



BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi dipergunakan oleh manusia sebagai sarana yang bisa membawa kemudahan dalam memenuhi kebutuhan. Teknologi sudah menjadi hal yang sangat krusial bagi manusia karena banyaknya manfaat yang diberikan bagi banyak bidang kehidupan seperti pendidikan, sosial, budaya, olahraga, ekonomi, dan politik, teknologi digunakan secara luas untuk mendapatkan informasi dan membantu dalam menyelesaikan berbagai masalah (Amanullah, 2020). Hal ini sejalan yang dikemukakan oleh (Kemdikbud, 2019) era digital sangat melekat dengan teknologi yang kini mengalami kemajuan yang sangat cepat menuju era digital yang kompleks dan canggih. Era digital dimana informasi dapat dengan mudah dan cepat diakses serta disebarluaskan melalui teknologi digital.

Era digital telah membawa banyak kemudahan dalam hal akses informasi dan telah mengubah cara kita berinteraksi dengan informasi. Membaca buku menjadi lebih mudah dan praktis dengan *e-book* karena memungkinkan untuk menyimpan ribuan buku dalam satu perangkat kecil yang bisa diakses menggunakan ponsel pintar (Makdis, 2020). *E-book* adalah versi elektroniknya dari buku cetak yang bisa dibuka dan juga dibaca pada perangkat komputer ataupun perangkat *smartphone* (Oxford Dictionaries). Kehadiran *e-book* memudahkan pembaca, penulis, dan penerbit untuk menerbitkan buku yang telah mereka tulis dan produksi.

Era digital juga membawa tantangan baru dalam hal pembajakan *e-book*. Pembajakan *e-book* terjadi ketika seseorang memperoleh akses ilegal ke suatu *e-book* dan menggunakannya tanpa membayar atau memberikan royalti kepada penulis atau penerbit. Pembajakan koleksi *e-book* umumnya dilakukan dengan menciptakan salinan

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.



tambahan produk tanpa izin dari pemilik hak cipta (Kusmawan, 2014). Ketua Umum Ikatan Penerbit Indonesia (Ikapi) mengatakan, 76 persen penerbit telah bertransformasi digital. Transformasi digital tidak hanya membuka peluang bagi penerbit, tetapi juga memicu munculnya tindakan kriminal baru.

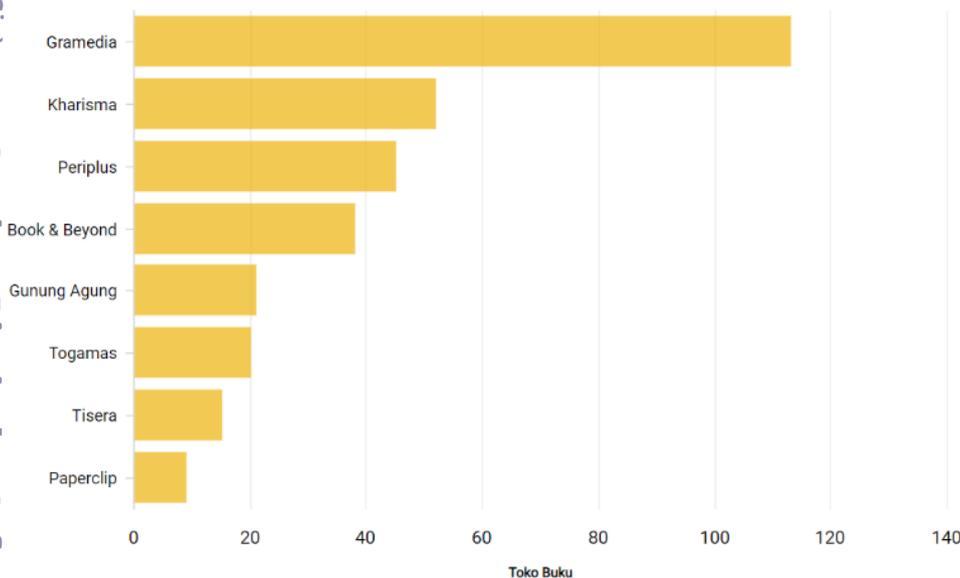
Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 pasal 1 ayat 23 menjelaskan bahwa pembajakan adalah penggandaan ciptaan dan/atau produk hak terkait secara tidak sah dan pendistribusian barang hasil penggandaan yang di maksud secara luas untuk memperoleh keuntungan ekonomi. Kegiatan pembajakan buku dan penjualan buku bajakan dianggap sebagai tindakan ilegal karena bertentangan dengan ketentuan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, khususnya Pasal 113 (Najahah & Laksmi, 2022). Selain merupakan tindakan ilegal, pembajakan juga merupakan tindakan yang tidak bermoral. Selaras dengan banyaknya masyarakat yang menjadi pelaku dan peminat dari *e-book* bajakan yang beredar, sehingga memungkinkan tidak mempertimbangkan moral saat melakukan kegiatan pembajakan. Pembajakan *e-book* dapat merugikan penerbit dan penulis secara bersamaan. Ketika seseorang membagikan atau mengunduh buku tanpa membayar, hal ini berarti mereka mengambil hak cipta dari penerbit dan penulis, yang berarti kehilangan potensi penghasilan dari penjualan buku tersebut. Tentunya tidak semua masyarakat memilih untuk menggunakan produk bajakan karena mempunyai intensitas moral yang tinggi dan menyadari pembajakan adalah tindakan yang salah.

Pembajakan adalah sebuah tindakan atau perilaku dari konsumen yang bisa merugikan perusahaan. Perilaku konsumen tentunya terpengaruh dari cara pandang individu pada intensitas moral yang rendah atau tinggi, konsumen dengan intensitas moral yang tinggi mungkin lebih suka memilih produk atau merek yang sesuai dengan nilai dan prinsip-prinsip moral, mereka dapat menghindari produk yang dianggap

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.

melanggar nilai-nilai mereka yakni. Intensitas isu etis dapat didefinisikan sebagai relevansi atau pentingnya isu etis dalam pandangan individu, kelompok kerja, dan/atau organisasi. Hal ini melibatkan penyesuaian nilai, keyakinan, kebutuhan, persepsi, karakteristik situasi, dan tekanan pribadi yang ada pada tempat dan waktu tertentu, yang bersifat pribadi dan temporal (Ferrell *et al.*, 2011:129). Perilaku konsumen bagaimana individu, kelompok, atau masyarakat secara umum mengambil keputusan tentang apa yang akan mereka beli dan bagaimana mereka akan berinteraksi dengan produk atau layanan. Tentunya masih ada faktor yang menyebabkan perilaku konsumen, faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku konsumen adalah budaya, faktor sosial, pribadi, psikologis (Kotler *et al.*, 2020:144). Faktor-faktor ini perlu diperhatikan dan dipertimbangkan untuk mengevaluasi seberapa besar dampak perilaku konsumen terhadap keputusan pembelian mereka.

Gambar 1. 1
Daftar Toko Buku di Indonesia Tahun 2019



Sumber: databoks

Berdasarkan Gambar 1.1 diatas, Gramedia menjadi jaringan toko buku terbesar di Indonesia pada tahun 2019. Gramedia adalah perusahaan terbesar di industri buku



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.



yang didirikan pada tanggal 12 Maret 1970 dan awalnya bergerak di bidang percetakan dan penerbitan. Gramedia juga mengambil inisiatif untuk menghadapi tantangan di era digital dengan meluncurkan produk-produk digital. Salah satunya adalah Gramedia Digital, yang merupakan aplikasi buku digital paling besar di Indonesia. Aplikasi ini menawarkan layanan pembelian dan pembacaan buku, majalah, serta koran dalam bentuk digital. Gramedia Digital menyediakan lebih dari 120.000 judul terbitan dalam bentuk digital dari negara Indonesia, Singapura, Malaysia, Filipina, India, dan Amerika Serikat. (Kompasgramedia, 2023).

Gramedia sebagai perusahaan terbesar industri buku yang menyediakan layanan buku digital, sangat penting untuk memperhatikan keputusan pembelian konsumen, karena hal tersebut merupakan faktor kunci dalam membuat strategi pemasaran bagi perusahaan. Pilihan pembelian biasanya didasarkan pada merek yang paling disukai dari beberapa pilihan yang tersedia. Keputusan untuk membeli dalam perilaku konsumen dipengaruhi oleh berbagai faktor, karena setiap individu memiliki sikap dan preferensi yang tidak sama, sehingga kebutuhan dan keinginan mereka juga beragam. Penting bagi perusahaan untuk memahami kebutuhan konsumen dengan mengamati sikap dan perilaku mereka.

Penelitian mengenai intensitas moral sudah dilakukan oleh beberapa peneliti. Penelitian-penelitian ini memiliki perbedaan mengenai dimensi yang dipilih. Dalam penelitian (Bestianno, 2012) menunjukkan bahwa intensitas moral berpengaruh negatif dan signifikan terhadap niat beli produk bajakan, namun tidak semua dimensi dipakai dalam penelitian tersebut. Sehingga penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian yang dilakukan Bestianno yaitu (1) objek penelitian saat ini menggunakan produk asli sedangkan Bestianno produk bajakan dan (2) dimensi intensitas moral yang digunakan.

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.



Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah intensitas moral berpengaruh terhadap keputusan pembelian.

Berdasarkan dari latar belakang yang sudah disampaikan, peneliti tertarik untuk menjalankan penelitian yang berkaitan dengan apakah intensitas moral dan perilaku konsumen dapat mempengaruhi keputusan pembelian produk digital dari aplikasi Gramedia Digital. Karena itu, penelitian ini diberi judul. “Analisis faktor-faktor yang mempengaruhi keputusan pembelian *e-book* pada aplikasi Gramedia Digital di DKI Jakarta”.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang telah disampaikan, terdapat beberapa masalah yang dapat diidentifikasi dalam penelitian ini sebagai berikut:

- a. Apakah yang menjadi alasan pembajakan banyak diminati oleh masyarakat?
- b. Bagaimana cara Gramedia menjadi toko buku terbesar di Indonesia?
- c. Apakah intensitas moral berpengaruh terhadap keputusan pembelian *e-book* pada aplikasi Gramedia Digital?
- d. Apakah perilaku konsumen berpengaruh terhadap keputusan pembelian *e-book* pada aplikasi Gramedia Digital?

1.3 Batasan Masalah

Untuk menggambarkan lebih jelas fokus penelitian dan menghindari pembahasan yang terlalu melebar, peneliti membatasi cakupan permasalahan yang akan diteliti:

- a. Apakah intensitas moral berpengaruh terhadap keputusan pembelian pada aplikasi Gramedia Digital?
- b. Apakah perilaku konsumen berpengaruh terhadap keputusan pembelian pada aplikasi Gramedia Digital?



1.4 Batasan Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis akan menetapkan batasan-batasan tertentu untuk membatasi cakupan penelitian, yaitu:

- a. Variabel penelitian ini adalah intensitas moral, perilaku konsumen, dan keputusan pembelian *e-book* aplikasi Gramedia Digital.
- b. Subjek penelitian ini adalah pengguna Gramedia Digital yang pernah membeli *e-book* Gramedia Digital minimal 1 kali.
- c. Penelitian ini dilakukan di DKI Jakarta.

1.5 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah dan batasan penelitian yang telah dijelaskan sebelumnya, rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut: “Apakah intensitas moral dan perilaku konsumen berpengaruh terhadap keputusan pembelian *e-book* pada aplikasi Gramedia Digital di DKI Jakarta?”

1.6 Tujuan Penelitian

Dengan dasar rumusan masalah yang telah diberikan, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Mengetahui pengaruh intensitas moral terhadap keputusan pembelian *e-book* pada aplikasi Gramedia Digital di DKI Jakarta.
- b. Mengetahui pengaruh perilaku konsumen terhadap keputusan pembelian *e-book* pada aplikasi Gramedia Digital di DKI Jakarta.

1.7 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diinginkan peneliti dari hasil penelitian ini meliputi:

- a. Untuk perusahaan, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai saran dan tinjauan terhadap pengambilan keputusan pembelian *e-book* yang

banyak mengalami pembajakan di aplikasi Gramedia Digital di Jakarta terkait intensitas moral dan perilaku pembelian.

- b. Sedangkan bagi peneliti selanjutnya, diharapkan bahwa hasil penelitian ini akan menjadi referensi yang berguna untuk melakukan penelitian serupa di masa depan terutama dalam hal intensitas moral, perilaku konsumen, dan pengambilan keputusan pembelian.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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.