

# The Impact of Technology on People's Behavior

## Dampak Teknologi Terhadap Perilaku Masyarakat

Ria Yuni Lestari<sup>1</sup>, Siti Halimatussadiyah<sup>2</sup>, Faisal Firdaus<sup>3</sup>, Kelvin Fesly<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

Email: [riayunilestari@untirta.ac.id](mailto:riayunilestari@untirta.ac.id)<sup>1</sup>, [2286220060@untirta.ac.id](mailto:2286220060@untirta.ac.id)<sup>2</sup>, [2286220061@untirta.ac.id](mailto:2286220061@untirta.ac.id)<sup>3</sup>, [2286220071@untirta.ac.id](mailto:2286220071@untirta.ac.id)<sup>4</sup>

### ARTICLE INFO

#### *Article history:*

Received Jan 11, 2024  
Revised Apr 20, 2024  
Accepted May 29, 2024

#### *Keywords:*

Technology  
People's Behavior

#### *Kata Kunci:*

Teknologi  
Perilaku Masyarakat

#### *Corresponding Author:*

Ria Yuni Lestari,  
Universitas Sultan Ageng  
Tirtayasa ,  
Email:  
[riayunilestari@untirta.ac.id](mailto:riayunilestari@untirta.ac.id)

### ABSTRACT

This research aims to find out how digital public behavior and lifestyles in using digital media in society. The aspects examined in this research are convenience, consumptiveness, technological failure, and practicality in a digital society. This research uses a qualitative approach method. The qualitative descriptive research method in this research is a method that aims to explain or describe problems systematically, factually and accurately regarding the facts and characteristics of a particular population or area. The research results show that the development of digital technology has brought about major changes in social interactions and the way we communicate. Today's digital society is increasingly connected, with widespread access to information and social networks. However, there are also emerging challenges, such as privacy issues and anxiety related to social media use. Furthermore, this research concludes that a deep understanding of the impact of digital society needs to be developed, both for individuals and society at large, to ensure the healthy and productive use of digital technology.

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana perilaku masyarakat digital, dan gaya hidup dalam penggunaan media digital dimasyarakat. Aspek yang diteliti didalam penelitian ini mengenai kemudahan, konsumtif, gagap teknologi, dan praktis dalam masyarakat digital. Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kualitatif. Metode penelitian deskriptif kualitatif dalam penelitian ini adalah metode yang bertujuan untuk menjelaskan atau mendeskripsikan masalah secara sistematis, faktual, dan akurat mengenai fakta fakta dan sifat sifat populasi atau daerah tertentu. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perkembangan teknologi digital telah memberikan berbagai perubahan besar dalam interaksi sosial dan cara kita berkomunikasi. Masyarakat digital saat ini semakin terhubung, dengan akses yang luas terhadap informasi dan jejaring sosial. Namun, ada juga tantangan yang muncul, seperti masalah privasi dan kecemasan yang berhubungan dengan penggunaan media sosial. Selanjutnya, penelitian ini menyimpulkan bahwa pemahaman yang mendalam tentang dampak masyarakat digital perlu dikembangkan, baik bagi individu maupun masyarakat luas,

untuk memastikan pemanfaatan teknologi digital yang sehat dan produktif.

*This is an open access article under the [CC BY-NC](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/) license.*



## PENDAHULUAN

Sarwono (1993) mengartikan perilaku sebagai sesuatu yang dilakukan individu terhadap individu lain, dan itu adalah kenyataan. Menurut Morgan (1986), perilaku tidak seperti pikiran dan emosi, adalah sesuatu yang nyata yang dapat diamati, dicatat, dan dipelajari. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, perilaku adalah reaksi seseorang dan dinyatakan melalui gerak dan sikap tubuh (gerakan badan dan ucapan). Soekidjo Notoatmodjo (2005) dan psikolog Skinner (1983) merumuskan perilaku sebagai reaksi seseorang terhadap suatu stimulus (stimulus eksternal). Oleh karena itu, teori Skinner disebut teori "S-O-R" karena perilaku manusia terjadi melalui proses stimulus > organisme > respon. Berdasarkan teori "S-O-R", perilaku manusia dapat diklasifikasikan menjadi dua kelompok: (1) Perilaku Tertutup terjadi ketika respons terhadap stimulus eksternal tidak dapat diamati dengan jelas. (2) Perilaku terbuka terjadi ketika respons terhadap suatu stimulus mengambil bentuk suatu perilaku, atau ketika perilaku ini diamati secara eksternal oleh orang lain. Berdasarkan penjelasan di atas, kita dapat menyimpulkan bahwa perilaku adalah segala sesuatu yang dilakukan manusia sebagai respons terhadap rangsangan lingkungan, termasuk aktivitas motorik, aktivitas emosional, dan aktivitas kognitif.

Masyarakat adalah sekelompok orang yang berinteraksi atau berhubungan satu sama lain dengan kepentingan yang sama. Masyarakat muncul karena manusia menggunakan perasaan, pikiran dan keinginannya untuk merespon lingkungannya. Masyarakat adalah sekelompok orang yang mempunyai hubungan erat satu sama lain melalui sistem tertentu, tradisi tertentu, konvensi dan hukum tertentu dan mengarah pada kehidupan kolektif. Masyarakat adalah sekelompok orang yang, di bawah pengaruh kebutuhan dan keyakinan, pemikiran, dan aspirasi tertentu, bersatu dalam kehidupan kolektif.

Masyarakat digital merupakan masyarakat yang progresif dan terbentuk dari hasil adaptasi dan integrasi teknologi informasi dan komunikasi, keterampilan komputer dan humaniora dalam lingkungan rumah, lingkungan kerja, pendidikan bahkan waktu luang. Masyarakat digital adalah suatu masyarakat yang mempergunakan atau memanfaatkan teknologi-teknologi digital yang ada disekitarnya dalam menjalankan aktivitas kehidupannya, dimana teknologi digital merupakan sebuah teknologi yang tidak lagi menggunakan tenaga manusia yang bersifat manual, melainkan sebuah sistem operasi yang merupakan sistem atau format komputer yang sepenuhnya otomatis. yang dapat dibaca oleh komputer, dan terdapat sistem komputasi yang sangat cepat yang memproses segala jenis informasi sebagai nilai numerik (kode digital).

Produk digital adalah semua produk tidak berwujud yang melibatkan segala macam penggunaan dan peristiwa di media elektronik, seperti musik, film, buku elektronik, bahkan perangkat lunak. Pada dasarnya segala sesuatu yang dapat diunduh dan digunakan secara digital dapat dianggap sebagai produk digital.

Definisi sederhana ini dianggap paling masuk akal untuk menjelaskan apa itu produk digital. Pasalnya, kini produk digital tidak sebatas transaksi jual beli saja. Jika Anda menggunakan informasi yang diperoleh dari website secara gratis, maka website tersebut dapat disebut sebagai produk digital. Begitu juga di media sosial atau platform gratis lainnya yang bisa digunakan kapan saja. Produk adalah sesuatu yang dapat memberikan nilai. Oleh karena itu, produk digital adalah segala sesuatu yang bersifat digital dan dapat memberikan nilai kepada penggunanya. Produk digital adalah format produk yang paling fleksibel dan mudah digunakan. Dari sudut pandang penjual, produk digital sangat menguntungkan, karena sebagian besar tidak lekang oleh waktu dan tidak memerlukan perawatan atau penyimpanan khusus. Selain itu, produk digital dapat dengan mudah diperbarui atau dimodifikasi untuk mencerminkan perkembangan teknologi. Pembeli biasanya memperoleh produk digital dengan lisensi, baik lisensi istilah maupun lisensi dimana produk tersebut dapat digunakan.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang digunakan untuk meneliti keadaan objek alamiah, dimana peneliti sebagai instrumen utamanya (Sugiono, 2005). Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bertujuan untuk memahami fenomena-fenomena yang dialami subjek penelitian, seperti perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lain-lain. secara holistik dan melalui deskripsi verbal dan linguistik, dalam konteks alamiah tertentu dan menggunakan berbagai metode alamiah. Jenis pendekatan penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Metode penelitian deskriptif kualitatif yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode yang bertujuan untuk menjelaskan atau mendeskripsikan suatu permasalahan secara sistematis, obyektif, dan akurat dalam kaitannya dengan fakta dan karakteristik suatu kelompok atau wilayah tertentu. Penelitian ini dilakukan disekitaran wilayah perkantoran Jakarta, pada 8 Desember 2023. Objek penelitian ini adalah dampak yang ditimbulkan dengan adanya digitalisasi terhadap perilaku masyarakat. Subjek penelitian ini yaitu masyarakat digital generasi Z yang banyak mengakses produk digital, masyarakat digital generasi Y yang menggunakan produk digital dan wirausaha yang menggunakan produk digital dalam menjalankan usahanya.

Metode Pengumpulan Data yang digunakan adalah Metode wawancara dan studi pustaka. Wawancara merupakan suatu jenis pengumpulan data yang dilakukan secara tatap muka dengan arah dan tujuan yang telah ditentukan, dengan cara bertanya dan menjawab pertanyaan verbal secara sepihak. Menurut Anas Sudijono (1996: 82), pengumpulan data melalui wawancara mempunyai keuntungan sebagai berikut: pewawancara berinteraksi secara langsung dengan partisipan yang dievaluasi, data

dikumpulkan lebih detail, dan responden lebih berkualitas termasuk kemampuan berekspressi apa yang penting bagi mereka, anda dapat mengulangi pertanyaan yang tidak jelas dan kembali fokus pada pertanyaan yang lebih bermakna. Teknik wawancara digunakan untuk mengungkapkan data tentang bentuk dampak digitalisasi terhadap perilaku masyarakat. Studi pustaka, studi pustaka atau dikenal juga dengan istilah studi sastra. Teknik jenis ini sering digunakan para peneliti karena mudah dilakukan. Teknik studi pustaka diterapkan dengan mengumpulkan informasi yang relevan dari buku, artikel penelitian, berita atau sumber tertulis lainnya.

Instrumen Penelitian Suharsimi Arikunto (2002. 136), menyatakan bahwa alat penelitian adalah alat atau sarana yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih tepat, lebih lengkap dan lebih sistematis serta lebih mudah untuk diolah. Berdasarkan teknik pengumpulan data yang digunakan, maka instrumen penelitian ini menggunakan panduan wawancara dan dokumen.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Kemudahan Adanya Produk Digital, dari hasil wawancara dengan narasumber mayoritas dalam melakukan perjalanan ke kantor mereka menggunakan layanan transportasi umum yaitu Commuter Line (KRL) dan Gojek. Dalam mengakses layanan tersebut kini sudah menggunakan teknologi digital. Contohnya untuk bisa menggunakan layanan KRL kini cukup memiliki kartu yang dapat digunakan untuk transaksi non tunai, hanya dengan men-tap kartu di stasiun keberangkatan dan stasiun tujuan. Kartu tersebut sangat memudahkan pengguna layanan transportasi umum karena hanya dengan satu kartu tersebut dapat digunakan di berbagai transportasi umum seperti KRL, MRT, LRT, busway, trans jakarta, dll. Kini dalam menggunakan layana transportasi ojek pun sudah menggunakan aplikasi, dengan aplikasi tersebut tidak hanya bisa menggunakan layanan ojek motor tetapi mobil juga, selain itu juga dapat menggunakan layanan pemesanan makanan dan layanan pengantar barang, aplikasi yang dapat digunakan seperti Gojek, Grab, dan Maxim. Terdapat juga aplikasi yang menyediakan layanan berbelanja secara online seperti Shopee, Tokopedia, Lazada, Blibli, dll. Dalam aplikasi tersebut tidak hanya menyediakan layanan pembelian barang, tetapi dapat memlakuka pembayaran seperti PDAM, listrik, dan internet. Dalam melakukan transaksi pembayaran pun kini dilakukan dilakukan secara digital, hanya dengan scan barcode yang disediakan penjual kita dapat melakukan pembayaran, produk digital yang dapat diakses untuk melakukan pembayaran secara digital yaitu Qris, Dana, OVO, Mbanking. Selain itu produk digital yang saat ini banyak digunakan masyarakat yaitu berita online, untuk mengetahui pemberitaan yang terjadi di luar masyarakat kini tidak lagi mencari tahu lewat koran tetapi melalui pemberitaan online seperti kompas.com, liputan6.com, detik.com, dll.

Kemudahan penggunaan aplikasi adalah satu dari banyak unsur yang dapat menjadi pengaruh besar terhadap minat beli konsumen. Melalui aplikasi tersebut, pembeli dan penjual akan saling berbagi informasi secara online. Dalam hal ini, Qris memfasilitasi

pembayaran konsumen dengan menawarkan instruksi sederhana dan informasi produk yang lengkap. Selain itu, pembeli secara cepat dan mudah dalam pembayaran barang yang sama di berbagai pengecer internet. Dengan demikian, pelanggan akan merasa lebih mudah dan nyaman untuk berbelanja. Dalam hal ini, minat dari konsumen untuk memutuskan suatu proses pembelian akan terpengaruh oleh kemudahan penggunaan Qris. Pelanggan dapat dengan mudah dan cepat mencapai berbagai lokasi dan melakukan pembelian di sana. Hal ini menjadikan Qris salah satu platform yang paling disukai pelanggan dalam membayar apapun di seluruh Indonesia.

Kemudahan produk digital bagi masyarakat digital mencakup banyak aspek kehidupan, mulai dari keuangan hingga pendidikan. Di bawah ini adalah beberapa contoh kemudahan yang dibawa oleh teknologi digital. Akses terhadap layanan dan informasi: Teknologi digital memfasilitasi akses terhadap berbagai layanan dan informasi, termasuk: Media sosial, e-commerce, dan bisnis digital Komunikasi: Era digital menghubungkan banyak orang sekaligus melalui aplikasi pesan online dan video call, menjadikan komunikasi lebih mudah dan efisien Pendidikan: YouTube, dll. Platform ini memungkinkan pelajar untuk mengakses berbagai sumber daya pendidikan dan tutorial gratis Literasi Digital: Teknologi digital berkontribusi terhadap peningkatan literasi masyarakat di seluruh dunia, termasuk di Indonesia melalui Program Gerakan Nasional Literasi Digital E-commerce: Akses digital yang mudah memudahkan masyarakat berbelanja online, menjadikan mereka pembelajar terbanyak di dunia Keuangan dan keuangan: Perkembangan teknologi digital telah Membantu masyarakat memilih produk jasa keuangan seperti Otoritas Jasa Keuangan (OJK) Pelayanan Publik : Dukungan teknologi digital memudahkan pengaduan dan pengujian KTP digital. Teknologi digital membantu komunitas digital memenuhi berbagai kebutuhan sehari-hari, menyederhanakan proses, dan meningkatkan kualitas hidup.

Prilaku Konsumtif Sebagai Akibat Tidak Adanya Batasan Dalam Mengakses Produk Digital, dengan adanya produk digital ini membuat mereka berperilaku konsumtif karena tidak adanya batasan untuk mengakses produk digital sehingga bisa diakses kapan saja dan dimana saja. Belum lagi iklan yang dibuat semenarik mungkin mengikuti tren yang sedang hype , promo atau diskon yang besar, menarik perhatian mereka untuk berbelanja atau bertransaksi kapanpun mereka mau, dimanapun mereka berada, dan dalam situasi apapun. Perkembangan teknologi yang semakin pesat, seperti e-commerce dan e-money atau dompet digital memudahkan manusia dalam melakukan aktivitas sehari-hari, sehingga memunculkan keinginan untuk selalu membeli semua hal yang mereka mau, bukan yang mereka butuhkan. Melihat barang-barang incaran mereka dengan tawaran menggiurkan, akhirnya memunculkan rasa ingin memiliki, mencoba, dan merasakan barang tersebut, sehingga pada akhirnya mereka langsung asal check out dan melakukan pembayaran melalui dompet digital, tanpa pemikiran dan pertimbangan yang matang.

Mereka juga mengatakan produk digital menimbulkan perilaku konsumtif, salah satu narasumber yang kami wawancarai, yang merupakan seorang penjual mengatakan produk-produk digital, khususnya dompet digital justru membuat ia berhemat karena uang-uang hasil penjualan langsung masuk ke dompet digital sehingga bisa tersimpan dan

teratur dengan baik, sehingga tidak membuat ia menjadi boros dan banyak pengeluaran. Kata “konsumtif” sering diartikan secara bergantian dengan “konsumerisme”, namun kata “konsumerisme” mengacu pada segala sesuatu yang melibatkan konsumen untuk mengetahui perilaku konsumsi masyarakat perlu dipahami dan dikaji perilaku konsumsinya. Menurut Chita, David, dan Pali (2005), perilaku konsumen adalah kecenderungan manusia untuk mengkonsumsi tanpa henti dan membeli secara berlebihan atau tidak terencana. Ancok (Thohiroh, 2015) menggambarkan perilaku konsumsi masyarakat sebagai orang yang membeli suatu produk hanya untuk sekedar mencoba, bukannya membeli produk yang benar-benar dibutuhkannya, padahal sebenarnya ia tidak mempunyai kebutuhan terhadap produk tersebut.

Perilaku konsumtif adalah perilaku atau gaya hidup individu yang senang membelanjakan uangnya tanpa pertimbangan yang matang. Sedangkan menurut Setiaji dalam Konsumerisme (1995) menyatakan bahwa perilaku konsumtif adalah perilaku berlebihan dan membabi buta dalam membeli suatu barang. Contoh gaya hidup konsumtif : Menggunakan uang yang berlebihan, hanya untuk memiliki barang-barang yang tidak begitu dibutuhkan, keinginan untuk belanja terus menerus yang sulit dikendalikan, membeli keperluan berlebihan dan menyebabkan boros, konsumtif produk digital, atau produk digital untuk konsumsi, adalah barang atau layanan yang dapat dimanfaatkan melalui suatu perangkat digital, seperti komputer, smartphone, tablet, atau laptop. Produk digital konsumsi atau barang konsumen digital adalah barang atau jasa yang dapat dikonsumsi melalui perangkat digital seperti komputer, ponsel pintar, tablet, dan laptop. Contoh produk digital yang dapat dikonsumsi antara lain aplikasi ponsel pintar (apps), game online, e-book, streaming musik, streaming video, dan perangkat lunak komputer. Produk digital ini memiliki keunggulan dibandingkan produk fisik seperti harga yang lebih murah, pengiriman dan penyimpanan yang lebih mudah, serta penggunaan dan pemeliharaan yang lebih mudah.

Tantangan dalam mengakses produk digital, tantangan yang dihadapi Indonesia adalah masalah keamanan cyber dan privasi data. Penggunaan platform pembayaran digital yang semakin meningkat telah menimbulkan kekhawatiran keamanan informasi pribadi dan transaksi keuangan. Dengan adanya tantangan dalam mengakses produk digital, dari keenam narasumber menyebutkan tantangan yang berbeda beda, dari yang terkendala sinyal, kuota habis, aplikasinya sering maintenance dan juga dari satu narasumber yang merupakan pedagang tantangannya itu tidak terkontrolnya uang yang masuk. Meskipun popularitas e-wallet dan uang elektronik semakin meningkat, masih banyak orang Indonesia yang belum memiliki akses layanan keuangan formal. Indonesia perlu fokus pada pengembangan produk dan layanan keuangan yang mudah diakses sesuai dengan kebutuhan masyarakat. Tanggapan dari keenam narasumber menunjukkan bahwa narasumber telah memahami adanya tantangan dalam produk digital. Selain itu, mereka juga memiliki keinginan besar untuk menghadapi tantangan yang ada dalam produk digital tersebut. Dengan begitu, Indonesia dapat memanfaatkan potensi penuh industri pembayaran digitalnya dan pertumbuhan ekonomi negara.

Dengan analisis diatas tantangan pada era digital telah pula masuk ke dalam berbagai bidang seperti politik, ekonomi, sosial budaya, pertahanan, keamanan, dan teknologi informasi itu sendiri. Era digital terlahir dengan kemunculan digital, jaringan internet khususnya teknologi informasi komputer. Media baru era digital memiliki karakteristik dapat dimanipulasi, bersifat jaringan atau internet. Kemampuan media era digital ini lebih memudahkan masyarakat dalam menerima informasi lebih cepat. Dengan media internet membuat media massa berbondong-bondong pindah haluan. Semakin canggihnya teknologi digital masa kini membuat perubahan besar terhadap dunia, lahirnya berbagai macam teknologi digital yang semakin maju telah banyak bermunculan. Berbagai kalangan telah dimudahkan dalam mengakses suatu informasi melalui banyak cara, serta dapat menikmati fasilitas dari teknologi digital dengan bebas dan terkendali. yang dimaksud dengan "gagap teknologi" adalah seseorang yang tidak terbiasa dengan teknologi dan mengalami kesulitan dalam menggunakannya. Pemanfaatan teknologi menjadi semakin penting dalam berbagai bidang, termasuk pendidikan. Oleh karena itu, perlu dikembangkan sumber daya manusia, sarana dan prasarana yang mampu merespon perkembangan teknologi yang pesat. Namun yang masih menjadi pertanyaan adalah apakah implementasi berbagai program teknologi dimanfaatkan secara maksimal dan bagaimana tingkat kesadaran masyarakat terhadap pemanfaatan teknologi sebagai media pendidikan. Permasalahan 'kegagalan teknologi' perlu disikapi dengan solusi konkrit seperti penyiapan sumber daya manusia, penyediaan dan pemanfaatan sarana dan prasarana, serta pengembangan kapasitas teknis. Pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan tidak hanya diperlukan namun juga diperlukan untuk memudahkan berbagai aspek kehidupan. Oleh karena itu, penting untuk mengatasi rasa takut melakukan kesalahan atau ditertawakan saat menggunakan teknologi. Mengadopsi teknologi memang membutuhkan biaya yang besar, namun hal ini merupakan konsekuensi alami dan harus diterima.

Transformasi masyarakat dalam mengubah perilaku menjadi masyarakat digital, dari kalangan anak remaja sendiri mereka mengaku bahwa transformasi perilaku dari masyarakat biasa menjadi masyarakat digital itu mereka dengan mudah bisa mengakses dan melakukan transaksi secara digital dan juga mereka tidak merasa kesusahan pada awal mengakses produk digital tersebut. Sedangkan di kalangan masyarakat gen Y sendiri, mereka butuh waktu dalam menyesuaikan perubahan menjadi masyarakat digital karena belum begitu cepat paham tentang produk-produk digital yang ada selanjutnya dari kalangan pedagang/UMKM mereka juga hampir sama dengan gen Y yaitu butuh proses dalam menyesuaikan dalam mengakses produk digital karena pada awalnya mereka harus mampu mengakses produk digital tersebut dikarenakan para karyawan yang bekerja di sekitar wilayah nya kebanyakan tidak membawa uang cash mereka hanya bisa transaksi menggunakan QRIS, dan dari situ para pedagang harus bisa menyesuaikan sesuai keadaan masyarakat yang sudah berubah sehingga tidak lagi kesusahan dalam proses pembayaran. Digital transformation atau transformasi digital adalah perubahan cara penanganan sebuah pekerjaan atau aktivitas dengan memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan efisiensi dan efektifitas. Sebagai makhluk cerdas, manusia terus mengembangkan

keterampilan baru untuk membuat hidup lebih mudah. Setiap alat dicoba dan diuji untuk memastikan efisiensi dan efektivitas dalam setiap tindakan yang diambil, dan berbagai eksperimen dilakukan untuk menghasilkan efisiensi tingkat tinggi dengan menggunakan energi dan tenaga seminimal mungkin. Perkembangan dimulai dengan fungsi dasar sehari-hari dan diakhiri dengan tingkat pemenuhan pribadi dan makhluk sosial. Mulai dari era teknologi industri, teknologi pertanian, teknologi informasi, hingga teknologi komunikasi dan informasi, kemajuan teknologi terus mengalami kemajuan secara berkala. Untuk mengikuti perkembangan zaman tersebut, masyarakat perlu bertransformasi menjadi masyarakat digital agar tidak tergerus zaman, masyarakat harus beradaptasi menghadapi kemudahan maupun kesulitannya.

Efektivitas pekerjaan dengan adanya produk digital, efektivitas pekerjaan dengan adanya produk digital yaitu dengan efektivitas pekerjaan adanya Produk digital dapat mempengaruhi kalangan remaja ini, dan mereka juga mengakui dengan adanya produk digital dapat Meningkatkan kinerja, Produk digital dapat juga mempengaruhi pekerjaan mereka dalam mengelola dan mengolah informasi lebih cepat dan efisien, dengan kemudahan untuk mengelola dan mengolah data secara digital, yang memungkinkan pekerjaan mereka menyelesaikan dengan lebih cepat. Kalangan remaja ini mengakui bahwa dengan adanya efektivitas pekerjaan dengan adanya produk digital dapat mempengaruhi mereka mempercepat komunikasi, Produk digital memungkinkan pekerjaan mereka menghubungi dan mengkomunikasikan dengan lebih mudah dan lebih cepat. Hal ini juga disebabkan oleh kemudahan untuk menggunakan email, chat, dan video conferencing, yang memungkinkan pekerjaan mereka untuk melakukan komunikasi secara digital dengan lebih mudah dan cepat. Pengaruh lainnya yang dapat mereka rasakan dengan menggunakan QRIS dapat mempermudah mereka untuk melakukan pembayaran transaksi tanpa membawa dompet. Yang mereka rasakan yang dapat mempengaruhi mereka dengan efektivitas pekerjaan mereka dengan menggunakan produk digital kolaborasi antar pekerja menjamin bahwa karyawan dapat bekerja secara sinergis dan efisien, menciptakan produk yang lebih baik dan lebih cepat, serta meminimalisir biaya operasional dan overhead. Secara umum pengimplementasian aplikasi digital dalam berbagai macam jenis ke dalam dunia kerja akan berpengaruh terhadap penyelesaian pekerjaan yang dilakukan, dan pengukuran tingkat peran aplikasi digital terhadap efektivitas kerja karyawan berbeda, tergantung bagaimana kesiapan perusahaan dalam penerapan aplikasi digital. Kesiapan perusahaan dalam penerapan aplikasi digital bergantung pada segi pemahaman kepada karyawan terkait aplikasi tersebut, maupun dari segi kesiapan dalam penggunaan dan pengembangan aplikasi tersebut dalam perusahaan agar dapat menghasilkan capaian yang maksimal. Seperti yang diungkapkan oleh Friinaldi & Tryanti (2019), mencapai kesuksesan berasal dari upaya pengorganisasian kerja (Ummi & Aldri, 2020).

Praktis adalah kegiatan, cara, atau metode yang dijalankan secara langsung dan tidak melibatkan teori abstrak atau konsep teoretis. Praktis berasal dari pengalaman dan praktik yang telah diuji dan diperoleh hasil yang baik dalam suatu situasi. Praktis memiliki kelebihan karena dapat diimplementasikan secara efektif dan mudah dijalankan, karena

tidak melibatkan teori abstrak atau konsep teoretis yang tidak selalu dapat diimplementasikan secara langsung dalam suatu situasi. Praktis juga memiliki kelebihan karena dapat diuji dan diperoleh hasil yang baik dalam suatu situasi, sehingga dapat digunakan sebagai referensi untuk membuat keputusan dalam suatu situasi. Praktis merupakan asas dari teori praktis, yang didasarkan pada praktik dan pengalaman. Selama ini pemanfaatan teknologi digital menjadi hal yang penting bagi perusahaan. Teknologi informasi diyakini dapat memudahkan kegiatan bisnis perusahaan. Sebagian besar dari kita juga percaya bahwa melaksanakan transformasi digital dapat membawa manfaat bagi perusahaan, mulai dari pengelolaan data yang tepat hingga peningkatan produktivitas karyawan, yang tentu saja berdampak pada kemampuan perusahaan untuk berinovasi dan berdaya saing. Namun kenyataannya masih banyak perusahaan yang belum memanfaatkan potensi teknologi digital secara maksimal. Hal ini bisa disebabkan oleh faktor internal seperti kurangnya kesiapan bagian HR dalam menggunakan teknologi modern, budaya kerja, dan berbagai faktor lainnya.

Digitalisasi yang terjadi pada masyarakat pasti akan memberikan dampak, baik itu membawa manfaat atau bentuk positif, maupun kerugian atau akibat negatifnya. Keunggulan masyarakat digital adalah: Interaksi dalam masyarakat digital tidak lagi dibatasi oleh lokasi dan ruang, cara mudah untuk berkomunikasi jarak jauh dengan cepat, terutama secara real time. meningkatkan produktivitas dengan melakukan kegiatan masyarakat lebih cepat, efisien, dan efektif, mudah berbagi atau mencari informasi Bidang keahlian terus berkembang terutama di bidang teknologi data dan komunikasi, kerugian dari masyarakat digital adalah: Jenis bug terbaru sedang meningkat dalam bentuk cyber bug dan kejahatan cyber, penggunaan teknologi digital yang tidak tepat justru menurunkan tingkat output, munculnya kecenderungan kecanduan terhadap alat dan permainan sosial, batasan pribadi dikurangi.

## KESIMPULAN

Dengan adanya teknologi yang bisa memudahkan aktivitas manusia di zaman sekarang banyak aktivitas manusia yang menggunakan sistem digital untuk memudahkan aktivitas mereka. Berdasarkan hasil penelitian sebagaimana telah dikemukakan pada bagian sebelumnya, maka dapat ditarik, kemudahan produk digital bagi masyarakat digital mencakup banyak aspek kehidupan, mulai dari keuangan hingga pendidikan. Akses terhadap layanan dan informasi, konsumtif produk digital, atau produk digital untuk konsumsi, adalah barang atau layanan yang dapat dimanfaatkan melalui suatu perangkat digital, seperti komputer, smartphone, tablet, atau laptop. Produk digital konsumsi atau barang konsumen digital adalah barang atau jasa yang dapat dikonsumsi melalui perangkat digital seperti komputer, ponsel pintar, tablet, dan laptop. Contoh produk digital yang dapat dikonsumsi antara lain aplikasi ponsel pintar (apps), game online, e-book, streaming musik, streaming video, dan perangkat lunak komputer.

## Daftar Pustaka

- Arikunto, (2002). Instrumen Penelitian.
- Chita, dkk, (2005). Pengertian Perilaku Konsumen.
- Dharma, R. (2023). Digital Adalah: Pengertian, Sejarah, dan Manfaatnya. (Online), (<https://accurate.id/teknologi/digital-adalah/>), diakses pada 11 Desember 2023.
- Dony, P, Irwansyah. (2020). Memahami Masyarakat dan Perspektifnya. *Jurnal Manajemen Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 163-175. Jakarta: Dinasti review.
- Fajariyah, D.N. (2008). Sikap dan Perilaku Merokok Dosen di Universitas Indonesia Depok Tahun 2008. Skripsi Sarjana. Depok: Universitas Indonesia. (Online), (<https://lib.ui.ac.id/file?file=digital/123427-S-5454-Sikap%20dan-HA.pdf>), diakses pada 11 Desember 2023.
- Ganet, D. (2023). Mengintip Kemudahan Pelayanan di Era Digitalisasi Keuangan. (Online), (<https://www.antaraneews.com/berita/3853665/mengintip-kemudahan-pelayanan-di-era-digitalisasi-keuangan>), diakses pada 11 Desember 2023.
- Ihsan dkk. (2023). Pengaruh Pemasaran Digital dan Kemudahan Penggunaan Platform Marketplace Shopee terhadap Minat Beli Mahasiswa Bisnis Digital. *Jurnal Ilmiah Ekonomi dan Bisnis*, 16(1), 157-167.
- Mochammad, R,A,K. (2022). Pemahaman Masyarakat dan Masyarakat Digital. (Online), ([https://utama.tegalkab.go.id/news/view/artikel/pemahaman\\_masyarakat\\_dan\\_masyarakat\\_digital\\_20220704110450](https://utama.tegalkab.go.id/news/view/artikel/pemahaman_masyarakat_dan_masyarakat_digital_20220704110450)), diakses pada 11 Desember 2023.
- Muhammad, D. (2019). Perkembangan dan Transformasi Digital, 116-123. Jakarta: INFOKAM.
- Morgan, (1986). Perilaku Tidak Seperti Pikiran dan Emosi.
- Notoatmodjo, (2005) & Skinner, (1983). Perilaku Sebagai Reaksi Seseorang Terhadap Stimulus.
- Raka dkk (2023). Pengaruh Pemasaran Digital dan Kemudahan Penggunaan Platform Marketplace Shopee terhadap Minat Beli Mahasiswa Bisnis Digital. *Jurnal Ilmiah Ekonomi dan Bisnis*, 157-167. Tasikmalaya: OPEN ACCESS.
- Rizal. (2022, Maret 7). Pengertian Masyarakat Digital. (Online), (<https://wargamasyarakat.org/pengertian-masyarakat-digital/>), diakses pada 11 Desember 2023.
- Sarwono, (1993). Pengertian Perilaku.
- Sugiono, (2005). Pengertian Penelitian Kualitatif.
- Sudijono, (1996). Keuntungan Pengumpulan Data Melalui Wawancara.
- Setiaji, (1995). Pengertian Perilaku konsumtif.
- Thohiroh, (2015). Menggambarkan Perilaku Masyarakat Yang Membeli Produk Hanya Sekedar Mencoba.
- Ummi & Aldri, (2020). Mencapai Kesuksesan Berasal Dari Upaya Pengorganisasian Kerja.
- Yenrizal. (2012). Masyarakat 'GAPTEK' Persoalan Mentalitas dalam Pengembangan ICT, 16-21, Palembang: Proceedings.
- Yosi, S. (2021). Gambaran Perilaku Konsumtif Terhadap Pengguna Digital Payment pada Mahasiswi Fakultas Psikologi Universitas Medan Area. Published Thesis. Medan: Universitas Medan Area.