



BAB I

PENDAHULUAN



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
© Hak cipta milik IBI IKKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

A. Latar Belakang Masalah

Dalam ekonomi global saat ini, membuat para pengusaha di bidang ekonomi mencari sebuah jenis usaha baru yang bisa memuaskan keinginan manusia yang terus bertambah. Seiring berjalannya waktu manusia pada zaman sekarang banyak menghadapi berbagai macam tekanan baik dari *internal* maupun *eksternal*. Sehingga industri hiburan sebagai tempat manusia menenangkan diri dan membuat kesenangan bagi dirinya sendiri dari berbagai tekanan dan menjadikan bisnis ini sangat menjanjikan.

Manusia sering kali harus memenuhi banyak keinginan. Demikian juga, selera konsumen untuk mainan Bandai model kit Gundam juga meningkat. Bandai model kit Gundam sekarang tidak hanya sekedar mainan anak-anak saja, tapi telah berkembang jauh hingga menjadi mainan koleksi bagi para kolektor untuk memenuhi keinginan mereka.

Bandai model kit Gundam merupakan mainan plastik model kit karakter atau tokoh yang memiliki artikulasi pergerakan atau persendian, yang terbuat dari bahan plastik atau material lainnya dan karakternya diadaptasi berdasarkan karakter film. Gundam adalah mainan yang sangat populer dan sedang mengalami perkembangan yang sangat pesat di Indonesia. Bandai adalah salah satu merek gundam yang semakin hari mengalami peningkatan. Gundam sendiri merupakan nama dari serial fiksi ilmiah yang dibuat oleh studio Sunrise yang menampilkan robot raksasa bernama "Gundam".
(sumber: www.hobbyworks.com)

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.

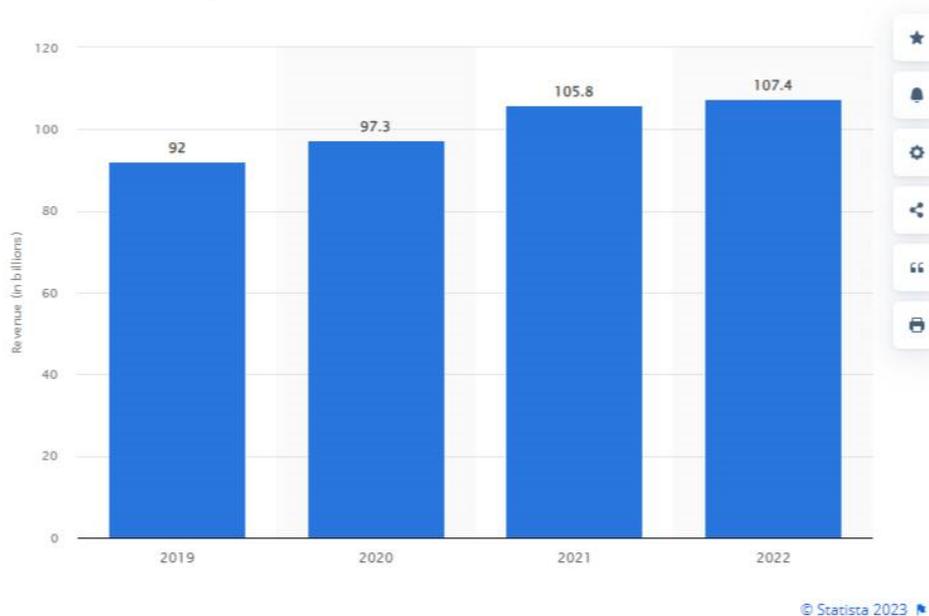
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.

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



Seiring dengan perkembangan zaman, mainan saat ini menjadi sebuah usaha yang menguntungkan. Perkembangan dunia hiburan yang meningkat juga mempengaruhi kinerja industri mainan selama empat tahun, yaitu pada tahun 2019 hingga 2022.

Gambar 1.1
Total Pendapatan Pasar Mainan Global (Dalam Miliar USD)



Sumber : <https://www.statista.com/statistics/194395/revenue-of-the-global-toy-market-since-2007/>

Berdasarkan Gambar 1.1 diatas menunjukkan penjualan produk mainan secara global sejak tahun 2019 hingga 2022. Data tersebut menunjukkan adanya peningkatan penjualan yang cukup signifikan setiap perkembangan tersebut terjadi karena bisnis hiburan dan teknologi yang tumbuh sangat pesat sehingga mempengaruhi selera konsumen. Perubahan selera membuat konsumen cenderung mudah bosan. Produsen akan selalu melakukan inovasi dan pengembangan produk agar dapat mengikuti perubahan selera serta dapat memenuhi kebutuhan konsumen. Data dari gambar 1.1 sekaligus menunjukkan bahwa industri mainan merupakan bisnis yang sedang berkembang dan menjanjikan.

Di Indonesia sendiri banyak penggemar Gundam, karna ada tantangan tersendiri dalam merakitnya sehingga membuat seseorang mendapatkan kepuasan batin setelah

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

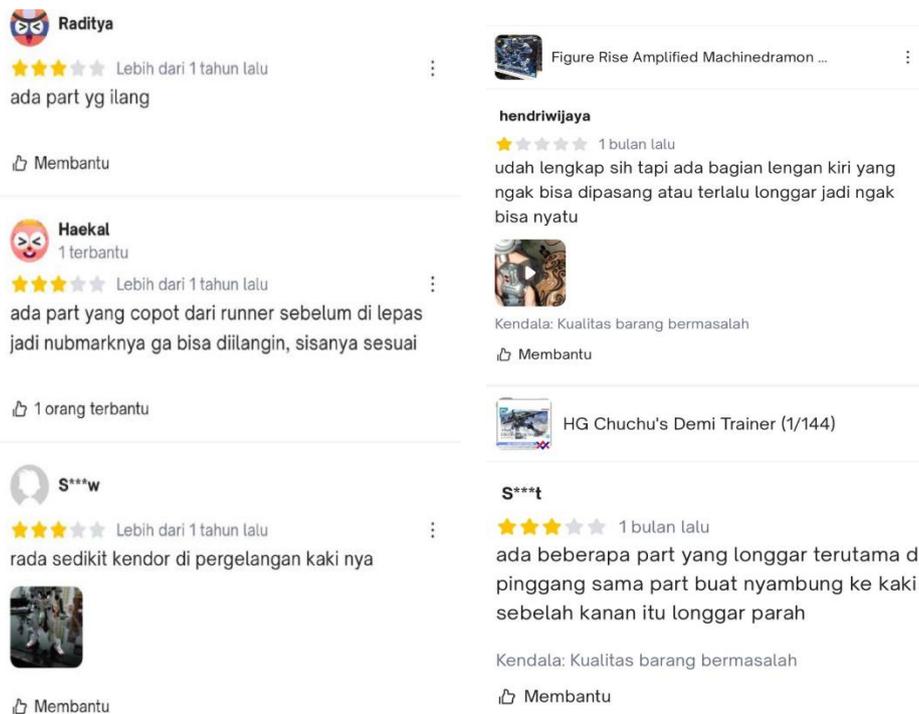
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan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

melihat hasil jadinya. Mereka juga mempunyai komunitas hampir di setiap kota.

(sumber: www.akibanation.com)

Penulis memperhatikan beberapa masalah yang di hadapi oleh Bandai Model Kit Gundam mengenai kualitas produk yang kurang baik.

Gambar 1.2
Review Bandai Model Kit Gundam di Tokopedia AV Hobby Zone



Sumber : Tokopedia AV Hobby Zone

Berdasarkan Gambar 1. 2 diatas dapat disimpulkan bahwa konsumen merasa kurang puas dengan produk Bandai Model Kit Gundam dan harga yang terbilang cukup mahal untuk mainan robot di kelasnya. Tetapi tidak di ikutin dengan kualitas produk yang baik, seperti tidak lengkapnya part yang ada pada gundam yang dibeli, dan kualitas produk yang kurang baik. Oleh karena itu perusahaan mainan dituntut agar dapat menunjukkan kualitas produk yang baik serta inovatif, variatif dan kreatif sesuai dengan kebutuhan konsumen. sebagai contoh Bandai mengeluarkan banyak varian produk dari harga yang relatif tinggi maupun rendah tetapi mempengaruhi segi kualitas





produk. Harga Bandai model kit gundam di mulai dari grade paling bawah harga Rp. 100.000 hingga grade paling atas di harga Rp. 3.000.000.

Perusahaan mainan selain bersaing dari segi kualitas juga bersaing dari segi harga, Bandai dikenal dengan harga yang cukup mahal untuk sekelas mainan robot. Tetapi Bandai memiliki keistimewaan tersendiri jika membeli produk Bandai, Karna Bandai adalah merek original yang memproduksi mainan model kit gundam. Jadi mereka akan lebih memilih membeli produk Bandai yang Original dari pada membeli barang tiruan. Melalui pemanfaatan keterikatan emosional yang kuat dari konsumen terhadap karakter fiktif atau dalam hal ini sebuah merk mampu menciptakan loyalitas konsumen dalam melakukan pembelian berulang.

Bandai merupakan satu-satunya perusahaan dari Asia yang mampu menguasai industri mainan di dunia berdasarkan nilai merk yang ia miliki. Nilai merk ialah nilai dari trademark serta produk-produk IP (*Intellectual product*) yang terhubung dalam satu merk perusahaan. Menurut data dari laporan Brand Finance (sumber: www.brandirectory.com)

Persaingan dalam industri mainan tidak berbeda jauh dari industri lainnya, yaitu mengenai kualitas. Menurut Kotler dan Armstrong (2021:239), kualitas produk adalah karakteristik produk atau jasa yang mempengaruhi kemampuannya untuk memenuhi kebutuhan pelanggan yang dinyatakan atau dirasakan. Kualitas memiliki dampak dalam jangka panjang pada performa produk atau layanan karena hal tersebut terkait erat dengan sebuah nilai dan kepuasan konsumen. Maka apabila pada suatu perusahaan memiliki produk yang berkualitas tinggi, hal tersebut dapat berdampak pada keputusan konsumen untuk membeli produk tersebut.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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.



Selain dari kualitas produk, faktor lain yang dapat mendorong adanya keputusan pembelian adalah persepsi harga. Persepsi harga merupakan salah satu faktor penentu yang mempengaruhi persepsi konsumen terhadap harga yang di tawarkan.

Harga menurut Kotler dan Armstrong (2021:296), sebagai sejumlah uang yang dibayar konsumen untuk suatu barang atau jasa guna memperoleh manfaat dari memiliki atau menggunakannya. Kesan konsumen tentang harga memengaruhi pembelian mereka selanjutnya, apakah itu terlalu mahal, murah, atau standar. Kesan ini menciptakan nilai konsumen untuk produk atau jasa. Jika konsumen percaya bahwa suatu produk atau jasa terlalu mahal setelah membeli atau menggunakannya, maka konsumen enggan untuk kembali dan bisa jadi akan beralih ke tempat lain.

Harga memiliki persepsi yang berbeda-beda menurut pandangan setiap orang dalam menentukan keputusan pembelian. persepsi harga merupakan sebuah bahan pertimbangan yang penting dalam membeli sebuah produk karena harga merupakan salah satu faktor penentu baik dalam memunculkan keputusan membeli konsumen. Harga produk bandai memang terkesan mahal dibandingkan dengan para pesaingnya

Dari hasil penelitian sebelumnya yang membahas tentang keputusan pembelian oleh peneliti-peneliti. Terdapat beberapa variabel yang menjadi faktor pengaruh keputusan pembelian pada konsumen seperti kualitas produk dan persepsi harga.

Hal ini di dukung oleh penelitian yang diteliti oleh Maharani (2019) yang menyelidiki dampak kualitas produk dan persepsi harga, memberikan bukti bahwa kualitas produk dan persepsi merupakan faktor yang secara signifikan mempengaruhi keputusan pembelian. Namun hal ini tidak sejalan dan bertolak belakang pada penelitian yang diteliti oleh Syamsidar & Soliha (2019) yang mengatakan bahwa kualitas produk berpengaruh negatif terhadap keputusan pembelian.

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.



AV Hobby Zone adalah perusahaan yang bergerak di bidang mainan. Perusahaan ini berdiri pada tahun 2019 dan mulai menjual produk mainan seperti gundam dan sebagainya. Bermula dari 10 jenis produk sehingga menjadi ratusan produk seiring berjalannya waktu. AV Hobby Zone berkembang pesat di saat pandemi COVID-19, yang mengharuskan masyarakat karantina di rumah untuk mengikuti peraturan pemerintah. Penjualan AV Hobby Zone naik 100% pada saat itu, karna tinggi nya permintaan customer untuk membeli mainan gundam dan sebagainya.

AV Hobby zone mempunyai daya tarik tersendiri seperti harga termurah dan produk yang lengkap lebih dari 1.000 varian produk yang di jual. Untuk pembelian online AV Hobby Zone memiliki standar packing yang sangat tinggi dan respon untuk pesanan dan pertanyaan sangat cepat. Untuk pembelian offline AV Hobby Zone memiliki Toko yang berlokasi di Mall Mangga Dua Square dengan Luas 120 m2 dengan daya tarik desain dan display toko yang menarik serta menyediakan fasilitas peralatan untuk merakit di toko, AV Hobby Zone juga memiliki komunitas yang biasa nya mereka berkumpul di hari tertentu di toko untuk merakit. Dengan adanya komunitas ini membuat toko menjadi ramai dan semakin banyak dikenal orang.

B. Identifikasi Masalah

Dalam pengenalan latar belakang masalah pada latar belakang diatas, maka terdapat beberapa masalah yang dapat diidentifikasi yaitu :

1. Apakah kualitas produk mempengaruhi keputusan pembelian konsumen Bandai Model Kit Gundam?
2. Apakah persepsi harga mempengaruhi keputusan pembelian konsumen Bandai Model Kit Gundam?

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Hak Cipta Milik IBI IKKG (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 mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie



3. Apakah citra merek mempengaruhi keputusan pembelian konsumen Bandai Model Kit Gundam?

C. Batasan Masalah

Mengikuti pada identifikasi masalah yang telah menguraikan beberapa masalah di atas, maka yang akan diteliti yaitu berikut dibawah ini :

1. Apakah kualitas produk mempengaruhi keputusan pembelian konsumen Bandai Model Kit Gundam?
2. Apakah persepsi harga mempengaruhi keputusan pembelian konsumen Bandai Model Kit Gundam?

D. Batasan Penelitian

Batasan penelitian mengingatkan penulis bahwa penulis memiliki keterbatasan dalam melakukan penelitian ini, maka batasan penelitian yang akan diteliti sebagai berikut :

1. Objek penelitian yang digunakan peneliti adalah Bandai Model Kit Gundam di Toko Mainan AV Hobby Zone.
2. Subjek penelitian yang ditunjukan peneliti adalah responden yang pernah membeli atau merakit Bandai Model Kit Gundam.
3. Waktu yang diambil untuk melakukan penelitian Maret 2023 sampai Mei 2023.

E. Rumusan Masalah

Berlandasan pada batasan masalah dan juga batasan penelitian dapat ditetapkan dalam perumusan masalahnya yaitu “Apakah kualitas produk dan persepsi harga berpengaruh terhadap keputusan pembelian konsumen Bandai Model Kit Gundam di AV Hobby Zone Mangga Dua Square?”



F. Tujuan Penelitian

Berkaitan dengan rumusan masalah yang telah ditetapkan di atas, peneliti memiliki tujuan dalam melakukan penelitian yaitu ini bertujuan untuk

1. Untuk mengetahui apakah kualitas produk berpengaruh terhadap keputusan pembelian konsumen Bandai Model Kit Gundam di Toko mainan AV Hobby Zone Mangga Dua Square.
2. Untuk mengetahui apakah persepsi harga berpengaruh terhadap keputusan pembelian konsumen Bandai Model Kit Gundam di Toko mainan AV Hobby Zone Mangga Dua Square.

G. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang diharapkan penulis dalam melakukan penelitian ini memberikan beberapa manfaat bagi beberapa pihak yaitu :

1. Manfaat bagi perusahaan, bertujuan sebagai representasi dan masukan kepada perusahaan untuk mengatasi permasalahan dalam bentuk kualitas produk yang dijual dan persepsi harga agar dapat memberikan nilai positif terhadap perusahaan.
2. Manfaat bagi peneliti berikutnya yang akan melakukan penelitian, dengan melihat hasil penelitian ini agar menjadi gambaran untuk mengenali bagaimana pengaruh kualitas produk dan persepsi harga terhadap keputusan pembelian, dan juga penelitian ini dapat menjadi sumber referensi penelitian lain.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

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.



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

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.