

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Perkembangan ilmu teknologi di era 4.0 sangat merubah tatanan kehidupan masyarakat dan gaya hidup modern. Pola konsumsi masyarakat adalah salah satu gaya hidup yang berubah akibat adanya perkembangan ilmu teknologi. Penggunaan internet mempermudah akses untuk membeli makanan/minuman menggunakan jasa antar secara online. Menurut data We Are Social pada tahun 2020 pengguna internet di seluruh dunia mencapai 4,54 miliar ,sedangkan pengguna internet di Indonesia mencapai 175,4 juta dan jika dibandingkan dengan tahun sebelumnya ada kenaikan 17% atau ada 25 juta pengguna internet yang bertambah ditahun 2020.(We Are Social,2020). Di Indonesia peningkatan pengguna internet menunjukkan bahwa masyarakat tidak bisa lepas dari teknologi dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini mendorong berbagai peluang usaha untuk memanfaatkan penggunaan internet dimasa kini dan masa yang akan datang .

Pada era modern ini, usaha digital atau online sangat berkembang pesat terutama pada bidang kuliner. Konsumen dapat memesan makanan/minuman menggunakan aplikasi yang tersedia pada *smartphone* . Pemesanan dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja, tanpa harus datang ke tempat penjual. Pemesanan makanan /minuman secara online sangat praktis, mudah, cepat, dan menghemat waktu terutama bagi konsumen yang tidak memiliki waktu luang untuk pergi ke sebuah restoran/rumah makan. Menurut hasil riset Nielsen pada tahun 2019 melakukan survei terhadap 1.000 responden di Jakarta,Yogyakarta,Bandung,Surabaya sebanyak 58% menggunakan layanan pesan antar makanan via aplikasi seperti GoFood dan GrabFood. Rerata mereka memesan 2,6 kali lipat perminggu.Berdasarkan survei,

rentang usia terbanyak yang menggunakan layanan pesan antar makanan/minuman adalah 18-45 tahun. (Katadata,2019)

Dipicu oleh keadaan pandemi,membuat pemenuhan kebutuhan rumah tangga beralih ke platform online baik itu belanja melalui platform e-commerce atau layanan pesan antar makanan/minuman. Menurut Survei Belanja Online Selama Pandemi oleh DailySocial dan platform riset pasar Populix, layanan pesan antar makanan yang dipilih oleh masyarakat sebesar 51% melalui GoFood , sebesar 48% melalui GrabFood,dan aplikasi lainnya sebesar 1% . (Daily Social.id ,2020)

Survei yang dilakukan oleh IDN Times pada tahun 2019 untuk meneliti kebiasaan masyarakat di berbagai wilayah Indonesia dalam menggunakan layanan pesan antar makanan di 6 kota besar. Mayoritas usia pengguna aplikasi layanan pesan antar makanan 21-25 tahun sebesar 48,4 % dan pekerjaan terbanyak adalah mahasiswa sebesar 44,2 % dengan jenis kelamin terbanyak 70,5 % adalah wanita. Pembelian makanan/minuman sangat dipengaruhi oleh pendapatan masyarakat, pengguna terbanyak sebesar 29,8% pendapatannya kurang dari 1 juta. Jenis aplikasi layanan pesan antar makanan yang sering digunakan adalah Gojek 74,8 % , Grab 20,9 % , dan layanan delivery outlet 3,1 % . Frekuensi orderan yang paling sering sekali dalam sepekan sebesar 47%. Alasan utama masyarakat menggunakan aplikasi pesan antar makanan adalah malas keluar rumah sebesar 70,9 % dan menghemat waktu sebesar 28 % . Berdasarkan survei tersebut, mayoritas pengguna aplikasi layanan pesan antar makanan adalah mahasiswa.(IDN Times,2019)

Menurut survei yang dilakukan oleh Alvora Strategic Research pada tahun 2019 “Perilaku dan Preferens Konsumen Millenial Indonesia terhadap Aplikasi E-Commerce 2019” untuk meneliti kebiasaan masyarakat kaum Millenial dalam menggunakan layanan pesan antar makanan, persepsi konsumen terhadap aplikasi layanan pesan antar

berkaitan dengan kualitas layanan yang cepat,mudah,banyak pilihan menu,praktis,murah,dan banyak promo. Lingkungan dan *trend* menjadi faktor pendukung konsumsi makanan/minuman melalui aplikasi online.Masyarakat cenderung ingin mengikuti perkembangan zaman(Alvara Strategic Research,2019). Hal tersebut membuat masyarakat semakin berminat menggunakan aplikasi pesan antar makanan/minuman online.

Pengetahuan gizi adalah pemahaman seseorang tentang zat gizi,serta interaksi antara zat gizi terhadap status gizi dan kesehatan. Jika pengetahuan gizi pada remaja rendah, maka upaya yang dilakukan remaja untuk menjaga keseimbangan makanan yang dikonsumsi dengan yang dibutuhkan akan berkurang dan menyebabkan masalah gizi kurang atau gizi lebih (Notoatmodjo,2003). Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Febrina Yolanda,dkk mengenai Penggunaan Aplikasi Pesan Antar Makanan Online dengan Frekuensi Makan dan Kualitas Diet pada 70 Mahasiswa di Universitas Diponegoro sebanyak 68,6 % mahasiswa memiliki pengetahuan gizi tergolong sedang dan rentang pemesanan makanan/minuman melalui aplikasi online 5-25 kali/bulan.(Febrina,dkk. 2019)

Sikap menentukan motivasi seseorang untuk mengimplementasikan perilaku tertentu. Apabila konsumen tidak menilai gizi sebagai faktor yang penting untuk memilih makanan atau bila konsumen merasa faktor lain lebih penting,konsumen kemungkinn akan memilih makanan yang tidak bergizi meskipun memiliki pengetahuan gizi yang baik (Guthrie,dkk., 1999).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Estetika Islami mengenai gambaran perilaku dalam memilih makanan/minuman melalui aplikasi online pada mahasiswa gizi Poltekkes Jakarta II, diketahui bahwa 62% mahasiswa sering memesan dijumpai pada mahasiswa yang memiliki

uang saku besar dan 46,4% mahasiswa memiliki uang saku kecil (Estetika.2020). Penilaian perilaku gizi diperlukan untuk mengetahui pengetahuan,sikap dan praktek gizi saat ini dan mengubah perilaku gizi kearah yang lebih baik serta dapat mencegah penyebab penyakit degeneratif (WHO.2005)

Tingkat pengetahuan seseorang dapat mempengaruhi sikap dan perilaku dalam hal memilih makanan/minuman yang sehat. Mahasiswa Poltekkes Bandung tentunya sudah mempelajari dan mengetahui jenis makanan yang sehat dan aman untuk dikonsumsi. Padatnya jadwal kuliah,kegiatan organisasi ,atau kegiatan lainnya di kampus membuat mahasiswa tidak memiliki banyak waktu untuk membeli makanan secara langsung sehingga memesan makanan melalui aplikasi online. Bahkan ketika akhir pekan/waktu libur di beberapa wilayah kampus rumah makan tutup dan satu-satunya kendaraan umum yang dapat diakses adalah ojek online, namun tarifnya lebih mahal jika dibandingkan dengan ongkos kirim ketika membeli makanan/minuman melalui aplikasi online. Alasan lain mengapa mahasiswa memilih membeli makanan/minuman melalui aplikasi online karena promo yang ditawarkan dan ajakan teman sebaya.

Berdasarkan latar belakang diatas,maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut, bagaimana gambaran pengetahuan,sikap,dan perilaku terhadap pemilihan makanan dan minuman melalui aplikasi online pada mahasiswa Jurusan Gizi Poltekkes Bandung.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Bagaimana gambaran faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku terhadap pemilihan makanan/minuman melalui aplikasi online pada mahasiswa Poltekkes Bandung ?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

#### **1.3.1 Tujuan Umum**

Mengetahui gambaran faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku terhadap pemilihan makanan /minuman melalui aplikasi online pada mahasiswa Poltekkes Bandung.

#### **1.3.2 Tujuan Khusus**

1. Mengetahui karakteristik sampel meliputi umur, jenis kelamin, dan jurusan.
2. Mengetahui perilaku sampel terhadap pemilihan makanan/minuman pada aplikasi online.
3. Mengetahui pengetahuan gizi sampel.
4. Mengetahui sikap sampel terhadap makanan yang ditampilkan dalam aplikasi online.
5. Mengetahui besar uang saku rata-rata sampel.
6. Mengetahui besar uang saku yang digunakan untuk membeli makanan/minuman online.
7. Mengetahui pengaruh media.
8. Mengetahui pengaruh teman sebaya.
9. Mengetahui alasan sampel memilih makanan/minuman melalui aplikasi online.
10. Mengetahui gambaran perilaku memilih makanan/minuman melalui aplikasi online berdasarkan jenis kelamin sampel.
11. Mengetahui gambaran perilaku memilih makanan/minuman melalui aplikasi online berdasarkan pengetahuan gizi
12. Mengetahui gambaran perilaku memilih makanan/minuman melalui aplikasi online berdasarkan sikap sampel
13. Mengetahui gambaran perilaku memilih makanan online berdasarkan besar uang saku rata-rata perhari
14. Mengetahui gambaran perilaku memilih makanan online berdasarkan pengaruh media.

15. Mengetahui gambaran perilaku memilih makanan online berdasarkan pengaruh teman sebaya.

#### **1.4 Ruang Lingkup Penelitian**

Ruang lingkup pada penelitian ini meliputi faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku terhadap pemilihan makanan/minuman melalui aplikasi online. Penelitian dilakukan pada mahasiswa Poltekkes Bandung .

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

##### **1.5.1 Bagi Peneliti**

Menambah wawasan, ilmu pengetahuan dan pengalaman baru bagi peneliti sebagai syarat untuk menyelesaikan program Diploma 3 Jurusan Gizi Poltekkes Kemenkes Bandung.

##### **1.5.2 Bagi Mahasiswa**

Penelitian ini dapat menjadi bahan informasi bagi mahasiswa dan dapat dijadikan bahan evaluasi diri sebagai mahasiswa kesehatan untuk lebih selektif memilih makanan/minuman yang sehat serta menerapkan ilmu gizi yang dimiliki dalam kehidupan sehari-hari.

##### **1.5.3 Bagi Institusi**

Dapat dijadikan sebagai bahan bacaan diperpustakaan dan sumber informasi mahasiswa. Penulisan karya tulis ilmiah ini dapat dijadikan sebagai referensi mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku terhadap pemilihan makanan/minuman secara *online*.

#### **1.6 Keterbatasan Penelitian**

Peneliti tidak bisa memastikan kejujuran responden dalam hal pengisian gform yang berhubungan dengan pengetahuan karena tidak bisa mengawasi secara langsung. Maka, untuk mengatasi keterbatasan ini peneliti melakukan pendekatan yang kooperatif dan memberi penjelasan.