



BAB I PENDAHULUAN



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

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Bab ini akan membahas latar belakang di mana penulisan akan dilakukan, batasan topik yang dibahas dalam penelitian, keterbatasan penelitian, serta tujuan dan manfaat penelitian. Bagian latar akan membahas fenomena yang melingkupi masalah penelitian, gagasan atau konsep mendasar yang mendukung penyelidikan, dan hubungan antara fenomena tersebut dengan teori yang ada.

Dalam batasan masalah, ruang lingkup percakapan akan ditentukan berdasarkan identifikasi masalah sebelumnya. Selanjutnya dijabarkan terkait manfaat dan tujuan penelitian, termasuk tujuan penelitian dan manfaat bagi partisipan.

A. Latar Belakang Masalah

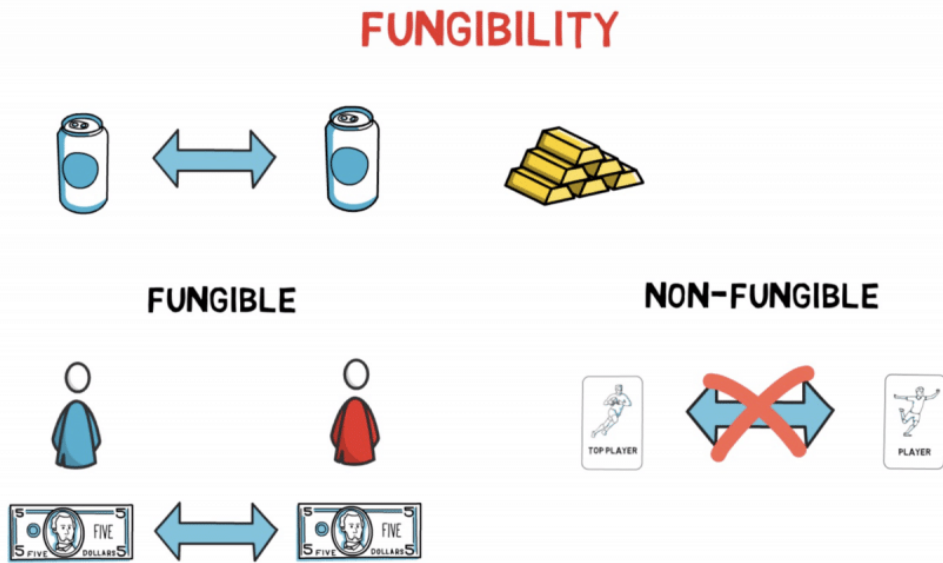
NFT dalam singkatan kata atau istilah merupakan kepanjangan dari *Non-Fungible Token*.

NFT adalah suatu sertifikat karya atau aset dalam bentuk digital baik itu foto, gambar, musik, benda dan apapun hal yang berbau digital yang sifatnya unik dan tidak dapat ditukarkan/digantikan. Untuk memahami NFT, pertama-tama perlu melihat dua kata kunci dalam namanya, *Non-Fungible* yang berasal dari kata *Fungibility* dan *Token*.

Fungibility adalah kemampuan suatu aset untuk ditukar atau diganti dengan aset serupa yang memiliki nilai yang sama. Contohnya menukar uang kertas Rp10 ribu dengan dua lembar uang kertas Rp5 ribu dan nilainya tetap sama. Sebagaimana ditunjukkan pada gambar 1.1

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.

Gambar 1.1
Fungibility



Sumber : Finematics

© 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.

Sementara itu, token adalah aset digital yang mewakili barang, layanan, atau bentuk nilai lainnya. Jadi, *Non-Fungible Token* (NFT) adalah aset digital yang mewakili barang berharga dengan nilai yang tidak dapat diganti atau ditukarkan. Setiap NFT memiliki data catatan transaksi di dalam *blockchain*. Data ini berisi tentang siapa penciptanya, harga, dan histori kepemilikannya.

Arsip konvensional dalam bentuk lukisan memiliki nilai jual tergantung dengan kelangkaan, siapa yang membuat dan hal lain yang membuat karya tersebut menjadi hal, dan jual beli arsip dalam bentuk karya lukisan atau lagu sudah menjadi hal yang umum. Kita belum lazim mendengar ada orang atau badan yang menjual karya seni, baik itu berupa gambar, lukisan, lagu, teks, atau informasi dalam bentuk apapun, dalam bentuk digital bahkan dengan harga yang sangat fantastis, jika tidak ingin dibilang tidak masuk akal. Di bulan Maret 2021,



terjual sebuah gambar mosaik dalam bentuk digital karya Mike Winkelmann berjudul “Everydays-The First 5000 Days” dengan harga 69 juta dollar Amerika. Sebagaimana ditunjukkan pada gambar 1.2

Gambar 1.2
“Everydays-The First 5000 Days” karya Mike Wilkenmann



Sumber: www.theguardian.com

Terdengar tidak masuk akal, sebagai perbandingan, karya lukis (konvensional) yang ditaksir paling mahal adalah Mona Lisa karya Leonardo da Vinci yang ditaksir mencapai 700 juta dollar Amerika. Sebagaimana kita pahami, arsip digital memiliki karakteristik dapat disalin, dipindah, diedit, dan diakses secara bersamaan dalam satu waktu bagaimana mungkin hal tersebut dapat terjadi, Fenomena ini menjadi mungkin dengan menggunakan NFT (*Non-Fungible Token*) yang berjalan pada jaringan *Blockchain*.

NFT pertama kali diperkenalkan pada tahun 2014 oleh sebuah platform bernama *Counterparty*, dengan NFT pertama yang dibuat berjudul “Quantum”, kini karya tersebut bernilai 7 juta dollar Amerika. Semenjak 2017 hingga 2020 semakin banyak individu atau

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 mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



korporasi yang tertarik terjun pada bisnis NFT ini, beberapa diantaranya adalah Nike dan NBA. Nike sebagai contoh, meluncurkan NFT berupa sepatu sneakernya dalam bentuk digital dan NBA menggunakan NFT untuk membuat kartu-kartu pemain basketnya dalam bentuk digital yang nantinya dapat dikoleksi layaknya kartu basket konvensional. Melihat trendnya maka NFT diprediksi dapat diimplementasikan ke dalam berbagai jenis hal lain, termasuk diantaranya informasi terekam apapun dalam bentuk digital.

Non-Fungible Token atau NFT tiba-tiba menjadi kata yang populer di Indonesia, terutama di dunia maya. Kemunculan Ghozali lewat foto *selfie* yang mampu mereguk untung sampai miliaran rupiah di NFT jadi penyebabnya. Fenomena NFT Ghozali *Everyday* menjadi perbincangan. Ghozali yang menjual foto *selfie* dirinya selama lima tahun dari 2017-2021 sebagai produk NFT di *marketplace OpenSea*. Dari penjualan foto selfie tersebut, ia meraih miliaran rupiah. Karyanya yang ikonik menyita perhatian sehingga dihargai mahal. Berawal dari sekadar eksperimen menaruh foto-foto selfie di NFT, Ghozali kaget karena ternyata ada yang membeli. Ghozali *Everyday* membuat foto selfie sejak 2017 dan jumlahnya sampai 933 foto ketika ludes terjual di NFT. Ghozali membanderol fotonya 3 dollar/item atau setara Rp 43 ribu dengan asumsi kurs Rp 14.200 per dolar AS. Sekarang, harga foto *selfie*-nya di NFT semakin mahal, seiring dengan meningkatnya popularitas Ghozali *Everyday*. Sebagaimana ditunjukkan pada gambar 1.3

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.



Gambar 1.3
Kumpulan foto *selfie* Ghozali *Everyday* NFT



Sumber: www.urbanasia.com/news/jual-nft-foto-selfie-di-opensea-ghozali-everyday-raup-ratusan-juta-rupiah-U52439

NFT sederhananya adalah sekumpulan data yang tersimpan pada buku besar digital yang kita kenal sebagai *blockchain*. Sama seperti halnya mata uang digital seperti bitcoin, NFT berjalan pada *platform blockchain*. Bedanya, jika pada mata uang kripto seperti bitcoin, coin tersebut, yang sebenarnya adalah berupa kumpulan kode, dapat dipecah menjadi banyak bagian, sedangkan NFT bersifat *non-fungible*. Yaitu tidak dapat dipecah layaknya koin. Karena pada NFT, kumpulan kode tersebut dapat diembed dengan arsip digital sehingga membuat kumpulan kode pada NFT menjadi unik satu dengan lainnya. Hal ini menjadi pembeda paling dasar antara NFT dengan mata uang kripto konvensional.

Little Joey NFT adalah karya seni pixel dengan konsep anak bayi yang bernama Joey yang senang mengenakan berbagai macam kostum unik dan lucu. *Little Joey* NFT pertama kali di perjual belikan awal tahun 2022 pada tanggal 1 Januari 2022. Sampai saat ini total transaksi pada *Little Joey* ini sudah mencapai 3 ETH (Ethereum) atau sekitar 120 Juta Rupiah. Little

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.

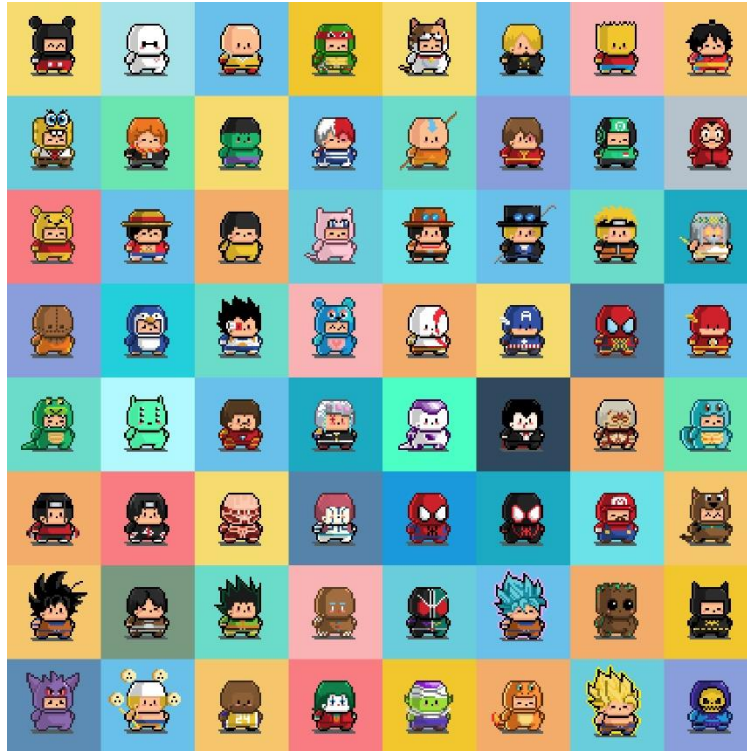
Copyright © 2022 by Kwik Kian Gie School of Business. All rights reserved. Insititut Bisnis dan Informatika Kwik Kian



Joey NFT dibandrol seharga 40 Dollar sampai 131 Dollar/item atau setara 600 Ribu Rupiah sampai 2 Juta Rupiah dengan asumsi kurs Rp 15.200 per dolar AS. Sebagaimana ditunjukkan

pada gambar 1.4

Gambar 1.4
Kumpulan Little Joey NFT



Sumber: opensea.io/collection/little-joeey

Berdasarkan hal tersebut, penulis terdorong untuk melakukan penelitian terkait pengaruh persepsi harga, efektivitas promosi, dan kualitas produk terhadap keputusan pembelian *Little Joey NFT (Non-Fungible Token)* di *Marketplace Opensea*. Maka dari itu peneliti membuat penelitian dengan judul “Pengaruh Persepsi Harga, Efektivitas Promosi, dan Kualitas Produk Terhadap Keputusan Pembelian *Little Joey NFT (Non-Fungible Token)* di *Marketplace Opensea*”

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 mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



B. Identifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, terdapat masalah-masalah yang berkaitan dengan penelitian ini. Masalah tersebut diidentifikasi sebagai berikut:

1. Apakah persepsi harga mempengaruhi keputusan pembelian *Little Joey NFT (Non-Fungible Token)* di *Marketplace Opensea*?
2. Apakah efektivitas promosi mempengaruhi keputusan pembelian *Little Joey NFT (Non-Fungible Token)* di *Marketplace Opensea*?
3. Apakah kualitas produk mempengaruhi keputusan pembelian *Little Joey NFT (Non-Fungible Token)* di *Marketplace Opensea*?

C. Batasan masalah

Berdasarkan pengidentifikasi masalah-masalah sebelumnya, permasalahan cukup luas, sehingga perlu adanya pembatasan masalah yang diteliti. Maka penelitian memberikan batasan dalam penelitian ini menjadi 3 (tiga) batasan, yaitu:

1. Apakah persepsi harga mempengaruhi keputusan pembelian *Little Joey NFT (Non-Fungible Token)* di *Marketplace Opensea*?
2. Apakah efektivitas promosi mempengaruhi keputusan pembelian *Little Joey NFT (Non-Fungible Token)* di *Marketplace Opensea*?
3. Apakah kualitas produk mempengaruhi keputusan pembelian *Little Joey NFT (Non-Fungible Token)* di *Marketplace Opensea*?

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.

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie



D. Batasan penelitian

Batasan penelitian yang terdapat pada penelitian ini yaitu:

1. Objek penelitian ini adalah *Little Joey NFT (Non-Fungible Token)*.
2. Tempat penelitian ini berdomisili di Jakarta.
3. Periode penelitian dimulai dari bulan Januari 2022 sampai dengan Februari 2023.

E. Rumusan masalah

Mengacu pada batasan masalah dan Batasan penelitian maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu: “Pengaruh Persepsi Harga, Efektivitas Promosi, dan Kualitas Produk Terhadap Keputusan Pembelian *Little Joey NFT (Non-Fungible Token)* di *Marketplace Opensea*”

F. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Untuk mengetahui apakah persepsi harga terhadap keputusan pembelian *Little Joey NFT (Non-Fungible Token)* di *Marketplace Opensea*.
2. Untuk mengetahui apakah efektivitas promosi terhadap keputusan pembelian *Little Joey NFT (Non-Fungible Token)* di *Marketplace Opensea*.
3. Untuk mengetahui apakah kualitas produk terhadap keputusan pembelian *Little Joey NFT (Non-Fungible Token)* di *Marketplace Opensea*.

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 IBKKG.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBKKG.



G. Manfaat penelitian

Studi ini memiliki beberapa manfaat baik teoritis dan juga praktis yang diantaranya adalah:

1. Manfaat Teoritis

Adanya studi ini bermanfaat untuk memperkaya keilmuan terutama pengetahuan pada sektor pemasaran dan menambah informasi terkait keputusan pembelian pelanggan dan keilmuan terutama terkait keputusan pembelian.

2. Manfaat Praktis

Menambah ilmu dan wawasan terhadap dunia pemasaran dan bisa dijadikan referensi untuk pihak lain dalam mengembangkan ide untuk penelitian berikutnya serta dijadikan referensi dan juga pertimbangan bagi lembaga lainnya yang tengah menghadapi suatu permasalahan yang sama.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian

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.



© 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 mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.