



ANALISIS POTENSI PASAR SMARTPHONE INFINIX DI KALANGAN MAHASISWA

Teddy Iman Fatullah

Universitas Bina Bangsa

M.Rudi Saputra Pratama

Universitas Bina Bangsa

Syamsul Hidayat

Universitas Bina Bangsa

Alamat: JL Raya Serang - Jakarta, KM. 03 No. 1B, Panancangan, Kec. Cipocok Jaya, Kota
Serang, Banten 42124

Korespondensi penulis: teddyiman24@gmail.com

Abstrak. *Many smartphone products are marketed with features that are almost the same as the others. Consumers can choose or buy smartphone products according to their needs and budget purchases. In the process of searching for such information, consumers of course have certain criteria that will be used as a basis for the choice of smartphone products. The research finds that there are eight factors that influence consumer choice on smartphone products namely: feature innovation, brand and basic properties, outside influence, design, reliability, price, symbolic benefits, and multimedia. Other results from this study provide information that: Men's consumers have higher ratings on the brand and basic property factors, while women's consumption has a higher rating on the multimedia factors. Strata 2 education consumer has higher assessments on the innovation factors and features as well as brand and fundamental property factors.*

Keywords: *smartphone product selection*

Abstrak. Banyak produk *smartphone* yang dipasarkan dengan fitur yang hampir sama satu dengan yang lainnya. Konsumen dapat memilih atau membeli produk *smartphone* sesuai dengan kebutuhan maupun anggaran belanja mereka. Dalam proses pencarian informasi tersebut, konsumen tentunya memiliki kriteria tertentu yang akan digunakan sebagai dasar pemilihan produk *smartphone*. Hasil penelitian diketahui ada delapan faktor yang mempengaruhi pemilihan konsumen pada produk *smartphone* yaitu: inovasi fitur, *brand* dan *basic properties*, *outside influence*, desain, *reliability*, harga, manfaat simbolik, dan multimedia. Hasil lain dari penelitian ini memberikan informasi bahwa: Konsumen pria memiliki penilaian yang lebih tinggi pada faktor *brand and basic propertis*, sedangkan konsumen wanita memiliki penilaian yang lebih tinggi pada faktor multimedia. Konsumen pendidikan Sarjana Strata 2 memiliki penilaian yang lebih tinggi pada faktor inovasi dan fitur serta faktor *brand and basic propertis*. Konsumen pendidikan Sarjana Strata 1 memiliki penilaian yang lebih tinggi pada faktor manfaat simbolik.

Kata Kunci: *Pemilihan produk smartphone*

PENDAHULUAN

Smartphone telah menjadi lebih dari sekedar perangkat telekomunikasi bagi kaum muda dan Sebagian besar Masyarakat disetiap kelompok umur. Sebagian besar generasi muda menghabiskan sebagian besar waktunya dengan rutinitas sehari-hari menggunakan ponsel pintar dalam bersosialisasi (Hanika, 2015). pengguna menciptakan bentuk visual dari metode

komunikasi, dengan memperbarui status mereka saat ini, dan berinteraksi satu sama lain kapan saja dan di mana saja (Pain, 2012). Dilansir dari databoks.katadata.co.id, selama 1 tahun dari 2016 hingga 2017, pengguna ponsel di Indonesia meningkat hingga 14%. Data tahun 2017 menyebutkan bahwa pengguna ponsel di Indonesia mencapai 142% dari total populasi, dimana jumlah populasi di Indonesia adalah 262 juta jiwa, sementara pengguna ponsel tercatat sebanyak 371,4 juta. Hal ini berarti setiap penduduk memakai 1,4 telpon seluler. Sedangkan untuk khusus pengguna smartphone sendiri, mengalami kenaikan dari tahun 2017 sebesar 74,9 juta hingga pada tahun 2018 sebesar 83,5 juta.

Menurut kualitas kelulusan perguruan tinggi yang rendah terjadi karena ada hubungan dengan motivasi belajar mahasiswa. Ketika sedang menuntut studi di bangku kuliah. Fenomena ini terjadi pada proses belajar mahasiswa dalam Pendidikan dalam perguruan tinggi dalam penelitian dilakukan menunjukkan bahwa penggunaan teknologi sebagai media belajar mampu meningkatkan motivasi belajar mahasiswa sehingga tercapainya prestasi belajar yang memuaskan. Smartphone adalah sebuah device yang memungkinkan untuk melakukan komunikasi juga di dalamnya terdapat fungsi PDA (Personal Digital Assistant). Dan berkemampuan seperti computer.

Karakteristik lain dari smartphone yaitu memiliki akses internet. Bisa juga digunakan mengakses web/internet dan konten yang disajikan di browser-nya, sudah hampir mendekati seperti layaknya kita mengakses web lewat computer. *Game theory* mula-mula dikemukakan oleh seorang ahli matematika perancis bernama Emile Borel pada tahun 1921. Kemudian John Von Neumann dan Oskar Morgenstern mengembangkan lebih lanjut sebagai alat untuk merumuskan perilaku ekonomi yang bersaing. Teori ini dikembangkan untuk menganalisa proses pengambilan keputusan dari situasi persaingan yang berbeda-beda dan melibatkan dua atau lebih kepentingan. Teori permainan atau *Game Theory* akan digunakan dalam penelitian ini untuk menentukan strategi bersaing yang tepat bagi Perusahaan smartphone.

MASALAH

Ada beberapa dampak negatif diantaranya : Mengganggu perkembangan anak sehingga tidak fokus pada lingkungan sekitar di sekeliling anak termasuk ketika sedang belajar, mengganggu kesehatan dikarenakan dampak radiasi yang timbul dari smartphone, memicu terjadinya kejahatan, mempengaruhi sikap dan perilaku penggunaannya dengan hadirnya situs-situs kekerasan maupun pornografi, memunculkan perilaku pemborosan didalam pembelian kuota internet, beredarnya berita-berita yang belum tentu benar kebenarannya sehingga menyebabkan profokasi dikalangan masyarakat, serta melemahnya daya kerja otak dikarenakan perhatian dan memorinya tersita untuk smartphone.

DATA

Smartphone Atau Ponsel Pintar, tidak dapat dipungkiri menjadi kebutuhan primer bagi masyarakat global, karena masyarakat terutama pada era revolusi industri 4.0 ini sangat bergantung dengan komunikasi. Indonesia merupakan salah satu negara dengan pengguna smartphone terbesar didunia menempati posisi keempat dengan 160,23 juta user smartphone setelah Cina, India dan Amerika. Pangsa Pasar smartphone di Indonesia dikuasai oleh Xiaomi, Vivo, OPPO, Samsung dan realme. Sementara sisanya diperebutkan oleh brand lain seperti Sony, , Advan, Mito, Hisense dan lainnya. Beberapa diantara brand tersebut ada yang merupakan pabrikan lokal, yaitu Infinix Target pasar .Infinix sendiri ialah entry-level dimana mereka memang menargetkan pasar smartphone dengan harga terjangkau, sehingga dapat menjangkau kalangan menengah kebawah. Pada Tahun 2020, Infinix pernah berada pada peringkat 5 besar smartphone di Indonesia, dengan persentase market sebesar 9%, tepatnya di kuartal keempat

2020. Akan tetapi tahun berikutnya Infinix mengalami penurunan menjadi 6%, turun 3% dari periode sebelumnya, berikut merupakan tabel market share Advan per periodenya:

Tabel 1.1 Marketshare Smartphone Advan (Per Tahun)

Periode	Persentase Marketshare
2020	9%
2021	6%
2022	4,1%
2023	<7%*

Sumber: Cannals (2022) dielaborasi oleh peneliti

persentase tidak dirilis secara detail hanya dijelaskan bahwa marketshare terbagi dengan beberapa merk smartphone lainnya (diluar 5 besar).

Penetrasi smartphone luar yang terjadi secara luar biasa di tahun 2020-2021 semakin menenggelamkan Advan pada persaingan pasar smartphone di Indonesia (Danang, 2021). Oleh karenanya Transsion Holdings selaku pemilik merek dagang Infinix melakukan terobosan pada tahun 2021 untuk memasukkan beberapa fitur-fitur menarik pada smartphone secara umum seperti, multi-camera dan penambahan dapur pacu (hardware) serta OS atau software yang mumpuni. Hal tersebut diwujudkan pada produk Infinix terbaru yaitu Infinix Hot GT10 Pro. Akan tetapi, realita di pasaran smartphone ini belum mampu untuk menggebrak performa Infinix di persaingan utama smartphone Indonesia (Hanifuddin, 2021). Sehingga perlu dikaji secara lebih lanjut penyebab dari perspektif marketing terkait ketidak mampuan Infinix bersaing pada pasar smartphone di Indonesia ini, terutama pada segmen kalangan muda. Penyebab tersebut dapat dikaji dengan menelaah faktor-faktor yang terkait dengan keputusan pembelian, seperti harga (price) dan kualitas produk (product quality). Untuk lebih mudah mendapatkan penjabaran secara detail maka perlu ditambahkan variabel mediator yang berfungsi untuk mencari pengaruh tidak langsung sebelum menuju kepada variabel terpengaruh (dependen) yaitu brand image.

PENELITIAN TERDAHULU

Terdapat beberapa hasil penelitian terdahulu yang mengungkapkan adanya pengaruh dari ekuitas merek terhadap loyalitas pelanggan. Penelitian Ongkowidjoyo (2015) menemukan bahwa ekuitas merek dengan dimensi dimensinya berpengaruh positif dan signifikan terhadap loyalitas pelanggan dilihat dari hasil analisis regresinya. Penelitian Erida, dkk (2015) menemukan bahwa dimensi ekuitas merek yaitu kesadaran merek, persepsi kualitas, asosiasi merek, dan loyalitas merek memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap loyalitas pelanggan, Erida menyimpulkan bahwa semakin kuat ekuitas merek, semakin kuat juga daya tarik merek tersebut, sehingga akan meningkatkan loyalitas pelanggan. Penelitian Yazid, dkk (2014) menemukan bahwa dimensi ekuitas merek yaitu kesadaran merek, persepsi kualitas, asosiasi merek, dan loyalitas merek berpengaruh positif dan signifikan terhadap loyalitas pelanggan.

RUMUSAN MASALAH

Smartphone merupakan alat yang sangat penting bagi manusia saat ini. Selain digunakan sebagai alat komunikasi satu dengan yang lain, Smartphone juga membantu manusia dalam memperoleh informasi seperti informasi mengenai berita terkini, informasi kesehatan, ataupun informasi yang bersifat mendidik. Manusia sangat membutuhkan informasi, dengan smartphone manusia sangat mudah untuk mencari dan menemukan informasi yang mereka cari, dengan

demikian permintaan akan smartphone terus meningkat setiap tahunnya. Salah satu perusahaan media, data, dan riset online di bidang ekonomi dan bisnis yaitu katadata.co.id menyebutkan bahwa pengguna smartphone di Indonesia pada tahun 2018 sebanyak 83,5 juta pengguna sedangkan pada tahun 2019 meningkat menjadi 92 juta pengguna. Dengan permintaan yang terus meningkat, tentu pasar smartphone di dunia khususnya di Indonesia memiliki potensi yang sangat besar untuk perusahaan meraup sebanyak-banyaknya keuntungan disamping untuk memenuhi kebutuhan pengguna yang menginginkan produk smartphone yang memiliki banyak fungsi.

TUJUAN RISET

Tujuan pemasaran suatu perusahaan biasanya menetapkan apa yang ingin dicapai suatu bisnis dari aktivitas pemasarannya. Hal ini memerlukan konsistensi sehubungan dengan keseluruhan maksud dan tujuan bisnis. Untuk lebih memahami hal ini, analisis SWOT dan BCG akan dilakukan untuk mengidentifikasi tujuan utama yang harus dicapai Infinix untuk tujuan pemasaran tiga tahun yang diusulkannya.

METODE RISET

Metode yang di gunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif atau statistik. Metode penelitian kuantitatif adalah metode yang digunakan untuk penelitian terhadap populasi atau sampel tertentu dan berlandaskan pada filsafat empirisme.

Dengan demikian, pendekatan ini akan memungkinkan para analis untuk mengetahui sejauh mana analisis persepsi harga terhadap keputusan pembelian produk Infinix dan Xiaomi dikalangan

POPULASI DAN SAMPEL

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh masyarakat indonesia yang menggunakan produk smartphone Infinix dan Xiaomi.

Dalam penelitian ini memfokuskan sampel penelitian pada kalangan masyarakat indonesia. Peneliti menggunakan strategi sampel acak untuk mengidentifikasi teknik pengambilan sampel, yaitu dengan menyebarkan link kuesioner ke masyarakat yang menggunakan smartphone Infinix dan Xiaomi.

TEKNIK ANALISIS DATA

Teknik analisis data pada penelitian kuantitatif ini adalah menggunakan analisis statistik. Teknik analisis data pada penelitian kuantitatif ini menggunakan bantuan excel. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif responden dan teknik analisis regresi linear berganda.

INSTRUMEN PENILAIAN

Pada Penelitian penulis menyebarkan kuesioner yang berisi daftar pertanyaan dalam bentuk angket dengan menggunakan metode Likert Summated Rating (LSR), dimana setiap poin pertanyaan mempunyai 5 (lima) opsi sebagai berikut:

- Sangat tidak setuju = bobot 1
- Tidak setuju = bobot 2
- Netral = bobot 3
- Setuju = bobot 4
- Sangat setuju = bobot 5

KARAKTERISTIK RESPONDEN

Data responden yang di peroleh adalah penelitian ini berasal dari kuesioner yang di bagikan secara online melalui googleform pada konsumen produk Infinix dan Xiaomi. Responnden yang diperoleh pada penelitian ini sebanyak 55 responden.

Berdasarkan Gender

Tabel 1

Keterangan	Klasifikasi	Jumlah Responden	Presentase Responden
Jenis Kelamin	Laki – Laki	25	46,3%
	Perempuan	29	53,7%

Berdasarkan Usia

Usia	Jumlah	Presentase
19	12	21,7%
20	19	34,5%
21	6	10,8%
22	9	16,4%

Berdasarkan Sering Penggunaan Smartphone

No	Keterangan	Jumlah Pemilih	Persentase
1	Sangat Setuju	37	67,3%
2	Setuju	12	21,8%
3	Netral	5	9,1%
4	Tidak Setuju	1	1,8%
5	Sangat Tidak Setuju	0	0%

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap tanggapan pemilih terhadap smartphone, dapat disimpulkan bahwa mayoritas pemilih (89,1%) cenderung setuju atau sangat setuju terhadap pilihan smartphone tersebut. Sebanyak 21,8% pemilih menyatakan setuju, sementara 67,3% sangat setuju. Di sisi lain, hanya 9,1% pemilih yang menyatakan netral, dengan 1,8% ketidaksetujuan. Kesimpulan ini menunjukkan adanya tingkat persetujuan yang tinggi pada penggunaan smartphone sehari – hari.

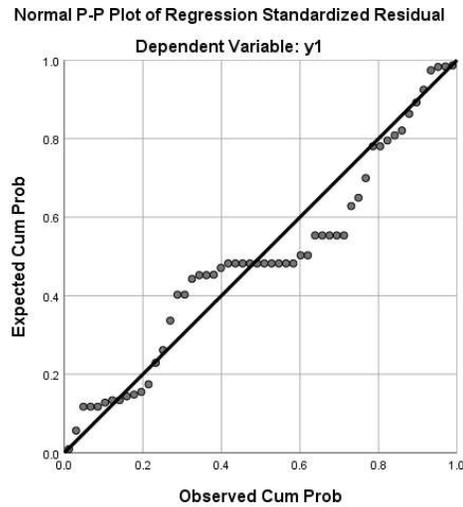
Berdasarkan Kualitas Smartphone

No	Keterangan	Jumlah Pemilih	Persentase
1	Sangat Setuju	16	29,1%
2	Setuju	27	49,1%
3	Netral	11	20%
4	Tidak Setuju	1	1,8%
5	Sangat Tidak Setuju	0	0%

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap tanggapan pemilih terhadap smartphone, dapat disimpulkan bahwa mayoritas pemilih (78,2%) cenderung setuju atau sangat setuju terhadap pilihan smartphone tersebut. Sebanyak 49,1% pemilih menyatakan setuju, sementara 29,1% sangat setuju. Di sisi lain, hanya 20% pemilih yang menyatakan netral, dengan 1,8% ketidaksetujuan. Kesimpulan ini menunjukkan adanya tingkat persetujuan yang tinggi terhadap kualitas smartphone yang diamati, sementara tingkat sangat tidak setuju relatif rendah.

1. UJI ASUMSI KLASIK

PILOT



Untuk pengujian normalitas data dilihat dari normal piplot dengan menggunakan spss versi 26 didapatkan output normal piplotnya sebagai berikut

Titik titik pada garis diagonal merupakan sebaran data dimana data data tsb mengikuti garis diagonal. Artinya dengan melihat normal piplot data tsb berdistribusi normal karena titik titiknya mengikuti garis diagonal dari bawah ke atas.

UJI MULTIKOLONIERITAS DENGAN TOLERRANCE DAN VIF

Coefficients^a

Model		Collinearity Statistics	
		Tolerance	VIF
1	x1	.622	1.607
	x2	.579	1.728
	x3	.547	1.829
	x4	.679	1.474
	x5	.626	1.597

a. Dependent Variable: y1

Dari output SPSS versi 26 untuk uji multikolinearitas, dengan melihat nilai collinearity tolerance dari output tersebut didapatkan nilai collinearity toleransinya lebih besar dari 0,01 dan nilai VIF nya kurang dari 10, maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut tidak terdapat masalah multikolinearitas.

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized	t	Sig.
		B	Std. Error	Coefficients		
1	(Constant)	.224	.496		.452	.653
	x1	.056	.105	.061	.532	.597
	x2	.423	.123	.408	3.448	.001
	x3	.021	.108	.024	.193	.848

x4	.300	.068	.479	4.384	.000
x5	.143	.067	.243	2.138	.038

a. Dependent Variable: y1

T TABEL=2,007 (didapatkan dari tabel t n-k-1)

Dari output model koefisien untuk X terhadap Y didapatkan nilai t hitung dan nilai sig diatas, kemudia nilai t tabel sebesar 1,677.

T TABEL=2,007 (didapatkan dari tabel t n-k-1)

Dari output model koefisien untuk X terhadap Y didapatkan nilai t hitung dan nilai sig diatas, kemudia nilai t tabel sebesar 1,677.

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	15.185	5	3.037	15.109	.000 ^b
	Residual	9.648	48	.201		
	Total	24.833	53			

a. Dependent Variable: y1

b. Predictors: (Constant), x5, x4, x1, x2, x3

F table = 2,408 (didapat dari tabel f dengan rumus n-k-1)

F hitung = 15,109

Dari output spss versi 26 didapatkan nilai f hitung sebesar 115,109 dan nilai f table sebesar 2,408 serta nilai signifikasinya sebesar 0,000 maka dapat disimpulkan menerima hipotesis pertama.

Artinya X berpengaruh terhadap Y

2. UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS

UJI VALIDITAS

VARIABEL X

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
x1	15.59	5.227	.435	.445
x2	15.56	5.006	.617	.374
x3	16.09	4.576	.644	.327
x4	16.72	6.129	.304	.707
x5	16.63	4.879	.417	.589

R TABEL = 0,2656

R HITUNG > R TABEL = VALID

Dari output spss versi 26 untuk uji validitas dengan jumlah sampel sebanyak 55 didapatkan nilai r hitungnya

Dari data tsb nilai r hitung lebih besar dari pada r table, dimana r tabelnya sebesar 0,2656 dengan demikian nilai hitung koefisien korelasi untuk uji validitas tersebut nilainya lebih besar dari r table

Kesimpulan:

Seluruh item pertanyaan tersebut valid

UJI RELIABILITAS

VARIABEL X

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.555	5

Dari output spss versi 26 didapatkan nilai cronbach's alpha nya sebesar 0,555 dimana nilai tersebut berada pada rentang 0,40 sampai 0,599 (tabel koefisien kolerasi) dengan kategori reliabilitasnya yaitu sedang.

Dengan demikian dapat dinyatakan quisioner tersebut memiliki tingkat reliabilitas yang sedang.

UJI VALIDITAS

VARIABEL Y

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Y1	7.80	1.335	.683	-.974 ^a
Y2	7.80	2.354	.387	.506
Y3	8.11	1.648	.417	.588

a. The value is negative due to a negative average covariance among items. This violates reliability model assumptions. You may want to check item codings.

R TABEL = 0,2656

R HITUNG > R TABEL = VALID

Dari output spss versi 26 untuk uji validitas dengan jumlah sampel sebanyak 55 didapatkan nilai r hitungnya

Dari data tsb nilai r hitung lebih besar dari pada r table, dimana r tabelnya sebesar 0,2656 dengan demikian nilai hitung koefisien korelasi untuk uji validitas tersebut nilainya lebih besar dari r table

Kesimpulan:

Seluruh item pertanyaan tersebut valid

UJI RELIABILITAS

VARIABEL Y

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.224	3

Dari output spss versi 26 didapatkan nilai cronbach's alpha nya sebesar 0,224 dimana nilai tersebut berada pada rentang 0,20 sampai 0,399 (tabel koefisien kolerasi), dengan kategori reliabilitasnya yaitu rendah.

Dengan demikian dapat dinyatakan quisioner tersebut memiliki tingkat reliabilitas yang rendah.

3. UJI DESKRIPTIF STATISTIK
Statistics

	x1	x2	x3	x4	x5	y1	y2	y3	Unstandardized Residual
N Valid	54	54	54	54	54	54	54	54	54
Missing	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Mean	4.56	4.59	4.07	3.46	3.56	4.06	4.07	3.7593	.0000000
Median	5.00	5.00	4.00	3.00	3.00	4.00	4.00	4.0000	-.0201077
Mode	5	5	4	3	3 ^a	4	4	4.00	-.02011
Std. Deviation	.744	.659	.773	1.094	1.160	.685	.843	1.14818	.42666323
Variance	.553	.435	.598	1.197	1.346	.469	.711	1.318	.182
Range	3	3	3	3	3	3	3	3.00	2.04164
Minimum	2	2	2	2	2	2	2	2.00	-1.05378
Maximum	5	5	5	5	5	5	5	5.00	.98786
Sum	246	248	220	187	192	219	220	203.00	.00000

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Berdasarkan output spss versi 26 didapatkan nilai untuk deskriptif statistik pada variabel diatas adalah sebagai berikut:

1. Variabel X1 dengan jumlah sample sebanyak 54, kemudian nilai rata-rata 4,56 dan nilai tengah 5,00 lalu nilai yang sering muncul 5 dengan standar deviasi 0,744 kemudian memiliki nilai keanekaragaman 0,553 dengan jarak 3, memiliki nilai terendah 2 sedangkan nilai tertinggi 5 dengan jumlah keseluruhan 246.
Dengan demikian variabel kinerja karyawan memiliki standar deviasi sebanyak 0,744 dari kinerja karyawan.
2. Variabel X2 dengan jumlah sample 54, dan nilai rata-rata 4,59 dengan nilai tengah 5,00 kemudian nilai yang sering muncul 5 dengan standar deviasi 0,659 memiliki nilai keanekaragaman 0,435 dengan jarak 3 dan nilai terendah adalah 2 sedangkan nilai tertinggi adalah 5 dengan demikian jumlah keseluruhan 248.
Dengan demikian gaya kepemimpinan memiliki standar deviasi sebesar 0,659.
3. Variabel X3 dengan jumlah sample 54, dan nilai rata-rata 4,07 dengan nilai tengah 4,00 kemudian nilai yang sering muncul 4 dengan standar deviasi 0,773 memiliki nilai keanekaragaman 0,598 dengan jarak 3 dan nilai terendah adalah 2 sedangkan nilai tertinggi adalah 5 dengan demikian jumlah keseluruhan 220.
Dengan demikian gaya kepemimpinan memiliki standar deviasi sebesar 0,773.
4. Variabel X4 dengan jumlah sample 54, dan nilai rata-rata 3,46 dengan nilai tengah 3,00 kemudian nilai yang sering muncul 3 dengan standar deviasi 1,094 memiliki nilai keanekaragaman 1,197 dengan jarak 3 dan nilai terendah adalah 2 sedangkan nilai tertinggi adalah 5 dengan demikian jumlah keseluruhan 187.
Dengan demikian gaya kepemimpinan memiliki standar deviasi sebesar 1,094.
5. Variabel X5 dengan jumlah sample 54, dan nilai rata-rata 3,56 dengan nilai tengah 3,00 kemudian nilai yang sering muncul 3 dengan standar deviasi 1,160 memiliki nilai

keanekaragaman 1,346 dengan jarak 3 dan nilai terendah adalah 2 sedangkan nilai tertinggi adalah 5 dengan demikian jumlah keseluruhan 192.

Dengan demikian gaya kepemimpinan memiliki standar deviasi sebesar 1,160.

6. Variabel Y1 dengan jumlah sample 54, dan nilai rata-rata 4,06 dengan nilai tengah 4,00 kemudian nilai yang sering muncul 4 dengan standar deviasi 0,685 memiliki nilai keanekaragaman 0,469 dengan jarak 3 dan nilai terendah adalah 2 sedangkan nilai tertinggi adalah 5 dengan demikian jumlah keseluruhan 219.

Dengan demikian gaya kepemimpinan memiliki standar deviasi sebesar 0,685.

7. Variabel Y2 dengan jumlah sample 54, dan nilai rata-rata 4,07 dengan nilai tengah 4,00 kemudian nilai yang sering muncul 4 dengan standar deviasi 0,843 memiliki nilai keanekaragaman 0,711 dengan jarak 3 dan nilai terendah adalah 2 sedangkan nilai tertinggi adalah 5 dengan demikian jumlah keseluruhan 220.

Dengan demikian gaya kepemimpinan memiliki standar deviasi sebesar 0,843.

8. Variabel Y3 dengan jumlah sample 54, dan nilai rata-rata 3,7593 dengan nilai tengah 4,0000 kemudian nilai yang sering muncul 4,00 dengan standar deviasi 1,14818 memiliki nilai keanekaragaman 1,318 dengan jarak 3,00 dan nilai terendah adalah 2,00 sedangkan nilai tertinggi adalah 5,00 dengan demikian jumlah keseluruhan 203,00.

Dengan demikian gaya kepemimpinan memiliki standar deviasi sebesar 1,14818.

Pembahasan

Smartphone merupakan alat yang sangat penting bagi manusia saat ini. Selain digunakan sebagai alat komunikasi satu dengan yang lain, Smartphone juga membantu manusia dalam memperoleh informasi seperti informasi mengenai berita terkini, informasi kesehatan, ataupun informasi yang bersifat mendidik. Manusia sangat membutuhkan informasi, dengan adanya smartphone manusia sangat mudah untuk mencari dan menemukan informasi yang mereka cari, dengan demikian permintaan akan smartphone terus meningkat setiap tahunnya. awalnya telfon hanya digunakan untuk menelfon dan mengirim pesan sekarang berkembang menjadi telfon pintar atau smartphone yang memiliki banyak fitur sehingga smartphone menjadi sebuah kebutuhan penting dan menjadi prioritas khususnya dikalangan mahasiswa saat ini. Sebagian besar generasi muda menghabiskan sebagian besar waktunya dengan rutinitas sehari-hari menggunakan ponsel pintar dalam bersosialisasi (Hanika, 2015).

Kehadiran dari smartphone ini memang mampu memberi berbagai manfaat dan kemudahan bagi penggunaannya, khususnya bagi mahasiswa. Berdasarkan pra survei ditemukan bahwa ada yang menggunakan smartphone untuk hal yang positif yakni dengan banyaknya fasilitas pendukung di dalamnya serta mampu terkoneksi dengan jaringan internet, mahasiswa merasa perlu untuk memiliki smartphone dan menggunakannya untuk mencari tugas kuliah, serta dalam penelitian sebelumnya dijelaskan bahwa pemanfaatan smartphone oleh mahasiswa sudah berjalan dengan baik ketika mereka menggunakannya untuk mengakses beberapa informasi edukasi seperti; Portal akademik, Artikel ilmiah, Informasi beasiswa, Wikipedia.org, Detik.com, Googlebooks, dan Ejournal. Dijelaskan juga bahwa pemanfaatan smartphone dalam mengakses informasi edukasi bisa mempermudah mahasiswa dalam menunjang studi di bangku kuliah (Juraman. 2014). Selain itu, melalui smartphone juga mahasiswa dapat mengakses informasi mengenai administrasi akademik seperti mengecek Kartu Hasil Studi (KHS) maupun untuk mengisi Kartu Rencana Studi (KRS), dan beberapa hal mengenai penambahan wawasan atau pengetahuan-pengetahuan umum lainnya, dapat di akses melalui smartphone.

KESIMPULAN

Dapat kita simpulkan bahwa Smartphone merupakan alat penunjang dalam hidup kita, sebagai alat komunikasi, media hiburan, alat foto bahkan perekam video. Smartphone juga memudahkan sarana pendidikan karena dapat mengakses E-book (buku elektronik). Tujuannya sebagai materi pembelajaran, selain itu terdapat aplikasi E-Learning (metode belajar praktis) sebagai sistem belajar, contohnya aplikasi Moodle. Sehingga pembelajaran tidak dibatasi ruang dan waktu dan di kelas pun mahasiswa tetap dapat mengaksesnya. Dan kesimpulannya bahwa smartphone sangat membantu mahasiswa dalam belajar dan melakukan aktivitas lainnya.

SARAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, penulis dapat memberikan ide atau masukan agar menjadi pengguna Smartphone yang bijak :

1. Gunakan aplikasi yang menunjang aktivitasmu, kita harus pandai memilih mana saja yang sebenarnya kita butuhkan, ini bertujuan untuk memaksimalkan pemanfaatan dari smartphone tersebut.
2. Hapus aplikasi yang tidak terlalu penting, agar tidak terlalu banyak aplikasi yang dapat mengakibatkan performa smartphone menurun drastis.
3. Tidak digunakan saat berkendara, karena sangat tidak aman bagi pengguna jalan lainnya.
4. Gunakan untuk berbagi, ketika kamu menemukan informasi menarik, kamu bisa membagikannya dengan kawan-kawanmu melalui aplikasi media social yang ada di smartphone-mu.
5. Tinggalkan smartphone mu sebelum tidur, karena waktu sebelum tidur seharusnya dimanfaatkan untuk membuat tubuh dan pikiran rileks, tanpa ada gangguan apapun.

DAFTAR PUSTAKA

TEDDY IMAN FATULLAH (2023) ANALISIS POTENSI PASAR SMARTPHONE INFINIX
DI KALANGAN MAHASISWA MANAJEMEN STUDY EKONOMI DAN BISNIS
UNIVERSITAS BINA BANGSA

JURNAL SIGNAL Volume 8 No. 1, Januari 2020, hlm 01-88|| Ilmu Komunikasi – FISIP

Universitas Swadaya Gunung Jati

p-ISSN: 2580-1090, e-ISSN: 2337-4454

Website: <http://jurnal.unswagati.ac.id/index.php/Signal>

IMPLEMENTASI GAME THEORY DALAM PENENTUAN STRATEGI BERSAING PADA
PRODUK SMARTPHONE

Diana Ma'rifah S.E., M.Si (1)

Wahyuni Windasari S.Si., M.Sc (2)

Program Studi Manajemen

STIE Putra Bangsa Kebumen

diana_marifah@yahoo.co.id(1)

wahyuwindasari@gmail.com(2) Jurnal Fokus Bisnis, Vol.17, No.02, Bulan Desember 2018

Analisis Pengaruh Pemanfaatan Smartphone Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Fakultas
Ilmu Komputer Universitas Klatat

1Green Ferry Mandias

Universitas Klatat, Jln. Arnold Mononutu, Airmadidi – Minahasa Utara

1Program Studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer

e-mail: green@unklab.ac.id Cogito Smart Journal/VOL. 3/NO. 1/JUNI 2017

