

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Era Globalisasi saat ini telah menjadikan teknologi informasi dan komputer sangat berperan penting dalam kehidupan masyarakat, baik di negara maju maupun di negara berkembang seperti Indonesia. Perkembangan pada bidang teknologi informasi dan komputer juga mendukung perkembangan pada bidang perangkat komputer seperti *mouse, keyboard, headset*, dan lainnya yang berperan penting dalam menjalankan komputer tersebut sehingga membuat kenyamanan bagi penggunaannya. Banyak perusahaan bersaing dalam menciptakan produk perangkat komputer yang berkualitas dan memiliki keunggulan bersaing di banding dengan kompetitornya salah satunya yaitu Rexus,

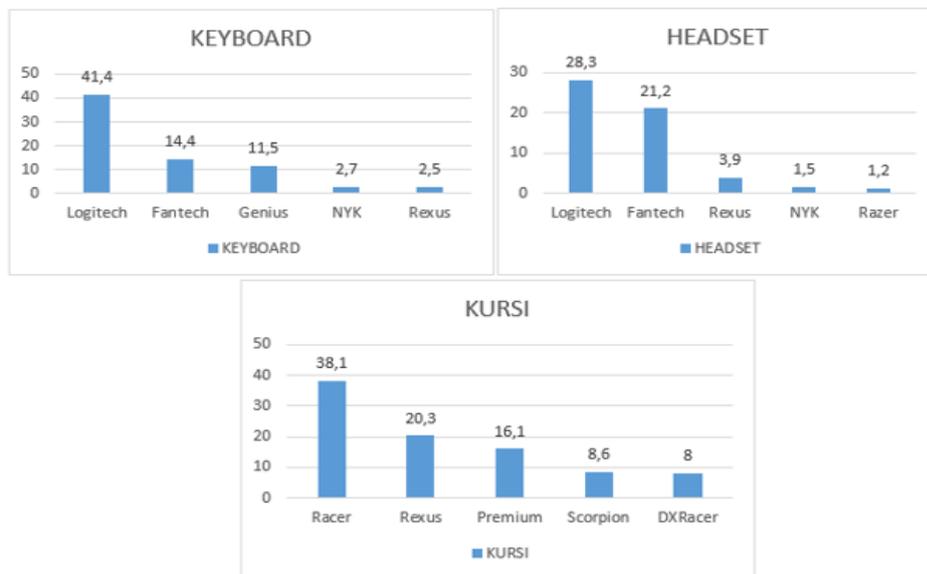
Rexus merupakan salah satu merek perlengkapan komputer yang berasal dari Indonesia, berkembang dengan cepat dan menjadikannya sebagai *brand* pilihan bagi masyarakat Indonesia. Hal ini disebabkan karena produk merek Rexus bersifat *stylish, modern, elegan* dan *inovatif*. Rexus dengan tagline “*Made For Everyone*”, juga membuat produk yang dapat menjangkau semua kalangan, *gamer* dan *profesional*, baik pria dan wanita, tanpa mengesampingkan kualitas dan inovasi produk serta harganya yang terjangkau.

Persaingan pada bidang perlengkapan komputer yang semakin ketat membuat Rexus terus terdorong untuk dapat memenuhi kebutuhan dan keinginan para konsumen yang semakin kompleks yaitu dengan memproduksi perlengkapan

komputer yang menggunakan teknologi canggih dan memiliki kualitas pada produknya yang baik sehingga memberikan kenyamanan bagi penggunanya.

Adapun juga beberapa strategi pemasaran yang dilakukan Rexus untuk membuatnya menjadi lebih di kenal masyarakat sehingga dapat meningkatkan keputusan dalam pembelian perlengkapan komputer merek Rexus, yaitu dengan menjadikan beberapa orang yang dinilai mempunyai citra yang baik untuk dijadikan sebagai *Celebrity Endorser*-nya.

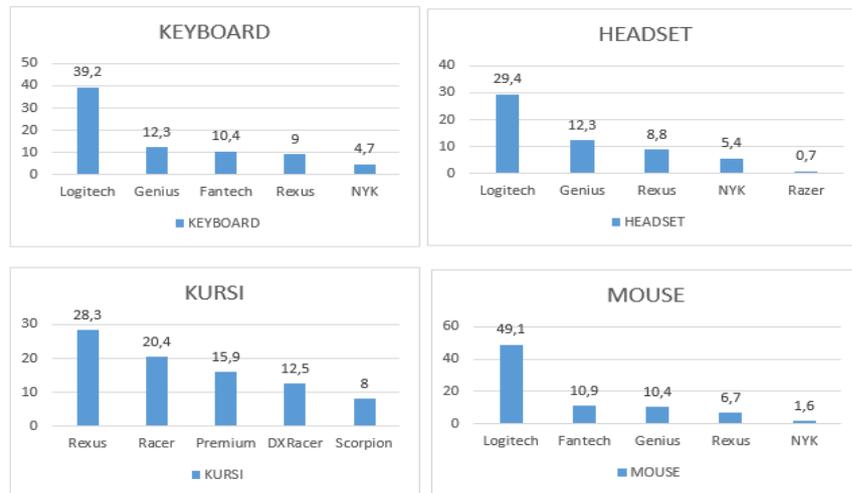
Gambar 1. 1 Top Brand Index Perangkat Komputer For Teens Index 2020



Sumber : *Top Brand Index With Complete Category | Top Brand Award, 2021*



Gambar 1. 2 Top Brand Index Perangkat Komputer for Gen Z 2021



Sumber : *Top Brand Index With Complete Category | Top Brand Award, 2021*

Dapat dilihat berdasarkan data diatas yang dilansir dari situs *Top Brand Index Award* tahun 2020 dan 2021 memaparkan bahwa produk Rexus memang belum menjadi target utama dari konsumen kategori TEENS (10-19) dan juga GEN-Z (8-23). Namun Rexus tetap menempati 5 besar dalam hal *Brand* perlengkapan komputer di Indonesia, dan juga terjadi peningkatan dari tahun 2020 ke 2021 pada semua produknya.

Berdasarkan hal tersebut, maka analisis mengenai Keputusan Pembelian sangat penting dilakukan oleh perusahaan-perusahaan yang memasarkan produk perlengkapan komputer. Hal tersebut perlu dilakukan agar perusahaan dapat selalu meningkatkan volume penjualan yaitu melalui analisa faktor atau atribut apa saja yang menjadi pertimbangan konsumen dalam membeli perlengkapan komputer, mulai dari citra dari mereknya, kualitas produknya, sampai dengan beberapa faktor lainnya seperti siapa selebriti yang mempromosikan produknya.

© Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



B. Identifikasi Masalah

C Hak Cipta milik IBI RKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas maka peneliti mengidentifikasi beberapa masalah, sebagai berikut:

1. Bagaimana *Brand Image* pada Perlengkapan Komputer merek Rexus?
2. Bagaimana *Product Quality* pada Perlengkapan Komputer merek Rexus?
3. Bagaimana *Celebrity Endorser* pada Perlengkapan Komputer merek Rexus?
4. Bagaimana Keputusan Pembelian pada Perlengkapan Komputer merek Rexus?
5. Apakah *Brand Image* mempengaruhi keputusan pembelian pada Perlengkapan Komputer merek Rexus?
6. Apakah *Product Quality* mempengaruhi keputusan pembelian pada Perlengkapan Komputer merek Rexus?
7. Apakah *Celebrity Endorser* mempengaruhi keputusan pembelian pada Perlengkapan Komputer merek Rexus?
8. Faktor-faktor apa saja yang memengaruhi Keputusan Pembelian Rexus?

C Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka peneliti membatasi masalah yang akan diteliti sebagai berikut:

1. Apakah *Brand Image* terhadap keputusan pembelian pada Perlengkapan Komputer merek Rexus?
2. Apakah *Product Quality* berpengaruh terhadap keputusan pembelian pada Perlengkapan Komputer merek Rexus?



3. Apakah *Celebrity Endorser* terhadap keputusan pembelian pada Perlengkapan Komputer merek Rexus?



Hak Cipta milik IBIKKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

D. Batasan Penelitian

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Batasan penelitian yang diterapkan peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Objek penelitian adalah Perlengkapan Komputer merek Rexus?
2. Subjek Penelitian ini adalah konsumen yang pernah membeli dan menggunakan Perlengkapan Komputer merek Rexus
3. Variabel penelitian yang digunakan *Brand Image, Product Quality, Celebrity Endorser* dan Keputusan Pembelian
4. Waktu pelaksanaan dilakukan penelitian ini pada bulan Mei sampai Agustus

E. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah dan batasan penelitian diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana pengaruh *Brand Image, Product Quality, dan Celebrity Endorser* terhadap Keputusan Pembelian pada Perlengkapan Komputer merek Rexus”

F. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam melakukan penelitian ini adalah untuk mengetahui dan mendapat gambaran tentang:

1. Untuk mengetahui pengaruh *Brand Image* terhadap Keputusan Pembelian pada Perlengkapan Komputer merek Rexus

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



2. Untuk mengetahui pengaruh *Product Quality* terhadap Keputusan Pembelian pada Perlengkapan Komputer merek Rexus
3. Untuk mengetahui pengaruh *Celebrity Endorser* terhadap Keputusan Pembelian pada Perlengkapan Komputer merek Rexus

© Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

G. Manfaat Penelitian

1. Bagi perusahaan

Dengan mengetahui seberapa kuat pengaruh *Brand Image*, *Product Quality*, *Celebrity Endorser* terhadap Keputusan Pembelian, maka bisa diharapkan memberi masukan bagi perusahaan untuk mengevaluasi dan menyusun kembali strategi dan program pemasaran di masa yang akan datang untuk meningkatkan *profitabilitas*.

2. Bagi peneliti selanjutnya

Sebagai salah satu bahan referensi bagi peneliti selanjutnya dalam melakukan penelitian.

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.