

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perubahan zaman terus berkembang seiring perubahan waktu. Dinamika kehidupan terus bertumbuh dan berkembang, berimplikasi pada kemajuan di dunia teknologi dan informasi. Inovasi-inovasi baru dibidang teknologi dan informasi terus diciptakan oleh manusia untuk mempermudah aktivitasnya. Sebagai contoh telepon seluler, dalam kurun waktu singkat telepon seluler terus mengalami perkembangan yang pesat. Jika dahulu telepon diciptakan hanya untuk mengirim dan menerima informasi berupa data teks dan suara saja, sekarang telepon seluler dapat juga mengelola data gambar (*video*) serta disediakan fasilitas untuk mengakses internet (*browsing, wi-fi*). Dengan telepon seluler kita dapat melakukan aktivitas yang berbeda-beda dengan peralatan yang sama seperti mengirim data teks (pesan singkat), data suara (telepon), *video call, browsing, chatting, e-mail*, dan lain sebagainya. Fenomena ini membuktikan secara jelas bahwa perkembangan teknologi dari waktu ke waktu telah berevolusi dengan cepat (Analis, 2012).

Telepon pintar (*smartphone*) pertama kali diperkenalkan pada tahun 1992 oleh IBM yang diberi nama *Simon*, dan dipamerkan sebagai produk konsep tahun itu di COMDEX, sebuah pameran komputer di Las Vegas, Nevada. Telepon pintar tersebut dipasarkan ke publik pada tahun 1993 dan dijual oleh BellSouth. Tidak hanya menjadi sebuah telepon genggam, telepon pintar tersebut juga memiliki kalender, buku telepon, jam dunia, tempat pencatat, *e-mail* (surat elektronik), kemampuan mengirim dan menerima faksimile dan permainan. Telepon canggih tersebut tidak mempunyai tombol-tombol, melainkan para pengguna menggunakan layar sentuh untuk memilih nomor telepon dengan jari atau membuat faksimile dan memo dengan tongkat *stylus*. Teks dimasukkan dengan papan ketik “prediksi” yang unik di layar (Analis, 2012).

Saat ini *smartphone* telah menggabungkan fitur ponsel dan fitur komputer sehingga memperluas fungsi ponsel konvensional, *smartphone* modern hampir menyerupai PC yang menawarkan kemudahan bagi penggunanya sehingga bisa lebih meningkatkan kinerja para penggunanya hampir dalam segala bidang. Dasep (2013) menyampaikan bahwa aplikasi *smartphone* yang dikembangkan mencakup perencanaan bisnis dan solusi manajemen, keuangan dan aplikasi manajemen keuangan, aplikasi iklan, produk berbagi *file* (berkas), multimedia, jaringan dan aplikasi *blogging*, pengembangan aplikasi medis dan pendidikan, aplikasi GPS dan berbagai hiburan yang dapat memanjakan penggunanya.

Fery (2012) menyampaikan bahwa Sistem Operasi yang dikembangkan untuk *smartphone* adalah *android*. *Android* merupakan sistem operasi yang berbasis *Linux* untuk telepon seluler seperti telepon pintar dan komputer tablet. Platform *Android* terdiri dari sistem operasi berbasis *Linux*, sebuah GUI (*Graphic User Interface*), sebuah *web browser* dan aplikasi *end-user* yang dapat di *download*. *Android* pertama kali dikembangkan pada tahun 2003 oleh sebuah perusahaan **Android Inc.** Android Inc didirikan di Palo Alto, California, Amerika Serikat pada bulan Oktober 2003 oleh Andy Rubin (pendiri danger), Rich Miner (wakil-pendiri Wildfire Communications, Inc), Nick Sears (Vice President T-Mobile), dan Chris White (pemimpin desain dan pengembangan di Webtv).

Nurhayat (2013) menyampaikan bahwa di Indonesia kebutuhan akan telepon seluler terus meningkat setiap tahunnya. Hal itu terbukti dari hasil analisis Dinas Rahasia Amerika Serikat (CIA) sedikitnya ada 6 negara dengan jumlah pemakai telepon seluler terbanyak di dunia. Di mana dari hasil riset tersebut mengungkapkan bahwa Indonesia berada pada urutan kelima dengan jumlah pengguna sebanyak 236,8 juta, dan menurut hasil riset dari lembaga AC Nielsen mencatat bahwa 95% pengguna ponsel di Indonesia memanfaatkan ponsel seluler untuk menjelajahi Internet. Dengan adanya hasil laporan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan telepon seluler sudah menjadi bagian daripada kehidupan masyarakat saat ini sebagai alat komunikasi yang praktis dan dapat digunakan tanpa mengenal tempat.

Di zaman modernisasi masa kini, telepon seluler tidak saja digunakan untuk telepon atau mengirim pesan singkat, telepon seluler juga dilengkapi dengan banyak aplikasi baik perangkat keras maupun lunak, telepon seluler kini sudah bisa melengkapi gaya hidup para penggunanya.

Di pasar *Android* Indonesia, Samsung memiliki pangsa sebesar 80 persen. Dari 5 pengguna *Android*, 4 di antaranya memakai produk Samsung. pasar ponsel pintar diperkirakan akan tumbuh 30 persen. Pertumbuhan itu akan didorong oleh adopsi *smartphone* *Android* yang pangsa pasarnya di Indonesia dikatakan mencapai 50 persen (Yusuf, 2013). Ningrum (2012) menyampaikan bahwa *android* diprediksi masih akan merajai pasar *smartphone* setidaknya sampai empat tahun ke depan atau tahun 2016. Menurut studi terbaru IDC, *Android* diperkirakan memiliki pangsa pasar 63,8 persen dalam empat tahun ke depan.

Menurut data statistik top 14 manufaktur *smartphone* dunia kuartal kedua 2013 berdasarkan hasil riset dari ABI mengatakan bahwa *smartphone* merek Samsung berhasil menguasai pangsa pasar dunia sebesar 27 persen yang diperkirakan mencapai sekitar 114 juta unit. Samsung sendiri menjadi penguasa ponsel dan *smartphone* selama enam kuartal berturut-turut menyingkirkan Nokia yang kini berada di posisi kedua dengan pangsa pasar sekitar 14.6% (sekitar 61 juta unit). Lalu, *Blackberry* yang masih sangat besar jumlah penggunanya di Indonesia hanya berada di urutan ke sebelas dengan pangsa pasar 1.6% (sekitar 6.8 juta unit) disusul HTC, Xiaomi dan Motorola (Bambang, 2013).

Berdasarkan hasil survei awal yang telah dilakukan pada tanggal 14 Desember 2013 di tiga toko penjualan *handphone* seluler terbesar di Kota Madiun, terbukti bahwa di Wilayah Kota Madiun *smartphone android* merek Samsung banyak diminati oleh konsumen. Dari ketiga toko tersebut didapatkan data bahwa penjualan *smartphone android* merek Samsung lebih cepat penjualannya bila dibandingkan dengan merek lainnya.

Tabel 1.1 Data Hasil Survei dari Ke-tiga Toko Penjualan *Handphone* Seluler Terbesar di Kota Madiun.

Pernyataan	Toko		
	Jatim <i>Cellular</i>	Imago <i>Cellular</i>	Artomoro <i>Cellular</i>
<i>Smartphone android</i> Paling diminati konsumen	Samsung	Samsung	Samsung
<i>Smartphone android</i> yang paling laku penjualannya	Samsung	Samsung	Samsung

Sumber: Survei awal 14 Desember 2013

Penelitian terdahulu, Veterinawati (2013) fokus pada tujuan penelitian untuk mengetahui pengaruh faktor sosial, pribadi, dan psikologis terhadap pengambilan keputusan pembelian *Blackberry* di Surabaya. Metode yang digunakan dalam penelitian tersebut adalah metode deskriptif. Hasil penelitian ini adalah (1) dari pengujian model regresi dengan uji F diketahui bahwa keseluruhan variabel bebas yang terdiri dari faktor sosial (X_1), faktor pribadi (X_2), dan faktor psikologi (X_3) secara simultan berpengaruh terhadap keputusan pembelian *Blackberry* di Surabaya, serta (2) pengujian model regresi uji t diketahui bahwa semua variabel bebas faktor sosial (X_1), faktor pribadi (X_2), dan faktor psikologi (X_3) secara parsial berpengaruh terhadap keputusan pembelian *Blackberry* di Surabaya. Kemudian penelitian oleh Maleke (2013) dengan tujuan penelitian adalah (1) untuk mengetahui pengaruh sosial, pribadi, dan psikologis secara simultan terhadap keputusan pembelian *Blackberry* Gemini. (2) untuk mengetahui pengaruh sosial, pribadi, dan psikologis secara parsial terhadap keputusan pembelian *Blackberry* Gemini. Metode penelitian yang digunakan adalah uji validitas dan reliabilitas serta analisis regresi linear berganda. Hasil dari penelitian adalah (1) hasil pengujian hipotesis secara simultan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak. Yang menunjukkan bahwa variabel sosial, pribadi, dan psikologis secara bersama memberi pengaruh terhadap keputusan pembelian *Blackberry* Gemini

pada PT.MMS Manado. (2) hasil pengujian hipotesis parsial bahwa variabel sosial dan psikologis berpengaruh secara signifikan terhadap keputusan pembelian *Blackberry* Gemini pada PT.MMS Manado, dibandingkan dengan variabel pribadi yang tidak berpengaruh.

Menurut hasil survei awal dan penelitian terdahulu, maka peneliti akan meneliti faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi keputusan pembelian konsumen terhadap *smartphone android* merek Samsung di wilayah Kota Madiun dengan menerapkan analisis regresi linier berganda. Setelah hasil analisis regresi linier berganda dilakukan dan faktor-faktor keputusan pembelian konsumen teridentifikasi, lebih lanjut peneliti akan menganalisis strategi *Business* PT Samsung *Electronics* Indonesia.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat peneliti rumuskan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana menggali faktor-faktor yang mempengaruhi keputusan pembelian konsumen terhadap *smartphone android* merek Samsung?
2. Bagaimana menganalisis Strategi *Business* PT Samsung *Electronics* Indonesia pertahankan posisi nomor satu dengan menerapkan analisis SWOT?

1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.3.1 Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian Tugas Akhir ini adalah:

1. Untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi keputusan pembelian konsumen terhadap *smartphone android* merek Samsung.
2. Untuk menganalisis strategi *Business* PT Samsung *Electronics* Indonesia pertahankan posisi nomor satu.

1.3.2 Manfaat Penelitian

Penelitian Tugas Akhir ini diharapkan dapat bermanfaat untuk:

1. Bagi Universitas

Dapat dijadikan sebagai bahan referensi untuk peneliti selanjutnya yang topik penelitiannya relevan dengan penelitian ini.

2. Bagi Peneliti

- Dapat mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi keputusan pembelian konsumen.
- Dapat mengimplementasikan metode statistik regresi linier berganda ke dalam proses keputusan pembelian konsumen, serta dapat menganalisis strategi bisnis PT *Electronics* Samsung Indonesia dengan melakukan analisis SWOT untuk memunculkan alternatif strategi baru.

3. Bagi Perusahaan

Dapat mempertahankan tingkat penjualan *smartphone android* merek Samsung.

1.4 Batasan Masalah

Agar pembahasan penelitian ini lebih fokus pada permasalahan yang dibahas, maka peneliti memberikan batasan masalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilakukan berdasarkan riset pasar.
2. Responden yang diamati adalah responden yang telah membeli atau menggunakan *smartphone android* merek Samsung.
3. Produk amatan pada penelitian ini adalah *smartphone android* merek Samsung.

1.5 Asumsi

Variabel yang diasumsikan dalam penelitian ini adalah *smartphone android* merek Samsung merupakan *smartphone* yang banyak digunakan oleh masyarakat di Wilayah Kota Madiun.

1.6 Sistematika Penyusunan Tugas Akhir

Sistematika penyusunan Tugas Akhir ini dapat dijelaskan seperti berikut ini:

BAB I PENDAHULUAN

Berisikan tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan manfaat, batasan masalah, asumsi, serta sistematika penyusunan Tugas Akhir.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Berisikan tentang konsep dan teoritis yang berkaitan dengan faktor-faktor yang mempengaruhi keputusan pembelian konsumen dan strategi penjualan (*marketing mixed*).

BAB III METODE PENELITIAN

Berisikan ruang lingkup dan alur penelitian yang akan dilakukan.

BAB IV PENGUMPULAN DAN PENGOLAHAN DATA

Berisikan data hasil pengumpulan data serta pengolahannya sesuai dengan tujuan penelitian.

BAB V ANALISIS DAN INTERPRETASI HASIL

Berisikan tentang analisis dan interpretasi hasil pengolahan data.

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

Berisikan kesimpulan sebagai solusi terhadap permasalahan dalam penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA