

Selain tentunya memberikan bentuk sebuah pertanggung-jawaban digital yang bertanggung jawab untuk dapat menjaga etika-commerce, bertanggung-jawab (terutama) untuk konsumen dan memulainya berlagak yang sesuai dengan nilai-nilai dan budaya digital. Perkembangan ini, akan mengubah pola perilaku konsumen secara signifikan, terutama pada konsumen Muslim yang tidak hanya memperhatikan aspek ekonomi, tetapi juga aspek sosial dan pribadi pribadi untuk dapat mengoptimalkan pengalaman berbelanja.

Salah satunya, perilaku konsumen dalam social commerce dapat dijelaskan melalui *Theory of Planned Behavior* (TPB) yang menekankan pengaruh sikap norma subjektif dan norma pribadi yang diadopsikan individu, yaitu dari tindakan pembelian dalam era *Technology Acceptance Model* (TAM) menjelaskan bagaimana perilaku pembelian dipengaruhi dan terdorong olehnya. *Technology Acceptance Model* digital, dalam konteks konsumen Muslim, dalam penelitian ini akan diuji dengan dimensi religiusitas, karena akan ada pengaruh perilaku secara bersama-sama, seperti perilaku untuk membeli melalui dan penggunaan *the phone* ini juga.

Itu pun ada perilaku social commerce dimana dan dimana mana yang sebagai salah satu platform dan pedagang, dengan dukungan infrastruktur, *user-generated content*, dan digitalisasi personalisasi, faktor berpengaruh, kemudian diuji untuk pengaruh lingkungan digital terhadap keputusan pembelian dalam memahami bagaimana perilaku konsumen Muslim di lingkungan digital yang sesuai dan kompatibel.

Itu pun ada TAM dan social commerce sebagai integrasi dengan teknologi lainnya, *Big data analytics*, dan *social network* yang akan dapat mengoptimalkan efisiensi dan meningkatkan pengalaman konsumen. Perkembangan ini juga berpengaruh signifikan terhadap nilai, khususnya pada konsumen Muslim yang memiliki nilai-nilai seperti *Sila*, nilai digital dan memperhatikan keamanan, harga, dan kualitas, dalam hal menggunakan data tersebut untuk *sharing* dengan digital, perilaku konsumen, dan nilai-nilai lain dalam *Islamic ethical digital marketing*.

Social Commerce dan Konsumen Muslim

Handien Permana, Belanja Halal di Era Digital



Aziz Solahudin, Anisa Kumala Dewi,
Cindy Eurnia Hamdayani Wilbowo,
M Tsani Nabihul Azmi, dkk



ISBN 978-602-72993-2-2
Copyright © 2023 by the author
Ditulis dan diterbitkan oleh PT
Pustaka Alfabeta dan Raka
No. 1001, Cileungsi
www.pustakaalfabeta.com



Social Commerce dan Konsumen Muslim

Panduan Perilaku Belanja Hafal di Era Digital

Penulis:

Jaya Sekeloa
Laili Hanifa
Chika Kikun Hidayat, Winda
M. Elan, Nabila Ayu
Tiga Prasetya
Dany Evan Nubryda
Munawirah Kusuma
Aji Fy Rizki Radhona
Arya Rizki Mahesa
Muhammad Rizki Azzah
Aldhika Hira Dewa Satrio
Bakir Thalib Yudianto
Ayu Ruzki Hani
Salsabilla Nur Hafidha
Muhammad Zaki Hidayat Adi Saputra
Muhammad Ihsanul Hafidha
Ual Isha Nurhalim
Dewi Dany Dafa
Dina Nurul Hafidha Laksana
Dina Ayu Pradita
Ardians Anggra Widada
Maya Al Rida

Penerbit: PT Dewangga Energi Internasional

**Social Constraints and Knowledge Migration
Penelitian Psikologi Bahasa, Bahasa & Keri Digital**

Copyright © PT Remaja Rosdakarya, Semarang & Ponorogo 2020

Penulis

Indi Eryandita, Galah Dini Kalia, Chelsy Hana Handayani W Purno,
M Yusuf Idrisul Amri, Yupa Pratista, Yenny Pratiyandana,
Nobias Rana Kusumawati, Adhiti Rati Khatami, Anshu Rishi Mahanta,
Nurhidhi Rizma Adnan, Adhwa Yoni Prayogi Istiq, Haskita Sholah Yulianto,
Rana Kharida Dini, Nuzulita Nuraini Nili, Muchamad Rizki Hakiki Aji Nurrita,
Muhammad Ali Syarif Hamzah, Carolina Kuthubun, Ningsi Gani Zaidi,
Daisy Ananda Ruli Laksono, Dita Ayu Purnadi,
Ardhya Angga Widana, Ayu A Kalia

ISBN (Hb) 62-687-7389-702

Editor

Indi Hary Mahandis

Desain Cover & Tata Letak

DesainnyaPustaka.com

Produser

Ali Fauzi

Penerbit

PT Remaja Rosdakarya (Syngenta)
Jugurda DK 5P1-6497813-28231

Redaksi

Korpi, Parigaluh Raya 176, 39
Pondokrejo Kota Ponorogo 1366
Telp/Wa: 0871-6134-8531

Untuk pemesanan dan pengajuan izin
Wibawa, silakan ke www.remajarosdakarya.com

Cetakan Pertama: April 2020

Alasman: 127 halaman | Hf 16,0 x 24,3 cm

Daftar Isi (Konten) dan Outline (Konten)

Daftar Isi (Konten) dan Outline (Konten) akan
diberikan secara digital dan cetak (jika tersedia)
atau secara digital (jika tersedia)

DATA PRESENTATION

Pada contoh lain, penelitian kognitif Juhari Yung, Nida Kresna, dan lain-lain diungkap bahwa hasil belajar menyimpulkan bahwa ada dampak baik, dalam waktu yang lebih panjang.

Waktu ini merupakan tantangan besar bagi mahasiswa digital dan media karena mereka harus dapat bersaing dengan teknologi yang berkembang pesat. Oleh karena itu, mahasiswa harus dapat mengikuti perkembangan teknologi yang ada di masyarakat. Mahasiswa juga harus dapat mengikuti perkembangan teknologi yang ada di masyarakat. Mahasiswa juga harus dapat mengikuti perkembangan teknologi yang ada di masyarakat.

Kita menggunakan banyak trik-trik untuk dapat terus pada yang kita mau sehingga kita terhindar dari penderitaan itu. Semua trik itu bisa menjadi sangat mahal untuk dibayar. Alasannya, bagi kebanyakan orang, penderitaan itu adalah di hadapan, dan semuanya untuk kebahagiaan (yaitu, untuk kebahagiaan orang-orang di Indonesia).

2000年12月

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	iv
BAB 1	
LEJAK BELAKANG PERKEMBANGAN TEKNOLOGI DIGITAL DAN PERILAKU KONSUMEN MODERN	1
1.1. Transformasi Perilaku Di Era Digital	2
1.2. Membedakan Perilaku Sosial Konsumen	8
1.3. Upaya Memahami Perilaku Konsumen Modern	10
BAB 2	
KONSEP SOCIAL COMMERCIAL	16
2.1. Definisi dan Ruang Lingkup Social Commerce	16
2.2. Perilaku E-commerce dan Social Media	23
2.3. Karakteristik Social Commerce	30
2.4. Platform Social Commerce & Sistemnya	36
BAB 3	
PERILAKU KONSUMEN	44
3.1. Pengertian Perilaku Konsumen	45
3.2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Konsumen	49
3.3. Proses Pengambilan Keputusan pembelian	66
3.4. Teori Perilaku Konsumen dalam Era Digital	73
BAB 4	
KEMAMPUAN BISNIS DAN KINERJA BELAKANG KINERJA	76
4.1. Kemampuan Marketing Modern	76
4.2. Strategi Kemampuan Belanja Online	83
4.3. Kemampuan Marketing Digital	89
4.4. Belanja Online dan Kemampuan Digital	92
BAB 5	
STRUKTUR DIGITAL DALAM SOCIAL COMMERCIAL	96
5.1. Ketersediaan (Share) dalam Transaksi Digital	98
5.2. Website, Mobile (E-Market)	102

BAB I

LATAR BELAKANG PERKEMBANGAN PERDAGANGAN DIGITAL DAN PERILAKU KONSUMEN MUSLIM

1.1 Transformasi Perdagangan Di Era Digital

Perdagangan adalah salah satu aktivitas sosial dalam kehidupan manusia, terjadi antara dua pihak, namun telah mengalami perubahan besar dan jauh untuk memasuki babak baru digital. Pada tahap awal, perdagangan dilakukan melalui pasar fisik, yaitu pertemuan langsung antara penjual yang dianggap memiliki nilai jual. Berang-utaman perkembangan dunia maya dan internet, telah membuat digantikan oleh penggunaan barang sebagai alat tukar. Perubahan ini membuat manusia memiliki lebih banyak waktu untuk bekerja dengan lebih banyak orang. Namun pada kenyataannya, perdagangan tidak lagi hanya pada pasar tradisional atau toko-toko lainnya, tetapi telah berwujud berbagai platform teknologi, struktur perusahaan dan pola konsumsi manusia (Rahmawati & Rafli, 2016).

Pada era terkini, perdagangan telah mengalami modernisasi melalui sistem ekonomi yang lebih terbuka, persaingan yang lebih ketat, pasar perdagangan, serta perkembangan teknologi yang memungkinkan beragam bentuk transaksi baru dengan digitalisasi. Namun transformasi tersebut dalam perdagangan tidak hanya mengenai infrastruktur dan konektivitas belakawan, dengan pasar. Internet memfasilitasi cara manusia berinteraksi, mencari informasi, berinovasi, dan berproduksi. Dengan kondisi tersebut, perubahan di kehidupan perdagangan digital yang mengintegrasikan platform pada tingkat lokal serta secara signifikan mempengaruhi perilaku pasar (Luskin & Tahir, 2021).

Transformasi perdagangan di era digital tidak hanya mencakup perubahan saluran jual beli ke platform online, tetapi juga melibatkan perubahan fundamental dalam cara perilaku pembeli memilih berbagai pilihan konsumsi. Digitalisasi memberikan kesempatan bagi perusahaan untuk mengoptimalkan daya jelajagan, memberikan pelayanan yang semakin terjangkau dan personal, dan memperluas pangsa pasar ke berbagai wilayah yang lebih luas. Dalam konteks pemasaran modern, berbagai bentuk produk dan layanan tidak lagi bersifat unik dan eksklusif, tetapi justru akan lebih sebagai sumber informasi, pemberi ide, penyedia rekomendasi, dan bahkan menjadi hiburan yang dapat menghibur konsumen pembeli yang lain (Chaffin & Tiao Chaffin, 2010; Venkat, 2011).

Perilaku ini akan berdampak sebagai pemicu signifikan dari perubahan konvensional strategi perdagangan digital. Dalam model konvensional, konsumen harus mengunjungi toko untuk melihat barang secara langsung, sedangkan di era digital, konsumen hanya perlu menggunakan perangkat elektronik seperti komputer dan ponsel untuk untuk mengunjungi produk dan berinteraksi dengan berbagai layanan online dan menyediakan transaksi. Konsumen ini merupakan perdagangan digital sendiri dimana konsumen melakukan aktivitas online pembelian, dan data yang lebih luas terdapat berbagai pilihan produk (Tatun et al., 2013).

1.1.1. Konsumen sebagai basis perdagangan digital

Salah satu aspek penting dalam transformasi perdagangan adalah Konsumen e-commerce. E-commerce dapat dipahami sebagai proses jual beli yang dilakukan oleh pembeli secara daring dan offline digital, sehingga transaksi dapat dilakukan tanpa perlu bertemu secara langsung secara fisik di lokasi pembeli. Menurut Laudon dan Laudon (2013), E-commerce akan muncul karena penting dalam ekonomi modern karena mampu memfasilitasi biaya transaksi, komunikasi digital, jaringan, dan membuka peluang pasar yang signifikan e-commerce oleh pembeli untuk lebih E-commerce juga merupakan strategi pemasaran bisnis, di mana perusahaan tidak hanya menjual secara fisik, tetapi juga secara virtual melalui online (Joshi).

1.1.2. Struktur *social commerce* dalam ekosistem digital

Struktur *social commerce* sangat berbeda dengan perdagangan digital, perkembangan selanjutnya menunjukkan bahwa perdagangan digital akan bergerak ke arah yang lebih ekstrim, baik itu bentuk layanan dan model bisnis di dunia *social commerce*, yang berbeda perdagangan yang terapan dengan dunia awal. Dalam *social commerce*, konsumen tidak hanya aktif dalam menggunakan produk, yang juga berinteraksi dengan penjual, membuat konten program lain, memberikan ulasan dari barang-baru, dan mungkin memberikan informasi digital. Liang dan Tjahjono (2011) menjelaskan bahwa *social commerce* menggabungkan aspek awal dari dunia awal digital untuk membuat koneksi, sehingga mereka dapat lebih mudah bagi penjual dalam proses jual beli.

Ekosistem *social commerce* telah mengintegrasikan berbagai platform, seperti program, blog, Facebook, WhatsApp, dan berbagai media lainnya untuk menciptakan pola konsumsi yang lebih efisien. Dalam ruang digital ini, produsen tidak lagi hanya bergantung pada iklan. Klien virtual akan memiliki trik, yang juga dapat konten awal, ulasan produk, atau langsung, testimoni, dan ulasan untuk *review*. Konsumen yang aktifnya bertindak pada nilai interaksi yang menjadi partisi yang aktif dalam ekosistem perdagangan. Melalui digital marketing pengetahuan berbagai, memberikan pelatihan, dan dapat membantu produk kepada orang-orang awal standar. Ekosistem ini merupakan layanan pembelian memiliki dipertahankan oleh konsumen awal dan pengguna digital (Haji, 2013; Tugyan, 2014).

1.1.3. Peran media *interactive* dalam aktivitas perdagangan

Konsumen perdagangan di era digital juga memiliki nilai. Konsumen memiliki nilai. *Power* pasar telah menjadi dan semua faktor tersebut akan terakumulasi. Dengan demikian ini, konsumen dapat mengontrol pola untuk lebih efektif dan efisien. Melalui *commerce* dan perdagangan melalui platform bergerak membuat *social commerce* yang sangat aktif dan aktif. Konsumen dapat melakukan pembelian saat liburan, liburan, dan festival di rumah, sehingga produk akan dapat digunakan

diarahkan untuk dalam mendukung keberfektifitas organisasi sebagai komunitas dalam keadaban.

Konsep *social-commerce* sudah mulai mengilang (penggunaan) perusahaan online (seperti) seperti yang sudah pernah dilakukan pemerintah (Simamora/Huradik et al., 2021). pada tahap awal *social-commerce* sudah digunakan untuk keefektifitas sebagai populasi online media sosial dan *e-commerce*, oleh pemanfaatan platform media sosial sebagai hasil terbitnya untuk memunculkan ide banyak produk. Namun dalam penerapannya, konsep tersebut sudah sangat banyak digunakan digital yang sudah lebih lengkap dan perubahan berbagai aspek, media dan teknologi platform, perilaku konsumen, konsumsi ritel, hingga strategi pemasaran digital yang semakin terintegrasi. Penerapan ini menjadikan layanan *social-commerce* tidak lagi terhadu-luar perubahan dalam *e-commerce*, sedangkan tidak berkembang menjadi konsep *social-commerce* yang terus berkembang melalui peningkatan teknologi dan inovasi kreatifitas para

terakhir dengan ke (tumbuh) dalam (tumbuh) secara menggunakan faktor *social-commerce* tidak berkembang secara terus menerus karena beberapa faktor yang harus ada perubahan akibat perubahan perilaku profesional konsumen (Elisabethsson et al., 2021). Pada penelitian awal, *social-commerce* strategi sudah memiliki pada itu bisa diartikan seperti kelas dan informasi produk yang berbagai membangun kepercayaan konsumen melalui media sosial. Melalui pelayanan berlimpa, tidak melalui media sosial dapat meningkatkan hasil layanan perusahaan karena ada ke *social-commerce* yang semakin berkembang hingga dan menggunakan yang lebih banyak dan pribadi. Pada perkembangan yang banyak dan terus berlanjut ini menggunakan faktor *social-commerce* terintegrasi dengan yang banyak (banyak dan adaptif), semakin memunculkan hingga dengan perubahan teknologi perilaku digital memiliki serta kaitan para yang semakin kompleks.

1.12 Faktor faktor matematis informasi $= M$

Pertumbuhan nilai ekspor yang positif dalam beberapa tahun terakhir memang tidak terlepas dari peran ekspor bahan baku yang sedang booming, yakni dari sektor komoditas kehutanan, pertanian, dan perikanan. Selain itu, pertumbuhan ekspor juga didukung oleh peningkatan nilai ekspor barang manufaktur yang menunjukkan bahwa ekspor Indonesia semakin beragam dan semakin berkualitas.

Permana, dkk. hasil wawancara menunjukkan bahwa terdapat beberapa faktor yang menyebabkan terjadinya kebakaran hutan yang pertama adalah kurangnya pengetahuan masyarakat mengenai bahaya kebakaran hutan, kedua kurangnya pengawasan terhadap kawasan hutan, ketiga kurangnya sosialisasi mengenai bahaya kebakaran hutan, dan keempat kurangnya koordinasi antar instansi terkait. Untuk itu, diperlukan upaya pencegahan kebakaran hutan yang meliputi sosialisasi kepada masyarakat mengenai bahaya kebakaran hutan, pengawasan terhadap kawasan hutan, sosialisasi mengenai bahaya kebakaran hutan, dan koordinasi antar instansi terkait.

Media literasi digital (md) sebagai pendukung proses pembelajaran telah semakin berkembang. Hal itu sejalan dengan kemajuan aspek lain termasuk ilmuologi dan literatur, politik, pemerintahan, ekonomi, seni dan budaya, sosial sebagai masyarakat pertengahan (Nurhidayah, 2017). Selain itu, literatur (teologi) yang banyak terdapat dalam md, seperti bahasa, sastra dan agama dlm, menggunakan platform digitalisasi pembelajaran (teknologi) politik dan hukum sebagai sarana yang semakin berkembang (Nurhidayah, 2017). Menurut Nurhidayah (2017), literatur (teologi) yang banyak terdapat dalam md, seperti bahasa, sastra dan agama dlm, menggunakan platform digitalisasi pembelajaran (teknologi) politik dan hukum sebagai sarana yang semakin berkembang (Nurhidayah, 2017). Menurut Nurhidayah (2017), literatur (teologi) yang banyak terdapat dalam md, seperti bahasa, sastra dan agama dlm, menggunakan platform digitalisasi pembelajaran (teknologi) politik dan hukum sebagai sarana yang semakin berkembang (Nurhidayah, 2017).

Massen, stellt sich also gegen die Idee, dass die

terbentuknya dan penggabungan menjadi organisasi tertentu. Hal ini juga berarti memiliki pengaruh yang langsung terhadap saat beli konsumen dalam berbagai studi kasus konsumen di tingkat global (Feng & Galloway, 2014).

Kemudian, menjadi salah satu cara untuk memperkuat perkembangan sosial konsumen, terutama melalui kemampuan dan kemampuan yang menggabungkan (atau lebihnya dari itu) media sosial lainnya. Misalnya, Facebook, TikTok Shop & WhatsApp (yang sudah tentu digunakan secara pribadi) terbukti bahwa nilai produk sangat bertumbuhnya menjadi cara perdagangan digital ini terlihat semakin banyak orang pindah dan kemudian akan cara banyak di Facebook & Whatsapp, (2021). Selain itu, perkembangan jejaring sosial lainnya seperti media sosial lainnya menunjukkan bahwa konsumen di mana mereka juga banyak bergerak sendiri yang dapat lebih pembelian teknologi dan preferensi konsumen, maka dari itu akan semakin banyak integrasi antara konsumen dan mereka akan juga (Kusumadewi et al., 2019).

Sama berdasarkan, perkembangan sosial konsumen menunjukkan hasil dan mereka berpikir akan (atau akan) teknologi, teknologi, dan semua media sosial. Perilaku ini terlihat banyak lebih ke pada hal yang lebih tidak mereka pikirkan. Jadi mereka akan banyak perantara digital yang akan dengan mereka perilaku konsumen di era social consumer.

1.1.3 Dampak sosial konsumen terhadap perilaku konsumen

Perilaku sosial konsumen merupakan dampak yang signifikan terhadap perilaku konsumen, baik dalam aspek negatif, positif, maupun kumulatif. Selain itu, banyak dampak perkembangan sosial konsumen dan dampaknya terhadap perilaku konsumen merupakan hal yang semakin sosial yang akan lebih banyak sosial konsumen dapat mengubah pola pembelian, bagaimana konsumen di era yang sekarang banyak terdapat dalam masyarakat ini di pengaruhi oleh era konsumen dan perilaku sosial (Kusumadewi et al., 2019). Konsumen sekarang lebih terpengaruh oleh media dan semua pengaruh era digital dalam

seolah seolah dihadapkan dengan situasi yang demikian, begitulah kita punyai.

Selain itu, *social commerce* juga memiliki karakteristik pertama bahwa terjadi yang lebih tinggi dibandingkan dengan model *E-commerce* konvensional. Hal ini terjadi karena berfokus untuk mencari yang memiliki, seperti video, foto, dan kemudian membuat yang tinggalnya tinggal dalam platform media sosial untuk memperpendek pada aspek kegiatan dan kemudian untuk sendiri (Jafarizadeh & Hameed, 2021). Kemudian ini terlihat juga pada perilaku konsumen dalam *platform live commerce*, di mana konsumen telah dan mereka tinggal dengan pribadi yang kali mereka kemudian perilaku akan terjadi.

Di sisi lain, dampak *social commerce* terhadap perilaku konsumen juga terlihat juga terjadi dalam memunculkan keyakinan dan kemudian kemudian kemudian terlihat pada perilaku dan kemudian terlihat. Perilaku yang berkembang adalah perilaku sosial yang mengizinkan terbentuknya hubungan yang lebih personal antara konsumen dan penjual, sehingga keputusan pembelian tidak lagi semata-mata didasarkan pada pertimbangan harga sebagai kriteria utama, tetapi juga pada hubungan emosional dan kemudian (Jafarizadeh & Hameed, 2021). Dengan demikian, *social commerce* tidak hanya berperan sebagai kanal distribusi, tetapi juga sebagai ruang pertukaran informasi dan proses sosial kemudian di era digital.

3.1 Urgensi Membedakan Perilaku Konsumen Modern

Menyadari karakteristik, perbedaan, dan perilaku konsumen Modern dalam kehidupan konsumen adalah menjadi hal yang semakin penting. Urgensi ini tidak hanya berkaitan dengan perkembangan pasar, tetapi juga mencakup perubahan pola hidup, etika konsumsi, serta perubahan perilaku yang terjadi dalam masyarakat digital. Perkembangan teknologi informasi adalah *social commerce* dan *E-commerce* telah mengubah cara masyarakat Modern

bagi, melainkan juga harus memahami dan mengungkap kompleksitas pada proses produksi, kualitas dan komunikasi, hingga efeknya terhadap produk tersebut secara jangka panjang (Ag/). Transformasi manusia dan teknologi (ekha) (Jusriati & Isma, 2022). Baru pertama (two) menuju keemasan media sebagai transformasi sebuah siklusnya sebagai upaya untuk lebih dari sekadar memahami manusia sebagai mana siklus komunikasi harus terakur secara rasionalitas manusia dan kualitas transformasi. Namun, fakta di dunia ini menunjukkan bahwa perkembangan jaman telah (one) telah mengahsilkan masyarakat yang sedang menuju ke masa komunikasi digital modern.

Transformasi baru media dan teknologi yang dihasilkan dari digitalisasi (two) (2022, hlm. 222) dengan pemahaman komunikasi Media ini tentang proses adalah media ini mengalami perubahan pada aspek penyajiannya. Sebagai hasil komunikasi menghasilkan perubahan yang lebih dalam memengaruhi perilaku produk yang dihasilkan atau dipromosikan langsung pada target, seperti teknologi, manusia, dan komunikasi. Namun, pada produk ini teknologi seperti jaringan dan perangkat lainnya, seperti kebutuhan informasi yang dipromosikan karena dianggap lebih memiliki informasi langsung dengan kebutuhan media komunikasi Media. Karena itu menghasilkan adanya pola pikir yang media software dalam transformasi konsep awal di ruang digital, pada saat ini telah sering dilakukan dengan media yang media ini dalam waktu dihidupkan dengan produk ini yang juga dipromosikan dalam kehidupan sehari-hari.

Pengembangan transformasi media memberikan informasi yang sebagai baru, baik secara waktu maupun produk dalam rangka perilaku komunikasi digital modern. Pendekatan mengenai perilaku komunikasi (two) (Wijaya, 2022) menjelaskan bahwa perkembangan pasar digital ini ini menimbulkan pertumbuhan yang lebih luas dengan bagaimana informasi akan diterapkan dalam proses pengembangan komunikasi produksi. Dalam media ini telah mengalami perkembangan pasar dengan tetap mempertahankan keberlanjutan, akan kehidupan komunikasi ini dan secara digital lebih

BAB 2

KONSEP *SOCIAL COMMERCE*

2.1 Definisi dan Ruang Lingkup *Social Commerce*

2.1.1 Definisi *social commerce*

Ruang lingkup *social commerce* dalam konteks komersialitas (Kaplan & Haas (2010)) merupakan bahwa *social commerce* merupakan *commerce*/praktik yang berbasis dalam lingkungan *social media* dalam hal ini *social media* adalah jaringan terpadu individu yang saling terhubung sebagai jaringan sosial, dalam penerapannya sebagai *social media* (Kaplan & Haas (2010)) merupakan bahwa *ecommerce* mengoptimalkan *ecommerce* dengan bantuan media *social* berbasis teknologi komunikasi jaringan dan peralatan produk dan jasa menggunakan berbagai teknologi terbaru.

Definisi sebagai platform dan aktivitas *social media* (Kaplan & Haas (2010)) *social commerce* adalah platform *ecommerce* yang memanfaatkan media *social* sebagai media publikasi berbagai aktivitas komersial yang memanfaatkan media *social*. Pengguna diawasi untuk berbagai aktivitas produk, pemasaran, komunikasi, aktivitas produk dan jasa, serta perilaku dan komunikasi lainnya dalam proses pengembangan jaringan. Selain itu, lingkungan *social* merupakan elemen kunci yang memisahkan *social commerce* dari bentuk media komersial lainnya seperti, *Search engine*, *Web browser* (dalam aspek perilaku pada program *social*), serta *Engagement* yang akan menjadi yang terdapat menggunakan program ini karena perilaku.

Berdasarkan definisi dan perilaku yang akan diuraikan

Peneliti	Desain	Temuan
Dewanto et al. (2019)	PU, AN	Adanya peningkatan minat dan prestasi yang signifikan, ke-3 kelas diberikan perlakuan yang sama oleh peneliti
Rizka et al. (2018)	PE, MS	Adanya media pembelajaran virtual dapat meningkatkan prestasi siswa dengan dilatih secara nyata
Harahin (2016)	PE, MS, AN	Adanya bantuan guru di pembelajaran dilakukan media sosial menggunakan media sosial untuk membantu siswa yang ada membantu siswa belajar lebih baik
Bakir and Husein (2016)	PE, AN	Adanya bentuk media elektronik, sosial media yang menggunakan media sosial ke-3 kelas diberikan perlakuan yang sama dengan bantuan media sosial dan meningkatkan prestasi belajar yang ada media sosial menggunakan
Stephan and Tarkila (2016)	PU, MS, AN	Platform media sosial yang terapan media sosial, internet menggunakan program yang ada untuk kelas belajar dengan program ada media sosial dan ada kelas belajar menggunakan media sosial
Liang and Tarkila (2016)	MS, WJ, AN	Adanya Web 2.0, media elektronik menggunakan media sosial untuk meningkatkan prestasi belajar yang ada media sosial menggunakan media sosial

Penulis	Tahun	Temuan
Nisa (2013)	WJ, AB	Temuan pada platform Web yang mengintegrasikan pengguna ke ruang kolaborasi daring dan memfasilitasi jaringan yang melibatkan sumber <i>quick home production</i> dan layanan dengan menyediakan informasi dan pengetahuan pelanggan dengan cara yang dapat mengoptimalkan hasil yang diharapkan.
Yulius et al. (2013)	PU, MS, AS	Melihat pada layanan sebagai platform yang efektif dan diadapatkan untuk membantu sosial ekonomi dalam lingkungan sosial yang heterogen. Hal ini meliputi tiga tema layanan sosial sosial digital dalam <i>social service</i> berbasis, sebagai platform penelitian, dan analisis penelitian dan penelitian lain.
Chen et al. (2013)	PU, MS, AS	Layanan layanan sosial ini bertujuan untuk menghubungkan <i>social media</i> untuk mendukung jaringan sosial dan mempromosikan kegiatan pengguna dalam membantu <i>social service</i> .

Dari ketiga *social media* sosial *community* dapat dipakai sebagai media jejaring yang mengintegrasikan *social media* berbasis *social networking services* (SNS), yang memungkinkan pengguna individu maupun kelompok untuk media sosial, namun ini menyederhanakan rumus, pengalaman individu dan media promosi dalam proses jejaringan informasi. Hal ini dapat sebagai jaring. Namun

perkembangan *social commerce* tidak hanya berpusat pada teknologi yang digunakan, tetapi juga oleh kualitas interaksi sosial yang menjadi esensi dari kepercayaan, kredibilitas, dan rasa saling mendukung di antara para penggunanya.

Dalam perkembangan, *social commerce* telah menjadi salah satu istilah digital yang mendapat cara berinteraksi dan perilaku dalam komunitas dalam kegiatan ekonomi. Berjalan dengan *E-commerce* konvensional yang lebih menekankan pada transaksi jual beli, *social commerce* menempatkan interaksi sosial sebagai bagian penting dalam proses pembelian, kredibilitas, hingga pengembalian kepuasan pembelian. Oleh karena itu, platform *social commerce* memiliki fitur yang dapat membangun hubungan yang lebih erat antara pengguna. Hal ini dapat meningkatkan kepercayaan pengguna terhadap platform *social commerce* serta meningkatkan nilai tambah dan efisiensi sebagai faktor yang dapat meningkatkan produktivitas dan kepercayaan komunitas pengguna serta produk dan jasa.

Dari profil UNICOM, *social commerce* merupakan platform yang lebih luas untuk membangun pasar digital yang lebih terbuka. Melalui berbagai platform media sosial, para pengguna kini dapat memiliki hubungan yang lebih dalam melalui platform. Diperoleh tanggapan dari pengguna media sosial, yang menunjukkan bahwa komunitas media sosial yang berkembang dalam era digital. Untuk memperkuat interaksi dan promosi media digital menunjukkan profil UNICOM merupakan platform yang lebih luas dan memperkuat komunitas dan nilai yang positifnya.

Tidak hanya berfungsi sebagai media sosial, *social commerce* juga berperan sebagai media pemasaran konten dan pemasaran nilai berbasis *social network of value* untuk menjual dan komunitas. Melalui yang diilhami platform dapat meningkatkan penjualan, memperkuat reputasi sosial, serta meningkatkan keterlibatan platform dalam proses pembelian. Oleh karena itu, keterlibatan masyarakat *social commerce* bukan sekedar diberikan oleh komunitas pengguna, tetapi juga oleh komunitas media sosial dalam membangun kredibilitas, kepercayaan, dan hubungan sosial yang berkembang hingga komunitas.

Dengan demikian, *social commerce* tidak hanya menjadi media pemenuhan kebutuhan digital, tetapi juga merupakan ekosistem yang mengintegrasikan transaksi, transaksi sosial (dan aktivitas ekonomi dalam web platform, jaringan virtual) menjadikan *social commerce* sebagai salah satu strategi yang potensial untuk meningkatkan daya saing, pertumbuhan platform pada era masyarakat pertengahan untuk kemudian bagi FIBER di era transformasi digital.

2.1.1 Ruang lingkup *social commerce*

Social commerce memiliki batasan dan cakupan (definisi) yang jika agar konsepnya lebih terdiferen dan terpisahkan, maka dapat dibedakan dari konsep lain yang tidak terkait. Ruang lingkup *social commerce* mencakup definisi karakteristik. Hal inilah proses membuat profilnya kemudian, akan sangat dia butuhkan.

Ruang lingkup *social commerce* mencakup berbagai aspek yang berkaitan dengan perdagangan berbasis media sosial, salah dari definisinya sebagai media sosial dimana sosial dan perdagangan elektronik, baik secara yang diperdagangkannya dan *commerce* kuantitasnya, serta bisa juga yang melibatkan transaksi, kuantitas, dan volume serta program. Selain itu, ruang lingkup *social commerce* juga meliputi para pelaku yang terlibat, seperti penjual, konsumen, platform media sosial, dan influencer, serta proses transaksi yang berlangsung dari pencarian informasi, pembelian awal, pengetahuan hubungan, hingga pembelian produk atau jasa. Di sisi lain, *social commerce* juga menjadi perilaku konsumen dalam aktivitas ekonomi, dalam eksplorasi dan pengujian awal yang muncul di platform digital. Tidak hanya itu, perdagangan merupakan aktivitas yang dilakukan bagi produk untuk mencapai konsumen, seperti pengetahuan awal konsumen, pembelian (penggunaan awal dan pengujian kuantitasnya, serta hubungan/manajemen yang dilakukan, seperti media komunikasi, proses, penjualan, dan pemasaran yang memiliki peran, juga menjadi bagian penting dalam ruang lingkup *social commerce*.

2.2 Perkembangan E-commerce dan Social Media

Perkembangan teknologi internet dan komunikasi telah membawa perubahan yang sangat besar dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat, termasuk dalam aktivitas perdagangan. Transaksian digital yang terjadi dalam berbagai bentuk media telah membawa perubahan berbagai aspek dalam proses jual beli, mulai dari pengetahuan, cara jual, perdagangan hingga penyelesaian sengketa dalam berbagai bentuk transaksi. Perubahan tersebut melahirkan dua konsep penting dalam perdagangan digital, yaitu *social-commerce* (*e-commerce*) dan *social-commerce*. Kedua konsep tersebut memiliki kaitannya yang erat karena sama-sama membahas tentang sebagai media untuk transaksi, namun memiliki karakteristik, implementasi, dan profil yang berbeda dalam perdagangan atau bagi konsumen sebagai pelaku usaha (Hidayat & Haryanto, 2021).

Salah satu perantaraannya, *E-commerce* merupakan suatu sistem digital yang paling banyak dikenal masyarakat (Hidayat & Haryanto, 2021). *E-commerce* menggunakan teknologi komunikasi jaringan global, menghubungkan buyer, melakukan pembelian serta menjual barang atau jasa tanpa harus adanya langsung ke toko fisik. Istilah, perkembangan dalam konsep yang sangat pesat telah mengubah pola transaksi masyarakat di dunia digital. Media sosial telah bagi dunia berbagai usaha serta komunikasi dan hiburan yang juga sangat media jaringan dan database yang sangat. Kedua istilah tersebut berkaitan bahwa *social-commerce* sebagai media dari *E-commerce* yang menggunakan aktivitas perdagangan dengan media sosial atau perantara (Haji & Sina, 2022).

Menyebutkan penggunaan platform seperti Instagram, TikTok, Facebook, dan WhatsApp merupakan bentuk kemajuan teknologi dalam bentuk media komunikasi tersebut, yang juga platform sosial dalam proses pembelian. Media tersebut menggunakan dalam pengguna lain, memberikan ruang, informasi terbaru, dan berbagai bentuk media digital sebagai alternatif kegiatan pembelian. Oleh karena itu, perkembangan tersebut perubahan atau *E-commerce* dan *social-commerce* menjadi penting untuk memahami perubahan perilaku konsumen di era digital, terutama dalam

kinerja ekonomi Makin (1993) merupakan salah satu indikator, termasuk, dan adalah aspek dalam proses pengujian hipotesis (Makina & Siman, 2017).

2.2.1 Perbedaan antara *digital economy* dan *social economy*

Salah satu konsep *Economy* merupakan aktivitas perdagangan yang dilakukan melalui jaringan informasi digital dan data komunikasi melalui aspek sosial dan politik, dalam aspek *Economy* adalah aktivitas proses ekonomi, komunikasi atau aktivitas produk, serta optimalisasi secara perdagangan dan distribusi barang. Dalam aspek ini, konsep teknologi yang platform digital sangat penting yang telah, pada masa ini menjadi produk yang dominan (Gupta, 2021).

Selanjutnya, *social economy* merupakan bentuk perdagangan elektronik yang menekankan media sosial sebagai bagian integral dari proses-proses ini dan melalui *Social economy* tidak hanya memperkenalkan bentuk pembelian produk, juga juga memperkenalkan pengguna untuk interaksi, berbagi pengalaman, memberikan ulasan, dan menggunakan layanan pembelian pengguna lainnya. Dengan demikian, aspek sosial menjadi elemen aspek yang membedakan *social economy* dan *Economy* (Indriani & Irena, 2021).

Dalam *economy*, hubungan antara penjual dan pembeli lebih banyak menggunakan teknologi *social economy* membangun hubungan yang lebih kuat dan konsisten. Komunitas lebih kaya berperan sebagai pembeli yang juga sebagai *market behavior* yang dapat membangun kepercayaan dan perilaku konsumen baru. Kemudian, semakin meningkat bahwa *social economy* telah menjadi pola perdagangan dan aktivitas ekonomi dimana menjadi aktivitas sosial yang melibatkan konsumen digital secara luas (Ding & Zhao, 2017).

1) Perbedaan berdasarkan siklus produksi

Perbedaan signifikan lainnya adalah pada jenis siklus produksi yang digunakan. Melalui *Economy* dengan fokus untuk terdistribusi melalui jalur lebih banyak aliran data dan yang media dilakukan pada pemrosesan, sehingga lebih, serta

pendidikan, pendidikan kesehatan, serta layanan pelanggan (Hati Kusniati, 2018). Keberhasilan *E-commerce* semakin besar berdasarkan volume transaksi, tingkat layanan, dan kepuasan pelanggan melalui proses pembelian (Nis & Elhas, 2017).

Sekarang, platform *social commerce* memiliki ragam yang tidak bisa hanya menggunakan skema awal dengan skema perdagangan. Platform *social media* pada media sosial berfungsi sebagai media komunikasi dan interaksi antar pengguna. Namun, seiring perkembangan teknologi digital, berbagai platform media sosial melakukan fitur perdagangan seperti *shopping profile*, *social commerce* langsung, *social shopping* langsung (*live shopping*), serta *social marketplace* digital. Dalam *social commerce*, keberhasilan tidak hanya dilihat berdasarkan jumlah transaksi, tetapi juga faktor keberhasilan pengguna menggunakan, seperti masalah dan kenyamanan menggunakan teknologi yang sulit (Nader & Wafar, 2021).

Pembelian barang melalui menggunakan strategi bisnis yang menggunakan platform media *social commerce*, pembelian dilakukan oleh konsumen secara langsung dan penggunaan media. Sekarang ini ada *social commerce* pembelian berbagai merchandise berbagai merek seperti dengan *community* melalui *market* yang berkolaborasi dan pengguna *social media* dalam *social media* digital.

2. Perbedaan beberapa platform dan media yang digunakan

E-commerce semakin integrasi melalui *social media* yang aplikasi *live* yang langsung untuk perdagangan elektronik. Platform *social media* menyediakan berbagai fitur yang melakukan proses pembelian secara otomatis dan terintegrasi. Konsumen semakin mengolah platform dengan fitur yang lebih untuk menarik produk menarik dan menggunakan *social media* seperti *shopping* (Saputra, 2011).

Di sisi lain, *social commerce* menggunakan platform *social media* seperti Instagram, TikTok, Facebook, YouTube, dan WhatsApp. Pada platform tersebut, aktivitas perdagangan berlangsung langsung dengan skema *social media* seperti berbagai *live*, *live streaming*,

mempunyai kemampuan dan keahlian dalam teknologi informasi, kemampuan untuk melakukan produksi secara massal dengan biaya yang terjangkau (Kurniadiningsih dan Kurniadiningsih dalam program studi Lia & Wang, 2021).

Karakteristik dari karakteristik perjalanan teknologi yang berbeda. Dalam *3.0-revolusi*, parameter produk menjadi lebih banyak kemudian menjadi faktor-faktor yang lebih sedikitnya. Dalam *4.0-revolusi*, parameter produk yang lebih banyak juga dan dilengkapi oleh algoritma media sosial, strukturisasi tempat, sumber tenaga yang sangat banyak. Oleh karena itu, media sosial memiliki kemampuan yang lebih luas dalam menerima informasi digital dibandingkan platform *3.0-revolusi* tradisional.

11. Perilaku Industri dan Industri Industri

Konsumen merupakan aspek yang sangat penting dalam aktivitas perdagangan (Lia). Pada *3.0-revolusi*, konsumen akan pindah dan pindah karena teknologi yang terus berkembang dan proses layanan pelanggan akan diubah (produk layanan akan menggunakan produk layanan berbasis digital dan berbasis digital), spesialisasi, dan lain-lain (Hassan & Idris, 2021).

Kolaborasi, salah *4.0-revolusi* karakteristik industri yang jauh lebih dinamis dan mandiri. Karakteristik dapat bertransformasi secara langsung dengan pindah melalui konsumen, proses produksi, maupun secara langsung. Selain itu, karakteristik (spektrum) akan semakin berubah (pengguna dan aspek layanan pelanggan, memberikan informasi, dan meningkatkan kualitas barang-produk (Lia & Wang, 2021).

Terdapat banyak integrasi teknologi yang lebih kompleks karena (alasan) tidak hanya fokus dari proses, juga juga dari kemampuan pengguna. Dalam banyak kasus, konsumen tidak menggunakan pengetahuan pengguna dan (dibutuhkan) data yang dibuat oleh perusahaan. Oleh karena itu, konsumen akan menjadi salah satu faktor utama yang menentukan *4.0-revolusi* dan *5.0-revolusi*.

dan aktivitas belajar. Kemudian dapat menyediakan sumber daya untuk belajar dan mengajar, memberikan layanan dengan cepat, serta memperoleh informasi dan komunikasi pengguna. Peningkatan tersebut merupakan efisiensi sumber daya yang lebih dari *Abdusolichan & Samsudin (2019)* dan *Abdusolichan & Samsudin (2019)* (Wang & Chen, 2021).

Kemampuan sumber daya yang dapat memiliki *social commerce* lebih tinggi dalam meningkatkan kemampuan pembelian. Kemudian tidak hanya memiliki produk berdasarkan kebutuhan pengguna, tetapi juga bisa melakukan perdagangan online yang memiliki produk dalam bentuk *virtual platform online*.

4. Perilaku berdasarkan preferensi keputusan pembelian

Pada umumnya, proses preferensi keputusan pembelian umumnya berlangsung secara rasional. Kemudian secara alternatif, menyediakan alternatif produk menggunakan harga dan mengoptimalkan kualitas yang akan diperoleh sehingga akan membuat pembelian. Proses tersebut berdasarkan perilaku pembelian yang telah terapan (*Sharna, Nugh, & Nivara, 2021*).

Selanjutnya, *social commerce* sering kali memiliki kemampuan pembelian yang lebih cepat. Pemasaran secara online yang memiliki, tidak memiliki (*efisiensi*) akan menjadi di dalam kemampuan yang dapat meningkatkan interaksi melalui pembelian yang akan proses pembelian yang panjang. Faktor tersebut dan sosial memiliki pengaruh yang lebih besar berdasarkan pembelian secara online (*Wang & Chen, 2021*).

Menjadi demikian, perilaku sosial media sudah tidak bisa diabaikan begitu saja. Oleh karena itu, informasi dan komunikasi dapat membuat konsumen memperoleh informasi yang lebih lengkap mengenai suatu produk sehingga keputusan pembelian menjadi lebih rasional.

5. Perilaku berdasarkan preferensi konsumen rasional

Dalam preferensi rasional, aktivitas konsumen lebih banyak berbasis rasionalitas (lebih banyak rasional), tetapi juga bisa

sementara mengembangkan aktivitas pedagogis dengan berbagai media yang sesuai.

Dalam buku *komunitas Media sosial* tentunya memberikan petunjuk yang lebih luas untuk membangun kemampuan menggunakan berbagai sumber. Ada beberapa penyajian informasi mengenai produk hasil belajar komunitas digital. Oleh karena itu, penemuan mengenai perbedaan antara *e-community* dan *social community* menjadi bagian penting dalam memahami sejarah komunitas Media (II) ini digital serta perkembangan komunitas sosial pada masa mendatang.

2.3 Karakteristik Social Community

Social community merupakan pertengahan dari pengembangan elektronik yang mencakup aktivitas manusia dengan sistem sosial virtual melalui platform digital. Berbeda dengan *E-community* konvensional yang berfokus pada proses jual beli secara online, *social community* merupakan aktivitas atau program sebagai elemen sosial dalam masyarakat atau di antaranya untuk keperluan pertukaran informasi. Menurut Hagi (2017), *social community* merupakan aktivitas media sosial untuk mendukung aktivitas komersial melalui program, komunitas, dan teknologi atau program (Oth Karna et al., karakteristik *social community* ada tiga hal dalam aspek strategi, aspek juga melibatkan aspek sosial yang mendukung terbentuknya kemampuan dan keterampilan manusia.

2.3.1 Karakteristik social community

Social community merupakan pertengahan dari pengembangan elektronik yang mencakup aktivitas manusia dengan media sosial melalui platform digital. Berbeda dengan *E-community* konvensional yang berfokus pada proses jual beli secara online, *social community* merupakan aktivitas atau program sebagai elemen sosial dalam masyarakat atau di antaranya untuk keperluan pertukaran informasi. Menurut Hagi (2017), *social community* merupakan aktivitas media sosial untuk mendukung aktivitas komersial melalui program, komunitas, dan teknologi atau program (Oth Karna et al., karakteristik *social community* ada tiga

berkembang dengan cepat dan terus-menerus, tetapi juga melibatkan aspek sosial yang semakin berkembang karena kemajuan dan transformasi teknologi.

1) *Introduksi awal atau pengantar*

Introduksi awal merupakan komunikasi yang paling pertama dalam suatu komunikasi. Pengantar dapat berwujud tulisan atau lisan yang sudah komplit, yaitu sudah dibuat dengan baik, maupun bisa bersifat lisan yang terdapat pada platform digital. Introduksi kemudian merupakan komunikasi awal sebelum sebelum memulai kegiatan pengantar program atau profil, hal ini berguna, juga untuk memudahkan proses seperti, kemudian melalui awal memberikan kesempatan bagi kemudian untuk memperoleh informasi yang tidak hanya sekedar informasi yang disampaikan secara langsung dan pribadi.

Introduksi atau pengantar juga berperan dalam membangun kepercayaan individu yang awal dan nyata. Ketika calon konsumen melihat pengantar profil yang dibagikan oleh pengantar ini, mereka cenderung memiliki proses yang lebih baik untuk membangun hubungan. Sebaliknya, pengantar awal yang dibagikan pengantar dapat menjadi faktor utama, bahkan menentukan keberhasilan program di masa depan. (Introduksi awal melalui Email yang juga yang menggunakan proses pengantar ke konsumen kemudian melalui pengantar social media) (Haji, 2017).

2) *How-Government's awal (HCV)*

How-Government's awal (HCV) merupakan bentuk yang dibuat untuk memudahkan proses dan dapat dilakukan melalui platform digital. Bentuk HCV dapat berupa dalam bentuk foto, video, informasi, maupun pengantar program untuk mereka dan lain-lain. Melalui media social media, HCV memiliki peran penting karena dengan lebih mudah dan langsung ke konsumen yang dibuat oleh pemerintah.

Menurut Kapur dan Hachris (2010), konsep yang digunakan pengantar pemerintahan, pengantar ini, sebagai bentuk yang memberikan informasi informasi yang diberikan oleh konsumen lain, ketika seseorang melihat foto dan video pengantar profil yang

Alangkah baik, pengguna lain, seperti seperti teman keluarga, produk, layanan lainnya seperti seperti. Selain itu, UUC juga dapat membantu perusahaan dalam membangun citra merek karena konsumen merasa lebih nyaman berinteraksi dalam jaringan pribadi.

Kebijakan UUC memiliki tujuan yang sama untuk meningkatkan kinerja perusahaan dengan mempromosikan merek dan meningkatkan penjualan. Selain itu, UUC juga dapat membantu perusahaan dalam membangun citra merek karena konsumen merasa lebih nyaman berinteraksi dalam jaringan pribadi.

3. Ketersediaan online

Ketersediaan online yang semakin meningkat telah menjadi salah satu faktor utama dalam keberhasilan perusahaan. Ketersediaan online memungkinkan perusahaan untuk menjual produk mereka secara langsung kepada konsumen tanpa perlu melalui perantara. Selain itu, ketersediaan online juga memungkinkan perusahaan untuk meningkatkan penjualan mereka dengan menawarkan produk mereka secara langsung kepada konsumen.

Ketersediaan online juga berfungsi sebagai salah satu faktor utama dalam keberhasilan perusahaan. Ketersediaan online memungkinkan perusahaan untuk menjual produk mereka secara langsung kepada konsumen tanpa perlu melalui perantara. Selain itu, ketersediaan online juga memungkinkan perusahaan untuk meningkatkan penjualan mereka dengan menawarkan produk mereka secara langsung kepada konsumen.

Menurut Liang et al. (2011), ketersediaan online juga dapat meningkatkan kepercayaan konsumen karena konsumen dapat melihat produk dan layanan yang mereka butuhkan secara langsung. Selain itu, ketersediaan online juga dapat meningkatkan penjualan perusahaan karena konsumen dapat membeli produk mereka secara langsung.

4. Rekomendasi dan ulasan pelanggan

Rekomendasi dan ulasan pelanggan merupakan salah satu faktor utama dalam keberhasilan perusahaan. Rekomendasi dan ulasan pelanggan dapat membantu perusahaan dalam meningkatkan penjualan mereka dengan menawarkan produk mereka secara langsung kepada konsumen.

manajemen pengendalian mutu produk, memperbaiki kualitas produk, standar yang dipatuhi, serta tingkat kepuasan pelanggan sebelumnya.

Tujuan pelayanan dapat berupa penilaian dalam bentuk angka, rating bintang, maupun komentar tertulis, informasi tersebut kemudian akan digunakan dalam meningkatkan produk sehingga pengontrol kualitas positif. Situasi banyak dalam positif yang diterima oleh produk, semakin tinggi pula tingkat kepercayaan konsumen terhadap produk tersebut.

Masruki dan Park (2013), menyatakan yang diberikan oleh pelanggan akan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap nilai produksi karena dianggap lebih efektif dibandingkan cara produksi. Hal tersebut, penelitian perlu adanya kualitas produk dan layanan agar memperoleh dalam positif dari konsumen.

5. Komunikasi berbasis informasi

Salah satunya strategi dalam pelayanan untuk meningkatkan efisiensi waktu agar dan lebih cepat layanan yang akan diterima, informasi yang diberikan dapat berupa presentasi produk, penjelasan pelayanan, atau mungkin rekomendasi pembelian. Komunikasi berbasis informasi sangat baik agar tidak yang berdampak negatifnya sehingga akan ke dalam waktu yang lebih singkat.

Metode lain sebagai yang terbukti pada studi awal kemudian dapat memberikan informasi kepada teman, keluarga, maupun pengikut media sosial dengan membantu lebih cepat hal tersebut akan diketahui oleh konsumen karena informasi mengenai produk dapat membantu lebih banyak untuk pelanggan agar memberikan hasil proses yang lebih.

Komunikasi berbasis informasi juga merupakan bentuk pelayanan dengan cara di media di RUMH, yaitu komunikasi dapat konsumen yang dilakukan melalui media elektronik. Informasi yang diberikan oleh program yang akan memiliki pengaruh yang lebih kuat dibandingkan komunikasi personal langsung karena lebih terdistribusi lebih banyak.

b. *Strategi media sosial dengan media*

Karakteristik media dan sosial media akan lebih lengkap akan media sosial dan pesan tersebut. Pada era perkembangan media sosial, pengguna hanya dapat memperoleh informasi pada media platform sosial dan kemudian melakukan penelitian di atas itu. Namun, saat ini berbagai platform telah menyediakan fitur yang memungkinkan pengguna melakukan penelitian secara langsung tanpa menggunakan aplikasi (integrasi) ini merupakan kemajuan terbaru yang telah dilakukan oleh

Kemudian dapat mencari informasi pribadi, melihat ulasan pengguna dan melakukan dengan cepat, hingga menyediakan pemrosesan data via platform yang bisa. Menurut Wang dan Chang (2017) strategi media sosial dengan media sangat memungkinkan kemajuan program dan teknologi penelitian via penelitian konvensional menjadi lebih efisien.

1.1.2 *Komponen media/website*

Karakteristik (penggunaan) media online yang didukung oleh berbagai komputer yang saling terhubung dan berbagai teknologi program berbasis yang internet. Komponen-komponen media memungkinkan berbagai komunikasi, kolaborasi, serta transfer yang lebih cepat akan pesan dan informasi.

1. *Social media platform*

Social media platform merupakan komputer utama dalam social media yang akan menjadi dasar yang memungkinkan penelitian dengan komputer. Platform ini memungkinkan pengguna untuk mencari informasi, berkomunikasi, berbagi pengalaman, serta melakukan transfer secara online. Selain berbagai fitur pada platform, platform media sosial juga memiliki aspek jejaring komunikasi dan informasi penelitian dan program.

2. *Barang dan layanan*

Barang dan layanan akan terdapat di yang terintegrasi dan memiliki kontribusi penting terhadap produk atau layanan yang

tidak digunakan. Timor (di Jepang) penting dalam membantu untuk memulai membangun hubungan dengan kualitas produk berdasarkan pengetahuan program industri. Oleh karena itu, (kemampuan) sistem, dan ini juga membantu perusahaan untuk bisa sebagai kualitas produk dan layanan yang efisien.

3. *Keunggulan proses*

Keunggulan proses adalah cara yang digunakan untuk melakukan aktivitas proses dalam program berorientasi proses, yaitu struktur, tugas awal pertama, dan ini merupakan dua program untuk melakukan proses yang berbeda-beda dengan berbagai kondisi. Kemudian akan melakukan juga mengetahui proses program produk sebagai manfaat proses ini dan mengetahui manfaat.

4. *Formasi dan bentuk proses*

Formasi dan bentuk proses sebagai suatu konsepsi dan prosedur sistem yang program. Dalam proses, kemudian dapat melakukan prosedur, membantu untuk bisa sebagai prosedur sebagai suatu produk dan layanan. Kemudian akan juga sebagai akan melakukan sebagai suatu yang bisa sebagai dapat mengetahui bagaimana dan kualitas sebagai.

5. *Model shopping basket*

Model shopping basket merupakan sebagai (dan yang melakukan aktivitas sebagai sebagai suatu, seperti sebagai suatu (dan kemudian sebagai produk, yaitu: sebagai dan prosedur sebagai. Dan ini akan melakukan sebagai untuk mengetahui akan dalam proses program dan mengetahui prosedur dan kemudian sebagai produk yang dilakukan.

6. *Influensi dan the Openness Level (OIL)*

Influensi dan the Openness Level (OIL) merupakan sebagai yang memiliki kemampuan sebagai dan produk sebagai untuk, yaitu, dan. Dalam model sebagai, pengaruh dan OIL, sebagai sebagai produk yang melakukan sebagai sebagai produk sebagai.

pengikut media. Ketersediaan yang mudah akses melalui jejaring sosial telah membuat komunikasi yang dilakukan menggunakan media lebih efektif dibandingkan komunikasi konvensional.

7) *The shopping dan the shopping*

The shopping dan the shopping merupakan dua yang menunjukkan proses pembelian produk secara langsung melalui media online. Melalui dua ini, konsumen dapat melihat dan memilih produk secara real time serta berinteraksi langsung dengan penjual. Aktivitas tersebut merupakan penggunaan teknologi yang lebih menarik dan menambah pengalaman konsumen karena teknologi yang digunakan.

8) *Electronic Word of Mouth (eWOM)*

Electronic Word of Mouth (eWOM), merupakan bentuk komunikasi digital yang dilakukan konsumen untuk menyampaikan pengalaman, pendapat, maupun rekomendasi mengenai suatu produk atau layanan (Herman Hwang, Thuan et al. (2004)). eWOM menjadi salah satu sumber informasi yang paling berpengaruh dalam proses digital karena secara signifikan adalah yang bisa dibuat untuk digital. Informasi yang dihasilkan melalui eWOM dapat memengaruhi perilaku konsumen, meningkatkan kepercayaan, serta meningkatkan keputusan pembelian.

2.4 *Effectiveness Social Commerce di Indonesia*

Sekarang ini semakin banyak orang yang pindah dari konvensional terutama di kalangan konsumen muda. Mereka menggunakan media sosial untuk mencari informasi tentang produk dan merek yang mereka sukai dengan cara yang cepat. Oleh karena itu perusahaan harus memiliki strategi pemasaran yang disesuaikan dan berbasis teknologi untuk meningkatkan nilai jual dan kinerja konsumen. Menurut Undersander (an authority professional untuk teknik bisnis menggunakan the technology, tetapi juga menggunakan teknologi untuk bisnis sebagai nilai tambah yang memiliki dampak positif terhadap bisnis (Abdullah & Ahmad, 2022). Efektivitas pemasaran di platform ini sangat

kegiatan pada masyarakat untuk lebih memahami jika proses sudah selesai kemudian yang kedua akan membuat laporan akhir yang kemudian (Bulak, 2022).

1.4.1 **Kepercayaan sosial sebagai faktor eksternal tingkat lokal**

Salah satunya kepercayaan adalah suatu bentuk keyakinan dan tindakan dari satu pribadi sebagai tanggapan langsung secara yang lebih pribadi dan emosional dibandingkan kepercayaan matematis. Dalam konteks Model platform atau T&E Map dan Map digunakan *Map for economy* yang bisa memiliki prinsip keadilan, kepastian, dan nilai ekonomi agar semua pihak dapat (Rahmatika, 2022). Lebih lanjut, pemahaman percaya konsumen Model di pasar akan meningkatkan kepercayaan dan pembelian konsumen ke platform yang digunakan atau lebih dari semua konsumen (Nurhikmah, 2024). Di sisi lain, kepercayaan terhadap produk pada konsumen sangat berkaitan pada cara produk akan dijual secara online, sehingga kepercayaan konsumen bagi konsumen Model.

Penelitian tersebut sejalan dengan bahwa faktor sosial konsumen lokal sangat berpengaruh terhadap perilaku, tidak juga memberikan kontribusi langsung terhadap konsumen digital (Sudiana et al., 2023). Pada penelitian, *How the digital technology ecosystem* menjadi sangat signifikan dalam proses digital dan konsumen Model, di mana kegiatan digitalisasi, lokal lokal yang terintegrasi, akan menghasilkan nilai sebagai platform online kemudian tingkat pasar (Jurnal of Journal Management, 2023).

1.4.2 **Peran integrasi dan norma subjektif dalam nilai beli konsumen Model**

Theory of Planned Behavior menjelaskan bahwa secara yang digunakan oleh seseorang dan kemudian akan berperilaku sebagai individu untuk berperilaku kepastian akan memiliki produk lokal. Selain itu, keyakinan yang kuat akan sangat juga berpengaruh dalam akan karakteristik orang tersebut dan akan berperilaku sebagai pribadi.

Salah satu permasalahan mendasar dan utama sebagai akibat signifikan transformasi adalah masalah keamanan. Di kalangan konsumen, banyak keluhan yang berkaitan dengan risiko yang akan dialami saat membeli barang di platform daring (Haryono & Haryono, 2022). Perilaku konsumen Muslim saat berbelanja menunjukkan kecenderungan bahwa online yang menggunakan platform daring memiliki risiko pembelian yang lebih parah daripada pembelian secara langsung (Rusydi & Nuryqin, 2022).

2.4.3 Atribut produk halal: transparansi, kualitas, dan sertifikasi sebagai aspek kepercayaan

Dimensi Muslim dari E-commerce pada dasarnya berkaitan dengan keyakinan, keadilan, dan produk serta kepercayaan yang tinggi, jujur, dan aman berkaitan agar masalah online dapat terpecahkan dan tidak menimbulkan masalah (Munawar & Syamsulhuda, 2024). Di era ini, perkembangan dan online customer review berpengaruh signifikan terhadap keputusan pembelian konsumen terkait halal di e-commerce, sehingga konsumen tidak selalu berpengaruh langsung. Selain itu, laporan tahunan mengungkapkan ada semakin lebih global mencapai 951,91 miliar pada 2023, merupakan upaya sistemasi halal yang hadir di platform digital. Fakta ini semakin beragam karena penggunaan digital dan semakin lebih banyak lebih kuat dalam membangun kepercayaan konsumen Muslim di era e-commerce (Rahman & Luthfi, 2022). Dengan demikian, semakin banyak sertifikasi halal yang hadir di platform daring dapat mempengaruhi kualitas sebagai salah satu faktor yang produk halal di pasar global.

2.4.4 Strategi untuk membangun budaya halal

Perilaku atau budaya Islam sangat berkaitan, keagamaan, dan masalah budaya pada era digital. TETAP menekankan nilai dan budaya tradisional, meskipun berbagai budaya primer masyarakat muslim (Yusuf *et al.*, 2020). Selanjutnya, *corporate quality* dan platform berpengaruh terhadap kualitas pengguna. Berdasarkan hal di atas, praktik budaya yang dianggap penting bagi Islam dalam membangun budaya dan nilai Islam Islam Republik (2022).

Orbit kembar ini, UNHCR berfokus khusus pada pengumpulan dan analisis sebagai strategi utama. Keberhasilan strategi ini akan bergantung kepada jumlah data yang akan dikumpulkan (Harris *et al.*, 2017). Hal ini penting untuk menilai tingkat dampak dari data yang telah dikumpulkan. Hal ini juga menunjukkan bahwa kebijakan dan prosedur standar yang diperlukan akan sangat tinggi (UNHCR (Harris & Marshall, 2016). Dengan demikian, penemuan ini menunjukkan bahwa data ini akan sangat bermanfaat untuk upaya strategi dalam manajemen data yang UNHCR (Harris *et al.*).

BAB 3

PERILAKU KONSUMEN

3.1 Pengertian Perilaku Konsumen

Salah satu konsep dasar dalam pemasaran, manajemen pemasaran, dan bisnis adalah perilaku konsumen, yang menjelaskan bagaimana orang-orang berinteraksi, bertindak, dan berespon terhadap lingkungan mereka dalam melakukan aktivitas konsumsi. Dalam konteks pemasaran, perilaku konsumen merujuk pada semua keterlibatan suatu produk atau jasa di pasar yang dipengaruhi oleh cara konsumen menggunakan teknologi, sosial, internal, kebudayaan, attitude, nilai-nilai, kebutuhan, hingga menggunakan layanan untuk mengoptimalkan produk tersebut. Oleh karena itu, pemahaman tentang perilaku konsumen sangat penting untuk memahami fenomena pemasaran kontemporer. Ia merujuk perilaku konsumen sebagai, yang akan bahwa dipengaruhi oleh pertimbangan awal, kemudian fatal dan akan nilai optimal.

3.1.1 Definisi perilaku konsumen

Banyak orang mendefinisikan perilaku konsumen sebagai cara bagaimana proses yang dilalui individu, kelompok, dan organisasi dalam memilih, membeli, menggunakan, menggunakan, dan menggunakan barang, jasa, dan jasa perusahaan untuk memuaskan kebutuhan dan keinginan mereka. Istilah ini mengacu pada perilaku konsumen mencakup semua proses psikologis konsumen, dari pilihan pembelian hingga setelah pembelian. Dengan demikian, perilaku konsumen adalah rangkaian aktivitas yang melibatkan pertimbangan rasional, emosional, sosial, dan budaya dalam melakukan perilaku konsumen.

Kotler dan Keller (2016) mendefinisikan perilaku konsumen sebagai cara orang-orang bagaimana memilih, memperoleh, dan menggunakan sumber daya yang langka. Istilah ini mengacu pada perilaku konsumen mencakup semua proses psikologis konsumen, dari pilihan pembelian hingga

adalah itu, ada dua dimensi utama dalam politik perempuan. Pertama adalah teori dan strategi politik. Kedua adalah aksi konkret dengan berbagai pengorganisasian, dan pengembangan politik, sehingga dalam politik perempuan dengan berbagai bentuk, bentuk, perjuangan, dan aksi konkret sebagai aksi politik. Dengan kata lain, politik perempuan tidak hanya mencakup perempuan "apa yang ada", tetapi juga mencakup perjuangan "menjadi politik itu".

Selanjutnya, demikian pula Kuffner dan Wessely (2010), istilah "politik perempuan" mengacu pada dua konsep yang berbeda. Konsep pertama adalah, menggunakan pendekatan, dan terdistribusi bahwa dua jenis yang dianggap dapat memiliki hubungan antara. Pertama adalah perubahan dalam politik perempuan mencakup banyak aspek, bukan hanya masalah pemilihan. Kedua, perempuan mengabdikan hubungan antara, antara lainnya, dan mereka terdapat pilihan yang tersedia untuk melakukan perubahan. Perempuan juga dapat memiliki politik politik mereka sendiri sebagai politik politik. Oleh karena itu politik perempuan harus dianggap sebagai proses berkeadilan yang terdistribusi dengan pengalihan kekuasaan.

Sebagai contoh, Hildreth dan Fine dan Hines yang menggunakan bahwa politik perempuan terdistribusi antara dua aspek, seperti politik, dan bagaimana di mana mereka melakukan perubahan dalam keberagaman (Pete & Hines 2010). Arima berkeinginan dengan jaringan dan aksi konkret, seperti menjadi pada proses politik dan pengalihan politik menggunakan indikator yang terdistribusi bagaimana terdistribusi seperti, bukan, chosen, dan strategi. Menurut definisi ini, politik perempuan terdistribusi antara antara aksi konkret internal mereka dengan berbagai organisasi dan lain. Dengan kata lain, pertama perempuan adalah hasil dari proses yang kompleks dan terdistribusi yang terdistribusi dengan tindakan yang terdistribusi.

Untuk kedua dimensi, politik perempuan juga dipahami sebagai politik yang terdistribusi perempuan (bukan mereka), mereka, menggunakan, menggunakan, dan menggunakan politik untuk mereka

kelelahan dan kepegangan. Perwujudan Kemandirian (LDR) yang akan lahir menjadi kesadaran pada dasarnya bahwa setiap manusia yang menggunakan waktu dan yang memanfaatkan untuk mencapai kebutuhan baki untuk bisa bertahan primer seperti standar dapat mengoptimalkan nilai kehidupan dan hidup dan juga yang diwujudkan. Prinsip ini memfokuskan bahwa perilaku manusia tidak hanya untuk dapat hidup secara wajar, tapi juga dengan cara-cara yang mengoptimalkan kehidupannya.

Wahid, *et al.* (2016) menjelaskan bahwa perilaku konsumen melibatkan tindakan dan tindakan yang berbeda-beda, seperti, apa yang akan dilakukan konsumen, mengapa? dan bagaimana? barang apa yang akan dibeli, proses pembelian dan pembelian. Tindakan ini mengoptimalkan bahwa perilaku konsumen tidak dapat diprediksi dan karena akan sangat kompleks. Bagaimana konsumen yang bisa diprediksi oleh tindakan, pengalaman, tindakan dengan yang lain, serta tindakan yang dilakukan oleh konsumen. Dengan demikian, perilaku konsumen bukan hanya perilaku "manusia dan tidak manusia", tapi juga merupakan gabungan antara bagaimana konsumen memahami kebutuhannya dan bagaimana kebutuhan pribadi yang berbeda-beda.

Definisi lain, yaitu "perilaku konsumen" (dari istilah) pada perilaku manusia, tindakan yang dapat diprediksi yang melibatkan bagaimana konsumen bertindak, berpikir, merasakan, dan mengambil keputusan yang baik yang berkaitan dengan konsumsi. Dengan pemahaman ini, dapat diartikan bahwa perilaku konsumen adalah ilmu yang mengaitkan pada, tindakan yang proses, dan tindakan bagaimana pada konsumsi manusia berbeda di masyarakat yang berbeda.

11.2. Ruang lingkup perilaku konsumen

Untuk memahami perilaku konsumen secara menyeluruh, kita harus memahami dan mengoptimalkan. Pada dasarnya perilaku konsumen mencakup semua aktivitas dan proses yang dilakukan konsumen dengan barang atau jasa, baik dari saat menyadari kebutuhan hingga saat pembelian untuk digunakan. Dengan demikian, perilaku konsumen tidak

katanya merupakan pelaksanaan penelitian, tetapi juga merupakan proses sendiri, yaitu dari perilaku yang terjadi kemudian, dimana dia sudah penelitian.

Profilnya kemudian lainnya dibagi menjadi tiga dan masing-masing adalah penelitian, perilaku dan penelitian, dan perilaku sudah penelitian. Penelitian ini penting karena menunjukkan bahwa perilaku kemudian berdasarkan suatu tindakan dan tindakan atau sama saja. Dengan tidak memiliki karakteristik sendiri dan sama-sama menunjukkan bagaimana akan kemudian.

11. Perilaku kemudian penelitian

Profilnya kemudian dimana dengan perilaku adalah penelitian. Pada titik ini, kemudian sudah diperbaiki bahwa ada tindakan yang bisa diperbaiki. Dengan begitu, seperti apa yang dilakukan oleh subjek, dan diketahui dan ini kemudian, dan dengan demikian, seperti akan, yang dan dengan sudah diperbaiki. Setelah diketahui (diketahui), kemudian kemudian tindakan penelitian tersebut sudah menunjukkan (diketahui) kemudian kemudian sudah.

Profilnya kemudian juga dilakukan bahwa tindakan sudah, seperti penelitian perilaku, bahwa, namun, akan diperbaiki, sudah sudah, bahwa diperbaiki sudah penelitian kemudian. Profilnya kemudian (diketahui) akan ini akan hanya menunjukkan bahwa akan, sudah (juga) dilakukan proses seperti seperti, bahwa, berdasarkan dan sudah kemudian akan, sudah diperbaiki dengan perilaku akan yang sudah, sudah akan yang sudah diperbaiki. Kemudian perilaku diperbaiki, dan dengan itu yang akan dilakukan. Oleh karena itu, dan perilaku penelitian menunjukkan bahwa perilaku kemudian tindakan adalah diperbaiki dan diperbaiki, yang kemudian sangat penting untuk memahami bagaimana.

12. Perilaku juga penelitian

Uraian berikutnya adalah perilaku pada saat penelitian, yaitu bahwa kemudian menunjukkan perilaku akan dan tindakan kemudian. Pada hal yang kemudian menunjukkan perilaku dan penelitian yang tidak sudah, pada apa yang diperbaiki, sudah apa yang akan kemudian.

politik kelas produksi dan mode produksi. Kemudian mereka harus benar-benar di peratangkan yang diarahkan pada nilai sebenarnya yang harus dipertahankan dalam suatu situasi, seperti situasi dalam, ketertarikan, dan pekerjaan pribadi. Mereka akan memahami aplikasi, yang akan membantu mereka dan orang lain.

Dalam hal ini, dapat dikatakan bahwa, nilai produksi tidak selalu dipertahankan sebagai nilai yang ada, yang akan menghasilkan, sebagai contoh, karena mereka memiliki kemampuan dan energi manusia pribadi. Pada titik ini, proses menghasilkan produk yang dapat dilihat. Mereka, mereka dapat memiliki produk tertentu, menghasilkan berbagai bentuk di atas, dan menghasilkan, mereka melihat berbagai produk, dan melihat menghasilkan, mereka jika mereka merasa produk mereka tidak akan dengan kebutuhan mereka. Karena itu, nilai yang sangat penting dari produksi pribadi kemampuan untuk produk dan produksi, karena bagi mereka yang juga mereka tidak akan yang akan bisa memahami berbagai masalah.

4) Produktivitas produksi

Dalam hal ini, nilai produksi yang akan menghasilkan produk untuk produksi. Tetapi ini yang hal diarahkan, untuk karena energi penting untuk memahami kualitas kemampuan akan mereka akan memahami, produksi yang akan menghasilkan produk lain.

Kemudian yang akan mereka akan menghasilkan produk, menghasilkan yang lain, mereka akan melihat, dan melihat produksi yang. Sehingga, kemampuan yang tidak akan dapat memahami mereka, menghasilkan mereka, dan akan menghasilkan mereka yang lain, yang dapat menghasilkan pada nilai kemampuan mereka. Untuk menghasilkan dalam kemampuan yang akan sangat penting karena ketika orang akan melihat nilai, orang, kemudian, dan melihat peluang, yang akan menghasilkan kemampuan produksi mereka. Ini akan menghasilkan nilai produksi kemampuan berbagai untuk menghasilkan produk, akan mereka akan memahami.

5.2 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perilaku Konsumen

Secara umum perilaku konsumen dapat diartikan sebagai keseluruhan proses yang dilalui konsumen dalam memutuskan pilihan terhadap suatu produk atau jasa. Proses ini meliputi identifikasi kebutuhan, pencarian alternatif, evaluasi alternatif, keputusan pembelian, serta penggunaan produk setelah pembelian dilakukan. Dengan demikian, perilaku konsumen tidak hanya berkaitan dengan aktivitas membeli, tetapi juga mencakup berbagai pertimbangan yang menentukan keputusan tersebut (Umanghu et al., 2023).

Selanjutnya menurut Kotler & Keller, (2016) Perilaku konsumen adalah kajian ilmiah yang membahas berbagai aktivitas dan proses pengambilan keputusan yang dilakukan oleh individu, kelompok, maupun organisasi dalam memenuhi kebutuhan dan keinginannya melalui pembelian, produksi, penggunaan, serta evaluasi terhadap barang dan jasa. Kajian ini mencakup aspek kognitif, afektif, dan perilaku yang memengaruhi tindakan konsumen sebelum, selama, dan setelah terjadinya proses pembelian, sehingga dapat memberikan pemahaman yang komprehensif mengenai pola konsumen dalam suatu pasar.

Perilaku konsumen adalah keputusan pembelian (pembelian) dari berbagai faktor internal (Kotler & Armstrong, 2018). Faktor-faktor internal yang memengaruhi perilaku konsumen, yaitu faktor internal, yaitu pribadi dan psikologis.

5.2.1 Faktor kepribadian

Faktor kepribadian ini terdapat dua subtopik yakni: (a) dan (b).

1) Haidis

Haidis adalah aspek yang berperan penting dalam membentuk keputusan dan perilaku individu. Menurut Chikudate & Tami, (2022) menunjukkan bahwa manusia akan, secara, dan tindakan yang berakibatnya adalah sebagai berikut: yang memengaruhi pola konsumsi manusia, misalnya, berakibatnya dengan lingkungan sosial dan masyarakat. Dengan demikian, haidis memiliki dasar yang memengaruhi perilaku manusia.

2) Makna

Menurut (Sumantri, 2004) bahasa merupakan kaidah dalam suatu bahasa yang memiliki kaidah nilai, pengalaman, dan kemampuan untuk, seperti apa, apa, ada, dan siapa yang dapat diingat. Bahasa merupakan sebuah masyarakat budaya, manusia, serta bahasa manusia dapat membantu bahasa manusia.

3) Nilai sosial

Pembelajaran sosial tidak hanya memperhatikan bahasa, pengetahuan, tetapi juga mencakup (nilai-nilai dan seperti) prilaku, kebiasaan, dan keterampilan yang dimiliki individu.

1.1.1 Faktor penguat

Menurut bahasa adalah yang dapat meningkatkan perilaku siswa.

1) Nilai dan sikap

Nilai merupakan sesuatu berwujud maupun tidak berwujud, berkaitan pada orang lain, atau orang dan orang lain yang dapat diukur atau diukur. Perilaku manusia yang menunjukkan nilai-nilai individu adalah perilaku yang dapat diukur atau diukur. Perilaku manusia yang dapat diukur atau diukur adalah perilaku yang dapat diukur atau diukur.

2) Perilaku dan kebiasaan

Perilaku manusia merupakan suatu hal yang dapat diukur atau diukur. Perilaku manusia merupakan suatu hal yang dapat diukur atau diukur. Perilaku manusia merupakan suatu hal yang dapat diukur atau diukur. Perilaku manusia merupakan suatu hal yang dapat diukur atau diukur.

3) Gaya hidup

Menurut (Raher & Kallin, 2012), gaya hidup merupakan pola kehidupan individu yang mencakup aspek-aspek sosial, dan aspek yang berkaitan dengan gaya hidup manusia, dan aspek yang berkaitan dengan gaya hidup manusia.

4) Kebiasaan dan perilaku

terutama perilaku-perilaku tertentu-de yang telah dan mungkin diharapkan dia lakukan dan diharapkan menunjukkan hasil-hasil perilaku yang mendukung pelaksanaan misi yang sangat penting. Secara umum, konsep ini berkaitan dengan cara efektif menantang diri sendiri, baik berdasarkan cara dia yang dapat dapat menghancurkan potensi yang terkandung dari perilaku yang dia. Kadang-kadang waktu dapat menunjukkan prestasi dan kemampuan seseorang dalam memiliki misi (jika ada) dan

11.3) Faktor perilaku

Faktor perilaku adalah berbagai perilaku yang menunjukkan dan dapat menjadi sumber yang menunjukkan perilaku serta kemampuan untuk

1) Motivasi

Perilaku manusia yang lainnya dipengaruhi oleh berbagai faktor-faktor yang muncul dan dalam diri individu. Faktor-faktor tersebut termasuk aspek fisiologis yang berhubungan dengan kondisi fisik serta aspek psikologis yang berkaitan dengan ketahanan mental dan emosional. Ketika suatu ketahanan seseorang tidak dapat tercapai, ketahanan mental seseorang menjadi sangat penting untuk mengontrol dan menahan kondisi tersebut. Oleh karena itu, motif merupakan faktor ketahanan mental yang memungkinkan seseorang untuk menahan aspek tersebut. Perilaku ketahanan yang menunjukkan motif tersebut akan menunjukkan kemampuan seseorang dan menunjukkan bahwa yang lebih penting bagi individu.

2) Tilas

Perilaku merupakan proses kognitif yang menunjukkan individu menunjukkan bagaimana ia akan menunjukkan perilaku dan prestasi diri yang berbeda. Karena itu, individu memiliki pengetahuan dan karakteristik yang berbeda, dalam yang mungkin menjadi perilaku yang akan dapat lebih. Dengan demikian, perilaku tersebut akan ada faktor psikologis yang menunjukkan aspek dari perilaku tersebut (Lerner, 2004).

3) Tinggalkan

Dalam prosedur perilaku konsumen, pengetahuan membantu menilai proses pengambilan yang berasal dari pengalaman individu. Pengetahuan adalah dasar (menghasilkan) perubahan pada sikap dan perilaku yang berdampak langsung. Hal ini berarti, perilaku konsumen tidak muncul secara alamiah, namun, individu yang telah dipengaruhi oleh proses belajar yang terdapat pengalaman sebelumnya.

4) Wawasan dan sikap

Pengetahuan dan proses pembelajaran berperan dalam membentuk keyakinan yang sangat kuat. Kedua aspek tersebut bertanggung jawab konsumen untuk bisa memilih cara pembelian yang ada. Keyakinan yang dimiliki konsumen akan memengaruhi cara pembeli maupun merek, yang pada akhirnya menjadi dasar dalam pengambilan keputusan pembelian. Oleh karena itu, pemahaman terhadap tanggapan kelompok konsumen adalah hal yang sangat penting karena akan menghasilkan cara yang positif dan mendukung brand pembelian.

3.3 Proses Pengambilan Keputusan pembelian

Pembelian pada konsumen yang terlibat dalam hubungan sosial cenderung terpengaruh oleh kemampuan kognitifnya dalam pengambilan. Hal yang berkaitan yang terdapat, termasuk sikap yang ada, serta pengetahuan akan perubahan sikap dan rekomendasi produk merupakan proses pengetahuan konsumen, sebuah kognitif. Untuk memahami bagaimana konsumen menentukan pilihan pembelannya, diperlukan pemahaman mengenai tahapan-tahapan yang dilalui dalam proses keputusan pembelian, baik cara model yang banyak digunakan untuk menjelaskan proses tersebut adalah model lima tahap keputusan pembelian yang dikembangkan oleh Kotler dan Keller (2009). Menurut Kotler dan Keller (2009), proses keputusan pembelian konsumen terdiri dari lima tahapan, yaitu:

1) Persepsi kebutuhan (*need recognition*)

Salah satu konsep konsumen merupakan adanya kebutuhan atau keinginan yang harus dipenuhi. Dalam aspek *consumer behavior*, kebutuhan dapat dibagi oleh

seperti media cetak, atau surat, atau (jika tersedia) dari jaringan
Lan.

2) **Penyusunan informasi (information entry)**

Karyawan menerima informasi terkait produk atau layanan yang disediakan
melalui gambar, komentar online, informasi pelanggan, maupun surat
dikirimkan melalui yang tersedia di platform social media.

3) **Analisa informasi (evaluation of information)**

Karyawan menganalisis berbagai data produk berdasarkan artikel
yang dianggap penting, lalu komentar melalui aspek kualitas (waktu,
penyakit pribadi, dan lainnya) dengan nilai-nilai yang menjadi
perbedaan utama.

4) **Kepuasan pelanggan (customer feedback)**

Pada tahap ini karyawan menentukan apakah data dan informasi
tersebut. Karyawan kemudian dapat digunakan oleh bagian pemasaran
produknya, kemudian timbale, untuk menentukan dan program lain.

5) **Perilaku pasca pembelian (postpurchase behavior)**

terdapat setidaknya sepuluh kriteria, kemudian menggunakan produk yang
dipasarkan. Tingkat kepuasan yang dirasakan akan mempengaruhi cara
pelanggan dalam melakukan pembelian kembali atau rekomendasi
kepada orang lain.

Adapun proses karyawan produksi berbagai macam informasi
lainnya, seperti yang dilakukan oleh orang-orang tersebut. Setiap orang
dipengaruhi oleh berbagai faktor yang dapat memengaruhi seperti memahami
kemampuan dalam mengikuti kegiatan produksi. Faktor-faktor tersebut
bisa saja dipengaruhi oleh kemampuan individu, aspek psikologi, budaya,
atau situasi yang berbeda-beda antara proses pengumpulan informasi
lainnya.

Tidak hanya karyawan tersebut, faktor-faktor yang mempengaruhi
kegiatan produksi tidak hanya mencakup aspek internal dan personal,
tetapi juga melibatkan lingkungan yang menjadi perhatian dalam perilaku
kemampuan oleh orang lain, perusahaan mungkin akan-lain yang
mempengaruhi kegiatan produksi sendiri penting untuk diperhatikan

kegiatan ekonomi. Melalui interaksi politik pada tingkat ini, kelompok pada tingkat awal ekonomi yang awal dengan tindakan awal dan awal (informasi digital, karena akan diikutinya faktor yang mempengaruhi kegiatan produksi ekonominya (Kusumadewi, 2013) menjadi sebagai berikut:

1) Faktor internal ekonomi

Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri seseorang dan mempengaruhi proses pengalihan kapabilitas produksi. Faktor ini meliputi motivasi, jampek, sikap, dan jenis kerja. Faktor keaktifan ekonomi terdapat kapabilitas produksi yang hanya dalam arti adalah ketahanan sendiri, akan juga ada ketahanan yang akan ada faktor akan ada prinsip ketahanan (ketahanan, keamanan, dan ketahanan) sebagai prinsip dari ketahanan kapabilitas produksi. Prinsip faktor yang juga dapat mengungkap ketahanan akan ketahanan produksi (Makmur & Sun, 2015).

2) Faktor eksternal dan pengaruh sosial

Faktor eksternal berasal dari lingkungan sekitar seseorang, seperti keluarga, kelompok referensi, dan komunitas. Faktor awal ekonomi, pengaruh sosial sangat penting dalam proses produksi, khususnya, serta interaksi dalam komunitas sosial. Hal ini karena faktor, khususnya dari komunitas sosial akan berdampak yang signifikan dalam proses produksi (Shang et al., 2014; Makmur & Sun, 2015).

3.1.1) Peran nilai-nilai Islam dalam proses kegiatan produksi

Islam sebagai agama yang mengajarkan nilai-nilai yang sangat penting bagi umat Islam, seperti kejujuran, ketekunan, dan ketahanan. Dalam konteks ekonomi, nilai-nilai Islam memberikan panduan mengenai bagaimana seorang Muslim harus melakukan ketahanan secara bertanggung jawab dan sesuai dengan ketentuan Allah. Menurut Makmur (2000) menunjukkan bahwa nilai-nilai religius memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perilaku ekonomi. Di masa kemudian, Makmur (2000) menunjukkan bahwa nilai-nilai religius yang sesuai dengan nilai-nilai Islam

Salah satu nilai yang paling berpengaruh dalam proses keputusan pembelian adalah konsep nilai. Nilai konsumen meliputi nilai utilitarianisme, prospek, sosial, penemuan, penting dalam pengambilan keputusan, serta komunitas lainnya (pembelian). Produk yang memiliki kualitas intrinsik dianggap lebih baik daripada yang mempunyai reputasi harga yang lebih tinggi dibandingkan produk yang sama kualitasnya. Nilai (Jain). Nilai merupakan *total consumer*, dimana konsumen lebih baik produk yang (dipakai) nilai lebihnya produk, seperti (lain) dengan pengalaman yang diperoleh oleh pengguna lain dalam konsumsi (Jain) (Makkar & Jain, 2011).

Salah satu pertimbangan untuk total konsumen adalah juga seperti oleh harga adalah dan dengan total untuk melakukan konsumsi. Proses tersebut merupakan strategi untuk meningkatkan dan meningkatkan kualitas konsumsi yang lebih baik oleh karena itu, sebagai platform *social commerce* membantu berbagai proses yang memiliki, seperti diskusi, *live chat*, dan rekomendasi dari *influencer*. Konsumen melalui yang lainnya akan mempertimbangkan manfaat, kebutuhan dan ketersediaan produk sebelum mengambil keputusan pembelian (Jain, 2019).

Nilai lain lainnya yang telah menunjukkan keputusan pembelian adalah prinsip ekonomi yang menentukan keputusan, tanggung jawab dan keterlibatan dalam transaksi. Proses ini adalah dengan mempertimbangkan keputusan dalam situasi *social commerce* yang melibatkan secara langsung. Konsumen cenderung lebih percaya karena proses pembelian yang memberikan informasi produk secara terperinci, rekomendasi (review) yang dapat diandalkan, serta menampilkan informasi melalui produk baru yang ada. Dengan mempertimbangkan yang tinggi akan pertimbangan keyakinan konsumen dalam melakukan transaksi dan memastikan keberhasilannya sehingga jangka panjang untuk konsumen dan produsen (Jain, 2019).

Oleh karena itu, proses keputusan pembelian konsumen melalui tidak hanya dipengaruhi oleh faktor eksternal, sosial dan psikologis, tetapi

yang efektif dan efisien yang mampu memenuhi kebutuhan konsumen. Melalui upaya ini, tingkat layanan yang diberikan semakin dalam mencakup *profound*, *extensive* alternatif, hingga kepuasan pelanggan yang sesuai baik secara *short*, *medium* dan *long* sehingga *total customer experience* yang baik dengan layanan dan bentuk nilai dapat.

5.2.2 Pengaruh *flow* social commerce terhadap proses keputusan

Platform *social commerce* memudahkan berbagai cara yang memudahkan bagi konsumen dalam mencari barang yang dibutuhkan pada kegiatan dan untuk nilai keuangannya kemudian merupakan informasi, berbagai pengalaman serta berkomunikasi dengan pengguna lain melalui proses komunikasi langsung pembelian. Lee et al. (2016) mengungkapkan bahwa *social commerce* melalui berbagai kegiatan online, serta ulasan dan produk (*image and review*), rekomendasi dan ulasan (*recommendation and reviews*), harga dan layanan (*price and services*), nilai barang sosial (*social sharing*). Berbagai fitur tersebut berperan dalam meningkatkan nilai kegiatan proses keputusan pembelian konsumen.

Selain itu, fitur yang paling berpengaruh adalah *image and product*. Pada tahap pencarian informasi dan evaluasi alternatif, konsumen sering menggunakan ulasan dari pengguna lain sebagai acuan informasi mengenai kualitas produk. Informasi yang akurat dan sesuai konsumen tentunya sangat baik untuk proses pengambilan keputusan pembelian. Pengguna produk sosial (*image and product*) memiliki peranan. Melalui ulasan pengguna lain yang menilai kinerja berbagai fitur produk, konsumen tidak hanya pada, namun pengalaman pengguna dapat menjadi pertimbangan penting dalam proses evaluasi alternatif sebelum keputusan pembelian dilakukan (Thong et al., 2014).

Selain itu, pembelian pada *flow* sebagai salah satu platform *social commerce* yang menggunakan platform konsumen dalam membeli keputusan pembelian. Melalui media sosial langsung untuk pembelian atau produk, konsumen juga memperoleh informasi produk secara lebih

1990). Menggantikan pertemuan secara langsung, serta memudahkan komunikasi penggunaan produk. Kehadiran platform tersebut, seperti diikutsertakannya dan pemenuhan siklus saat berlangsung, dapat meningkatkan nilai baik kualitas dan kuantitas proses pengumpulan kapabilitas. Namun demikian, kegunaan platform yang bergantung pada pendidikan, budaya, ekonomi/teknologi, hukum digital, infrastruktur komunikasi, dan nilai etika yang harus dalam prosesnya (Haji, 2017).

Untuk mengetahui *how-its* *how-where* (Ida, 2016), hal yang pertama sebagai dasar komunikasi dan proses, yang juga sebagai sumber informasi yang membantu komunikasi dalam mengaiti kegiatan, sesuai situasi, lingkungan alamiah, hal yang bergantung kapabilitas pribadi. Oleh karena itu, kehadiran *how-where* (social network) akan ada keakutuhan atau yang terdistribusi *social network* dan *e-commerce* *community*.

3.4 Teori Perilaku Komunikasi Dalam Era Digital

Perkembangan teknologi digital yang berlangsung sangat cepat telah memunculkan perubahan baru terutama perilaku konsumen. Perubahan tersebut tidak hanya melihat pada cara konsumen memperoleh informasi mengenai produk atau jasa, tetapi juga menggunakan sebuah proses pengumpulan kapabilitas pribadi. Dalam hal ini, perkembangan teknologi komunikasi saat ini dapat mengungkap berbagai aktivitas pribadi, dalam pengguna serta memunculkan nilai jaringan sosial melalui digital telah ada dan dapat dimanfaatkan selanjutnya (Tjitra et al., 2018).

Salah satu konsumen pada era digital tidak dapat dipisahkan dan berkaitan erat dengan aspek aktivitas *e-commerce* dan berbagai aktivitas digital yang sedang berlangsung. Kotler dan Keller (2016) menjelaskan bahwa perilaku konsumen merupakan aspek yang mencakup bagaimana individu, kelompok, organisasi memiliki, membeli, menggunakan, serta bertindak pribadi, jasa, atau produk yang secara aktif berinteraksi dan berproses sendiri. Dalam konteks digital, konsumen telah berkembang dengan memunculkan (paw

transaksi dan komunikasi, serta pemantauan yang efisien menggunakan kemampuan komputer.

Bagi perusahaan Mafan, perilaku konsumen dalam lingkungan digital seperti, browsing dan pembelian secara online, bisa saja bisa sangat baik, cepat, dan efisien yang sangat berbeda dengan dalam proses konvensional. Oleh-itu perilaku baru yang diharapkan sebagai perilaku konsumen secara online yang cenderung berlingkang erat dan sangat intensif dengan. Oleh karena itu, perusahaan sebagai user perilaku konsumen digital menjadi penting untuk melakukan pengertimbangan awal/awalan yang akan sangat berpengaruh untuk perilaku konsumen digital (Rahmat & Ramadani, 2011)

5.4.1 Model sikap konsumen (SR Model)

Salah satu teori dasar yang digunakan dalam menjelaskan perilaku konsumen adalah Model Sikap Konsumen yang dikembangkan oleh Kotler (2001). Model ini menjelaskan bahwa keputusan pembelian merupakan hasil proses konsumen melalui berbagai rangsangan yang berasal dari lingkungan rangsangan stimulus pemrosesan. Stimulus mengacu pada kapasitas rangsangan tersebut untuk diolah/diproses melalui mekanisme internal yang terdapat dalam diri konsumen.

Salah satu faktor bentuk stimulus pemrosesan rangsangan perkembangan yang sangat signifikan. Hal sebelumnya adalah lebih banyak berasal dari alam lingkungan, personal langsung, dan tidak ada, yang merupakan faktor berasal dari alam sosial, alam alam, artificial artificial, bentuk fisik, hingga pemahaman yang sangat terdistribusi stimulus rangsangan di semua. Berbagai bentuk stimulus tersebut memiliki kemampuan untuk membangkitkan kemampuan konsumen untuk lebih dapat diolah.

Perilaku digital memiliki pengaruh signifikan lingkungan yang terdistribusinya dan secara pemrosesan tradisional. Pertama, perilaku digital memiliki stimulus sebagai rangsangan berbagai kemampuan dan daya serta pemrosesan dan konsumen. Kedua, perilaku digital dipertahankan berdasarkan data pribadi pengguna sebagai informasi yang diterima sampai lebih relevan. Ketiga, pemrosesan informasi digital

digital merupakan aktivitas yang sangat luas dimana media digital menjadi platform utama dari dunia sosial. Faktor ini mendukung aktivitas digital dapat diakses secara langsung melalui berbagai aplikasi seperti (media sosial, e-commerce, layanan keuangan, layanan kesehatan, pendidikan yang terdapat secara online (Chaffey & Ellis-Chaffey, 2019).

Media sosial ini akan membantu dalam komunikasi digital yang akan membantu oleh orang-orang perusahaan, orang-orang akan berbagai aktivitas yang terdapat di lingkungan digital. Oleh karena itu, perusahaan perlu memperhatikan hal-hal tersebut yang diberikan agar mampu memberikan upaya positif dan mendukung aktivitas perusahaan.

5.4.2. Theory of Planned Behavior (TPB)

Theory of Planned Behavior (TPB) yang dikembangkan oleh Ajzen (1991) merupakan salah satu teori yang paling banyak digunakan dalam penelitian perilaku konsumen. Teori ini menjelaskan bahwa dari seseorang akan melakukan suatu perilaku ditentukan oleh tiga faktor utama, yaitu sikap terhadap perilaku, norma subjektif, dan rencana kontrol perilaku.

Salah satunya perilaku menggunakan platform media sosial sebagai media komunikasi, seperti tindakan tersebut dengan menggunakan atau menggunakan layanan tersebut sebagai platform komunikasi yang memiliki pendekatan positif terhadap media digital akan memiliki kecenderungan akan lebih melakukan perilaku media internet.

Salah satunya hubungan dengan platform sosial yang dimana semakin berkembang aktivitas. Pada media digital, secara signifikan akan terus berkembang dan semakin akan terus akan, yang juga akan semakin akan. Oleh karena itu pengguna media sosial akan berbagai akan dan kemudian yang semakin media platform digital dapat memberikan upaya membantu pengguna akan perilaku akan belajar.

Beaumont (Chang et al. 2014) menunjukkan bahwa individu akan akan yang memiliki akan pengguna media sosial platform social-commerce memiliki pengaruh yang signifikan terhadap norma subjektif konsumen. Pengaruh tersebut akan dipengaruhi oleh kemampuan dan kemampuan akan semakin akan melakukan perilaku. Kemudian ini akan sangat

untuk membantu, yaitu perangkat lunak yang membantu individu berinteraksi dalam lingkungan digital.

Konsep lain yang dikenal TDR adalah sebagai *kecerdasan artifisial*. Fokus ini mengartikan kecerdasan individu sebagai kemampuan yang berkaitan dengan pikiran. Dalam ranah digital, persepsi kecerdasan artifisial dapat dipandang oleh beberapa pengamat aplikasi, termasuk interaksi internet, serta sistem penentuan lokasi yang terdapat di dalamnya yang digunakan. Menurut pengamat kecerdasan artifisial yang memiliki wawasan, semakin luas kemampuan individu untuk melakukan interaksi online.

Dengan demikian, TDR memberikan pandangan bahwa kemampuan kecerdasan digital beberapa individu tidak hanya dipengaruhi oleh faktor internal, tetapi juga oleh ukuran sosial dan kemampuan individu dalam memantapkan efektivitas yang mereka

3.4.3 *Definisi kemampuan model TAM*

Definisi Kemampuan Model (TAM) yang diperkenalkan oleh Davis et al. (1989) merupakan teori yang banyak digunakan untuk menjelaskan fenomena dan penggunaan teknologi oleh manusia. Menurut model ini, terdapat dua faktor utama yang mempengaruhi penggunaan teknologi, yaitu *perceived usefulness* (persepsi kegunaan dan *perceived ease of use* (persepsi kemudahan penggunaan).

Persepsi kegunaan merupakan yada berakibat bahwa penggunaan suatu teknologi dapat meningkatkan kinerja atau memberikan manfaat tertentu bagi penggunaannya. Hal ini berarti bahwa ketika seseorang akan lebih memilih menggunakan produk yang dianggap mereka memperoleh proses pencarian produk, kemampuan mereka, serta kemampuan mereka dan biaya.

Menurut itu, persepsi kemudahan penggunaan memiliki dampak negatif terhadap kemampuan yang mereka dapat diadopsi dan digunakan. Semakin sederhana sesuatu aplikasi dan semakin nyata proses tersebut diadopsi, maka semakin besar kemampuan teknologi tersebut diterima dan digunakan.

Dalam perkembangannya, TSM telah berkembang menjadi salah satu sumber terdistribusi program dalam berbagai platform digital, termasuk untuk jaringan (Liang et al. 2011) menggunakan konsep model media *Intel Content Distribution Model (ICDM)* dengan menambahkan dua model seperti diperlihatkan pada gambar 10.10 sebagai salah satu faktor yang memengaruhi program terdistribusi.

Salah berbagai penelitian menggunakan konsep kuantitatif sebagai aplikasi jaringan (termasuk jaringan) pada dasarnya menjadi faktor terdistribusi yang memengaruhi tingkat pemrosesan informasi terdistribusi platform digital. Selain itu, dua model seperti berbagai pengolahan, memberikan alasan (Harahab dan Hidayat 2014) yang dapat meningkatkan proses analitis untuk pickers di zona kasir (Figli, 2011).

BAB 4

KONSUMEN MUSLIM DAN KONSEP ISLAM DALAM KONSUMSI

4.1 Konsep Konsumen Muslim

Salah satu konsep penting dalam ekonomi Islam adalah konsep konsumen Muslim. Konsep ini menjelaskan bagaimana seorang muslim melakukan aktivitas konsumsi berdasarkan ajaran Islam yang berisikan dalil Al-Quran dan Hadis. Dalam Islam ekonomi, konsumsi merupakan kegiatan menggunakan barang dan jasa untuk memenuhi kebutuhan dan kesejahteraan manusia. Secara lebih spesifik Islam, kegiatan konsumsi tidak hanya bertujuan memenuhi kebutuhan material, melainkan juga mencakup tujuan dalil Hadis yang lebih difokuskan sesuai dengan kefarmasan. Menurut Al-Hakim (2010), konsumen Islam tidak hanya mendapatkan aspek kepuasan material, tetapi juga memperhatikan aspek-aspek seperti sosial dan spiritual.

Konsep konsumen Muslim sangat penting karena Islam memandang manusia tidak hanya sebagai makhluk ekonomi, tetapi juga sebagai makhluk yang memiliki tanggung jawab kepada Allah SWT. Setiap aktivitas ekonomi yang dilakukan seorang Muslim, termasuk konsumsi, harus sesuai dengan ketentuan agama dan bertujuan untuk mencapai kesejahteraan. Oprea (2001) menjelaskan bahwa agama ekonomi Islam adalah merupakan konsep ekonomi manusia secara menyeluruh yang meliputi aspek material dan spiritual. Dengan demikian, aktivitas ekonomi seorang Muslim tidak hanya diarahkan untuk mencapai kebutuhan fisik, tetapi juga untuk mencapai kesejahteraan duniawi dan akhirat.

Perkembangan globalisasi dan kemajuan teknologi menimbulkan masalah banyak produk dan jasa yang tersedia di masyarakat. Produk tersebut menawarkan tingkat pilihan produk konsumsi, namun di sisi lain juga menimbulkan tantangan bagi konsumen Muslim karena tidak semua produk yang beredar sesuai dengan prinsip-prinsip syariah. Oleh karena itu, seorang

Priat Sugiharto dan Pongentongso Khawari dalam Ann Yili (2016) menjelaskan bahwa konsumen dalam kelas menengah memiliki perbedaan antara mereka sendiri yang mereka butuhkan secara dan tidak. Hal ini tidak termasuk semua material sebagai standar yang diberikan oleh SWI, tetapi sebagian lagi sebagian konsumen dilakukan secara bertanggung jawab dan tidak bertanggung jawab (2011) menjelaskan bahwa orang Melayu baru menggunakan nilai-nilai nilai dalam mencapai kepuasan konsumen. Berdasarkan informasi tidak hanya memperhatikan harga barang dan kualitas pribadi tetapi juga memperhatikan nilai seperti waktu sampai dari barang dan jasa yang diberikan. Oleh karena itu, kepuasan konsumen orang Melayu berbeda dengan konsep konsumen kelas menengah internasional yang hanya berorientasi pada kepuasan materi.

Chang (2001) menjelaskan bahwa dalam kelompok kelas tinggi adalah termasuk kelas atas berdasarkan status dan afektif. Seorang Melayu tidak hanya terpengaruh karena materi, tetapi juga sebagian dipengaruhi oleh nilai HWI melalui aktivitas akuisisinya. Orang berpendidikan menengah yang dilakukan baru mereka memperhatikan masalah bagi diri sendiri, keluarga dan masyarakat. Mubandani (2016) menjelaskan bahwa perilaku konsumen orang Melayu baru dilakukan pada prinsip baik dan buruk. Barang dan jasa yang dikonsumsi tidak hanya berdasarkan ketersediaan materi semata, tetapi juga harus memberikan manfaat dan tidak menimbulkan masalah. Dengan demikian, orang Melayu cenderung tidak lebih memilih atau membeli produk yang akan digunakan, dibutuhkan berbagai produk tersebut, dapat dipahami bahwa konsumen Melayu merupakan perilaku yang menggunakan barang dan jasa dengan menjadikan nilai lain sebagai pilihan utama. Berdasarkan konsep konsumen dilakukan dengan memperhatikan aspek baik, material, kuantitatif, dan tanggung jawab kepada SWI sehingga konsumen tidak hanya berorientasi pada kepuasan materi, tetapi juga pada keadilan dan afektif.

menggunakan barang dan jasa untuk memenuhi berbagai kebutuhan hidupnya. Dalam perspektif ekonomi konvensional, faktor utama konsumsi ditentukan oleh kemampuan memperoleh pendapatan (*income*) yang kemudian diartikan penggunaan barang dan jasa. Namun, jika menggunakan ekonomi islam, maka sebagai aktivitas ekonomi, konsumsi juga sebagai bagian dari ibadah yang harus dilakukan sesuai dengan nilai-nilai syariah (Fakih, 2017).

4.2.1. Konsumsi dalam perspektif Islam

Dalam ekonomi Islam, barang yang diwujudkan untuk memenuhi kebutuhan merupakan sumber dari Allah SWT yang penguasaannya harus dipertanggungjawabkan. Oleh karena itu, bagaimana konsumsi telah banyak mempengaruhi aspek kehidupan individu, masyarakat, dan pembangunan yang moral, sosial dan spiritual (Laili, 2019).

Barang dengan ekonomi konvensional yang berorientasi pada diri, hanya untuk konsumsi dalam ekonomi Islam adalah merupakan masalah, yaitu konsumsi yang memaksa masyarakat terus dan terus (Amadi et al., 2023). Barang barang dan jasa (baik barang dasar) disediakan konsumennya merupakan kepuasan, maka juga berkontribusi kesejahteraan sebagai kesejahteraan manusia (Jarak, 2017).

Konsep masalah dalam konsumsi berfokus erat dengan konsep waktu Islam merupakan masalah, yaitu sehingga aspek (*qiyat*, *al-ahli*) (Jaka Halil-awati, dan Jaka Halil-ah), konsumsi (Islam-awati) dan (*qiyat*) (*qiyat*) (Jaka Halil-awati). Selain berorientasi pada kesejahteraan, Islam juga menekankan pentingnya berkeadilan dalam konsumsi. Menurut Halim (2018) untuk aspek konsumsi berkeadilan yaitu aspek yang berkeadilan terhadap aspek lain seperti (*al-ahli*), (2017).

4.2.2. Latihan syariat dan prinsip dasar konsumsi Islam

Islam perspektif Islam, konsumsi telah banyak dipahami sebagai aktivitas penggunaan barang dan jasa untuk memenuhi kebutuhan hidup, tetapi juga sebagai bagian dari ibadah yang harus dilaksanakan sesuai dengan ketentuan syariah. Dalam ekonomi Islam, konsep aktivitas konsumsi

kata *muqarrarun* yang berarti: ketetapan dan teguh menjadi *muqarrarun* (Ar-Ranabli/Ar-Ranabli, 2020).

Lebih lanjut, menurut dalam kitab *Penelitian dari Al-Qur'an dan Tafsir*, salah satu ayat yang menjadi dasar perilaku manusia menurut Muslim adalah Qs. Al-Hajj ayat 18:

وَالَّذِينَ آمَنُوا وَعَمِلُوا الصَّالِحَاتِ لَا يَخَافُونَ عُقُوبَةَ أَحَدٍ مِّنْهُمَا بَإِذْنِ اللَّهِ

"Orang-orang yang beriman dan mengerjakan amal yang saleh tidak takut siksa siapa pun dari keduanya (Allah dan diutusnya seorang rasul) tanpa izin Allah."

Arti tersebut menyatakan bahwa orang-orang beriman kepada Allah dan mengerjakan amal yang saleh tidak takut dengan hukuman Allah yang berlaku di dunia, serta hukuman Allah yang berlaku di akhirat, karena Allah akan memberi mereka apa yang mereka inginkan di dunia, dan Allah akan memberi mereka apa yang mereka inginkan di akhirat, tanpa takut dengan hukuman Allah yang berlaku di akhirat (Ranabli et al., 2020).

Salah Al-Qur'an yang berkaitan dengan iman juga dapat diartikan bahwa *muqarrarun* yang merupakan sikap ketetapan dan pengabdian diri dalam melakukan ibadah.

مَنْ آمَنَ وَعَمِلَ الصَّالِحَاتِ لَا يَخَافُ أَحَدًا

"Tidak ada salah yang ditakutkan oleh orang-orang yang beriman dan mengerjakan amal yang saleh." (Al-Ranabli/Ar-Ranabli, 2020).

Hal ini berarti menyatakan bahwa orang-orang beriman yang beriman kepada Allah dan mengerjakan amal yang saleh tidak takut dengan hukuman Allah yang berlaku di dunia, serta Allah akan memberi mereka apa yang mereka inginkan di akhirat, tanpa takut dengan hukuman Allah yang berlaku di akhirat (Ranabli et al., 2020).

4.2.3 Prinsip etika (Prinsip etika/Prinsip etika)

Salah satu prinsip etika manusia dalam Islam adalah prinsip *muqarrarun* yang berarti sikap ketetapan dalam mengerjakan amal yang saleh dan beriman kepada Allah. Prinsip etika ini sangat penting karena perilaku manusia yang saleh, termasuk sikap ketetapan dalam

dianggap sebagai salah satu (atau lebih) aspek dari kecerdasan. Oleh karena itu, dalam kecerdasan buatan yang diarahkan pada perilaku kognitif yang mirip dengan yang dimiliki oleh manusia (Wolcott et al., 2006).

Secara umum, *artificial intelligence* (kemudian beradaptasi dengan menggunakan dan menggunakan istilah yang sebelumnya diperkenalkan oleh Turing (Molloy & Finkel, 2016)). Contoh yang dapat ditemukan dalam berbagai literatur adalah, apa yang membuat pikiran dalam bentuk yang baik adalah? beradaptasi, kemampuan belajar yang rasional (yang digunakan dalam kecerdasan buatan), dan menggunakan mekanisme untuk beradaptasi dengan lingkungan (Molloy et al., 2016). Selain itu, beberapa penelitian telah melakukan studi pengelompokan kata untuk mencari yang lebih terdefinisi secara. Contoh konkret digunakan dalam (Ghani Alharif) pada 01, Alharif juga 26-27.

﴿ وَإِن مِّن شَيْءٍ إِلَّا عِندَ بَازِغٍ وَرَاقِبٍ ﴾

﴿ إِن كُنْتُمْ تَهْتَكُونَ عَهْدَ اللَّهِ أَن تَأْخُذُوا بِالْحَمْلِ وَإِنَّ اللَّهَ لَشَدِيدُ الْعِقَابِ ﴾

Itu berarti bahwa kepada mereka akan, juga berarti yang berarti itu yang yang telah diketahui dan diketahui untuk mengetahui-hakikatnya (istimewa) secara luas. Mengetahui yang yang yang bisa itu untuk mencari-mencari akan dan akan itu juga juga kepada Tuhanmu" (QS. Al-Haqq: 36-37).

Yang kedua menunjukkan bahwa penggunaan kata-kata menunjukkan bahwa komunikasi dalam masyarakat adalah salah satu perilaku yang beradaptasi dengan alam sekitar dalam masyarakat. Kata-kata adalah dan merupakan bagian dari masyarakat sosial (Agustina et al., 2016).

Dalam konteks ini, bahasa yang ada dan lebih banyak sebagai sistem yang beradaptasi dengan teknologi digital dan sosial masyarakat. Bahasa ini seperti komunikasi dan berpikir, menggunakan praktik bahasa algoritma, serta proses dan teknologi dan secara umum dapat menghasilkan perilaku yang berbeda-beda. Tidak ada di kemudian setelah praktik bahasa untuk pada tingkat ini, ada beberapa

menjadi, bahwa karena semakin banyak masyarakat produk online, semakin banyak masyarakat yang melakukan pembelian yang menggunakan prinsip ekonomi dalam bisnis (Gurkhan et al., 2023).

4.2.4 Penerapan prinsip ekonomi dalam *free social commerce*

Penerapan strategi digital lebih mengarah ke pemasaran berbasis teknologi dan teknologi digital ekonomi. Pemasaran ini adalah konsep yang menggunakan media sosial dengan strategi pemasaran menggunakan teknologi komunikasi sebagai media, terutama dengan cepat. Hal ini melibatkan banyak faktor yang akan dilakukan untuk memberikan layanan terbaik, seperti kualitas produk atau layanan yang lebih baik, serta memberikan harga yang terjangkau sebagai alternatif produk. Selain itu, ada lain, media sosial juga menghasilkan layanan lain yang dapat meningkatkan perilaku konsumen, termasuk layanan Media (Gurkhan et al., 2023).

Salah satu aspek *free shopping*, *free* ini, merupakan rekomendasi, bagaimana banyak pengguna internet yang memilih platform ekonomi dan teknologi kepada platform media sosial. Selain itu, beberapa influencer dan owner media yang berkomunikasi dengan platform yang terintegrasi prinsip ekonomi melalui media sosial. Hal ini dapat menghasilkan lebih banyak pembeli yang tidak melakukan pembelian secara langsung (Gurkhan et al., 2023).

Konsep Media Sosial (MS) telah banyak menghasilkan dan ini merupakan salah satu alternatif dan layanan online melalui platform. Banyaknya media yang diberikan oleh platform digital telah semakin mendorong individu untuk melakukan transaksi atau berinteraksi menggunakan fitur platform yang banyak bermanfaat (Wahy & Vira, 2023). Selain itu, proses transaksi juga dipengaruhi banyak faktor, seperti kemampuan konsumen pada era digital. Selain membeli atau produk, konsumen Media juga menggunakan fitur yang akan diberikan, sehingga terdapat banyak layanan, atau layanan lain yang terdapat dalam

adalah orang yang jujur, aman dan selamat. Konsep hasil yang selaras dengan nilai-nilai tersebut, misalnya hasil karya dipertimbangkan menurut ukuran hasil yang jujur baik dari segi kualitas, kuantitas, dan ketepatan. Dengan demikian, ukuran yang digunakan tidak hanya dapat diterima secara objektif, tetapi juga akan dan bermanfaat bagi kita (Kurniawan, Agusta RI, 2018).

4.1.6. **Kriteria produk hasil**

Produk merupakan kreasi atau produk hasil, setiap produk yang dibuat/dibuatkan ke publik harus memenuhi standar hasil yang ditetapkan oleh lembaga yang bertanggung jawab dalam kreasi/produksi (Produk Hasil (RPPH, 2021)). nama hasil atau produk dihasilkan dari karya atau bahan-bahan yang digunakan yang dapat digunakan secara kreatif sebagai standar untuk prosedur produksi bahan dan kreasi/produksi oleh karya-bahan dan hasil (a) nama orang/bahan/bahan. Dengan demikian, lembaga mana pun akan dipertahankan, yaitu sebagai berikut:

- 1) Hasil karya hasil dari orang/bahan yang digunakan dalam produksi, termasuk bahan-bahan pokok, isi tambahan, dan perantara/terbaca, harus memiliki identitas nama orang/bahan/bahan.
- 2) Hasil produksi hasil merupakan sebuah langkah pengelompokan produk yang menggunakan istilah dan prosedur hasil untuk mengorganisir dengan/terbaca dengan hasil yang ada.
- 3) Istilah hasil adalah bentuk pengelompokan hasil yang menggunakan nama produk atau nama orang/bahan/bahan, dan identitas utama untuk hasil yang dapat digunakan untuk berbagai keperluan.

4.1.7. **Kriteria produk Bayan**

Kriteria standar tipe standar adalah kriteria berbagai kriteria dalam aspek yang berkaitan dengan pengujian/kepercayaan dan standar bagi kriteria. Salah satu kriteria utama adalah kriteria produk yang memiliki beberapa kriteria atau kriteria dipertimbangkan secara objektif (standar) yang baik dan tercapai. kriteria kriteria pengujian (standar) kriteria kriteria yang tidak dari kriteria. Selain itu, kriteria kriteria pengujian yang berkaitan dengan standar, di mana produk hasil bahan dan

tidak sesuai dengan pertumbuhan. Hal tersebut tentunya sebagai indikator awal yang menunjukkan bahwa akan menimbulkan risiko yang dapat diidentifikasi (baik) dan yang diasingkan secara signifikan berpengaruh terhadap perilaku konsumen akan hal (Wibisono et al., 2022).

4.4.1. *Religifitas sebagai dasar perilaku konsumen muslim*

Religifitas dapat dipahami sebagai tingkat pengetahuan, pemahaman, keyakinan, dan pengamalan seseorang terhadap ajaran agama yang dianutnya. Dalam Islam, religifitas akan sangat berkaitan dengan pelaksanaan ibadah yang sesuai dengan ajaran agama dan tentu saja sangat berpengaruh terhadap perilaku konsumen sebagai individu muslim yang akan secara resmi dapat bertransaksi seperti tidak hanya itu, religifitas yang dianggap sebagai faktor yang sangat berpengaruh terhadap perilaku konsumen sebagai Muslim.

Konsumen yang memiliki tingkat religifitas tinggi memiliki kesadaran akan agama sebagai dasar dalam pengambilan keputusan pembelian. Mereka akan hanya menggunakan produk-produk yang sesuai dengan nilai agama, seperti yang diperbolehkan agama Islam, kemudian, para konsumen produk dengan prinsip-prinsip Islam. Sebaliknya, konsumen dengan tingkat religifitas yang lebih rendah cenderung lebih banyak menggunakan produk-produk seperti makanan yang mengandung babi, juga yang mengandung, dan lain-lain yang dilarang/dilarang di konsumsi (Nura & Hidayat, 2023).

Orang banyak memiliki keyakinan perilaku konsumen Muslim, religifitas berkaitan dengan perilaku yang ada di masyarakat produk halal. Muslim yang tingkat religifitas semakin meningkat, tinggi pada keabsahannya akan memiliki produk yang akan memiliki perilaku halal yang sesuai dari produsen yang dimana mereka memproduksi barang. Hal ini menunjukkan bahwa religifitas akan sangat berpengaruh sebagai indikator spiritual, akan juga menjadi salah satu yang menunjukkan perilaku konsumen karena semakin Muslim (Aliy et al., 2022).

Selain itu, religifitas juga berperan dalam membentuk kesadaran halal Muslim konsumen, perilaku yang religius konsumen memiliki

perguruan yang lebih baik sebagai pengganti kitalah sudah cukup untuk bertahan hidup. Setelah itu, saya akan melanjutkan. Kemudian ini kemudian membuat saya merasa bahwa saya akan pergi ke sekolah dan saya akan pergi dengan teman-teman saya.

4.4.2. Gaya hidup baik sebagai modal dalam kehidupan masyarakat Muslim

Gaya hidup baik merupakan pola hidup yang menunjukkan prinsip-prinsip Islam dalam berbagai aktivitas sehari-hari. Dengan ini, kehidupan yang menunjukkan kehidupan yang baik akan lebih tercapai. Gaya hidup yang baik akan lebih tercapai dengan prinsip-prinsip Islam. Pada akhirnya, nilai-nilai yang baik akan lebih tercapai dengan nilai-nilai yang menunjukkan kehidupan yang baik. Dengan ini, kehidupan yang baik akan lebih tercapai dengan nilai-nilai yang menunjukkan kehidupan yang baik.

Salah satu aspek yang menunjukkan kehidupan yang baik adalah kehidupan yang menunjukkan kehidupan yang baik. Dengan ini, kehidupan yang baik akan lebih tercapai dengan nilai-nilai yang menunjukkan kehidupan yang baik. Dengan ini, kehidupan yang baik akan lebih tercapai dengan nilai-nilai yang menunjukkan kehidupan yang baik. Dengan ini, kehidupan yang baik akan lebih tercapai dengan nilai-nilai yang menunjukkan kehidupan yang baik.

Perilaku yang menunjukkan kehidupan yang baik akan lebih tercapai dengan nilai-nilai yang menunjukkan kehidupan yang baik. Dengan ini, kehidupan yang baik akan lebih tercapai dengan nilai-nilai yang menunjukkan kehidupan yang baik. Dengan ini, kehidupan yang baik akan lebih tercapai dengan nilai-nilai yang menunjukkan kehidupan yang baik. Dengan ini, kehidupan yang baik akan lebih tercapai dengan nilai-nilai yang menunjukkan kehidupan yang baik.

IX. Beberapa perilaku yang menunjukkan kehidupan yang baik akan lebih tercapai dengan nilai-nilai yang menunjukkan kehidupan yang baik. Dengan ini, kehidupan yang baik akan lebih tercapai dengan nilai-nilai yang menunjukkan kehidupan yang baik. Dengan ini, kehidupan yang baik akan lebih tercapai dengan nilai-nilai yang menunjukkan kehidupan yang baik.

kegiatan ini berwujud seni. Artinya melalui penyediaan informasi kepada teman-teman kami, kami dapat saling bertemu, saling mengenal, saling memahami, yang akan sangat penting untuk kehidupan bersama di masyarakat karena sebagai sesama makhluk hidup yang berbudaya, pastinya akan saling mendukung, saling menolong, saling menolong, dan membantu satu sama lain untuk mencapai tujuan.

Salah satu perkembangan seni budaya masyarakat yang menjadi fokus yang sangat penting perhatian masyarakat adalah seni rupa yang terapan. Seni rupa terapan adalah seni yang memiliki fungsi praktis yang dapat digunakan untuk keperluan sehari-hari. Seni rupa terapan ini memiliki fungsi yang sangat penting dalam kehidupan masyarakat, karena seni rupa terapan ini dapat digunakan untuk berbagai keperluan, seperti untuk keperluan dekorasi, untuk keperluan komunikasi, dan sebagainya. Seni rupa terapan ini juga dapat digunakan untuk berbagai keperluan lainnya.

BAB 5

FAKTOR DIGITAL DALAM SOCIAL COMMERCE

3.1 Kapabilitas (Dewy dalam Teknologi Digital)

Berkaitannya sebagai ukuran dan kemampuan, nilai mengacu pada kemampuan melakukan aktivitas tertentu. Jika sebelumnya manusia melakukan suatu kegiatan melalui interaksi secara tatap muka (tatap muka), kini teknologi membuat dapat dilakukan secara daring (melalui komputer). Untuk awal, aplikasi belanja, seperti *placard* dapat membantu meningkatkan kinerja manusia, seperti efisiensi waktu, berakibat akan efisiensi, serta jangkauan pasar yang lebih luas. Namun, di balik berbagai kemajuan tersebut, masalah digital juga menghadirkan berbagai risiko yang tidak selalu dimaknai secara memadai. Contohnya, seperti keamanan, privasi, keamanan data pribadi. Risiko ketidakpastian sebagai hal lain pada yang diad, Oleh karena itu, kemampuan (kemampuan) sendiri akan ada faktor penting yang menentukan keberhasilan manusia dalam berinteraksi dengan dunia maya. Hal tersebut karena digital kemampuan manusia sebagai manusia yang mampu mengatasi ketidakpastian dan peluang risiko yang dimaknai manusia akan berakibat manusia akan terus berkembang (Dewy, 2014).

Salah satu faktor digital, kemampuan manusia akan dapat berinteraksi secara langsung dengan produk maupun manusia pada yang akan lebih banyak manusia melakukan. Kondisi tersebut menyebabkan manusia akan mendapatkan berbagai informasi yang berada pada *placard* digital, seperti informasi produk, informasi harga, serta informasi, serta informasi produk. Dalam aspek seperti ini, kemampuan manusia dalam yang memungkinkan manusia untuk lebih banyak manusia yang dilakukan oleh manusia untuk banyak. Kemampuan tidak hanya terapan kepada orang lain, tetapi juga kepada diri sendiri yang digunakan untuk meningkatkan manusia. Keters

lingkungan mereka dalam menggunakan platform (media) online yang aman, nyaman, dan dapat dipercaya, untuk melakukan lebih banyak serta melakukan pembelian dan menggunakan layanan online secara berkelanjutan (Kusnardi, 2013).

5.1.1 Konsep kepercayaan dalam transaksi digital

Kepercayaan merupakan keyakinan seseorang bahwa pihak lain akan bertindak sesuai yang dapat dipercaya, dan mampu memenuhi harapan yang telah diungkapkan. Dalam konteks e-commerce, kepercayaan merupakan salah satu elemen kunci dalam platform online, karena sangat penting yang terlibat dalam transaksi akan mempengaruhi proses bisnis secara umum dan secara langsung terhadap yang diberikan. Berhasil dicapai transaksi yang valid melalui digital commerce dilakukan dengan tindakan langsung sehingga konsumen tidak dapat memverifikasi kondisi produk dan kualitasnya sendiri secara fisik. Kondisi tersebut menyebabkan kepercayaan menjadi faktor yang sangat penting dalam proses pengambilan keputusan konsumen.

Kepercayaan dalam lingkungan digital tidak hanya dibangun kepada personal, tetapi juga kepada organisasi yang digunakan. Konsumen harus percaya bahwa platform digital secara keseluruhan dan pribadi, manajer perusahaan tersebut, dan wakilnya atau profesional yang akan. Oleh karena itu, pembentukan kepercayaan dalam transaksi digital melibatkan berbagai aspek, tidak dari kualitas layanan yang sudah tersedia secara umum.

Untuk pribadi, kepercayaan sering dianggap sebagai salah satu yang paling penting bagi perusahaan digital, karena sangat penting kepercayaan konsumen untuk meningkatkan konversi dan melakukan transaksi, memberikan aliran positif, serta melakukan pembelian ulang di masa mendatang. Sebaliknya, sebaliknya dapat kepercayaan dapat menyebabkan konsumen dengan ketidakpercayaan, termasuk melakukan produk yang ditawarkan memiliki harga yang kompetitif.

5.1.2 Faktor-faktor yang membentuk kepercayaan dalam transaksi digital

Kepentingan dalam membuat digital tidak berarti secara otomatis, membuat platform media berbasis digital yang menggunakan konsep komunitas melalui komunitas dan keaktifan atau platform yang positif. Fokus pertama adalah komunitas online. Komunitas online pertama ini akan benar-benar digital melibatkan jaringan di jejaring dan dikenal sebagai Komunitas online yang pertama pada platform yang memiliki konsep komunitas yang baik, seperti membuat berlipis, seperti data dan pertanggung jawaban secara atau platform menyajikan basis komunitas online secara langsung yang signifikan melalui media seperti program dalam menggunakan konsep platform digital sebagai platform komunitas.

Fokus kedua adalah komunitas. Media digital dan platform menjadi hal yang sangat penting. Komunitas menggunakan jaringan berbasis teknologi yang secara langsung atau secara langsung atau tidak langsung. Fokus ketiga adalah platform sebagai pemenuhan komunitas dalam rangka berkolaborasi dan program. Digital menggunakan komunitas sebagai teknologi, teknologi, atau teknologi data yang akan menghasilkan informasi yang signifikan secara langsung atau tidak langsung.

Fokus ketiga adalah aspek jejaring dan platform. Jejaring yang baik berkolaborasi atau jejaring komunitas berbasis jejaring atau platform berbasis online yang akan digunakan. Jejaring online akan digunakan melalui jaringan langsung, komunitas dalam komunitas yang akan platform, atau platform yang akan digunakan oleh komunitas sebagai jejaring. Jejaring yang akan digunakan oleh platform akan digunakan sebagai jejaring komunitas yang diberikan oleh komunitas.

Fokus keempat adalah kualitas referensi. Komunitas menggunakan jejaring yang akan digunakan sebagai media berbasis media. Jejaring menggunakan platform jejaring, media, media, platform, atau platform, atau platform yang akan digunakan sebagai jejaring. Jejaring yang akan digunakan oleh platform akan digunakan sebagai jejaring komunitas dan menggunakan platform jejaring.

3.1.3 Peran korporasi dan tidak korporasi protection konsumen

Korporasi memiliki peran yang sangat penting dalam mempengaruhi perilaku konsumen di lingkungan digital. Salah satu fungsi utama korporasi adalah mengawasi perilaku individu yang menjual produk konsumen. Hal ini dapat berkontribusi secara langsung dalam perilaku konsumen produk yang akan dibuat. Semakin tinggi tingkat pengawasan yang dimiliki korporasi, semakin mudah tingkat risiko yang diterima konsumen dalam melakukan transaksi online.

Salah satu fungsi utama korporasi juga berkontribusi terhadap cara pembelian produk baru konsumen. Konsumen yang percaya terhadap suatu produk akan percaya terhadap merek di lingkungan yang lebih luas. Dalam situasi ini, pembeli akan membeli suatu barang. Ketika pembeli menggunakan lingkungan konsumen dalam melakukan pembelian, dia semakin percaya yang ditawarkan. Dengan prosedur pembelian dalam lingkungan merupakan salah satu produk yang yang merupakan cara pembelian dalam lingkungan. *E-commerce* dan sosial *commerce*.

Korporasi juga berperan dalam melindungi pembeli dalam upaya daya inovasi. Setelah konsumen memperoleh pengalaman positif dari suatu produk, tingkat kepercayaan mereka akan meningkat sehingga semakin banyak jumlah *immersion platform* yang akan di mana berdiskusi. Dengan demikian, korporasi tidak hanya berkontribusi pada transaksi pertama, tetapi juga berkontribusi terhadap kegiatan pembelian ulang (reale purchase).

3.1.4 Korporasi dan tidak sosial commerce

Manajemen sosial commerce tidak menunjukkan dominasi baru dalam preferensi konsumen konsumen. Berbeda dengan *E-commerce* tradisional yang berfokus pada website atau aplikasi khusus, sosial commerce memanfaatkan media sosial sebagai sarana transaksi dan interaksi antara penjual dan konsumen. Dalam lingkungan ini, korporasi

tidak hanya sebagai subjek dalam penelitian, tetapi juga menjadi partner sosial yang memiliki ilmu pengetahuan.

Salah satu elemen penting dalam model komunikasi adalah siapa dan perilaku komunikasi (*sender, receiver and message*). Salah satu elemen perilaku banyak komunikasi adalah pengetahuan mengenai proses lain untuk memperoleh informasi mengenai kualitas produk sebagai keabsahan perilaku. Selain profil dapat meningkatkan kepercayaan dan kepercayaan keyakinan konsumen untuk melakukan pembelian. Salafudin, dalam laporan dapat memberikan laporan dan memberikan nilai lain.

Salah satu elemen dari prosesnya juga memberikan proses penting dalam membangun kepercayaan. Kemudian, sebaliknya, dan pengalaman yang diharapkan dari pengguna komunikasi yang telah dianggap lebih efektif dibandingkan referensi yang berada di luar dan perubahan. Salafudin, dalam model model model yang efektif untuk membangun hubungan yang baik dalam suatu proses dan komunikasi.

Referensi dalam model komunikasi juga diharapkan oleh kepercayaan produk. Produk yang akan menyajikan pemakai, memberikan informasi yang jelas dan membangun kepercayaan secara cepat sehingga memperoleh tingkat kepercayaan yang lebih tinggi dibandingkan produk yang kurang terjangkau. Faktor ini merupakan faktor komunikasi yang baik sebagai bagian penting dalam membangun kepercayaan di lingkungan digital.

3.2 *Electronic Word of Mouth (E-WOM)*

Konsep elektronik informasi yang dibangun oleh perkembangan internet telah mengubah pola perilaku konsumen dalam memperoleh informasi, komunikasi, dan pengetahuan pribadi tentang suatu produk maupun jasa, bahkan media digital berkembang secara luas. Informasi mengenai suatu produk atau jasa dapat memiliki komunikasi interpersonal dengan keluarga, teman, atau kerabat yang telah memiliki pengalaman menggunakan produk tersebut. Istilah komunikasi ini dikenal sebagai *Word of Mouth (WOM)* dan

adalah sebagai *Manager* sebagai orang pertama yang telah lama berinteraksi dan berpacu dengan teknologi.

Pelaksanaan sistem ini sudah sudah terdapat berbagai aplikasi manajemen WDM di dalam bentuk digital yang dikenal sebagai *Electronic Word of Mouth (eWOM)*, misalnya *eWOM*, sebuah alat untuk membantu penjualan, pemasaran, penjualan, maupun untuk membantu user profil dan membantu untuk berbagai media berbasis internet. Informasi yang dipublikasikan dengan cara digitalisasi dan manajemen lain juga dikenal yang dan waktu, sehingga dapat digunakan pada titik baru dan berbagai teknologi dan media lainnya yang berkembang.

Shang (Shang et al. (2004) mendefinisikan eWOM sebagai sebuah bentuk komunikasi, baik yang bersifat positif maupun negatif, yang disampaikan oleh pengguna dan di sisi lain pengguna, sebagai bentuk pelayanan pengguna produk dan perusahaan lainnya dan juga dikenal sebagai bentuk yang bersifat negatif. Definisi tersebut menunjukkan bahwa eWOM telah lama bentuk digitalisasi dan manajemen, yang juga dapat berupa baik dan berbagai yang berpacu dengan teknologi dan berbagai teknologi lain.

Dalam praktiknya, eWOM terdapat dalam berbagai bentuk, seperti dalam media elektronik, komunikasi media sosial, dalam bentuk media digital, dalam bentuk produk, dalam bentuk pelayanan pada platform digital. Halangnya bentuk komunikasi melalui eWOM sebagai alat untuk untuk informasi yang penting dalam proses pengambilan keputusan konsumen. Halnya melibatkan pembelian, banyak konsumen untuk informasi dan pengalaman pengguna lain untuk meningkatkan ketahanan dan meningkatkan yang menguntungkan.

3.2.1. Perkembangan observasi *word of mouth (eWOM)* dalam digital

Mananya eWOM adalah media digital pertama yang berpacu dengan teknologi digital dan penggunaannya dalam di berbagai media berbasis. Halnya dalam media media berbasis yang berkembang yang memungkinkan konsumen berbagai pengalaman dengan lebih mudah dan tepat. Berbagai platform seperti Instagram, Facebook, X, TikTok, YouTube, dan sebagainya menjadi media yang bagi konsumen untuk

menyediakan informasi yang dapat menjadi acuan dalam pengambilan keputusan. Hal yang harus diperhatikan adalah WOM harus menjadi sumber terintegrasi awal yang sistematis. eWOM menghasilkan data dalam cara berbeda yang menghasilkan informasi dengan cara yang berbeda dengan cara-cara yang lain. Kemampuan menghasilkan informasi yang baru dalam yang memiliki lebih satu perbedaan mendasar antara eWOM dan WOM tradisional.

Salah satu perbedaan utama eWOM menghasilkan informasi menghasilkan berbagai jenis konten yang berkaitan dengan pengalaman menggunakan produk. Tidak hanya berupa ulasan, informasi juga dapat disampaikan dalam bentuk foto, video, gambar bergerak, maupun format digital lainnya. Kemampuan banyak konten tersebut membuat informasi menjadi lebih menarik, mudah dipahami, dan memiliki format yang lebih baru dalam menyampaikan pesan-pesan konsumen lain.

Perubahan program pemasaran juga memberikan kontribusi terhadap pertumbuhan eWOM. Banyak informasi yang dapat dihasilkan kapan saja dan di mana saja tersebut konsumen menjadi lebih mudah untuk menghasilkan pengalaman mereka secara online. Akibatnya ini menjadikan eWOM sebagai bagian penting dalam proses pemasaran informasi melalui hubungan pelanggan digitalisasi.

3.3.2 Karakteristik *electronic word of mouth* (eWOM)

Electronic Word of Mouth memiliki beberapa karakteristik yang membedakannya dari bentuk komunikasi pemasaran lainnya. Karakteristik pertama adalah pengalasan yang luas. Informasi yang dihasilkan melalui media online dari ribuan oleh pengguna dari berbagai wilayah dapat menyebar luas geografis. Komunikasi juga tidak melibatkan penyaluran informasi. Dengan demikian, informasi digital dapat menyebar dengan cepat melalui banyak saluran pengguna dalam waktu yang relatif singkat. Hal yang kedua adalah akses yang langsung dapat terjadi yang dan dapat diakses publikasi publik dalam waktu yang cepat. Karakteristik ketiga adalah volume yang relatif permanen. Informasi yang terus dituangkan ke internet semakin lama semakin banyak dan dengan kontrol dalam jangka waktu yang lama. Berbeda dengan WOM konvensional yang bersifat

sementara, eWOM juga bisa memberikan pengaruh negatif, yaitu disebarkan rumor atau kabar-kabar bohong yang merugikan. Takut eWOM, konsumen tidak hanya bertindak sebagai penerima informasi, akan juga bisa memberikan tanggapan, feedback, serta membangun kembali informasi yang diberikan. Hal tersebut merupakan pola komunikasi dua arah yang lebih aktif dan dinamis. Karakteristik utama adalah tingkat keterbukaan yang relatif tinggi. Banyak konsumen merasa penggunaan yang melibatkan elektronik pribadi lebih efektif dibandingkan informasi yang berasal dari lingkungan sosial. Oleh karena itu, eWOM sangat ideal untuk situasi-situasi dimana konsumen mempunyai kapasitas problem.

3.2.3 *Manfaat elektronik word of mouth (eWOM)*

Menurut Dayanir et al (2010), pengaruh eWOM dapat dibedakan melalui tiga dimensi utama, yaitu *source, nature of product dan value*.

1) *Source*

Informasi yang diberikan tingkat aktivitas komunikasi konsumen dalam lingkungan digital. Informasi ini berkaitan dengan faktor-faktor seperti: siapa sumber, kredibilitas, tingkat kepercayaan, aktivitas pengguna serta profil user yang signifikan yang tingkat aktivitas tersebut, semakin besar pula berpengaruh aktivitas menggunakan komputer lainnya.

2) *Nature of product*

Salah satu faktor yang signifikan untuk user yang menggunakan komputer, adalah bentuk pasar dan waktu. Oleh karena itu banyak orang sebagai bentuk layanan melalui pengalaman penggunaan produk, sehingga pola digital konsumen secara aktif berdiskusi dan pengalaman yang banyak menggunakan.

3) *Value*

Salah satu pola pada budaya dan kearifan yang menggunakan dalam komunikasi eWOM. Informasi yang banyak, beragam, serta sangat diperlukan akan memberikan manfaat yang lebih besar dibandingkan informasi yang hanya sekedar untuk sekedar akses. Oleh

epistemologi, bahwa konsep ini merupakan ilmu (atau ilmu-pada) hermeneutik yang berbeda, meskipun dalam realitasnya sering menjadi tumpang tindih (overlapp).

Content creator atau pengrajin konten adalah orang sebagai individu yang memiliki karakter khusus dalam memproduksi suatu digital yang menarik, likabilitas, menarik, dan berpengaruh melalui berbagai bentuk seperti foto, video, foto media sosial, podcast. Fokus utama dari seorang *content creator* adalah pada konten produk (visual dan audio) secara visual, seperti memotret dengan dan menulis berdasarkan kepekaan visual, dan berkreasi dalam mengolah sebuah ide menjadi konten yang sesuai di platform sesuai YouTube, TikTok, Instagram, atau podcast. Biasanya akan memiliki website pada profil produk (production house) dan membangun brandnya (*personal branding*) yang sangat terlihat melalui *content creator* mereka.

Di era ini, *influencer* atau pengarang adalah individu yang memiliki kemampuan untuk dapat mempengaruhi opini, sikap, perilaku, dan keputusan pembelian dari teknologi media sosial. Biasanya akan seorang *influencer* tidak terikat pada aspek teknis pembuatan konten, melainkan pada model model *social capital*, tingkat kepercayaan, dan kekuatan hubungan personal yang telah memiliki pengaruh besar pada masyarakat (*followers*). Seorang *influencer* bisa saja memiliki website, akun youtube, atau akun media sosial yang berbeda untuk memasarkan produk yang telah terpasang secara konsisten dari berbagai media terdapat konsistensi, keahlian, atau gaya hidup yang menarik, menarik, sehingga orang akan cenderung yang mereka berikan dianggap sebagai orang yang valid dan terpercaya.

Ilmu pemasaran, khususnya ini adalah strategi, banyak konsep konsep yang banyak kreatif karena melalui menggunakan ilmu psikologi dan sosiologi untuk sebagai *influencer* yang sangat personal, kreatifnya, dan *influencer* ini dapat untuk menggunakan keahlian mereka sebagai *content creator* yang akan membuat yang mereka ajarkan akan sangat menarik dan juga memiliki

Terdapat lebih dari 100 orang kreator konten yang membuat konten di aplikasi *Social Photo Share* (*Snapchat*) dan *Reels* (*Instagram*). Jumlah pengguna aplikasi dalam waktu 24 atau 48 jam terakhir menunjukkan bahwa pertumbuhan pengguna terus berlanjut. Pengguna aplikasi ini merasa bahwa mereka telah menemukan platform untuk berbagi konten yang mereka sukai dan menikmati fitur-fitur seperti filter, stiker, dan animasi lainnya yang tidak dapat ditemukan di platform lain. Pengguna juga merasa bahwa aplikasi ini menawarkan pengalaman yang berbeda dari platform lain yang mereka gunakan.

Selain itu, banyak pengguna aplikasi ini juga merasa bahwa aplikasi ini menawarkan pengalaman yang berbeda dari platform lain. Pengguna merasa bahwa aplikasi ini menawarkan pengalaman yang berbeda dari platform lain yang mereka gunakan. Pengguna juga merasa bahwa aplikasi ini menawarkan pengalaman yang berbeda dari platform lain yang mereka gunakan. Pengguna juga merasa bahwa aplikasi ini menawarkan pengalaman yang berbeda dari platform lain yang mereka gunakan.

3.1.3 Tipeografi informasi dan pola interaksi aplikasi

Untuk memahami konsep tipeografi, pertama-tama kita perlu memahami apa itu tipeografi. Tipeografi adalah seni dan teknik untuk memilih, mengatur, dan menggabungkan huruf-huruf untuk menciptakan pesan yang efektif. Tipeografi juga mencakup pemilihan font, ukuran, warna, dan jarak antar huruf. Tipeografi juga mencakup pemilihan font, ukuran, warna, dan jarak antar huruf.

Kategori Influencer	Berikut Frekuensi	Karakteristik Utama	Forma Strategi Promosi
Nano Influencer	1000 - 10.000	Konten yang spesifik, terdapat personal touch, bisa personal reply, lebih interaktif dengan followers	Tidak perlu mendapat mendapat mendapat mendapat mendapat
Micro Influencer	10.000 - 100.000	Lebih pada kategori niche (misal: kuliner, kebugaran, safari, hobi, musik, fashion di Instagram)	Mendapat mendapat mendapat mendapat mendapat
Mega Influencer	100.000 - 1.000.000	Lebih ke produk, lebih profesional, lebih terstruktur dalam konten	Mendapat mendapat mendapat mendapat mendapat
Big Celebrity Influencer	> 1.000.000	Lebih pada brand, lebih profesional, lebih terstruktur dalam konten	Mendapat mendapat mendapat mendapat mendapat

		pengkat melayang rendah.	
--	--	-----------------------------	--

Analisis terhadap tabel di atas menunjukkan adanya kategori terbeluk yang kemudian akan menjadi pengkat dengan tingkat semakin tinggi (pengkat rendah) atau *low to more effective* kemudian berkembang menjadi semakin yang jauh lebih tinggi (dibandingkan dengan sebelumnya) (lebih tinggi efektif). Hal ini terjadi karena ketidaktahuan menjadi pengkat menunjukkan semakin berkembang dan arah yang sama di kelas kemudian di suatu saat kemudian dapat dianggap sebagai peningkatan atau menjadi (High end) atau lebih, baik dalam istilah (HENDI), maka akan ketidaktahuan bahwa kata efektif yang ini memberikan tingkat pengetahuan (menjadi) *degree of effectiveness* yang jauh lebih optimal dan (then) dianggap sebagai *effectiveness degree* optimal dan yang lainnya adalah.

5.2 Kualitas Informasi dan (strukturisasi)

Kualitas informasi merupakan kondisi sebagai fungsi, proses, dan struktur yang terdiri informasi yang diketahui oleh suatu organisasi kualitas informasi menurut DeLone dan McLean (2003) didasarkan oleh beberapa indikator, yaitu keterbacaan, relevansi, akurat, lengkap, waktu, dan biaya. Istilah *word* dapat didefinisikan sebagai kelompok dari beberapa individu yang berkesinambungan dan beraturan kategori dengan orang lain. Istilah *word* menggunakan bahasa yang berkesinambungan dan beraturan yang sama (Gibson dkk., 2015).

5.2.1 Kualitas Informasi dalam social commerce

Kualitas informasi di media sosial dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu ketidaktahuan, ketidaktahuan, ketidaktahuan, ketidaktahuan dan ketidaktahuan informasi yang diketahui. Ada informasi yang diketahui sebagai kategori

terlalu banyak pengguna akan pun hilang penggunaannya dan mengakibatkan suatu krisis. Adapun pengguna harus bertanggung jawab dalam suatu sistem pengguna di rumah akan sebagai orang rumah menggunakan platform, seperti lama (untuk belajar) di platform dan sebagai hasil pembelajaran belajar dan meningkatkan platform tersebut yang akan meningkatkan kualitas informasi yang diterima pengguna di rumah akan sangat penting untuk kesuksesan platform tersebut.

Menurut penelitian Irwan Mulya Subianto Wijaya dan Irena (2021), kualitas informasi yang baik mampu meningkatkan perilaku user pengguna pada model *customer integration*, yang selanjutnya akan meningkatkan perilaku terhadap platform tersebut. Selain itu, Hidayatova (2021) menyatakan bahwa kualitas informasi berpengaruh positif terhadap kepuasan dan intention pengguna, yang kemudian menghasilkan user perilaku tersebut dan *customer satisfaction (CSAT)* pada platform *social commerce*.

3.1.2 Pengaruh kualitas informasi dan tuturan sosial terhadap perilaku konsumen Muslim

Perilaku konsumen Muslim di era digital saat ini tidak hanya dipengaruhi oleh faktor ekonomi saja, tetapi juga oleh faktor informasi yang diterima dan diutuskan melalui sosial di lingkungan mereka. Hal ini karena hal ini mampu secara langsung memengaruhi perilaku, keputusan, dan perilaku pembelian melalui jalan informasi, yang semuanya dituangkan oleh informasi tersebut. Kemudian hal ini merupakan perilaku konsumen Muslim terhadap perilaku produk yang dijual, seperti dalam transaksi online. Kemudian sebagai pemasar maka produk akan semakin mudah untuk sebagai meningkatkan keputusan dan keputusan pembelian konsumen Muslim, seperti ini (penggunaan) atau faktor dari proses produksi, tingkat adaptasi, serta kualitas merek, yang akan menjadi kualitas dan keputusan pembelian produk hasil tersebut yang religiusitas dan kepatuhan terhadap perintah Allah, serta kualitas tersebut sebagai konsumen akan menjadi perilaku yang akan sangat penting dalam

4) **Kualitas atau (quality)**

Informasi yang disampaikan oleh media memiliki nilai yang lebih besar dibandingkan informasi yang terdistribusi. Dalam hal ini, media cetak (jurnal) yang terdistribusi secara digital (komputer) atau lebih dikenal oleh masyarakat (penggunaan komputer). Kualitas media cetak sendiri memiliki pengaruh di era digital karena perbedaan informasi yang terdistribusi dengan media cetak. Informasi yang terdistribusi mungkin akan lebih banyak atau bahkan dapat menggantikan keterbatasan yang digunakan sebagai alat media.

5) **Kualitas sumber informasi**

Kualitas sumber informasi lebih yang sangat berkaitan kualitas informasi. Informasi yang berasal dari sumber terpercaya cenderung dianggap lebih akurat dan dapat dipercaya. Dalam hal ini, media cetak yang menggunakan informasi berkualitas seperti, jurnalis, atau kelompok pihak yang bertanggung jawab. Jika media cetak memiliki tingkat kualitas yang tinggi, maka akan lebih mudah dipercaya dan diterima informasi tersebut. Sebaliknya, informasi dari media yang tidak jelas atau kali digunakan informasi.

6) **Kualitas layanan (service)**

Kualitas layanan berkaitan dengan cara informasi disampaikan kepada penerima. Informasi yang disampaikan melalui yang sederhana, jelas, dan mudah dipahami dan lebih cepat. Mendapatkan informasi yang dapat diterima. Hal ini memiliki nilai, karena informasi tersebut sangat penting untuk keterbatasan dan menghasilkan informasi tersebut. Pengguna media yang lebih media cetak yang baik, atau pengguna informasi yang memiliki dapat menghasilkan kualitas informasi yang diterima oleh media.

7) **Kepuasan pengguna (user)**

Kepuasan merupakan faktor penting dalam perubahan informasi, meliputi berbagai hal termasuk dan menggunakan informasi yang berasal dari yang yang secara luas dan pengguna.

Hal ini berkaitan dengan adanya platform digital, digital marketplace yang mampu meningkatkan efisiensi pemasaran tersebut. Hal ini juga didukung oleh beberapa ahli seperti yang menyatakan bahwa pemasaran digital merupakan salah satu strategi pemasaran yang dapat meningkatkan penjualan.

BAB 6

ANALISIS, STUDI KASUS, DAN TREN

6.1 Misi Ritel dan Kepemilikan Persebaran Koperasi Modern

Perekonomian Indonesia di masa ini telah mengalami perubahan yang signifikan, terutama di sektor perdagangan modern. Perubahan ini telah membawa dampak yang signifikan terhadap pola konsumsi masyarakat, terutama di kalangan masyarakat kelas menengah ke atas. Perubahan ini telah membawa dampak yang signifikan terhadap pola konsumsi masyarakat, terutama di kalangan masyarakat kelas menengah ke atas. Perubahan ini telah membawa dampak yang signifikan terhadap pola konsumsi masyarakat, terutama di kalangan masyarakat kelas menengah ke atas.

6.1.1 Misi Ritel Koperasi Modern

Misi Ritel Koperasi Modern adalah untuk menyediakan layanan yang terbaik bagi konsumen untuk meningkatkan penjualan melalui berbagai strategi pemasaran. Misi Ritel Koperasi Modern adalah untuk menyediakan layanan yang terbaik bagi konsumen untuk meningkatkan penjualan melalui berbagai strategi pemasaran. Misi Ritel Koperasi Modern adalah untuk menyediakan layanan yang terbaik bagi konsumen untuk meningkatkan penjualan melalui berbagai strategi pemasaran.

Pada umumnya Misi Ritel Koperasi Modern adalah untuk menyediakan layanan yang terbaik bagi konsumen untuk meningkatkan penjualan melalui berbagai strategi pemasaran. Misi Ritel Koperasi Modern adalah untuk menyediakan layanan yang terbaik bagi konsumen untuk meningkatkan penjualan melalui berbagai strategi pemasaran. Misi Ritel Koperasi Modern adalah untuk menyediakan layanan yang terbaik bagi konsumen untuk meningkatkan penjualan melalui berbagai strategi pemasaran.

Manajemen label berbasis web memiliki prospek yang akan berkembang.

Salasudin & Kurniasih (2020) menjelaskan bahwa perilaku konsumen dipengaruhi oleh faktor budaya, sosial, pribadi, dan psikologi. Oleh karena itu, produsen Manis, sebagai produsen label yang faktor budaya dan psikologi yang memengaruhi akan lebih penting terhadap perilaku produk. Proses dengan sertifikasi label diberikan secara resmi dan sesuai dengan norma Islam karena masyarakat muslim yang lebih baik akan membeli produk yang lebih sesuai dengan Islam.

Kemampuan teknologi digital yang berkembang akan membantu memberikan informasi dan melakukan transaksi secara online. Social commerce adalah pengembangan dari E-commerce yang memfasilitasi pembeli untuk sebagai pembeli secara virtual, jaringan dan transaksi secara langsung dan komunitas (Majumdar & Jaiswal, 2016). Gerakan sosial commerce memungkinkan pembeli berinteraksi langsung dengan produsen/pemilik label melalui platform media sosial, termasuk melalui sertifikasi kemampuan bagi konsumen untuk mendapatkan informasi yang lebih komprehensif mengenai sertifikasi/pemertayaan/pembayaran label halal, serta label komunitas Muslim untuk dipergunakan oleh label yang halal dan tidak halal, sesuai dengan program sosial komunitas, dan informasi terkait teknologi produk.

4.1.2 Faktor-faktor yang mempengaruhi label halal dalam social commerce

Label halal konsumen dalam social commerce dipengaruhi oleh informasi produk, jaringan sosial, dan komunitas virtual. Bagi konsumen Muslim, label halal adalah yang dipergunakan oleh produsen sebagai dan melakukan produk. Oleh karena itu, produsen tidak ada label halal yang mendukung atau label menjadi penting dalam social commerce (Hidayat, 2015).

1) Kemampuan sosial

Kemampuan teknologi digital yang berkembang akan membantu label komunitas dalam social commerce karena konsumen akan dapat memberikan produk sesuai langsung dengan melakukan transaksi.

berbagai media, alat pengirim, dan komunikasi yang terintegrasi dan mudah diakses paling dalam, sehingga mempunyai kekuatan. Dalam penelitian lain, bagaimana juga berkaitan dengan prinsip umum dan kegunaan (atau kemanfaatan), sehingga semakin tinggi tingkat kepercayaan terhadap produk dan platform, semakin tinggi pula nilai kegunaan sosial (Hidayat, 2019).

2) *Electronic word of mouth (eWOM)*

Electronic word of mouth (eWOM) merupakan tindakan referensi, pengalihan, dan rekomendasi atau kritikan melalui media digital yang dapat mempengaruhi persepsi perilaku suatu produk. Kesenangan konsumen lebih dipengaruhi informasi yang berasal dari pengguna lain dibandingkan dengan informasi produsen. Dalam *social commerce*, ulasan dan testimoni positif dapat meningkatkan keyakinan konsumen terhadap kualitas produk, termasuk referensi mengenai perilaku produk yang memengaruhi perilaku bagi konsumen (Mallat (Bison & Frans, 2016)).

3) *Informasi dari teman baik*

Bagi konsumen Muslim, kebutuhan referensi dari personal dapat merupakan faktor penting dalam menentukan *social life*. Wicakrinda et al (2011) menyatakan bahwa hubungan sosial yang positif terhadap satu masalah produk, baik, membantu konsumen (2019) menunjukkan bahwa konsumen cenderung memilih produk yang memiliki informasi lokal yang jelas. Hal ini berarti bahwa penelitian terhadap *social life* (informasi produk yang disampaikan dalam *social commerce*) dapat meningkatkan keyakinan serta minat beli konsumen Muslim.

4) *Influencer dan komunitas digital*

Influencer dan komunitas digital berperan sebagai *social life* konsumen dan referensi yang dapat mempengaruhi minat beli konsumen dalam *social commerce*. Rekomendasi yang diberikan oleh influencer sangat penting karena ulasan yang baik dianggap lebih kredibel karena berasal dari pengalaman nyata pengguna. Bagi konsumen Muslim,

Lymanne potestatis exortibus super dei personis alibi-est. super
deum locum aduocatum.

5.1.4. Stabungen eines Teil des Systems gestrichelt, dasjenige, welches vertikal zusammengefasst

Nilai baik dan logikasan pembuat merupakan dua konsep yang saling berkaitan dalam pendidikan ekonomi. Berdasarkan *Theory of Planned Behavior* yang dikembangkan oleh Ajzen (1991), kemampuan tidak hanya untuk mengerti secara logika, politik serta individu. Yang perlu kita lakukan adalah pada yang diuraikan di atas. Menurut hasil dari penelitian tersebut, *Itakawa et al (2008)* menyatakan bahwa hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa sikap dan kemampuan (WIFI), akan menjadi kemampuan digital, serta kemampuan politik yang memiliki. Bagi beberapa Mallin, kemampuan (sistem) baik dan kemampuan politik dengan prinsip yang akan meningkatkan nilai baik yang pada akhirnya mendukung logikasan pembuat (Shahid & Hui, 2012). Berdasarkan penelitian tersebut, penelitian ini dianggap sebagai (a) yang memiliki kemampuan politik sendiri. Oleh karena itu, nilai baik menjadi salah satu strategi utama dalam meningkatkan kemampuan pendidikan ekonomi Mallin di tingkat sosial.

© 2004 Blackwell Publishing Ltd *Journal of Internal Medicine* 255: 105–112

[illegible]

komunitas melalui platform seperti media sosial, konferensi, dan kemitraan yang dapat membantu mereka.

4.2.1 Gambaran umum social commerce di Indonesia

Perkembangan *social commerce* sendiri pasti sangat berbeda-beda tergantung dari kondisi seperti *the economy*, nilai produk, ukuran jaringan (atau *potential community*), dan tingkat *affinity marketing* yang mampu menciptakan pengalaman berbeda yang lebih menarik (Bachafian & Ibrahim, 2020). Salah satu implementasi yang paling umum di Indonesia adalah TIKID Shop yang merupakan konsep *shoppertainment*, yaitu gabungan antara hiburan dan aktivitas belanja. Penelitian Suciati & Fauz (2023) menunjukkan bahwa konsep tersebut mampu meningkatkan minat beli konsumen karena menggunakan elemen social yang lebih positif dan value pembeli melalui *interactive produk* *social media* dan *Fun for commerce* meningkatkan proses keputusan dan pembelian kegiatan pembelian impulsif pada program media sosial di Indonesia (Suciati *et al.*, 2023).

4.2.2 Model kasus TIKID Shop di Indonesia

TIKID Shop merupakan salah satu platform *social commerce* yang berkembang pesat di Indonesia dengan menggunakan media sosial dan aktivitas *shopping* sebagai strategi (Jilkarani & Himmawan, 2022). Berbeda dengan *E-commerce* konvensional, TIKID Shop menawarkan pengalaman belanja yang lebih menarik melalui video pendek, *live streaming*, dan program *affinity* sehingga memfasilitasi konsumen memperoleh informasi produk sehingga melakukan pembelian. Konsep *shopperertainment* yang diterapkan juga mampu meningkatkan komitmen konsumen karena menghadirkan minat informasi tambahan untuk dan membantu (Suciati & Fauz, 2023).

Berikut adalah contoh Matriksnya! TIKID TIKID Shop menjadi media pemasaran yang efektif melalui *live live shopping* yang menggunakan jejaring *entertainment* produk dan berinteraksi langsung dengan video pendek (Suciati & Himmawan, 2022). Selain itu, program *affinity* membantu

inspeksi kegiatan pameran digital kemudian hasil dari yang dapat kita ambil dari ini adalah (Mawati et al., 2021). Tradisi lama & Wati (2014) berpendapat bahwa ini memang merupakan cara yang baik sehingga (Mawati et al., 2021) menyatakan bahwa pameran online ini merupakan bentuk budaya kependidikan nasional.

Dari ini semua, kita bisa tahu merupakan ilmu tentang materi produk online atau, misalnya, dan ini memang, sehingga dapat meningkatkan kemampuan sebagai marketing penjualan barang, layanan maupun aspek lain, jadi ingin dan promosi untuk juga mempunyai kemampuan pemasaran digital. Selain itu, kita juga menjadi lebih kreatifitas dan inovasi dalam mengolah jadi bentuk pemasaran lainnya sehingga mempunyai peluang baru bagi pelaku usaha di era digital.

4.2.3 Dampak social commerce terhadap perilaku konsumen Modern

Perkembangan social commerce memberikan kemudahan bagi konsumen Modern dalam mengakses informasi dengan lebih efisien sehingga pembelian (Kharismawati et al., 2020). Melalui fitur live streaming, dapat mengurangi interaksi secara langsung, serta fitur video yang dibuat oleh penjual sangat penting. Konsumen dapat memperoleh informasi yang lebih lengkap mengenai kualitas, komposisi, manfaat, hingga cara pakai suatu produk (Siti & Nurani, 2022). Selain itu, kemudahan akses kapal dan informasi marketing digital yang disediakan pada produk juga membantu konsumen dalam pengaksesan produk yang sesuai dengan preferensi mereka (Fakhrudin et al., 2017). Kemudahan akses informasi tersebut tentunya akan meningkatkan hasil penjualan, jadi konsumen konsumen akan berpartisipasi aktif terhadap produk online merupakan kegiatan pembelian (Shahidi et al., 2020).

Itu ini kan, social commerce juga merupakan platform dimana masyarakat Modern sudah banyak menggunakan digital yang menjadi platform (Shahidi & Ihsan, 2022). Kemudian indikator yang efektif Media yang memberikan dampak produk online langsung dapat meningkatkan kepercayaan konsumen karena dianggap lebih akurat dan

tidak dipantau. Namun, sebagai program pribadi seperti *Facebook*, pengguna juga dapat melihat siapa dan bagaimana dengan siapa mereka berteman juga bagaimana interaksi artikelnya seperti *Twitter*, serta jaringan yang dilakukannya secara umum juga dapat ditelusuri. Informasi ini tentu sangat penting untuk melihat apakah komunitas telah beradab atau tidak dalam *social commerce* tidak hanya memberikan manfaat tetapi juga dapat merugikan pola konsumsi konsumen. Melalui artikel ini akan dibahas dengan pengamatan di).

Dalam perspektif bisnis, bagaimana pembelian akan terus berkembang pada harga yang semakin meningkat produk, tetapi juga mempertimbangkan aspek kualitas, keamanan, serta kenyamanan produk yang dikonsumsi. Dari semua itu, konsumen akhir juga merupakan proses sebagai dengan memanfaatkan informasi sebagai produk, mereka lakukan analisis dari semua, yang kemudian proses analisis kemudian timbun (Puri et al., 2020). Dengan demikian, meskipun *social commerce* memberikan kemudahan dalam memperoleh informasi dan melakukan pembelian, konsumen akhir yang harus tetap berhati-hati, mengontrol perilaku konsumsi yang dilakukan, serta memastikan bahwa produk yang digunakan dengan prinsip-prinsip etika.

4.2.4 Analisis *social commerce* dalam perspektif keamanan bisnis

Social commerce merupakan salah satu bentuk ap-asi dalam perdagangan digital yang pada dasarnya dipertukarkan nilai tukar antara produsen dan konsumen dengan menggunakan *online platform* yang telah terdapat seperti *Twitter*, yang tidak hanya mempertajam proses pembelian, tetapi juga meningkatkan risiko yang akan menimbulkan masalah dan keamanan online. Dari sisi *marketing*, dalam pemasaran, serta keamanan online (Anggraini, Sari & Santoso, 2021). Dalam perspektif keamanan bisnis, aktivitas online dapat menjadi ancaman yang menimbulkan ketidakpercayaan masyarakat yang menyebabkan mereka enggan memberikan data pribadi, mengungkapkan aktivitas perdagangan, serta membuka peluang untuk terjadi penipuan (TINTRA, 2020). Untuk itulah diperlukan

mengetahui nilai-nilai Islam seperti kejujuran (siddiq), amanah (amalan), keadilan (adl), dan tanggung jawab (akhlak).

4.3.1 Potensi awal-venerer syariah

Indonesia, yang merupakan negara dengan populasi Muslim terbesar di dunia, memiliki potensi besar yang sangat besar untuk pengembangan jalinan sosial Islam. Menanggapi penggunaan internet, adopsi masyarakat yang religius, dan integrasi digital media sosial di kalangan masyarakat menunjukkan peluang besar bagi bisnis sosial menggunakan produk halal dengan cara yang lebih efektif dan efisien. Selain itu, penetrasi ekonomi digital Islam menunjukkan bahwa teknologi dapat menjadi alat baru dalam menerapkan prinsip ekonomi syariah bagi masyarakat dan masyarakat ekonomi Islam baru (Husnawati et al., 2023).

Peluang ini muncul dari meningkatnya kesadaran masyarakat tentang ekonomi produk halal. Komunitas Muslim tidak hanya peduli pada aspek produk halal itu sendiri, tetapi mereka juga memperhatikan aspek proses produksi, sumber distribusi, dan keberlanjutan sumber yang halal. Selain itu, meningkatnya kesadaran akan platform perdagangan yang halal juga menjadi peluang besar yang juga membuka minat prinsip Islam dalam aspek bisnis lainnya (Fardus, 2023).

Perdagangan sosial berdasarkan prinsip-prinsip Islam bertujuan memastikan bahwa hasil dan manfaat perdagangan yang lebih luas. Praktik awal dengan menerapkan platform media sosial yang terinspirasi secara langsung dari konsep berdagang syariah dan etis telah dapat yang terinspirasi dengan cara ini. perdagangan sosial berdasarkan prinsip-prinsip Islam dapat berdagang sebagai alat untuk memberdayakan ekonomi masyarakat dan memastikan manfaat distribusinya yang lebih luas, sejalan dengan tujuan syariah (Fahid et al., 2023).

Selain itu, integrasi aspek perdagangan sosial dan teknologi jaringan Islam menawarkan peluang bagi ekonomi digital yang lebih inklusif. Perdagangan digital berdasarkan prinsip-prinsip Islam,

pengembangan ilmu dan keahian penguasaan teknologi modern, kemampuan akses pengetahuan, nilai-nilai, serta dan nilai-nilai sosial dalam masyarakat (Kusaji & Syafi, 2016).

4.1.2. Tantangan awal penerapan etika

Salah satu masalah besar dalam penerapan etika yang bertanggung jawab secara sosial dan etika yang prinsip, telah mulai mengalami beberapa tantangan yang perlu mendapat perhatian dan solusi yang terbaik. Salah satu tantangan utama adalah masalah tingkat literasi digital dan pemahaman etika yang secara umum sudah di kalangan masyarakat. Banyak pelaku bisnis menganggap etika sosial atau tanggungjawab sosial mereka, merupakan hal yang berkaitan erat dengan prinsip-prinsip bisnis. Oleh karena itu, banyak pelaku bisnis merasa bahwa etika sosial mereka sudah sesuai dengan nilai-nilai digital. Akibatnya, masih banyak beberapa pemilik perusahaan yang memiliki pemahaman yang kurang tentang etika sosial, etika bisnis, dan etika sosial yang lebih dalam, yang dapat meningkatkan (Purwati, 2020).

Tantangan lainnya ialah adanya persaingan dan persaingan. Banyak pelaku digital mulai dengan cepat, sehingga persaingan yang lebih ketat akan semakin lebih ketat untuk memenangkan diri dengan berbagai cara yang lebih cepat. Oleh karena itu, perusahaan untuk bertahan harus memperhatikan persaingan yang semakin meningkat karena semakin banyak pelaku digital yang mulai masuk ke pasar. Akibatnya, persaingan yang semakin ketat akan semakin meningkatkan biaya untuk bisa bertahan di pasar. Oleh karena itu, perusahaan untuk bisa bertahan harus memperhatikan persaingan yang semakin meningkat (Rahmawati et al., 2015).

Keberhasilan dan kegagalan juga merupakan faktor yang sangat penting bagi keberhasilan perusahaan untuk bertahan secara sosial. Tidak seperti banyak perusahaan yang menggunakan teknologi untuk meningkatkan efisiensi dan produktivitas, banyak perusahaan yang menggunakan teknologi untuk meningkatkan efisiensi dan produktivitas. Oleh karena itu, perusahaan untuk bisa bertahan harus memperhatikan efisiensi yang semakin

tersebut, dan juga juga untuk membangun kepercayaan di kalangan konsumen. Dalam hal ini penting bagi perusahaan untuk dapat melakukan komunikasi dalam aktivitas pemasaran yang perlu dipelihara oleh semua pihak yang terlibat dalam proses tersebut (Simons, 2010).

Selain itu, perusahaan dapat memanfaatkan juga media sosial di mana dapat juga dimanfaatkan sebagai kromatofor. Akan yang sudah terdapat platform media sosial merupakan platform yang banyak dimanfaatkan juga yang memudahkan produk secara khusus dalam melakukan *word of mouth* untuk dapat lebih terdistribusi dalam memberikan nilai tambah bagi pelanggan juga merupakan peningkatan nilai tambah. Selain itu, jaringan yang akan perlu dibangun di era industri ke-4 ini adalah produk, pelayanan yang memuaskan, serta produk baru yang akan lebih terdistribusi yang lain (Harris, 2020).

Sebagai contoh, yang akan perusahaan adalah kemampuan mereka dan penguasaan data. Dengan menggunakan perangkat digital, konsumen terdistribusi kemampuan data pribadi, personal data, dan penguasaan informasi kemampuan baru marketing. Hal ini akan penting untuk perusahaan dan individu adalah dalam proses dalam proses mencapai kuantifikasi. Karena itu, penyedia platform dan pelaku bisnis harus memastikan bahwa mereka yang mereka gunakan dapat memberikan perlindungan yang memadai dalam hal privasi konsumen (Hidayati, 2021).

3.1.3 *Trust and digital social commerce market*

Perdagangan elektronik digital dipromosikan dan semakin meningkat berdasarkan *social commerce* platform yang akan beberapa tahun mendatang. Salah satu area yang paling cepat adalah pemanfaatan penggunaan kemampuan bisnis *digital marketing* (Hidayati, 2021). Dalam strategi pemasaran dan pemasaran digital lainnya. Dengan demikian, ini, pelaku usaha dapat melakukan platform platform digital yang lebih baik, sehingga mereka memberikan informasi produk yang lebih cepat dan proses. Selain kemampuan *social commerce* (Hidayati, 2021) juga berperan untuk membangun proses vertikal siklusnya produk dan marketing

Kelompok tersebut dapat diartikan, di sini merupakan hasil dari
proses evaluasi program, yang merupakan karakteristik yang akan
terbentuk.

Salah satu faktor yang dapat menghambat transformasi digital adalah kurangnya literasi digital masyarakat. Banyak masyarakat yang belum memiliki keterampilan dasar dalam menggunakan teknologi digital, seperti komputer, internet, dan aplikasi mobile. Hal ini dapat menghambat proses transformasi digital karena masyarakat yang kurang literasi digital akan mengalami kesulitan dalam memahami dan menggunakan layanan digital yang ditawarkan pemerintah. Oleh karena itu, penting untuk meningkatkan literasi digital masyarakat melalui berbagai program pelatihan dan sosialisasi. Pemerintah dapat bekerja sama dengan lembaga non-pemerintah dan sektor swasta untuk menyelenggarakan pelatihan literasi digital bagi masyarakat, terutama di daerah-daerah yang kurang maju. Selain itu, penting juga untuk meningkatkan akses masyarakat terhadap infrastruktur digital, seperti internet dan komputer, agar masyarakat dapat mengikuti pelatihan literasi digital dengan lebih mudah.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriati, T., & Sams, P. (2022). *Manajemen Pemasaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Aspridon, A., Scholtens, U., Iyer, T., Adzeta, N., Nijssen, A. C., Pijne, R., & Kuznetsov, T. (2024). *Shining Karamay (Jalan Karamay) (Main Hajan Tash of Qashqadaryo Region)*. *ISREK Journal of Social-Economic Sciences*, 4(1), 27-36.
- Aspridon, H. (2017). *From Social Commerce (Jalan Karamay) to Commerce (Jalan Karamay)*. *ISREK Journal of Social-Economic Sciences*, 1(1), 27-41.
- Asri, Y. (1995). The Factors of Planned Behavior: Organizational Behavior and Human Decision Process. *SAE*, 178-211.
- Bani, E. S., Maki, H., & Hishari, H. (2022). Religiosity and Whistleblowing behavior in digital commerce. *Journal of Islamic Marketing*, 13(6), 669-688.
- Aditya, W., Muband, R., Nurana, N., Muband, M., Sahari, R., & Nuz, F. Z. (2023). The Role of Moral Awareness on the Relationship Between Religiosity and Ethical Purchase Intention. *International Journal of Islamic Economics and Finance (IJIEF)*, 6(2).
- Alfarizi, M. F., & Supriyati, Q. (2023). *Konsumen Islam (Islam Consumer) Mikro Islam: Strategi, Privasi, dan Ulangan Perilaku (Strategi, Privasi, dan Ulangan Perilaku)*. *ISREK Journal of Social-Economic Sciences*, 3(2), 113-126.
- Asulaha, H. P., Pratiwi, M. R., & Ruspanti. (2023). *From Ethical Awareness, Ethical Label and Perceived Quality Effects on Purchase Decisions of Halal-Dialogical Food: The Marketing Role of Brand Image*. *ISREK Journal of Social-Economic Sciences (ISREK)*, 4(1), 106-117.
<https://doi.org/10.21927/isre.41113136>
- Bani, M. (2019). *Manajemen Pemasaran: Strategi dan Analisis, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada*.
- Samudra, T. A., Widiyati, A., & Rahmat, E. (2025). *Konsep Konsumen Dalam Ekonomi Islam: Aspek Aspek Ekonomi Halal Berdasarkan (KEHI)*, 5(1), 72-82.
- Wahid, A. Pujiyati. (2023). *Perilaku Konsumen: Konsep & Aplikasi Platform Tokoh Shop Online (Perilaku Konsumen: Konsep & Aplikasi Platform Tokoh Shop Online)*. *ISREK Journal of Social-Economic Sciences*, 3(1), 45-58.
- Wahid, M. Y. (2003). *Strategi pemasaran: Dari teori ke praktik*, Gema Insani.

- Smith, H., Mathias, A. & Delipour, (2019). *Gen Z Consumer Identity in Online Shopping: An Integrated Model of Trust, Values, Image, and Identity*. *Journal of Internet Commerce*, 23(1), 121-143.
- Sugiono, S. N., & Yenni. (2023). *Pengaruh Konsep Modern & E-Commerce Terhadap Sikap Konsumen dalam Perilaku Online*. *Jurnal Ekonomi Pasifik*. —. *Vol.* 3(1). 213-224. <https://doi.org/10.30605/jurnalekonomi.v3i1.1387>
- Sulastri, Pujiyanti. (Pew dan Mekanisme. (2022). *Produk Baru Produk Pelajar*. *Online yang Baik* (177100) untuk Jurnal Riset Tergenggal. Jakarta, IPH (81-8).
- Sulastri, Pujiyanti. (Online Produk Baru (OPPB). (2022). *Produk Baru Produk Pelajar*. *Online yang Baik* (177100) untuk Jurnal Riset Tergenggal. Jakarta, IPH (81-8).
- Sula, E. S., Gosselin, I. N., Nadi, I., Nn, S., & Gosselin, S. (2021). *Demografi Siswa Persepsi Pengaruh Literasi Keuangan Peningkatkan*. *Negara, Jurnal Manajemen Akuntansi*, 1(4), 577-586.
- Susilo, A. (2022). *Online consumer behavior and digital purchasing decisions in online environments*. *Journal of Islamic Business Research*, 7(1), 111-128.
- Suzeken, N. S. (2022). *Why do We Trust in Online Business? (Integrated Literature Review and Future Research Direction: Cyberpsychology)*. *Journal of Psychological Research in Cybernetics*, 11(2), Article 3.
- Tabatabaie, A. & Puspita, H. H. (2017). *The role of trust in social commerce site in purchasing behavior on Tiktok shop*. *Jurnal Manajemen Bisnis Dan Kewirausahaan*, 7(10), 1381-1383. <https://doi.org/10.30612/jbm.v7i10.27171>
- Wardah, A. H., & Liliat, N. A. (2022). *Social commerce, communication and consumer engagement: A systematic review*. *Information Development*, 38(1), 45-60.
- Wardah, A., & Ansh, S. (2021). *What drives consumers to engage with social commerce? A systematic review and future directions towards Information Systems and e-Business Management*, 22, 717-742.
- Whalley, D., & (Dai-Chambers, F. (2016). *Digital marketing: Systems implementation and practice* (5th ed.). Pearson.
- Whetten, M. L. (2006). *The theory of consumer behavior perspectives*. The Academic Press.

- Chuang, C., M. K., & Thakali, D. R. (2012). The impact of electronic word-of-mouth communication: A heuristic analysis and integrative model. *Decision Support Systems*, 54(3), 447–454. <https://doi.org/10.1016/j.dss.2012.06.008>
- Chuang, C., M. K., Lee, M. S., & & Rukayah, N. (2008). The impact of electronic word-of-mouth: The adoption of online opinion by online consumer communities. *Internet Research*, 16(3), 229–243. <https://doi.org/10.1080/10439860801688390>
- Daradzi, C. C. I., Pengulian, A. H. I., Kaitan, H. Y., & Wang, M. (2021). KONSUMEN ISLAM KIPUTULAN PEMERILAH KOPY MOKRA, KANAL-291 (HAKOTA KIKONI). *Factors Influencing Consumer Behavior in Indonesia in Big Kaya* 541–551.
- Davis, F. D., Bagozzi, R. P., & Warshaw, P. R. (1989). User acceptance of computer technology: A comparison of two theoretical models. *Management Science*, 35(8), 982–1001.
- DeLone, William H., W. H., & McLean, Spitzer R. (2003). The DeLone and McLean Model of Information Systems Success: A Ten-Year Update. *Journal of Management Information Systems*, 19(4), 9–30.
- Dosen Syiah Nasution Maylis Ulinis Indonesia. (2017). *Palind DOTS MLE No. (10000) MEJHU 2017* <https://doi.org/10.1016/j.dss.2017.06.008>
- Ekan, I., & Prati, C. (2016). The influence of eWOM on social media on consumer/ purchase intention: An extended approach to information adoption. *Computers in Human Behavior*, 55, 27–33. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.03.063>
- Fadilah, D., Setiawan, F., Indak, A., & Purnamas, D. (2019). Pengaruh Electronic Word-of-Mouth Terhadap Keputusan Pembelian Secara Online di Marketplace. *Journal of Islamic Economics and Finance*, 3(1), 35–48. <https://doi.org/10.30605/journalofisef.v3i1.2019>
- Fauzi, M. A., Rasya, I. H., Rasya Dwijawanti, I. H., & Purno Priyadi. (2019). *Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Keputusan Pembelian Secara Online*. *Journal of Islamic Economics and Finance*, 3(1), 35–48. <https://doi.org/10.30605/journalofisef.v3i1.2019>
- Fidriyati, R., Setiawan, F., Indak, A., & Purnamas, D. (2019). Pengaruh Electronic Word-of-Mouth Terhadap Keputusan Pembelian Secara Online di Marketplace. *Journal of Islamic Economics and Finance*, 3(1), 35–48. <https://doi.org/10.30605/journalofisef.v3i1.2019>

- Elliot, R. (2019). 'What Makes Online Reviews Helpful?' *Journal of Business Research*, 99(10), 1241–1270.
- Greene, J., Michael, L., Sengupta, J., & Morrissey, J. (2019). e-NMIM Scale: Word-of-mouth measurement scale for e-services context. *Canadian Journal of Administrative Sciences*, 23(1), 3–23. <https://doi.org/10.1082/cjas.129>
- Grossi, A., Sharma, P., Kumar, H. V., Chaudhry, R., & Katten, V. (2021). Effects of Social Commerce and Industry 4.0: Enriching consumer experience in the digital era. *International Journal of Information Technology and Operations Management*, 40.
- Guan, T. W., Chatterjee, P., & Chatterjee, A. J. (2016). eWOM: The impact of customer-to-customer online knowledge exchange on consumer value and equity. *Journal of Business Research*, 59(4), 446–456. <https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2015.10.004>
- Hall, N., & Yang, J. (2021). Effects of consumer trust in digital word of mouth in a social networking site on purchase intentions. *Journal of Business Research*, 147, 1–22.
- Hawel, H. (2021). *Online dan E-tika Konsumen Islam* [Online Magisterial Thesis]. Islamabad: International Islamic University. 23(1), 3–15.
- Hu, H., Xu, Y., & Chen, Y. (2018). Social commerce: A systematic review and meta-analysis. *Electronic Commerce Research and Applications*, 30, 34–50. <https://doi.org/10.1016/j.echor.2018.04.005>
- Huizinga, A. (2024). *Purchasing in the Digital Age: A Meta-Analytical Perspective on Trust, Risk, Security, and E-WOM in E-Commerce*. Helsinki, 1004.
- Hussain, S. H., & Razaee, M. R. (2011). Internet-to-Word products in the word markets. *International Journal of Research in Business*, 15(1), 1–7.
- Huss, A. (2014). *Marketing: Business-based edition*. Cengage Learning Publishing Services.
- Hwang, Hwang, T., Guevara, S. P., Weick, G., & Guevara, R. B. (2014). Electronic word of mouth via consumer-opinion platform: What motivates consumers to evaluate themselves on the Internet? *Journal of Interactive Marketing*, 19(1), 36–52. <https://doi.org/10.1002/dir.12052>
- Prasanna, D., Lakshmi, Lakshmi, T., Mahesh, Laxmi, T., & Kumar, C. (2020). Fun, power, and terror of social commerce: A Sittometric analysis. *Quality & Quantity*, 54, 3274–3293.
- Rong, P. T. Y., & Sak, T. N. H. (2016). E-Trust in Social Commerce: A Comprehensive Review. *Proceedings of ICICI 2016*.

- Kotler, P. (2000). *Marketing management: The millennium edition*. Prentice Hall.
- Kotler, P., & Armstrong, G. (2009). *Principles of Marketing*. London: Cengage.
- Kotler, P., & Kotler, K. L. (2012). *Marketing Management*. (6th) (Cengage). 402.
- Kotler, P., & Kotler, K. L. (2014). *Marketing Management*. (6th) (Cengage). London: Cengage.
- Kotler, P., & Kotler, K. L. (2016). *Marketing Management*. (6th) (Cengage). London: Cengage.
- Kotler, P., & Kotler, K. L. (2016). *Marketing management* (13th ed.). Pearson Education.
- Kotler, P., Kartajaya, H., & Setiawan, I. (2011). *Marketing 101: Technology for tomorrow's India*. Wiley & Sons.
- Kuan, L., Wengschamser, D., & Hirsche, M. (2022). "Who Trusts Trust in Online Environments? A Meta-Analysis of Trust in Technology and Trust in Software in Technology Adoption." *Electronic Markets*, 33, 6).
- Kusnanto, K. (2016). "Tren perilaku konsumen generasi milenial." *Jurnal Ekonomi Masyarakat*, 3(3).
- Lashley, K. C., & Truett, C. G. (2002). *E-commerce: Business technology society*. Pearson.
- Lashley, K. C., & Truett, C. G. (2024). *E-commerce: Business technology society* (13th ed.). Pearson.
- Lestari, S. (2024). *Prinsip-prinsip Manajemen Digital*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Liu, Y. (2024). *Prinsip-prinsip Manajemen Digital*. Jakarta: Rineka Cipta. 15, 13-16.
- Ling, T. P., Ho, Y. Z., Li, V. W., & Tsiang, Z. (2012). "What determines customer? The role of social support and relationship quality." *International Journal of Electronic Commerce*, 16(2), 66-80. <https://doi.org/10.2753/EJC1606-6670160204>
- Ling, T. P., & Tsiang, Z. (2010). "Introduction to the special issue on social commerce: A research framework for social commerce." *International Journal of Electronic Commerce*, 16(2), 3-14.
- Ling, T. P., Ho, Y. Z., Li, V. W., & Tsiang, Z. (2011). "What drives social commerce? The role of social support and relationship quality." *International Journal of Electronic Commerce*, 16(2), 66-80.

- Lin, Y. J., Hsiao, A., Salimath, S. N., Kish, A. E., & Alsharif, S. (2016). Factors influencing online shopping behavior: The relationship of product reviews. *Procedia Economics and Finance*, 20, 401-406.
- Lin, L., & Wang, X. (2021). Social media platforms and consumer purchase behavior in social commerce. *International Journal of Consumer Studies*, 43(1), 92-106.
- Luth, H. (2019). KEBERKUALATAN PERSPEKTIF BAHASA/PSIKHOLINGUISTIK DAN ORASI-SPEECH. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Islam*, 1, 35-106.
- Makki, N. I., A. Q. A., & Saad, M. (2021). *Siapa yang Jadi Das Tebidi? Tantangan Komunitas Das Tebidi dalam The Concept Of Jend and Tebidi: A Guide to What Consumption in Islam. Mawar: Jurnal Ekonomi Syariah Dan Bisnis*. Alfabeta: 270-278.
- Mansori, S., & Kurniawati, M. (2024). Trust formation in digital commerce platform: Society, reputation, and consumer confidence. *Electronic Markets*, 34(1), 35-50.
- Marbion (2023). *Kandungan Jarakjauh dan perjalanan serta how and what (H&W) pada segmen generasi muda di era digital*. *Jurnal Pendidikan Syariah dan Syariah Ekonomi*, 9(2), 118-142.
- Masani, M. A. (1997). *Yesterday people choose today*. *Times South India*.
- Murphy, P. (2010). *The smart consumer handbook: 20 secrets for saving, saving, saving and saving more*. *Pragati Group*.
- Murya, Sika, Subakroh dan Anwar Isah. 2023. "Social Commerce, Faktor-faktor yang Mempengaruhi Niat Perilaku Konsumen dalam Niat E-Shoping." *Jurnal Manajemen: Jurnal Mahasiswa Ilmu & Manajemen*, Vol. 2, No. 3, Mei, 1-23.
- Mutidin, S. (2019). Beliefs and commitment of religiosity in consumer behavior research. *International Business Research*, 12(1), 75-88.
- Narasimha, S. C., & Manoj, M. (2001). *Consumer behavior: A framework*. Prentice Hall.
- Nelita, H. (2006). *Perilaku konsumen dalam perspektif ilmu ekonomi Islam*. Rajawali Press: Jakarta.
- Muhammad (2016). *Ekonomi Islam dalam perspektif Islam*. BPH.
- Muhammad, A. R., & Salsabihah, M. (2022). *Fitri Belanja Konsumen Terhadap Ronggong (Studi Studi pada Masyarakat Muslim & Islamitas)*. *Salafika Manajemen: Jurnal Mahasiswa Ilmu & Manajemen*.

- Mahdavi, A., & Hui, M. M. (2017). Majority is always right: product. The role of celebrity. *Journal of Internet Marketing*, 3(2), 105-110.
- Mahdavi, A., & Hui, M. M. (2017). Trust, transparency, and internet-reflection online consumer. *Journal of Internet Marketing*, 3(2), 1107-1123.
- Shen, H. S., Wei, L., Wilson, E., & Wei, S. B. (2017). Foreign affiliate marketing network expansion: Prediction of TikTok Shop. *Journal of Artificial Intelligence and Digital Business*, 4(2), 900-907. <https://doi.org/10.1108/jaid-04-2017-0007>
- Masrudi, M. R., Rahma, T. I. C., & Marlina. (2023). Analisis CBR (Case Study) Affiliate Marketing untuk Meningkatkan Pengaruh Brand Evoluter. *Journal of Economics and Management Science*, 10(1), 399-411. <https://doi.org/10.17919/jems.v10i1.171>
- Susanto, M., Safos, S. S., Al Ghafar, M. Z., Al Rifko, J. A. D., & Hidayat, R. N. (2023). Digitalisasi ekonomi secara holistik dan strategi pengembangan dalam perspektif Islam. *Journal of Islamic Economics and Social Administration*, 1(2), 40-48.
- Nas, L., & Siregar, N. (2023). The Determinants of Purchase Intention Hotel Puskas: The Marketing Role of Religious. *Journal of Consumer Science*, 3(2), 230-233.
- Nurfar, H., Nur, F., Masduki, A., & Rahmat, M. Y. (2020). Indonesia Economic Journal. *Indonesian Economic Journal*, 2(1), 848-852.
- Osman (dan Roesman). (2024). *Wawasan pengantar bisnis dan pemasaran strategis secara global* Jakarta: CV20-2027. Osman dan Roesman.
- Pandey, M. (2014). *Wawasan Ekonomi Islam di Indonesia: Aplikasi praktis, tantangan dan strategi*. Tirunelveli: Jurnal Ekonomi dan Bisnis Syariah, 3(1), 23-37.
- Park, D. H., Lee, T., & Han, I. (2007). The effect of online consumer reviews on consumer purchasing intention: The moderating role of involvement. *International Journal of Electronic Commerce*, 11(4), 125-148. <https://doi.org/10.2753/IJE1539-3100110407>
- Pratt, L. F., & Olson, J. C. (2010). Consumer behavior and marketing strategy (7th ed.). Harlow: Pearson.
- Pratiwi Kurni Hiday. (2023). *Model Perilaku Psychologi, Proses Psikis, dan IYH: Yogi Kurni Uremana Gadih Made*.
- Pusat Pengukuran dan Pengembangan Berprestasi (PBB) (2019). *Ukuran Ilmu Berprestasi PBB*.

1. Nait, Y. O., & Nurmanita, A. (2021). Implementation Live Shopping Platform Social Commerce TikTok pada UMKM Kecamatan Negerello, Sumatera and Sumatera (Contribution to Utilization of Modern Technology). 5, 286-299. <http://doi.org/https://doi.org/10.11001/indonesiainfo.14090>
2. Setiawan, G., & Wury, R. W. (2020). PENGARUH KEBERHASILAN INFLUENCER, DATA TRAIL INFLUENCER, DAN PENGARUH MEDIA SOSIAL PADA KEPUKSIAN, DAN PERSEPSI KUALITAS TERHADAP POST PROMOSI, KRACAKRI. Jurnal Akademi Akademi. (2020), 4(3), 1-30. <https://doi.org/https://doi.org/10.62733>
3. Setiawan, I. H., & Wicakmah, I. (2019). Consumer behavior (2nd ed.). Person.
4. Sun Ts, H. W. L., & Hsi, B. S. W. (2014). Value co-creation and purchase intention in social network sites: The role of electronic word-of-mouth and trust. *Internet Research*, 24(2), 162-178. <https://doi.org/10.1108/intres-02-2013-0019>
5. Supriadi, H., A. K., Sulastika, H., & Nugentini, S. (2022). Lulusan review lapangan produksi dan nilai budi luhur pada industri pariwisata bangs dan provinsi. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 5(1), 301-315.
6. Sutrisno, Y., Indrayanto, E. B., Sugiharto, B., Diantoro, & Yudianto, A. (2024). Analysis of the Influence of Trust in Digital Transactions and Digital Reputation on Consumer Purchase Intention Through Electronic Word-of-Mouth (Informasi Dan Teknologi), 6(1).
7. Sulowati, S., & Muchlisah, H. A. (2019). Perilaku Konsumen dalam Membeli Produk Hasil di Kota Bandung. *As-Plumb: Jurnal Ilmu Manajemen Dan Bisnis*, 5(1), 232-240.
8. Sunaryo, P., Singh, R., & Verma, S. (2023). Consumer decision-making processes in E-commerce environments. *Journal of Retailing and Consumer Services*, 72, 102345.
9. Tjahjono, H. Q. (2021). Teori & Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif Al-Ghozali (Vol. 1). Jakarta: Remaja Rosdak.
10. Vagh, N., Wang, R., Quan, W., Baidi, S., Liu, S. M., & Dai, H. (2024). An Analysis of Consumer's Trusting Beliefs Through the Use of E-commerce Platform, Heterogeneity and Use of Informal Communication. 11, 199.
11. Wang, W. J., Sulastika, & Fidiyah, R. (2025). Penerapan Live Shopping di E-commerce: Adas Menganalisis Respons dan Perilaku Konsumen. 2. Jurnal Ekonomi, Manajemen, Pemasaran Dan Pemasaran, 4(1), 80-88. [http://doi.org/https://doi.org/10.30605/ekonomi.4\(1\).877](http://doi.org/https://doi.org/10.30605/ekonomi.4(1).877)

- Stephan, A. T. (2016). The role of digital and social media marketing in consumer behavior. *Current Opinion in Psychology*, 15, 13–17.
- Stephan, A. T. (2017). The role of digital and social media marketing in consumer behavior. *Current Opinion in Psychology*, 16, 17–21.
- Stephan, A. T., & Tsiakal, P. (2010). Driving sales from social commerce networks. *Journal of Marketing Research*, 47(3), 215–228. <https://doi.org/10.1199/jmr.47.3.215>
- Thom, J., & Fink, R. (2016). *E-commerce* (7th ed.). Pearson.
- Tobias, T. (2007). Social media portals: Marketing in social media (e-commerce) – Improving performance. *Journal of Internet Business*, 3(1), 165–181.
- Utami, H. T., & Yana, M. I. (2020). TikTok yang sebagai Rantai Rantai Perantara: Analisis Pengukuran Program, Raporan Komunitas, dan Perilaku Perilaku Berbasis. *HSI, ARI: Jurnal Ilmiah, Manajemen, Dan Pendidikan*, 2(1), 47–106. <https://doi.org/10.30605/hsia.v2i1.114>
- Utami, H., Apriyana, A., & Laka, E. (2020). Perilaku Perilaku Perilaku Milenial: Studi pada Mahasiswa. *Minister di Indonesia: Riset dan Berpikir*, Pengajaran Laboratorium dan Riset. *Perilaku Journal of Science, Technology and Business*, 3(1).
- Tufte, E., Ockler, J., Klay, R., Lee, J. K., Liang, T. P., & Tufte, H. C. (2014). *Electronic commerce, 2018: A conceptual and social network perspective*. Springer.
- Wahid, W., Pradana, I., & Nugraha, (2019). Perilaku konsumen dalam jaringan sosial. *ARIEL: Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika*, 5(2), 131–148.
- Wang, C., & Hagg, P. (2012). The evolution of social commerce: The people, technology, and information dimensions. *Communications of the Association for Information Systems*, 31(1), 169–177.
- Wang, J., & Huijst, F. (2024). Improving social commerce: A qualitative methodology to measure the social, technological, and contextual dimensions of consumer purchase intention. *SAIE Open*, 14(2).
- Wang, Y., Liu, X., Zhang, C., & Ma, J. (2014). Embedding Consumer Trust in Social Commerce: Cognitive and Affective Aspects. *Journal of Computer Information Systems*, 44(2), 167–186.
- Wang, Y., & Chai, C. (2008). Link structure, consumer and individual engagement: Impact of consumer purchase intention. *Journal of Electronic Marketing*, 16, 14–39.

- Widjono, (2021). *Dimensi, perilaku, dan minat belajar (dalam konteks belajar online)*. *Salah satu aspek dari proses belajar mengajar*. Jurnal Ilmiah Ekonomi Islam, 6(3), 461-486.
- Wijaya, S. (2011). *Perilaku Konsumen (dalam Perspektif Ekonomi Islam)*. Matijah: Ar-Ranid Press Islam, 111.
- Widhiyanti, A. D., Nurrahma, F., Sahaswati, H., et al. (2021). The religious belief knowledge and belief justification affect Muslim customer intention to purchase halal packaged food from brand of Islamic Management.
- Yu, S., & Zhao, Y. (2023). E-commerce platform performance and customer experience: Evidence from digital marketing. *Electronic Commerce Research*, 23(2), 367-389.
- Yulho, M., & Rahmawati, Z. (2024). Measuring consumer engagement in social commerce platform. *Journal of Retailing and Consumer Services*, 64, 102789.
- Yun, Q., Wu, S., Wang, L., Wu, F., Chen, H., & Wu, G. (2018). Is WeChat from E-commerce website and social media? Which side consumers adopt? *Electronic Commerce Research and Applications*, 17, 62-73. <https://doi.org/10.1016/j.electrs.2016.03.004>
- Yung, S., et al. (2019). Digital-Enabled Accelerators of Trust, Reputation Systems and the Impact of Blacklisting Transactions Labels. *Electronic Commerce Research and Applications*, 68, 101449.
- Yulianti, N. et al. (2024). The Role of Word of Mouth, Religiosity and Information Content Trust in Halal Consumer Purchase Intention. *Ar-Ranid As-Mataniyah: Journal of Islamic Marketing*, 15(14).
- Yusuf, Sumedha Muzi Nurwani, dan Salafuddin Syarifuddin. 2021. "Realitas Literasi: Persepsi dan Sosial Risa Ibrahim Sosial dalam Masyarakat Pengguna Web dan Pemasaran Potensial Berbasis Halal". JEPPI: Jurnal Ilmiah: Ilmu dan Aplikasinya, Vol. 18, No. 1, hal. 436-438. DOI: 10.18196/jepi.v18i1.20191.
- Yusuf, M., et al. (2016). *Sertifikasi Halal LSIKOS: Terapan dan Strategi Implementasi*. Jurnal Ilmiah Ekonomi Islam (JIEI) 6(2), 147-156.
- Zakaria, Z., Mohd, M. N. A., Ahmad, F., & Ismail, F. (2017). Influence of Halal Certification on Consumer Purchase Intention. *Islamic Economic Management (IJEM)*, 9(1), 123-132. <https://doi.org/10.4236/ijem.2017.91017>

Zahra, S. (2022). *TEORI KOMUNITAS DALAM PERSPEKTIF PRAKTIK*. DEAM Science: ILAKOM JURNAL, EKONOMI DAN KEJARAN DEAM, 12(01), 99-106.

Zhang, H., Liu, Y., Gupta, S., & Zhao, L. (2018). What motivates consumers to participate in social commerce? The impact of technological innovativeness and virtual customer experiences. *Information & Management*, 55(8), 1017-1030.

Zhang, X. F. K., Ryanmard, M., & Zhao, S. J. (2014). Consumer participation and gender differences in consumer citizenship: A brand attachment process perspective. *Computers in Human Behavior*, 40, 337-348.

Zhang, X. F. K., Ryanmard, M., & Zhao, S. J. (2014). Consumer participation and gender differences in consumer citizenship: A brand attachment process perspective. *Computers in Human Behavior*, 40, 337-348. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2014.10.029>

Zhang, X. Z., & Zhao, S. J. (2018). Social commerce, trust, and purchase intention in social commerce. *Information & Management*, 55(4), 1025-1032.

Zuboff, S. (2010). The age of surveillance capitalism: The fight for a human future at the new frontier of power. *Harvard Business Review*.

Zuhriyanti, Z., & Hartono, A. (2015). *Social commerce (Si TK) & Marketplace online digital dalam digital. Kiat Kiat Manajemen Bisnis dan Inovasi*, 1(1), 283-290.

Zuhriyanti, Z., & Hartono, A. (2021). *Social commerce (Si TK) & Marketplace online digital dalam digital. Kiat Kiat Manajemen Bisnis dan Inovasi*, 5(1), 283-290. <https://doi.org/https://doi.org/10.30605/kim.51.1781>