

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Dunia *fashion* saat ini sangat diminati oleh berbagai kalangan, baik dari kalangan muda maupun kalangan tua, untuk dijadikan gaya hidup (*life style*) sehari-hari. Era modern seperti ini penampilan sangat penting untuk diperhatikan, apalagi soal pergaulan, seseorang selalu ingin tampil menarik dan berbeda dari orang lain. Bukan cuma untuk tampil menarik dan berbeda, tetapi *fashion* akan membuat seseorang menjadi percaya diri dengan menggunakan pakaian yang sedang *trend*, dan pastinya juga akan membuat nyaman. Hal ini membuat seseorang selalu ingin membeli pakaian baru untuk mengikuti *trend fashion* saat ini, karena dengan adanya *fashion* seseorang bisa tampil lebih *fashionable* dan terlihat modis.

Produk pakaian *Billionaire's Project* atau yang sering disebut *Billpro* sangat digemari oleh banyak orang. Antusiasme pembeli saat ini sangat tinggi, hal tersebut dapat terlihat dari tingginya permintaan serta kecepatan *sold out* dalam waktu singkat di setiap perilsan baju baru, tetapi kebanyakan peminat pakaian *Billionaire's Project* adalah anak muda atau kamu milenials. *Billpro* sendiri merupakan produk pakaian milik Arief Muhammad yang dirinya seorang *selebgram*, *influencer*, *content creator*, dan *youtuber* asal Indonesia. *Billpro* sangat digemari karena Arief Muhammad mampu menciptakan produk pakaian tersebut sesuai dengan gaya kesehariannya dengan *style simple* namun tetap *casual* serta desain yang diberikan selalu

berbeda dari yang lain. Produk pakaian *Billpro* tidak menjual setiap hari melainkan setiap satu atau dua bulan sekali tergantung perusahaan. Sistem pakaian *Billpro* yaitu merilis desain yang selalu berbeda dari sebelum-sebelumnya dan hanya menjual beberapa pcs setiap rilisnya. Yang artinya *Billpro* tidak *restock* desain yang sama dan bisa dibidang pakaian tersebut *limited edition*. Keunikan pakaian tersebutlah yang membuat *Billpro* selalu diminati dan dinanti-nanti banyak orang.

Era globalisasi semakin berkembang dengan adanya teknologi yang jauh lebih canggih dari tahun sebelumnya. Perkembangan teknologi yang sangat dirasakan adalah *internet*, salah satunya ketergantungan *handphone* dan kecenderungan beraktivitas di dunia maya seperti berbelanja *online*. Semakin banyaknya pengguna *internet* di Indonesia, bisa juga menjadikan sarana untuk membuka bisnis di bidang *online* dengan menggunakan media sosial, karena dengan adanya media sosial semua orang bisa menyebarkan dan mengetahui informasi apapun. Media sosial yang sangat diminati oleh banyak orang adalah *Instagram*. Media sosial ini mampu membuktikan bahwa *instagram* merupakan aplikasi yang paling populer dan bisa lebih unggul dari aplikasi lainnya.

Pembelian secara *online* membuat *Billionaire's Project* memanfaatkan media sosial *instagram* untuk mempromosikan bisnisnya. Melalui media sosial *instagram* pebisnis bisa membagikan foto dan video produk yang akan dijual, apalagi ditambah *instagram* mengeluarkan fitur baru yaitu *instagram stories* atau yang sering disebut dengan nama *Snapgram* dan *IGTV* yang membuat semuanya semakin mudah. Manfaat bagi para

pebisnis jika menggunakan media sosial *instagram* adalah bisa membangun dan mengembangkan brand suatu bisnis. Hal ini menjadikan media sosial *instagram* memiliki banyak peluang untuk berbisnis sebagai media komunikasi pemasaran.

Bisnis memerlukan adanya sebuah *Information Quality*. *Information Quality* atau Kualitas Informasi adalah sejauh mana informasi secara konsisten dapat memenuhi persyaratan dan harapan semua orang yang membutuhkan informasi untuk melakukan proses kualitas informasi dalam multidimensi dan berbagai pengukuran karakteristik, termasuk relevansi, kelengkapan, keamanan, kebaruan, ketepatan dan ketepatan waktu (DeLone & McLean, 2003). Maka dari itu *information quality* yang diberikan di media sosial *instagram* harus diperhatikan, karena dengan adanya gambar produk yang berkualitas baik bisa meningkatkan penjualan produk tersebut. Tidak hanya gambar produk saja, tetapi juga bisa akuratnya suatu informasi tersebut tentang produk yang akan dipasarkan.

*Brand Image* juga sangat penting dalam sebuah bisnis. *Brand Image* sendiri yaitu persepsi yang bertahan lama, dibentuk melalui pengalaman dan bersifat relatif konsisten (Schifman & Kanuk, 2010). Untuk membuat keputusan pembelian pada pembelian pada merek tersebut, suatu merek harus memiliki *brand image* yang positif. Semakin baik citra merek yang melekat pada produk, maka konsumen akan semakin tertarik untuk membeli produk tersebut. Di mata konsumen *Billpro* berhasil menciptakan *brand image* yang positif, hal ini dikarenakan *Billpro* mampu membedakan desain produknya dengan yang lain.

*Celebrity Endorser* berperan dalam membantu kelancaran aktivitas pemasaran dan menjadi daya tarik utama. Definisi *Celebrity Endorser* yaitu individu yang dikenal oleh *public* atas prestasinya untuk mendukung produk yang diiklankan (Kertamukti, 2015). Hal ini digunakan untuk menarik perhatian sehingga mempengaruhi konsumen dengan cara menyampaikan pesan iklan yang dimaksudkan. *Billpro* memanfaatkan beberapa *influencer* ataupun selebritis untuk mempromosikan produknya, seperti Arief Muhammad sendiri selaku pemiliknya, Tiara Pangestika, Marco Ivanos, Awkarin, Ari Wibowo dan beberapa selebritis lainnya, supaya produk tersebut semakin dikenal oleh banyak orang. Karena dengan adanya *Celebrity Endorser* bisa meningkatkan rasa kepercayaan pada konsumen sehingga mempengaruhi keputusan pembelian secara online.

Mendasarkan pada uraian tentang pentingnya *Information Quality*, *Brand Image*, dan *Celebrity Endorser*, keputusan pembelian produk pakaian *Billionaire's Project*, maka penelitian ini mengajukan judul “Pengaruh *Information Quality*, *Brand Image*, dan *Celebrity Endorser* terhadap keputusan pembelian produk pakaian *Billionaire's Project* di media sosial *Instagram*”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah *Information Quality* berpengaruh terhadap keputusan pembelian produk pakaian *Billionaire's Project* di media sosial *Instagram*?

2. Apakah *Brand Image* berpengaruh terhadap keputusan pembelian produk pakain *Billionaire's Project* di media sosial Instagram?
3. Apakah *Celebrity Endorser* berpengaruh terhadap keputusan pembelian produk pakain *Billionaire's Project* di media sosial Instagram?
4. Apakah *Information Quality*, *Brand Image* dan *Celebrity Endorser* secara simultan berpengaruh terhadap keputusan pembelian produk pakaian *Billionaire's Project* di media sosial Instagram?

### C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

#### 1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini adalah:

- 1) Untuk mengetahui apakah *Information Quality* berpengaruh terhadap keputusan pembelian produk pakain *Billionaire's Project* di media sosial Instagram.
- 2) Untuk mengetahui apakah *Brand Image* berpengaruh terhadap keputusan pembelian produk pakain *Billionaire's Project* di media sosial Instagram.
- 3) Untuk mengetahui apakah *Celebrity Endorser* berpengaruh terhadap keputusan pembelian produk pakain *Billionaire's Project* di media sosial Instagram.
- 4) Untuk mengetahui apakah *Information Quality*, *Brand Image* dan *Celebrity Endorser* secara simultan berpengaruh terhadap keputusan pembelian produk pakaian *Billionaire's Project* di media sosial Instagram.

## 2. Manfaat Penelitian

### 1) Bagi Peneliti

Dapat mendapat pengetahuan dan pendalam ilmu terkait tentang *online shopping*.

### 2) Bagi Perusahaan

Hasil penelitian ini dapat memberikan informasi terkait faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku konsumen sehingga dapat digunakan untuk meningkatkan penjualannya secara *online*.

### 3) Bagi Universitas

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan tentang *information quality*, *brand image* dan *celebrity endorser* terhadap keputusan pembelian. Dan dapat menambah kelengkapan hasil penelitian mahasiswa.

### 4) Bagi Pihak Lain

Peneliti lain bisa menjadikan bahan referensi hasil penelitian ini untuk melakukan penelitian selanjutnya dengan topik yang sejenis.

