

BAB I

PENDAHALUAN

A. Latar Belakang Masalah

Masyarakat pada zaman modern ini telah banyak mengalami perubahan dalam kehidupannya, kini masyarakat memasuki era informasi, sehingga interaksi dalam berbagai aspek-aspek di dunia, misalnya lembaga pendidikan, lembaga kemasyarakatan, lembaga pemerintahan dan lain-lain, bisa dilakukan dengan mudah dengan melalui teknologi telematika. Perkembangan teknologi yang canggih yang di dukung oleh teknologi informasi telah mengubah aspek-aspek tradisional masyarakat, dengan adanya hal tersebut mempermudah masyarakat menjalani kehidupannya. Hal ini terbukti dengan adanya terobosan terbaru teknologi informasi yang melahirkan teknologi informasi komputer yang canggih yaitu *International Networking* (Internet). Internet atau *International Networking* merupakan hasil dari hubungan teknologi informasi dan komunikasi yang sekarang ini semakin memukau, sehingga banyak digunakan oleh orang-orang di belahan dunia.¹

Jacques Ellul mengatakan, bahwa kalau ingin menggambarkan zaman ini, gambaran terbaik untuk suatu realitas masyarakat, adalah masyarakat sistem teknologi yang baik atau masyarakat teknologi. Untuk mencapai masyarakat teknologi, maka suatu masyarakat harus memiliki teknologi yang

¹ Asa Briggs dan Peter Burke, *Sejarah Sosial Media: Dari Gutenberg sampai Internet*. Terjemahan oleh A. Rahman Zainuddin (Jakarta: Yayasan Obor Indonesia, 2006), hal 375.

baik. Dengan demikian, fungsi teknologi adalah kunci utama perubahan dalam masyarakat. Teknologi secara fungsional menguasai masyarakat, bahkan pada fungsi yang substansial, seperti mengatur beberapa sistem norma di masyarakat, umpamanya sistem komunikasi dan lain-lain.²

Internet mampu mendobrak tatanan suatu bangsa, menembus jangkauan yang tidak pernah terpikirkan sebelumnya, mampu membentuk sebuah dunia tersendiri yang disebut sebagai dunia maya. Dengan adanya teknologi internet informasi menjadi murah dan bebas, tidak memandang golongan, usia, pangkat, gender, status, semua dapat mengakses informasi tanpa ada batasan.³ Perkembangan teknologi informasi yang semakin cepat telah membawa dunia memasuki era baru yang lebih cepat dari yang pernah dibayangkan sebelumnya.

Semua masyarakat membutuhkan informasi. Informasi diperlukan untuk mempertajam pengetahuan dan memprediksi sesuatu yang akan terjadi. Dalam kehidupan manusia postmodern, teknologi informasi merupakan perangkat yang tidak bisa dipisahkan dari aktifitas kehidupan sehari-hari, dan ketika penemuan teknologi berkembang dalam skala massa, maka teknologi itu telah mengubah bentuk masyarakat nyata yang menjadi masyarakat maya. Interaksi terbentuk secara konkrit adanya tegur sapa antar personal. Dimana internet telah mendominasi kehidupan nyata, maka pola interaksinya melalui layar komputer.

² Burhan Bungin, *Konstruksi Sosial Media Massa: Kekuatan Pengaruh Media Massa, Iklan Televisi dan Keputusan Konsumen serta Kritik Terhadap Peter L. Berger & Thomas Luckmann*, (Jakarta: Kencana, 2011), hal. 119.

³ Bagus Pratama, *Internet Untuk Orang Awam*, (Palembang : Maxikom, 2006), hal. 1.

Indonesia di era dunia maya (*cyberworld, cyberspace*), telah menjadi bagian penting dalam sistem komunikasi dan informasi. Pada abad 21 menghasilkan sebuah fenomena kian meluasnya arus globalisasi yang melibatkan semua aspek kehidupan manusia yang kini dalam dunia fana ini bersama segala isinya sudah menjadi kesejagatan⁴. Sebuah dunia yang sangat transparan terhadap perkembangan informasi, serta teknologi yang begitu cepat dan begitu besar. Perkembangan teknologi dewasa ini telah memberikan kontribusi besar terhadap kemajuan zaman. Media yang berubah seiring kemajuan teknologi memberikan beragam informasi yang telah dibutuhkan masyarakat. Rasa tidak kepuasan akan sebuah informasi yang diperoleh masyarakat lewat media cetak maupun elektronik, membuat masyarakat lebih cenderung mengakses informasi melalui internet. Selain masyarakat diberi kemudahan dalam mengakses segala informasi, masyarakat juga dimanjakan dengan bermacam-macam fasilitas.

Kekuatan sebuah media informasi dapat mengubah sebuah zaman, maka teknologi tersebut dapat mengubah masyarakat, dari masyarakat yang berasal dari dunia nyata menjadi masyarakat dunia maya, sebuah dunia yang peka terhadap perkembangan informasi dan teknologi yang begitu cepat dan mempengaruhi peradaban manusia. Perkembangan teknologi informasi juga tidak saja mampu menciptakan masyarakat dunia maya, namun secara materi mampu mengembangkan ruang gerak kehidupan baru bagi masyarakat, sehingga dapat disadari, komunitas manusia telah hidup dalam dua dunia

⁴ A. Muis, *Indonesia Di Era Dunia Maya: Teknologi Informasi dalam Dunia Tanpa Batas*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2001), hal. 3.

kehidupan, yaitu kehidupan masyarakat nyata dan kehidupan masyarakat maya (*cybercommunity*). internet telah berkembang menjadi sebuah teknologi yang tidak saja mampu mentransmisikan berbagai informasi, namun juga telah mampu menciptakan dunia baru dalam realitas kehidupan manusia, yaitu sebuah realitas materialistis yang tercipta dalam dunia maya.

Tidak seorang pun bisa meramalkan sebuah internet atau media akan membawa perubahan. Perubahan sosial membawa masyarakat masuk ke zaman globalisasi. Kebutuhan komunikasi setiap jaringan sosial mengalami pergeseran pula pemenuhan akan kebutuhan berkomunikasi tidak selalu harus dengan bertatap muka. Di zaman posmodern ini kita bisa dapatkan apa yang kita inginkan tinggal duduk di depan komputer lalu hanya dengan mengklik saja keinginan kita bisa terwujudkan. Dengan adanya internet kita bisa menjelajahi situs manapun yang kita inginkan, seperti halnya kita ingin membeli barang yang kita inginkan, kita bisa memilih situs manapun misalnya Laza.co.id, kita tinggal pilih-pilih barang yang akan dibeli dengan mudah dan bertransaksi dengan mudah.⁵ Dengan adanya teknologi semakin canggih semua aktivitas manusia dipermudah oleh teknologi modern abad ini.

Perusahaan-perusahaan saat ini sudah tidak lagi terikat oleh batasan fisik. Dengan melalui dunia maya, seseorang dapat mencari pelanggan dengan cepat di seluruh masyarakat dunia hanya dengan melalui jaringan internet. Transaksi-transaksi perdagangan dapat dengan mudah dilakukan di *cyberspace* melalui transaksi elektronik, pembayarannya juga secara

⁵ Tidung Santai, pelanggan Lazada dan pebisnis online dibidang travel wisata pulau Tidung, wawancara tanggal 29 Mei 2014.

elektronik (*electronic payment*).⁶ Dengan adanya kemajuan teknologi yang semakin pesat, masyarakat zaman sekarang dengan adanya terobosan baru yang sekarang menjadi marak seperti *online shop*, mempermudah masyarakat yang disibukkan oleh aktivitasnya, ia lebih memilih dengan *online shopping*.

Tuntutan layanan interaktif online terus memanas. Jenis perusahaan maya bermunculan diantaranya toko *online* seperti Lazada.co.id dan lain-lain. Layanan ini memberi kesempatan kepada pelanggan melihat-lihat dahulu, kemudian menekan tombol untuk memesan suatu barang yang diinginkan. Para pelaku bisnis harus menaruh perhatian pada internet karena daya yang dimiliki pelanggan sekarang memaksa mereka untuk meningkatkan mutu layanannya.⁷ Sekarang ini seseorang lebih mudah mengakses internet untuk membeli suatu produk dengan cara *online*.

Berdasarkan sejumlah penegasan terhadap keberadaan dunia maya seperti dibahas di atas, saat ini umat manusia akan dan sedang bertransformasi menuju kebudayaan pascaruang. Kebudayaan pascaruang adalah sama halnya dengan *cyberculture*. Dimana para pelaku kebudayaan tersebut tidak lagi hidup diruang-ruang sosial yang nyata tetapi di ruang-ruang maya internet. Interaksi melalui media jaringan sosial, telah menciptakan ruang baru bagi kehidupan manusia yang disebut *cybercommunity* yaitu sebuah kehidupan masyarakat manusia yang tidak dapat secara langsung

⁶ Janner Simarmata, *Pengenalan Teknologi Komputer dan Informasi*, (Yogyakarta : CV. Andi Offset, 2006), hal. 11.

⁷ Tracy LaQuey, *Sahabat Internet : Pedoman bagi Pemula untuk Memasuki Jaringan Global*, (Bandung : ITB, 1997), hal. 18.

diindera melalui (seluruh) penginderaan manusia, namun dapat dirasakan dan disaksikan sebagai sebuah realitas dalam dunia maya.⁸

Seseorang yang penggila *online shop*, misalnya, masih memiliki kesadaran ruang sebab *online shop* sudah mengakar dalam masyarakat. Meski secara lamban, namun pasti, dunia maya ini akan membawa manusia bertransformasi menuju kebudayaan pascaruang. Dunia yang tidak ada batasnya untuk melakukan interaksi. Pertumbuhan yang cepat dari teknologi internet dapat mengalihkan sebagian besar aktivitas masyarakat ke dalam dunia maya.

B. Rumusan Masalah

Setelah melihat latar belakang di atas dan agar penelitian ini tidak terjadi kerancuan, maka peneliti dapat membatasi permasalahan yang akan di angkat dalam penelitian ini. Adapun rumusan masalah yang diambil adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana perbedaan karakteristik budaya *online shopping* dalam masyarakat *cyber* dengan masyarakat nyata ?
2. Bagaimana proses transformasi masyarakat menuju *cyberculture* ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui perbedaan karakteristik budaya *online shopping* dalam masyarakat *cyber* dengan masyarakat nyata.

⁸ Burhan Bungin, *Pornormedia: Konstruksi Sosial Teknologi Telematika & Perayaan Seks di Media Massa*, (Jakarta: Kencana, 2003), hal. 5.

2. Untuk mengetahui proses transformasi masyarakat menuju *cyberculture*.

D. Manfaat Penelitian

Setelah disebutkan rumusan masalah dan tujuan penelitian di atas, maka peneliti berharap ada manfaat yang diambil yang terkait dalam penelitian, khususnya bagi peneliti dan pembaca pada umumnya. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Sebagai hasil karya ilmiah, penelitian ini diharapkan dapat berguna melatih kemampuan akademis sekaligus penerapan ilmu pengetahuan yang diperoleh peneliti mengenai perkembangan teknologi yang membentuk dua masyarakat dalam kehidupan, yaitu masyarakat nyata dan masyarakat maya. Di mana teknologi bisa merubah masyarakat menjadi masyarakat informasi. Dan juga dapat menambah khasanah ilmu pengetahuan khususnya sosiologi tentang kajian *cultural studies*.

2. Secara Praktis

Keuntungan praktis di dalam penelitian ini antara lain, yaitu:

- a. Bagi kalangan akademis: Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan masukan yang positif bagi mahasiswa Sosiologi FISIP UINSA Surabaya dan masyarakat mengenai dampak perkembangan teknologi terhadap kehidupan manusia.
- b. Bagi pihak yang diteliti: menjadi bahan intopeksi dalam melakukan kegiatan di media serta ilmu lainnya yang berkaitan dengan eksistensi *online shopping* dan peran budaya dalam masyarakat.

Masyarakat dapat mengetahui mana situs yang asli dengan situs yang illegal agar tidak tertipu bila ingin melakukan aktivitas *online shopping*.

- c. Bagi peneliti: penelitian ini digunakan untuk memenuhi persyaratan guna untuk memperoleh gelar sarjana, penelitian akan dapat memperluas wawasan peneliti serta paham bagaimana cara-cara dalam melakukan proses *online shopping* di Lazada.co.id. Dan peneliti dapat menerapkan teori-teori yang telah diperoleh pada saat perkuliahan sebagai analisis masalah dalam penelitian.

E. Definisi Konsep

Untuk menjelaskan maksud judul penelitian yang akan dilakukan, maka peneliti menguraikan beberapa definisi konsep, yaitu sebagai berikut tersebut :

1. Transformasi

Transformasi identik dengan perubahan, karena sejatinya transformasi adalah sebuah bentuk berpindahan menuju sistem yang dianggap lebih baik dan mendukung. Paling tidak ada dua atau tiga macam persepsi mengenai istilah “transformasi” yang akhir-akhir ini sering dibicarakan. Yang pertama berkaitan dengan pengertian yang menyangkut perubahan dengan skala besar dalam masyarakat dunia, yang beralih dari tahap masyarakat industri menjadi masyarakat informasi. Masyarakat Indonesia ini berubah secara drastis. Transformasi budaya menghasilkan involusi budaya di mana dualisme feodal dan

modern terus-menurus menjadi kendala proses integrasi budaya maupun nilai.⁹

Pergerakan yang terjadi di masyarakat yang tanpa disadari membentuk suatu ruang kehidupan baru bagi masyarakat, yaitu pergerakan dari masyarakat nyata menuju masyarakat maya, dimana masyarakat maya melakukan segala aktivitasnya seperti layaknya di dunia nyata, seperti menyapa, bergaul, belajar, berkomunikasi melalui jejaring sosial. Yang tidak lagi dengan *face to face* atau ketemu langsung dengan lawannya.

2. Cyberculture

Cyber berasal dari bahasa Yunani, *culture* adalah kebudayaan baru yang menawarkan “kesadaran pascaruang”, dimana seluruh aktivitas kebudayaannya dilakukan dalam dunia maya yang tanpa batas.¹⁰ *Cyberculture* adalah budaya yang dianut oleh komunitas *online* atau orang yang biasanya sering terhubung ke internet. Meski secara lamban, namun pasti kesadaran pascaruang ini akan membawa manusia bertransformasi menuju budaya pascaruang.

Dimana dunia nyata ini bertransformasi kepada dunia maya. Dunia nyata semakin tergeserkan oleh dunia maya. Aktivitas yang dilakukan dalam kehidupan maya tidak jauh beda dengan kehidupan nyata. Internet

⁹ Mudji Sutrisno & Hendar Putranto, *Teori-Teori Kebudayaan*, (Yogyakarta: Kanisius, 2005), hal. 71.

¹⁰ Joanna Buick dan Zoran Jevtic, *Mengenal Cyberspace for Beginner*, (Bandung: Mizan, 1997), hal. 1.

di zaman sekarang semakin membudaya, jadi manusia sekarang tergantung pada teknologi yang semakin marak di zaman modern ini.

3. *Online Shopping*

Online Shopping atau belanja online adalah suatu bentuk perdagangan suatu bentuk perdagangan elektronik yang dimana para konsumen untuk melakukan pembelian barang atau transaksi dari seorang penjual melalui internet tanpa perantara dan dilakukan dengan duduk di depan komputer.¹¹ Suatu proses pembelian barang atau jasa dari mereka yang menjual melalui internet. Sejak kehadiran internet para pedagang telah berusaha membuat toko online dan menjual produk kepada mereka yang sering menjelajahi dunia maya.

Para pelanggan dapat mengunjungi toko online dengan nyaman. *Online shopping* atau belanja online adalah salah satu cara belanja yang sedang marak di masa kini. Sebenarnya cara belanja online sudah ada sejak tahun 1979, diciptakan oleh Michael Aldrich dari Inggris. Pada bulan Maret tahun 1981 sistem belanja online di perkenalkan kembali kepada masyarakat oleh Thomson Holidays. Adapun tempat untuk *online shopping* biasanya disebut sebagai *online store* atau toko online. Toko bisa diartikan sebuah wadah atau empat untuk menampilkan atau memamerkan barang dagangan, sedangkan online diartikan sebagai bersifat terhubung ke jaringan internet.

¹¹ Seoandi, Pengertian belanja online, <http://seoandi.blogspot.ba/arhiva/2013/01/19/3467300>, diakses pada senin 31 Maret 2014.

4. Lazada.co.id

Lazada merupakan top online retailer di Indonesia atau sebuah toko online yang ada di Indonesia. Lazada Indonesia adalah pusat belanja online yang menawarkan berbagai macam jenis produk mulai dari elektronik, buku, mainan anak dan perlengkapan bayi, alat kecantikan dan kesehatan. Lazada berdiri pada tahun 2012, memberikan kemudahan dalam membeli segala produk yang berkaitan dengan elektronik, dekorasi rumah tangga hingga produk kesehatan dan kecantikan semuanya bisa di dapatkan di Lazada hanya dengan mengakses ke situs Lazada.co.id.¹²

Dengan adanya teknologi yang canggih ini kita dapat mengakses kebutuhan yang kita inginkan. Kita bisa menjelajahi kemanapun kita mau di dalam dunia maya yang tanpa batas. Misalnya orang penggila *online shopping* bisa saja hanya tinggal mengakses dalam internet bisa saja menjelajahi petualang *online shopping* yang diinginkan.

F. Metode Penelitian

Untuk menemukan data tentang transformasi menuju cyberculture, maka digunakan metode penelitian kualitatif. Metode adalah aspek yang sangat penting dan besar pengaruhnya terhadap berhasil tidaknya suatu penelitian, terutama untuk mengumpulkan data. Sebab data yang diperoleh dalam suatu penelitian merupakan gambaran dari obyek penelitian.¹³

Dalam penelitian kali ini, penulis menggunakan metode kualitatif. Dengan menggunakan metode kualitatif, maka data yang didapat akan lebih

¹² Lazada.co.id. Sejarah Lazada. <http://www.lazada.co.id/about/>, diakses 29 April 2014.

¹³ Burhan Bungin. *Analisis Data penelitian Kualitatif*. (Jakarta:Rajawali Pers,2012), hal. 20.

lengkap, lebih mendalam, kredibel, dan bermakna sehingga tujuan penelitian dapat dicapai. Penggunaan metode kualitatif ini, bukan karena metode ini baru, dan lebih trendy, tetapi memang permasalahan lebih tepat dicarikan datanya dengan metode kualitatif. Dengan metode kualitatif, maka akan dapat diperoleh data yang lebih tuntas, pasti, sehingga memiliki kredibilitas yang tinggi. Untuk mendapatkan dan mengumpulkan data dari kegiatan penelitian, digunakan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian kualitatif pada hakikatnya ialah mengamati orang dalam lingkungan sosial atau lingkungan dimana mereka hidup, mengadakan interaksi, berusaha memahami bahasa dan tafsiran orang lain tentang dunia sekitarnya. Penelitian kualitatif proses berfikir dari lapangan ke teori yang dimana dari induktif ke deduktif. Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif menurut Bogdan dan Taylor di kutip oleh Lexy. J. Moleong dalam bukunya “Metode Penelitian Kualitatif” adalah sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati.¹⁴ Pendekatan ini melihat keseluruhan latar belakang subyek penelitian secara holistik.

Sedangkan jenis penelitian yang digunakan adalah studi kasus merupakan studi mendalam mengenai unit sosial tertentu, yang hasil penelitian itu memberi gambaran luas dan mendalam mengenai unit

¹⁴ Lexy. J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (edisi revisi), (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005), hal. 4.

sosial tertentu.¹⁵ Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskriptif, karena penelitian deskriptif memberikan gambaran suatu masyarakat atau suatu kelompok orang tentang suatu gejala atau lebih. Menurut Atherton dan Klemmaek, bahwa dalam penelitian deskriptif yang cocok dengan menggunakan metode *survey*.¹⁶ Sedangkan tingkat analisis dalam penelitian ini hanya sampai pada taraf deskriptif, yakni menganalisis dan menyajikan fakta secara sistematis, sehingga dapat lebih mudah untuk dipahami dan disimpulkan.

Disamping itu, penelitian menggunakan pendekatan *cultural studies* yang merupakan kelanjutan dari pendekatan kritis yang menekankan pada peneyelidikan ideology yang tersembunyi di balik fenomena. Alasan peneliti menggunakan *cultural studies* karena pendekatan ini yang akan berupaya membongkar ideologi yang mungkin tersembunyi atau sengaja disembunyikan di dalam budaya. Dalam konteks sosiologi, melihat media memainkan peranan khusus dalam budaya melalui penyebaran informasi, sehingga media dapat menampilkan kebenaran dan kesalahan dalam suatu peristiwa.

2. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian adalah tempat dimana penelitian akan dilakukan. Dalam penelitian ini peneliti mengambil lokasi di situs internet atau dunia maya yaitu pada sebuah situs toko online yaitu Lazada.co.id. juga

¹⁵ Sudarwan Danim, *Menjadi Peneliti Kualitatif*, (Bandung: CV Pustaka Setia, 2002), hal. 55.

¹⁶ Irawan Soeharto, *Metode Penelitian Sosial: suatu Teknik Penelitian Bidang Kesejahteraan dan Ilmu Sosial lainnya*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1995), hal. 35.

pada situs jejaring social *Facebook*. Salah satu pemilihan yang penting adalah seleksi nama *domain* oleh perusahaan. Dalam sebuah Web ada yang namanya *Domain* dan *Hosting*. *Domain* adalah nama unik atau alamat yang digunakan konsumen untuk menemukan suatu situs Web atau halaman Web tertentu. Dengan pemilihan nama *domain* yang baik akan membangun jalur dan memperkuat aktivitas bisnis yang lain.¹⁷

Domain memberikan kemudahan bagi para pengguna internet untuk melakukan akses ke server. Jenis *domain* ada tiga, yaitu: 1). *Top Level Domain* atau *Global Top Level Domain* (gTLD) adalah deretan kata dibelakang nama *domain* seperti .net (dotnetwork), .com (*dotcommercial*), .org (*dotorganization*), .edu (*doteducation*), dan lain-lain, 2). *Country Code Top Level Domain* (ccTLD) adalah *Top Level Domain* (TLD) yang dipergunakan untuk masing-masing negara, seperti Indonesia dengan kode ID (co.id, net.id, or.id), 3). *Second Level Domain* (SLD) adalah nama *domain* yang didaftarkan misalnya nama *domain* yang ingin didaftarkan adalah madcoms.com.¹⁸

Hosting merupakan tempat dalam sever yang digunakan untuk menempatkan data dan file, sehingga data dan file Web tersebut dapat diakses oleh semua user pengguna internet. Jika memilih layanan penyediaan *hosting* harus berhati-hati.¹⁹

¹⁷ Ward Hanson, *Pemasaran Internet: Principle of Internet Marketing*, (Jakarta: Salemba, 2000), hal. 267.

¹⁸ M. Leo Agung, *Sukse Membangun Toko Online dengan E-Commerce*, (Yogyakarta: Adi Offset, 2011), hal. 7-8.

¹⁹ M. Leo Agung, *Sukses membangun Toko Online dengan E-commerce*, hal 6.

Peneliti memilih lokasi tersebut dikarenakan beberapa alasan: Pertama, pada saat ini masyarakat bertransformasi pada dunia maya akibat perkembangan teknologi yang pesat di era postmodern ini. Kedua, masyarakat mudah melakukan aktivitas di dalam dunia maya, semua aktivitasnya beralih pada dunia maya. Peneliti mengetahui kejadian ini, peneliti langsung tertarik untuk dijadikan penelitian.

Waktu penelitian akan dimulai pada bulan April 2014 sampai selesai agar mendapatkan data yang valid dari informan.

3. Pemilihan Subjek Penelitian

Supaya peneliti memperoleh informasi, maka peneliti menentukan subjek penelitian terdahulu. Adapun subjek penelitian yang menjadi informan dalam penelitian ini adalah kaum pebisnis yang sudah sukses di bisnis online, mahasiswa yang gemar *online shopping*, kalangan menengah atas yang menjadi pelanggan situs Lazada.co.id. subjek penelitian ini diambil dari pelanggan Lazada.co.id. Informan merupakan orang yang bertugas untuk memberikan informasi tentang situasi dan kondisi latar penelitian, dengan menggunakan kriteria tertentu agar data yang didapat lebih mendalam dan sesuai dengan apa yang diinginkan oleh peneliti. Dalam menentukan subjek penelitian menggunakan metode sampel acak.

a. Sumber Data primer

Data primer diperoleh dari informasi yang diberikan informan yang bersangkutan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti.

Misalnya yaitu:

- 1) Penjual adalah pengusaha *online* yaitu Lazada.co.id. yang menjual berbagai macam produk, bisa di dapatkan di Lazada, hanya dengan mengakses situs Lazada.co.id.
- 2) Pelanggan Lazada adalah orang yang berlangganan dan sudah berpengalaman mengenai belanja *online* di Lazada. Berikut paparan mengenai profil informan yang belanja di Lazada.

Tabel 1.1 Profil Informan

No	Nama	Jenis kelamin	Usia	Pekerjaan	Alamat
1.	Ummu salama S.	Perempuan	30	Wanita Karier	Depok
2.	Tidung Snatai	Laki-laki	30	Bisnis online	Pulau Seribu
3.	Arini	Perempuan	28	Ibu Rumah Tangga	Bekasi
4.	Alaika Abdullah	Perempuan	36	Manager NGO	Jakarta
5.	Caroline Adenan	Perempuan	32	Wanita Karier	Jakarta
6.	Safitri Dwi R.	perempuan	22	Mahasiswa	Surabaya
7.	Ayu Diah	Perempuan	22	Mahasiswa	Sidoarjo
8.	Musa Amin	Laki-laki	17	Pelajar	Makasar
9.	Feri Yunus M.	Laki-laki	35	Pebisnis	Jakarta
10.	Utomo Handrio	Laki-laki	32	Pengusaha	Tangerang
11.	Ratih	Perempuan	25	Wanita Karier	Jakarta
12.	Agus Riyanto	Laki-laki	30	Pengusaha	Depok

Semua informan yang disebutkan pada tabel di atas, layak di jadikan informan penelitian karena ia sudah mempunyai pengalaman

masing-masing mengenai belanja online di Lazada, dan cukup paham mengenai belanja *online*. Setiap informan yang disebutkan di atas mempunyai pengalaman yang berbeda-beda mengenai belanja *online*. Ada juga informan pendukung yaitu Ayu Diah, ia bukan pelanggan Lazada, hanya sebagai pembanding belanja *online*.

b. Sumber Data sekunder

Data sekunder merupakan data penunjang dari hasil dokumentasi yang dilakukan oleh peneliti seperti hasil gambar, foto, profil, dan dokumen-dokumen lainnya yang berhubungan dengan penelitian.

4. Tahap-tahap Penelitian

Tahap penelitian adalah gambaran perencanaan keseluruhan penelitian, pengumpulan data, analisis data, hingga pelaporan data.

Tahap-tahap yang dilakukan pada penelitian ini, yaitu:

a. Tahap Pra Lapangan

Tahapan ini adalah langkah awal yang dilakukan oleh peneliti sebelum turun langsung ke lapangan, di antaranya adalah sebagai berikut :

- 1) Menyusun rancangan penelitian adalah berupa usulan penelitian yang diajukan kepada ketua prodi Sosiologi, yang berisi tentang latar belakang masalah, fenomena yang terjadi dilapangan, problematika yang berisi tentang permasalahan yang ada dilapangan.

2) Memilih lapangan penelitian

Adalah tahap penemuan dilapangan. Pada tahap ini adalah tahap pengumpulan data dilapangan. Hasil pengamatan sekaligus dan di tindak lanjuti dan diperdalam dengan data-data hasil wawancara serta pengamatan.

b. Tahap Pekerja Lapangan

1) Memahami latar penelitian dan persiapan diri

Untuk memasuki suatu lapangan penelitian, peneliti perlu memahami latar penelitian terlebih dahulu, disamping itu peneliti perlu mempersiapkan diri baik secara fisik maupun mental dalam menghadapi subyek yang akan diteliti dilapangan.

2) Memasuki lapangan

Dalam hal ini perlu adanya hubungan yang baik antara peneliti dengan subyek yang diteliti sehingga tidak ada batasan khusus antara peneliti dengan subyek. Peneliti juga mempertimbangkan waktu yang digunakan dalam melakukan wawancara dan pengambilan data.

c. Tahap Analisis Data

Tahap analisis data, setelah pengumpulan seluruh data yang diperlukan maka pada tahap berikutnya adalah mengatur uraian data, mengorganisasikan ke dalam suatu file, kategori dan satuan uraian dasar, kemudian menemukan hipotesis dan bekerja dengan hipotesis. Peneliti sudah memperoleh dan mengumpulkan data yang diperoleh

di lapangan. Setelah data terkumpul, dilakukan proses klasifikasi data. Pada proses ini pemilihan data dilakukan untuk menyesuaikan data sesuai kebutuhan. Karena dalam penggalian data akan tidak menutup kemungkinan. Setelah data terkumpul maka yang dilakukan adalah memilih teori yang sesuai untuk digunakan sebagai pisau analisis masalah yang sudah terungkap dilapangan.

d. Tahap Penulisan Laporan

Penulisan laporan adalah tahap akhir dari proses pelaksanaan penelitian. Setelah semua komponen-komponen terkait dengan data dan hasil analisis data serta menacapai suatu kesimpulan, peneliti mulai menulis laporan dalam konteks laporan penelitian kualitatif. Peneulisan laporan disesuaikan dengan metode dalam penulisan penelitian kualitatif denagn tidak mengabaikan kebutuhan peneliti terkait dnegan kelengkapan data.

5. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan salah satu proses dalam suatu penelitian. Tujuan dari pengumpulan data adalah untuk menjaring data-data yang diperlukan dalam penelitian. Adapun teknik pengumpulan data adalah sebagai berikut :

a. Observasi

Observasi adalah cara menghimpun bahan-bahan keterangan yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan dan pencacatan secara sistematis terhadap fenomena-fenomena yang dijadikan obyek

pengamatan.²⁰ Metode ini digunakan untuk memperoleh informasi tentang peristiwa yang terjadi dalam kenyataan sehingga diperoleh gambaran yang jelas, mengenai transformasi menuju *cyberculture* dengan *online shopping*.

Dalam penelitian ini menggunakan observasi non partisipasi dimana peneliti mengamati secara langsung ke lapangan tetapi tidak tinggal dengan objek yang diteliti hanya sebatas mengamati bagaimana para masyarakat menggunakan media internet untuk aktivitas *online shopping*.

b. Wawancara atau Interview

Teknik wawancara merupakan salah satu cara pengumpulan data dalam suatu penelitian. Karena menyangkut data, maka wawancara merupakan salah satu elemen penting dalam proses penelitian. Wawancara dapat diartikan sebagai cara yang dipergunakan untuk mendapatkan informasi (data) dari responden dengan cara bertanya langsung secara tatap muka. Namun demikian, teknik wawancara ini dalam perkembangannya tidak harus dilakukan secara berhadapan langsung, melainkan dapat juga dilakukan dengan menggunakan atau memanfaatkan alat komunikasi lain misalnya telepon dan internet.²¹

²⁰ Agus Salim, *Teori dan Paradigma Penelitian Sosial*, (edisi kedua), (Yogyakarta: Tiara Wacana, 2006), hal. 16.

²¹ Bagong Suyanto dan Sutinah, *Metode Penelitian Sosial*, (Jakarta : Kencana Prenada Media Group, 2005), hal. 67

Wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan alat komunikasi yaitu melalui internet, seperti facebook, e-mail, twitter, sms dan lain-lain. Untuk memperoleh data dari informan dengan pertanyaan yang diajukan oleh peneliti kepada informan untuk memperoleh jawaban dari informan.

Jenis wawancara yang digunakan adalah wawancara yang terstruktur, wawancara ini menggunakan panduan pokok masalah yang diteliti, sehingga pertanyaan sistematis dan mudah diolah. Wawancara mendalam dimana peneliti mengadakan tanya jawab secara langsung kepada informan guna mendapatkan data yang lebih optimal untuk penelitian ini.²²

c. Dokumentasi

Dokumentasi adalah setiap bahan tertulis baik berupa karangan, memo, majalah, buletin, pertanyaan, aturan suatu lembaga masyarakat, dan berita yang disiarkan kepada media massa. Dari uraian di atas maka dokumentasi adalah pengumpulan data dengan meneliti catatan-catatan penting, seperti dokumentasi yang berupa gambar, artikel dan jurnal yang sangat erat hubungannya dengan obyek penelitian. Tujuan digunakan metode ini untuk memperoleh data secara jelas dan konkret mengenai transformasi menuju *cyberculture*.

²² James A. Black dan Dean Jean J. Champion, *Metode dan Masalah Penelitian Sosial*. Terjemahan oleh E. Koswara dkk (Bandung: Reefika Aditama, 2001), hal. 314.

6. Teknik Analisis Data

Analisis data yang digunakan oleh penulis dalam penelitian adalah analisis kualitatif dengan menggunakan proses berfikir induktif, tidak dimulai dari teori yang bersifat umum, tetapi dari fakta atau data khusus berdasarkan pengamatan dilapangan atau pengalaman empiris, data dan fakta hasil pengamatan empiris disusun, diolah diuji kemudian ditarik maknanya dalam bentuk pernyataan atau kesimpulan yang bersifat umum.

Data yang telah peneliti kumpulkan selama mengadakan penelitian perlu diolah dan dianalisis dengan penuh ketelitian, keuletan dan secara cermat sehingga mendapatkan suatu kesimpulan tentang obyek-obyek penelitian yang baik. Adapun analisis data yang digunakan adalah analisis induktif. Analisis induktif yang artinya dengan menguraikan peristiwa-peristiwa atau data-data yang bersifat khusus untuk kemudian mengumpulkannya dengan bersifat general.

7. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data

Dalam hal ini maka keabsahan data di artikan sebagai derajat ketetapan antara data yang terjadi pada objek penelitian dengan data yang dapat dilaporkan oleh peneliti.

Peneliti menggunakan dalam pemeriksanaan keabsahan data adalah sebagai berikut:

a. Ketekunan Pengamatan

Ketekunan pengamatan bermaksud menentukan ciri-ciri dan unsur-unsur dalam situasi yang sangat relevan dengan persoalan atau isu yang sedang dicari dan kemudian memusatkan dari pada hal-hal tersebut dengan rinci.²³

b. Triangulasi

Triangulasi adalah tehnik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain diluar data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data itu. Triangulasi ada dua metode, yaitu pertama triangulasi dengan sumber, maksudnya mengecek kepastian dan kepercayaan suatu informasi dengan cara membandingkan data observasi dengan hasil data wawancara dan hasil data dokumen. Kedua, triangulasi dengan metode yaitu dengan mengecek data dari beberapa teknik pengumpulan data (observasi, wawancara, dokumen) peneliti membandingkan hasil informasi dari beberapa informan dalam suatu teknik yang sama.

G. Sistematika Pembahasan

Untuk mempermudah pemahaman dalam penelitian ini, maka secara sistematis peneliti memberikan gambaran singkat tentang sistematika pembahasan yang mencangkup empat bab atau bahasan. Adapun tata urutan pembahasannya adalah sebagai berikut:

²³ Lexy J. Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2005), hal. 329

BAB I : PENDAHULUAN

Pendahuluan merupakan bab pertama yang mengantarkan pembaca untuk dapat menjawab pertanyaan apa yang diteliti. Oleh karena itu dalam bab ini akan mengeluarkan beberapa hal tentang setting penelitian, fokus penelitian, tujuan penelitian, penelitian yang terdahulu, manfaat penelitian, definisi konsep, kerangka teoretik, metode penelitian yang di pakai dalam penelitian, sistematika pembahasan dan jadwal penelitian.

BAB II: MEMBACA REALITAS *CYBERCULTURE* DENGAN KACAMATA JEAN BAUDRILLARD

Dalam bab ini akan dijelaskan dan di bahas tentang kajian pustaka yang di dalamnya ada beberapa referensi yang digunakan untuk menelaah objek kajian atau objek penelitian mengenai transformasi menuju *cyberculture*, dalam bab ini juga dijelaskan tentang kerangka teoritik yang menjelaskan tentang teori yang dipakai untuk menganalisis dan dilengkapi hasil penelitian terdahulu yang relevan.

BAB III: TRANSFORMASI MASYARAKAT MENUJU *CYBERCULTURE* DALAM BINGKAI ANALISIS JEAN BAUDRILLARD

Dalam Bab ini berisikan tentang laporan hasil penelitian, meliputi deskripsi subyek, obyek dan lokasi penelitian tentang proses transformasi menuju *cyberculture* dan perbedaan budaya dalam masyarakat *cyber*, dan deskripsi data penelitian. Lalu dilanjutkan dengan hasil temuan dari penelitian mengenai transformasi menuju *cyberculture* serta konfirmasi temuan tentang

teori sosiologi yang ada sehingga data yang diperoleh dapat dipertanggung jawabkan.

BAB IV: KESIMPULAN

Bab ini merupakan bab akhir yang di dalamnya berisi tentang kesimpulan dari setiap permasalahan dalam penelitian. Selain itu, juga memberikan rekomendasi kepada para pembaca laporan penelitian ini. Pada bab ini penelitian juga memberikan kesimpulan dari beberapa permasalahan dan menyertakan rekomendasi kepada para pembaca.