

BAB I

PENDAHULUAN

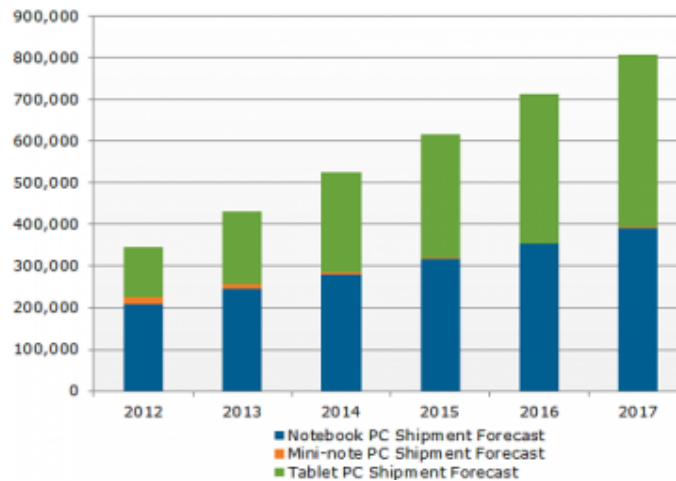
A. Latar Belakang Masalah

Di era globalisasi ini, konsumen pada umumnya lebih menyukai produk-produk dengan teknologi yang canggih, tentunya yang mengikuti perkembangan gaya hidup saat ini, sehingga menuntut suatu industri-industri untuk mampu menciptakan suatu produk yang berbeda, tentunya dalam hal segi bentuk, kualitas, sistem, dan fungsi produk tersebut. Seiring dengan kemajuan akan teknologi dan telekomunikasi, masyarakat yang berada di Indonesia, khususnya yang berada di perkotaan mulai mengalami perubahan gaya hidup. Era globalisasi yang melanda dunia menjanjikan suatu peluang dan tantangan bisnis baru bagi perusahaan yang beroperasi di Indonesia.

Di satu sisi, era globalisasi memperluas pasar produk, di sisi lain keadaan tersebut menimbulkan persaingan yang semakin tajam, dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin canggih (Sitinjak, 2005, dikutip dalam Amira Tria Hanin). Produsen-produsen saat ini mulai menyadari akan kemajuan teknologi yang dapat dijadikan peluang bisnis yang potensial bagi perusahaan. Teknologi adalah salah satu peluang bisnis potensial yang dimanfaatkan oleh produsen dalam persaingan. Meningkatnya suatu kebutuhan akan penggunaan teknologi saat ini, disebabkan oleh penggunaan telekomunikasi yang diyakini dapat membantu meringankan setiap pekerjaan seseorang. Salah

satu produk dengan teknologi yang canggih saat ini diperebutkan oleh banyak produsen adalah komputer tablet.

Tablet PC adalah laptop - atau komputer portable berbentuk buku yang memiliki layar sentuh atau teknologi tablet digital yang memungkinkan pengguna komputer mempergunakan *stylus* atau *pulpen* digital selain *keyboard* ataupun *mouse* komputer. Pengguna bisa memasukkan teks dengan mempergunakan program yang mengenali tulisan tangan, keyboard dalam monitor, pengenalan percakapan, atau *keyboard* biasa (apabila ada). Banyak Tablet PC mempergunakan *digitaliser*, yang menghantarkan masukan posisi *pulpen* ke komputer dengan cepat. Tablet PC menggunakan layar LCD sentuh, dapat digunakan untuk menulis dengan tangan menggunakan sejenis *pulpen* khusus yang disebut *stylus*. Layarnya pun dapat diputar ke atas dan ke bawah sehingga posisi *keyboard* menghadap tanah/pangkuan/meja dan posisi layar tidur menghadap keatas. Layar Tablet PC juga dimungkinkan untuk bergerak memutar mirip gerakan orang menoleh, hingga 360 derajat. <http://gusfikom.blogspot.com>

Tabel 1.1***PC Shipment Forecast***

Sumber: <http://www.displaysearch.com>

Di dunia komputer pribadi terjadi perubahan besar sejak Gadget Tablet PC diluncurkan pada awal tahun 2010. Pengguna komputer beralih dari laptop/notebook dan netbook (mini) ke perangkat tablet yang berukuran antara 10-11 inci. Sejak lahirnya Gadget ini, nilai perusahaan semakin melangit dan pada awal 2012 dinobatkan sebagai perusahaan terkaya didunia mengalahkan perusahaan minyak Exxon dan perusahaan perangkat lunak Microsoft.

Menurut laporan dari *NPD DisplaySearch "Quarterly Mobile PC Shipment and Forecast Report"* yang dipublikasikan pada 3 Juli 2012, pengiriman tablet akan melampaui pengiriman notebook pada tahun 2016. Dalam laporan tersebut, disebutkan bahwa pengiriman komputer pribadi mobile akan tumbuh menjadi sekitar 809 juta unit pada 2017, dibandingkan hanya 347 juta unit pada tahun 2012. Tim riset dari NPD juga memprediksi bahwa jumlah pengiriman

tablet akan tumbuh dari 121 juta tablet yang dikirim hari ini menjadi 416 juta unit pada 2017, yang mana pada saat bersamaan akan mengambil alih posisi laptop/notebook untuk menjadi perangkat komputer pribadi yang paling populer didunia. Sedangkan pengiriman laptop/notebook akan tumbuh dari 208 juta unit pada tahun 2012 menjadi 393 juta unit pada tahun 2017.

Beberapa tahun terakhir, kita disuguhkan peperangan beberapa vendor besar di bidang telekomunikasi dan multimedia dengan munculnya berbagai macam gadget dengan sistem layar sentuh atau tablet. Mulai dari munculnya Apple i-Pad yang sangat fenomenal, dilanjutkan dengan kemunculan beberapa vendor lain yang mulai memproduksi perangkat serupa, yaitu Samsung dengan Galaxy Tab.

Di Indonesia sendiri yang paling mencolok adalah persaingan dua vendor ternama yang menjadi *market leader* di pasar PC tablet, yaitu antara Apple dengan I-Padnya dan Samsung dengan Galaxy tab. Kedua tablet tersebut sangat mencuri perhatian masyarakat Indonesia, khususnya para penggila gadget. Dengan spesifikasi dan penggunaan OS yang berbeda dari keduanya. Masing-masing memiliki keunggulan dan kekurangan dalam sistemnya. Memang dari keduanya belum merilis angka penjualan yang pasti mengenai produk keduanya di Indonesia. Akan tetapi, dari jumlah konsumen dan peningkatan penjualan yang disampaikan oleh Asosiasi Pengusaha Komputer Indonesia (Apkomindo). Dapat disimpulkan bahwa keduanya telah menjadi *market leader* dan memiliki pangsa pasar di Indonesia yang tidak jauh dengan pangsa pasar global (dikutip dalam Ferdian Ario Sasongko, 2012) .

Sebagai pesaing Apple, Samsung menawarkan berbagai keunggulan pada Galaxy Tab. Tabel 1.2 memberikan perbandingan antara I-pad Apple dengan Samsung Galaxy Tab:

Tabel 1.2

Apple iPad 2 dan Samsung Galaxy Tab 10.1v: Spesifikasi

Ciri	Apple iPad 2	Samsung Galaxy Tab	
		10.1v	Putusan?
Sistem operasi (OS)	Apple iOS 4	Google Android 3.0 (Honeycomb)	iPad 2
Ukuran layar	9.7in	10.1in	Galaxy Tab 10.1v
Tampilan teknologi	Capacitive LED-backlit IPS	Capacitive TFT	iPad 2
Tampilan resolusi	1024x768 piksel	1280x800 piksel	Galaxy Tab 10.1v
Multitouch	Ya	Ya	Draw
Kamera depan	VGA	2 megapixels	Galaxy Tab 10.1v
Kamera Belakang	0,7 megapixels, tidak ada flash	8 megapixel, tunggal LED flash, autofocus	Galaxy Tab 10.1v
Rekaman video	Ya, 720p HD	Ya, 1080p HD	Galaxy Tab 10.1v
GPS	Ya	Ya	Draw
Memori internal	16GB, 32GB, atau 64GB	16GB atau 32GB	iPad 2
Memori yang dapat diupgrade	Tak satupun	Tak satupun	Draw
Ukuran	241,2 x 185,7 x 8.8mm	246,2 x 170,4 x 10.9mm	iPad 2

Berat	607g	600g	Galaxy Tab 10.1v
Toko aplikasi	Apple App Store	Google Android Market	iPad 2
Processor	Apple A5 dual-core (1GHz)	NVIDIA Tegra 2 dual-core (1GHz)	Unknown
RAM	512MB	1GB	Galaxy Tab 10.1v
Jaringan 3G	HSDPA 850/900/1900/2100	HSDPA 850/900/1900/2100	Draw
Wi-Fi	802.11a/b/g/n	802.11a/b/g/n	Draw
Bluetooth	2.1 dengan A2DP	2.1 dengan A2DP	Draw
HDMI-out	Tidak (Ya dengan opsional digital AV adaptor)	Tidak	iPad 2
Baterai	Sampai 10 jam	Sampai 7 jam	iPad 2
Adobe Flash dukungan	Tidak	Ya	Galaxy Tab 10.1v

Sumber : <http://www.goodgearguide.com>

Berdasarkan pada tabel diatas, maka dapat dikatakan bahwa antara I-Pad dan Samsung Galaxy Tab memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing disetiap spesifikasinya. Untuk itu, Samsung Galaxy Tab memiliki potensi menjadi pesaing I-Pad 2 di pasar global.

Dibawah ini merupakan top lima besar dalam urusan pengiriman komputer pribadi jenis tablet pada kuartal pertama 2012:

Tabel 1.3

Preliminary Q1'12 Worldwide Top Five Tablet PC Shipment Rankings by Brand

Rank	Brand	Units (millions)	Share
1	Apple	13.6	62.8%
2	Samsung	1.6	7.5%
3	Amazon	0.9	4%
4	RIM	0.5	2.3%
5	ASUS	0.5	2.3%

Source: NPD DisplaySearch Q2'12 *Quarterly Mobile PC Shipment and Forecast Report*

Sumber : <http://inovasi.com>

Berdasarkan tabel 1.3 diatas, data terbaru yang diolah oleh NPD DisplaySearch berjudul "*Quarterly Mobile PC Shipment and Forecast Report*" menyebutkan bahwa Apple mengirimkan lebih dari 13,6 juta unit iPad pada kuartal pertama 2012, dengan pertumbuhan 162% dibandingkan satu tahun yang lalu. Untuk hitungan komputer pribadi jenis tablet, iPad menjadi tablet yang paling laris dan mengambil 63% dari pangsa pasar.

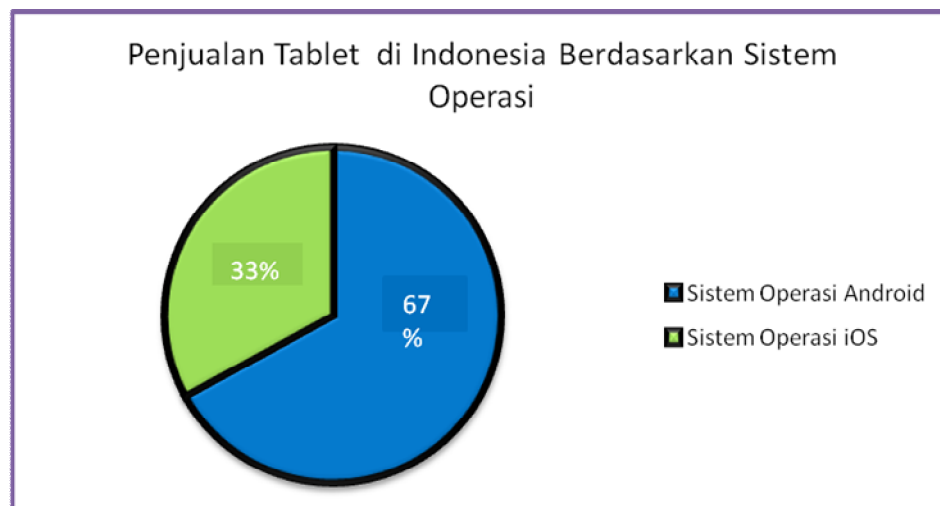
Yang menduduki urutan nomor dua untuk jenis tablet Samsung yang terkenal dengan Galaxy Tab. Perusahaan Korea Selatan ini berhasil mengirimkan sebanyak 1,6 juta unit dan mengambil 7.5% dari pangsa pasar.

Amazon Kindle Fire yang diluncurkan pada bulan November tahun lalu, mengambil 4% pangsa pasar dan raja *ecommerce* berhasil mengirim 900 ribu unit. RIM BlackBerry hanya berhasil mengirimkan sebanyak 500 ribu unit PlayBook pada kuartal lalu dan hanya mengambil pangsa 2.3 persen. Walaupun sempat digembar-gemborkan sebagai perangkat yang bagus dengan banyak fitur,

ternyata Barnes & Noble Nook tidak masuk top lima besar dalam urusan pengiriman komputer pribadi jenis tablet pada kuartal pertama 2012.

Gambar 1.1

Penjualan Tablet Indonesia ke Konsumen berdasarkan Sistem Operasi



Sumber : <http://www.tempo.co>

Berdasarkan gambar diatas, di Indonesia, tablet Samsung Galaxy Tab yang berbasis Android lebih unggul. Menurut survei GfK dari total pasar penjualan tablet, 67 persen menggunakan sistem operasi Android, Senior Account Manager GfK Indonesia Johan Pangaribuan kepada *Tempo*, Rabu, 12 Oktober 2011. Dan sisany 33% Ipad dengan basis iOS.

Perusahaan Group Samsung yang saat ini lebih dikenal oleh publik sebagai perusahaan Elektronik Telekomunikasi yang pada awalnya adalah perusahaan yang bergerak dalam bidang yang jauh berbeda dengan saat ini, Lee Byung-chull adalah pendiri dari Samsung.

Samsung adalah salah satu penyedia terbesar di dunia teknologi. Dimulai sebagai perusahaan perdagangan ekspor berbagai produk dari Korea Selatan ke Beijing, Cina. Didirikan oleh Lee Byung-chul pada tahun 1938, Samsung secara bertahap berkembang menjadi korporasi multinasional yang sekarang ini. Kata Samsung berarti "tiga bintang" di Korea. Hal ini menjadi nama yang terkait dengan berbagai jenis dunia usaha di Korea Selatan dan di berbagai bagian dunia. Secara internasional, orang mengasosiasikan nama dengan elektronik, teknologi informasi dan pengembangan.

Gaya hidup yang merupakan bagian dari perilaku konsumen juga mempengaruhi tindakan konsumen dalam melakukan pembelian. Keputusan pembelian konsumen tidak akan terlepas dari gaya hidup mereka yang ingin membeli produk yang bermanfaat dan mempunyai kualitas yang baik. Keanekaragaman konsumen dalam memenuhi kebutuhannya dipengaruhi oleh karakteristik gaya hidup yaitu aktivitas, dimana seseorang melakukan kegiatan dalam memenuhi kebutuhannya seperti pekerjaan, hobi, belanja, hiburan, olahraga, dan minat seseorang berdasarkan keinginan terhadap produk yang diinginkan, serta pendapat atau pandangan seseorang terhadap produk yang akan dibeli, sehingga dapat mempengaruhi perilaku keputusan konsumen.

Untuk mendukung pernyataan di atas, maka di bawah ini akan ditampilkan hasil penelitian dari beberapa peneliti yang telah melakukan penelitian dalam kaitan dengan gaya hidup (aktivitas, minat, dan pendapat) dan keputusan pembelian (lihat tabel 1.5) di bawah ini:

Tabel 1.5
Penelitian Terdahulu

No.	Nama	Judul	Hasil Temuan	Metode Penelitian
	Penelitian			
1.	<i>Long-Yi Lin, H-sing- Yu Shih</i> (January,2012)	The relationship of University Student's Lifestyle, Money Attitude, Personal Value and Their Purchase Decision	(1) Lifestyle berpengaruh positif yang signifikan mempengaruhi keputusan pembelian. (2) Prestasi memiliki pengaruh positif yang signifikan keputusan pembelian. (3) Interaksi gaya hidup dan prestasi memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap keputusan pembelian. (4) nilai Personal memiliki signifikan moderat efek positif dalam pengaruh aktivitas dan pendapat atas membeli keputusan. (5) nilai pribadi memiliki efek moderat signifikan positif pengaruh prestasi terhadap keputusan pembelian, dan (6) nilai Personal memiliki signifikan moderat efek positif dalam pengaruh interaksi gaya hidup dan prestasi keputusan pembelian.	-Jenis penelitian : survei -Populasi : 500 -Teknik penentuan sampel : convenience sampling -Teknik pengumpulan data : kuisioner -Variabel penelitian : lifestyle, Money Attitude, Personal Value, and Purchase Decision.

No.	Nama Penelitian	Judul	Hasil Temuan	Metode Penelitian
2.	<i>Hitoshi Okada</i> The Graduate University for Advanced Studies, Japan National Institute of Informatics, Japan okada@nii.ac.jp	How Consumer Lifestyles Affect Purchasing Behavior: Evidence from Internet Shopping in Japan	Varians rata diekstraksi antara 0,61 dan 0,76. Hasil ini menunjukkan bahwa item pengukuran memiliki moderat untuk keandalan yang tinggi dan validitas. Tes awal dari model struktural diperkirakan kebaikan-of-fit dari model awal dan akhir, sehingga model hipotesis akan menjadi representasi yang baik dari struktur yang mendasari data yang diamati	-Jenis penelitian : survei -Populasi : 1111 responden -Teknik penentuan sampel : random atau acak -Teknik pengumpulan data : kuisisioner -Variabel penelitian : gaya hidup konsumen terhadap perilaku pembelian -Alat pengukur : chi-square -Analisis data : program statistik, SPSS, Program berbasis kovarian, AMOS
3.	Orsay Kucukemiroglu <i>College of Business Administration,</i> <i>Pennsylvania State University,</i> <i>York,</i> <i>Pennsylvania,</i> USA	Market segmentation by using consumer lifestyle dimensions and ethnocentrism	Analisis keandalan dari 56 kegiatan, laporan AIO menghasilkan koefisien Cronbach alpha dari 0,923, yang dapat dianggap memuaskan. Untuk memahami dimensi gaya hidup yang ada dari konsumen Turki dan membedakan jenis karakteristik gaya hidup konsumen ini dimiliki, pernyataan AIO adalah faktor dianalisis. Matriks faktor yang dihasilkan adalah menggunakan rotasi varimax diputar.	-Jenis penelitian : survei -Populasi : 532 kuisisioner yang disebarakan -Teknik penentuan sampel : random atau acak -Teknik pengumpulan data : kuisisioner -Variabel penelitian : segmentasi pasar & dimensi gaya hidup konsumen dan etnosentrisme. -Alat pengukur : skala Likert

No	Nama	Judul	Hasil Temuan	Metode Penelitian
				Penelitian
4.	<i>Long-Yi Lin, H-sing- Yu Shih, and Shen-Wei Lin (April,2012)</i>	The Influence of lifestyle and money attitude on purchase decisions : themoderating Effect of Marketing Stimulation and Personal Value	<p>Terdapat temuan sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Gaya Hidup(Aktivitas,minat,dan pendapat), Money attitude, marketing stimuli berpengaruh positif yang signifikan terhadap keputusan pembelian. 2. Stimulasi Pemasaran memiliki efek moderasi positif yang signifikan terhadap pengaruh 3. Nilai pribadi memiliki efek moderasi positif yang signifikan terhadap pengaruh prestasi keputusan pembelian 	<p>-Jenis penelitian : survei</p> <p>-Populasi : 1.010 kuisisioner yang disebarakan</p> <p>-Teknik penentuan sampel : Convenience Sampling method</p> <p>-Teknik pengumpulan data : kuisisioner</p>

Akhir dari babak pertarungan antara dua nama vendor besar saat ini yaitu Apple vs Samsung sudah memasuki babak final, dalam persidangan yang berlangsung di kandang Apple, tepatnya di Pengadilan Tinggi San Jose, California, Amerika Serikat, pekan lalu dewan juri menilai Samsung telah melanggar paten dari produk milik Apple. Dari keputusan ini pihak Samsung akan dikenai denda dan membayar *royalty* kepada Apple sebesar \$1,51 miliar, lebih kecil dari jumlah yang dituntut oleh Apple yaitu \$2,5 miliar.

Hasil ini berbeda dengan keputusan pengadilan di kandang Samsung. Di Korea Selatan baik pihak Samsung dan Apple sama-sama dianggap melanggar paten dan keduanya harus membayar denda. Samsung dikenai denda 25 juta Won sedangkan Apple 40 juta Won. Pengadilan Korea Selatan juga menerapkan larangan terbatas untuk produk dari kedua vendor tersebut yang tercantum dalam berkas keputusan. Produk-produk tersebut adalah iPhone 3GS, iPhone 4, iPad, iPad 2, Galaxy SI, Galaxy SII, Galaxy Tab, dan Galaxy Tab 10.1. Apple dinyatakan melanggar dua paten Samsung sebaliknya Samsung telah melanggar satu paten milik Apple.

Sebenarnya jumlah denda yang harus dibayar oleh Samsung bukanlah masalah besar bagi Samsung, karena Samsung sendiri saat ini adalah produsen smartphone terbesar di dunia yang menguasai hampir 70% pasar teknologi gadget Android. Namun tidak bisa dihindari kekalahan ini akan memberikan dampak negatif terhadap nama Samsung. Meskipun demikian, hasil suara dewan juri tersebut belum 'diketuk palu' oleh Hakim Lucy Koh karena menganggap masih

ada yang harus 'dirapikan' dari keputusan juri tersebut. Walaupun sudah bisa dipastikan bahwa kali ini Apple menang telak dari Samsung. Di bawah ini Paseban akan mengulas kronologi kasus dari pertarungan Apple dan Samsung mengenai paten teknologi yang telah menjadi kasus terbesar di dunia teknologi gadget sepanjang tahun 2011-2012 ini.

April 2011, Samsung telah bersaing dengan Apple dengan memasarkan produk andalannya masing-masing di pasar gadget Amerika Serikat. Tetapi persaingan 'sportif' itu berubah saat pihak Apple pada tanggal 15 April 2011 melayangkan gugatan kepada Samsung karena perusahaan asal negeri Ginseng ini dianggap telah meniru desain dari iPhone. Selang beberapa hari giliran Samsung yang menggugat balik Apple karena dianggap telah meniru teknologi 3G dan *wireless* dari Samsung. Kedua kasus tuntutan tersebut digabungkan dan telah disidangkan di pengadilan Korea Selatan, Australia, Jepang, Jerman dan juga Amerika Serikat.

Mei 2011, Pengacara dari pihak Samsung meminta kode dan data dari iPhone 5 dan iPad 3 karena Samsung mencurigai bahwa produk Apple yang akan datang ini telah meniru konsep yang dimiliki dari Samsung dan akan membahayakan produk Samsung terbaru nantinya. Pengadilan menolak permintaan dari Samsung mengenai data iPhone 5 dan iPad 3 ini.

Agustus 2011, Samsung mengalami tamparan pertama setelah pengadilan Jerman melarang penjualan dari Galaxy Tab 10.1 di seluruh Eropa terkecuali Belanda. Belum cukup yang dialami Samsung karena pengadilan Jerman juga

meminta penjualan dari Galaxy S, Galaxy S-2, Galaxy Ace di Jerman ikut dihentikan.

September 2011, Penjualan Samsung Galaxy Tab 10.1 dihentikan karena dianggap melanggar hak paten, desain, tampilan dan nuansa dari iPad.

Oktober 2011, Di bulan ini perang paten terjadi di Australia setelah pengadilan di sana memutuskan untuk melarang penjualan dari Galaxy Tab 10.1. Samsung melalui produk tabletnya tersebut dianggap telah meniru teknologi layar sentuh dan sistem pengendaliannya dari Apple.

November 2011, Samsung membalas Apple dengan meminta data dan kode dari iPhone 4S untuk dievaluasi dan meminta pengadilan menyetujui penundaan penjualan iPhone 4S di pasar gadget Australia. Apple membalasnya lagi dengan meminta pengadilan Jerman untuk melarang Galaxy Tab 10.1N terbaru yang sudah didesain ulang oleh Samsung karena juga dianggap telah meniru desain dari iPad.

Namun pengadilan Australia menggugurkan tuntutan dari Apple dan akhirnya Samsung Galaxy Tab 10.1 diijinkan untuk dipasarkan di Australia pada bulan Desember 2011.

Desember 2011, 9 Desember penjualan Galaxy Tab 10.1 dimulai. Tetapi perang Apple vs Samsung belum berakhir. Kedua perusahaan sama-sama telah mengeluarkan biaya yang sangat besar. Ini bukan lagi sekedar masalah produk

dan paten tetapi masalah harga diri dan gengsi dari kedua nama produsen gadget dunia.

Januari 2012, Sejalan dengan persaingan Apple vs Samsung di pasaran teknologi gadget, persaingan juga masih terjadi di meja hijau. Apple kembali melayangkan gugatan kepada Samsung dengan memberikan bukti berupa kode desain dan data sertifikat resmi dua produk mereka yang dianggap ditiru oleh 10 jenis produk smartphone besutan Samsung.

Februari 2012, Pengadilan Jerman memutuskan Galaxy Tab 10.1N tidak mirip dengan iPad. Samsung membuat Galaxy Tab 10.1N ini didesain ulang khusus untuk pasar gadget Jerman dengan mengubah materi dan desain tampilannya.

Maret 2012, Samsung mendaftarkan gugatan baru terhadap Apple. Samsung mengklaim bahwa 3 paten teknologi miliknya telah digunakan oleh Apple pada iPhone 4S dan iPad 2. Gugatan ini dikeluarkan beberapa jam sebelum Apple mengadakan acara peluncuran dari iPad 3 atau iPad HD. Pertarungan ternyata belum ingin diakhiri oleh Samsung.

April 2012, Negosiasi sempat dicoba dilakukan oleh masing-masing kedua belah pihak. Para petinggi dari Apple dan Samsung bertemu untuk menemukan jalan keluar dan mengakhiri perselisihan tersebut. Pertemuan dilakukan setelah pengadilan California, Amerika Serikat memerintahkan keduanya untuk berpartisipasi dalam pertemuan untuk menemukan solusi dan

jalan keluar yang dipimpin oleh seorang Hakim. Negosiasi ini berakhir di tengah jalan.

Juli 2012, Tahap akhir dari kisah *saga* perang Apple versus Samsung dimulai bulan Juli. Keduanya memberikan berbagai dokumen berupa foto *prototype*, e-mail korespondensi antar kedua perusahaan, dan transkrip deposisi dari para saksi ahli yang didatangkan oleh masing-masing kedua belah pihak. Dari kedua berkas dokumen diajukan didapat informasi bahwa isi dokumen Apple menyatakan bahwa Samsung telah melakukan pelanggaran hak paten dan meminta mereka untuk membayar ganti rugi terhadap Apple.

Sedangkan berkas dokumen Samsung menyatakan bahwa Apple berusaha untuk melumpuhkan kompetisi pasar dan berusaha untuk memonopoli penjualan teknologi gadget dan meraih untung sebesar-besarnya. Pengadilan ini juga didengar oleh dewan juri berjumlah 10 orang yang memiliki kewenangan dalam membulatkan suara dan memutuskan siapa yang akan keluar sebagai pemenang dari pertarungan ini.

Apple mengajukan bukti berupa dokumen milik Samsung yang isinya menggambarkan evaluasi Samsung terhadap produk dari iPhone. Di dalamnya terdapat data-data perbandingan antara Galaxy S dengan iPhone yang juga merekomendasikan agar Galaxy S dibuat dan bekerja lebih 'mirip' iPhone 4S.

Agustus 2012, 25 Agustus 2012 pihak dewan juri memutuskan bahwa Samsung telah melanggar beberapa paten milik Apple. Dewan juri mengambil

keputusan setelah menganggap bukti-bukti yang diberikan pihak Apple mendukung keputusan tersebut. Sedangkan bukti-bukti yang dibawa oleh Samsung dinilai tidak cukup kuat. Dewan juri memutuskan Samsung harus membayar denda atau ganti rugi sebesar \$1,51 miliar kepada Apple. Dengan kekalahan ini maka pengguna smartphone di Amerika Serikat dan beberapa Negara lainnya harus menghadapi kenyataan untuk sementara tidak dapat merasakan pengalaman menggunakan tablet dan smartphone dari Samsung dan tidak menutup kemungkinan beberapa gadget Android lainnya.

<http://www.bisnis.com>

Pengadilan banding Amerika Serikat pada Jumat (28/9/2012) meminta pengadilan yang lebih rendah untuk mempertimbangkan kembali larangan penjualan tablet Samsung Galaxy Tab 10.1 di AS. Pengadilan yang lebih rendah tersebut akhirnya bergerak cepat dan mengeluarkan keputusan mereka. Pada Senin (1/10/2012), pengadilan tersebut mencabut larangan penjualan Galaxy Tab 10.1 di AS. Dengan ini, Samsung sudah bisa kembali memasarkan perangkat tablet andalannya tersebut di negeri Paman Sam itu.

<http://www.telkomsolution.com>

Gaya hidup secara luas didefinisikan sebagai pola hidup seseorang di dunia yang terungkap pada aktivitas, minat, dan opininya. Gaya hidup dapat dipahami sebagai sebuah karakteristik seseorang secara kasat mata, yang menandai system nilai, serta sikap terhadap diri sendiri dan lingkungannya. Lebih lanjut dikatakan gaya hidup merupakan kombinasi dan totalitas cara, tata,

kebiasaan, pilihan, serta objek-objek yang mendukungnya dalam pelaksanaan dilandasi oleh sistem nilai atau sistem kepercayaan tertentu (Sachari. A, 2007).

B. Perumusan Masalah

Pada penelitian ini permasalahan yang muncul adalah:

1. Bagaimana aktivitas, minat, dan pendapat, serta pengambilan keputusan pembelian terhadap produk Samsung Galaxy Tab?
2. Bagaimana pengaruh aktivitas, minat, dan pendapat terhadap pengambilan keputusan pembelian produk Samsung Galaxy Tab?

C. Tujuan Penelitian

1. untuk menganalisis aktivitas, minat, dan pendapat, serta pengambilan keputusan pembelian terhadap produk Samsung Galaxy Tab
2. untuk menganalisis pengaruh aktivitas, minat, dan pendapat terhadap pengambilan keputusan pembelian produk Samsung Galaxy Tab.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat sebagai berikut:

1. Bagi perusahaan

Memberikan masukan-masukan yang bermanfaat dalam pengambilan keputusan pemasaran terutama mengenai pengaruh gaya hidup konsumen terhadap pengambilan keputusan pembelian produk Samsung Galaxy Tab.

2. Bagi pihak lain

Memberikan masukan-masukan dan referensi yang bermanfaat untuk penelitian yang akan datang terutama mengenai pengaruh gaya hidup konsumen terhadap pengambilan keputusan pembelian produk Samsung Galaxy Tab.

3. Bagi peneliti

Mengaplikasikan teori-teori pemasaran dengan masalah-masalah yang dihadapi, terutama mengenai pengaruh gaya hidup konsumen terhadap pengambilan keputusan pembelian produk Samsung Galaxy Tab.

E. Sistematika Penulisan

Penelitian ini disajikan dalam beberapa bab dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan

Bab ini berisi tentang uraian mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian.

Bab II Landasan Teori

Landasan teori berisikan uraian teoritik variabel-variabel penelitian, meliputi landasan teori dari pengertian gaya hidup, kategori gaya hidup, nilai dan gaya hidup, proses keputusan pembelian.

Bab III Metode Penelitian

Bab ini berisi tentang jenis penelitian, ukuran populasi dan teknik pengambilan sampel, jenis data penelitian, teknik pengumpulan data, variabel dan pengukuran, dan teknik analisis data.

Bab IV Analisis dan Pembahasan

Bab ini memberikan hasil pengolahan dan analisa data sehingga diperoleh hasil penelitian sebagai jawaban atas tujuan penelitian. Analisis ini menggunakan uji validitas dan reliabilitas, Uji asumsi klasik (uji normalitas, Uji autokorelasi, multikolinieritas, heteroskedastisitas), analisis regresi berganda, uji *Goodness of Fit* (uji f, uji t, dan koefisien determinasi R^2).

Bab V Simpulan dan Saran

Pada bagian ini akan diuraikan simpulan yang diperoleh dari penelitian ini, dan saran-saran untuk perusahaan.