penelitian dilakukan pada Oktober 2021 Februari 2022.

Hax3. Penelitian dilaku

Dari uraian latar belakang permasalahan serta identifikasi permasalahan yang ada, dengan demikian penulis melakukan perumusan permasalahan dalam Emeneliti, yaitu "Apakah Online Customer Review dan Online Customer Rating berpengaruh terhadap *Purchase Intention* pada *e-Commerce* Traveloka."

F. Tujuan Penelitian

Dari uraian Dari uraian rumusan permasalahan di atas, dengan demikian tujuan penelitian yang peneliti terapkan yakni:

- Mengetahui pengaruh Online Customer Review terhadap Purchase Intention pada e-Commerce Traveloka.
- Mengetahui pengaruh Online Customer Rating terhadap Purchase Intention pada e-Commerce

 GManfaat Penelitian pada e-Commerce Traveloka.

Harapannya atas pelaksanaan penelitian ini, hasilnya mampu bermanfaat baik dari segi teoritisnya ataupun praktisnya, berikut adalah uraiannya:

baik dari segi teoritisnya ataupun praktisnya, berikut adalah uraiannya:

1. Manfaat teoritis atas terlaksananya penelitian ini harapannya bermanfaat dalam meningkatkan pengetahuan di bidang ilmu manajemen pemasaran, lebih spesifiknya mengenai Online Customer Review, Online Customer Rating, serta Purchase Intention.





Manfaat praktis dari penelitian ini dapat dijadikan pertimbangan bagi Traveloka

terkait pengoptimalan Online Customer Review dan Online Customer Rating

untuk mendorong Purchase Intention pada e-Commerce Traveloka.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber: a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan,

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG

penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.

tanpa izin IBIKKG.

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie