

Analisis Preferensi Penggunaan Smartphone Android dari pada Ios

Romaito Aritonang¹ Igk Adhi Sugara² Sanusi Gazali Pane³

Program Studi Ekonomi Pembangunan, Fakultas Sosial Sains, Universitas Pembangunan
Panca Budi Medan, Kota Medan, Provinsi Sumatera Utara, Indonesia^{1,2,3}

Email: sanusi.gazali.pane@gmail.com³

Abstrak

Perkembangan Teknologi Dan Informasi Semakin Cepat, Kebutuhan Akan Akses Informasi Terhadap Teknologi Juga Semakin Menjadi Kebutuhan Pokok Bagi Semua Orang. Teknologi Internet Serta Perangkat Elektronik Tak Lepas Dari Perkembangan Zaman Yang Begitu Cepat. Smartphone Adalah Salah Satu Alat Yang Menyediakan Banyak Aplikasi Yang Penggunaanya Dapat Mengembangkan Pengetahuan Mereka Tentang Apa Saja, Jika Mereka Memaksimalkan Fungsi Dari Fitur-Fitur Dan Aplikasi Didalam Smartphone Tersebut Salah Satunya Adalah Sistem Operasi, System Operasi Adalah Software Utama Yang Melakukan Manajemen Control Terhadap Hardware Secara Langsung Serta Manajemen Dan Mengontrol Software – Software Lain Sehingga Software-Softwarelain Tersebut Dapat Bekerja. Sehingga Suatu Sistem Operasi Software Dapat Bekerja. Sehingga Suatu Sistem Operasi Mobile Akan Bertanggung Jawab Dalam Mengoperasikan Berbagainfungsi dan Fitur Yang Tersedia Dalam Perangkat Ponsel Dan Sistem Operasi Yang Banyak Digunakan Ini Adalah Android Dan Ios. Tujuan Dari Penelitian Ini Adalah Untuk Menganalisis Perbedaan Preferensi Merek Smartphone Kaitannya Nya Dengan Sistem Operasi Android Dan Ios, Dengan Menganalisis Hubungan Antara Fitur Smartphone Dan Pemilihan Terhadap Merek Smartphone Berbasis Os Android Dan Os Iphone, Dan Pengaruh Antar Antar Fitur Yang Ditawarkan Sistem Operasi Yang Digunakan Saat Ini Oleh Sebuah Merek Smartphone Dengan Minat Mengganti Device Smartphone.

Kata Kunci: Perkembangan Teknologi, Smartphone, Android, Ios



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).

PENDAHULUAN

Sejarah Telepon Seluler Dimulai Pada Tahun 1940-An Setelah Perang Dunia II. Sejak Penemuannya Pada -Pertengahan Abad Ke-19, Telepon Menjadi Bagian Dari Kehidupan Sehari-hari Jutaan Orang Diseluruh Dunia. Pada Pertengahan Abad Ke-20, Berbicara Dengan Orang Lain Melalui Seluran Telepon Adalah Cara Yang Terbaik Untuk Tetap Berhubungan Dengan Teman, Keluarga, Terlibat Dalam Kegiatan Sosial Dan Organisasi Serta Menentukan Bisnis Di Negara – Negara Kaya. Dikenal Sebagai Cell Phone, Terutama Di Amerika , Atau Mobile Phone, Di Eropa, Di Asia , Australia Dan Tempat Lainnya, Dan Lebih Banyak Kata Lain Dalam Bahasa Lainnya. Banyaknya Pengguna Teknologi Ini Menunjukkan Tingkat Yang Mengejutkan Yaitu Ditahun 2004 Diperkirakan Ada 1,752 Miliar Pengguna Telepon Selular Didunia, Naik Dari Sekitar 91 Juta Pengguna Pada Tahun 1995 Dan 1.158 Miliar Pada Tahun 2002 (Googin, 2006).

Perkembangan Teknologi Turut Menciptakan Inovasi Daei Sebuah Telepon Genggam, Yang Dulu Hanya Berupa Cell Phone Atau pun Mobile Phone, Sekarang Telah Menjadi Sebuah Smartphone. Salah Satu Ciri Khas Yang Ada Pada Sebuah Smartphone Adalah Sistem Operasi Yang Ada Pada Smartphone. Sistem Operasi Ini Merupakan Jantung Dari Perangkat Mobile. Sistem Operasilah Yang Mengatur Daya, Aplikasi, Serta Layanan-Layanan Seperti E-Mail, Dan Fitur Jaringan Selular Komputerisasi Seperti Visual Pesan Suara Juga Dapat Memungkinkan Untuk Melakukan Control Laptop, Perangkat Web Tv, Dan Banyak Lagi (Tom, 2011). Saat Ini Banyak Gadget Yang Dijual Baik Bermerek Atau pun Produk Cina Namun Juga Perangkat Elektronik Yang Berguna Untuk Melakukan Suatu Hal Tertentu Yang Berhubungan Dengan

Perkembangan Teknologi Saat Ini. Teknologi Yang Ada Saat Ini Sudah Sangatlah Membantu Dan Melengkapi Kehidupan Manusia Untuk Dapat Berinteraksi Dalam Kehidupan Sosial Antar Sesame. Ponsel Saat Ini Bukan Hanya Digunakan Untuk Telepon Dan Berkirim Pesan Saja, Melainkan Juga Dapat Menjelajah Dunia Maya Serta Dapat Mendapatkan Informasi Terbaru Dari Akses Internet Yang Semakin Mudah Saat Ini. Berdasarkan Banyaknya Produk Yang Disajikan Kepada Konsumen, Mulai Dari Merek Spesifikasi Hardware, Jenis-Jenis Smartphone, Dan Fungsional Dari Smartphone Itu Sendiri Membuat Konsumen Ini Bingung Ketika Menetapkan Smartphone Yang Akan Dibeli. Hal Ini Menunjukkan Bahwa Ketika Membeli Smartphone Harus Sesuaikan Dengan Kebutuhan Konsumen. Dalam Penelitian Kali Ini Penulis Juga Mengambil Beberapa Referensi Yang Buat Oleh Orang Lain.

Peneliti Sebelumnya Dari: Putri Anggreni, I Wayan Gita Arsana Dengan Judul Jurnal "Preferensi Konsumen Terhadap Merek *Smartphone* Berdasarkan Sistem Operasi", Peneliti Lainnya Dari, Rachman Jumadin Tarigan Dengan Judul Jurnal "Analisis Perbandingan Brand Equity Sistem Operasi Android Dengan Sistem Operasi Ios Pada *Smartphone*", Peneliti Lainnya Dari, Giovani Evengelista Atmojo, Mahestu N. Krisjanti Dengan Judul Jurnal "Preferensi Konsumen Terhadap Merek Smartphone Berdasarkan Sistem Operasi", Peneliti Lainnya Dari, Sukardi, Eko Agus Darmadi, Lirik Hari Santoso, Dengan Judul Jurnal "Preferensi Konsumen Dalam Pemilihan Smartphone Berdasarkan Sistem Operasinya". Dari Beberapa Referensi Jurnal Yang Sudah Penulis Kumpulkan Diharapkan Bisa Menambah Wawasan Tentang Smartphone Lebih Dalam Lagi. Dan Tidak Merasa Bingung Untuk Membeli Smartphone Dengan Kisaran Harga Berapa, Merek Apa Dengan Spesifikasi Yang Bagaimana Juga Pas Dengan Budget Yang Tersedia.

Kajian Pustaka

Perkembangan Media Dalam Berkomunikasi Semakin Lama Semakin Berkembang Seiring Perkembangannya Zaman. Muncul Media-Media Baru Mulai Dari Media Massa Seperti Televisi, Radio Dan Lain-Lain. Serta Munculnya Media Telephone Yang Kabel Bahkan Portable. Telephone Portable Yang Dimaksud Lebih Dikenal Dengan Mobile Phone Atau Di Indonesia Sendiri Dinamakan Telephone Genggam (Handphone). Bahkan Telephone Genggam Yang Dipasarkan Pada Saat Ini Bersifat Pintar, Yang Dikenal Dengan Smartphone. Smartphone Adalah Telepon Genggam Yang Mempunyai Kemampuan Tingkat Tinggi Yang Sudah Menggunakan System Operasi Untuk Menjalankan Program Yang Ada Di Dalamnya. Bahkan Beberapa Smartphone Sekarang Ini Sudah Mempunyai Fungsi Yang Menyerupai Sebuah Komputer Dalam Hal Penggunaan Perangkat Keras Dan Perangkat Lunak (Anjana, 2013: 2).

Smartphone

Smartphone Adalah Salah Satu Alat Yang Menyediakan Banyak Aplikasi Yang Penggunaanya Dapat Mengembangkan Pengetahuan Mereka Tentang Apa Saja, Jika Mereka Memaksimalkan Fungsi Dari Fitur- Fitur Dan Aplikasi Di Dalam Smartphone Tersebut, Seperti Contohnya Aplikasi Yang Berbau Pendidikan, Google (Untuk Pencarian Yang Berhubungan Dengan Pendidikan). Pengguna Smartphone Yang Pintar Dan Dapat Menggunakannya Secara Efektif, Akan Menimbulkan Dampak-Dampak Positif. Smartphone Dapat Dijadikan Sebagai Peta, Koran, Kamus Bahkan Mesin Pencari Yang Dapat Dibawa Secara Sederhana. Hal Tersebut Sangat Memudahkan Pengguna Dalam Memenuhi Kebutuhan Mereka. Tidak Sedikit Orang Yang Menggunakan Smartphone Sebagai Media Komunikasi Yang Paling Efektif Dan Murah. Dengan Smartphone Seseorang Dapat Mengirimkan Pesan Berbentuk Suara, Video Dan Gambar Dengan Waktu Yang Sangat Cepat Dan Bersifat Langsung. Kegunaan-Kegunaan Tersebut Membuat Smartphone Pada Saat Ini Digunakan Oleh Segala Kalangan Usia Dan Sosial. Diberitakan Oleh Techland, Sebuah Survey Yang Dilakukan Perusahaan Komunikasi Cloudtalk Menunjukkan Bahwa Menelepon Adalah Aktivitas Nomer Empat Dari Aktivitas Lain Yang Biasa Dilakukan

Orang Dengan Menggunakan Smartphone, Sedangkan Tiga Aktivitas Yang Lebih Banyak Digunakan Adalah Mengirim Sms, Mengirim Email, Dan Chatting Di Situs Jejaring Social. Survei Warga Amerika Serikat Itu Menunjukkan Hanya 43% Orang Yang Menggunakan Smartphone Untuk Menelepon. Sembilan Dari 10 Responden Lebih Memilih Mengirim Sms Ketimbang Telepon. Alasannya, Menelepon Dianggap Sebagai Kegiatan Yang Boros Waktu Atau Mengganggu. Sedangkan Survey Warga Indonesia Menunjukkan Hanya 50% Orang Yang Menggunakan Smartphone Untuk Menelepon, Selebihnya Mereka Menggunakan Smartphone Tersebut Untuk Mengirim Sms Atau Email.

Keterkaitan Konsumen Terhadap Spesifikasi Smartphone

Smartphone Didefinisikan Sebagai Perangkat Ponsel Yang Memiliki Fitur-Fitur Yang Melebihi Ponsel Pada Umumnya, Hal Ini Ditandai Dengan Keberadaan Fitur Tambahan Selain Komunikasi, Dukungan Penambahan Aplikasi, Serta Memiliki Sistem Operasi Yang Mendukung Berbagai Fitur Multimedia Dan Kebutuhan Bisnis. Saat Ini Pemakaian Telepon Seluler Di Indonesia Mengalami Kemajuan Yang Sangat Pesat, Terutama Telepon Seluler Yang Memiliki Fasilitas Chatting Sosial Media. Banyak Jenis Dan Tipe Smartphone Yang Ditawarkan Di Pasaran Dengan Berbagai Merek, Seperti : Samsung, Oppo, Asus, Apple Dan Lain-Lain. Dari Semua Merek Smartphone Yang Dipasarkan, Masing-Masing Memiliki Kelebihan Dan Kekurangan Yang Berbede-Beda, Misalnya Dari Segi Bentuk Atau Desain, Kualitas Dan Harga. Oleh Karena Itu, Konsumen Memiliki Banyak Pilihan Jenis Smartphone Untuk Dimiliki. Namun, Tidak Sedikit Konsumen Menjadi Kesulitan Dalam Hal Penentuan Smartphone Yang Kemudian Mamanfaatkan Lebih Dari Satu Media Informasi Untuk Mendukung Proses Pencarian Jenis Smartphone Yang Paling Sesuai Dengan Kebutuhan Dan Kriteria Yang Diinginkan Konsumen. Pengambilan Keputusan Kriteria Smartphone Dapat Ditunjukkan Melalui Spesifikasi Smartphone. Diantaranya Yaitu Merk Smartphone, Baterai, Hardware, Rom, Ram, Ukuran Layar, Kamera, Berat, Dan Harga Smartphone.

Android

Salbino (2014) Mendefinisikan Android Merupakan Sistem Operasi Berbasis Linux Yang Bersifat Terbuka (Open Source) Dan Dirancang Untuk Perangkat Seluler Layar Sentuh Seperti Smartphone Dan Komputer Tablet. Android Dikembangkan Oleh Android, Inc., Dengan Dukungan Finansial Dari Google Yang Kemudian Dibeli Pada Tahun 2005. Android Dirilis Secara Resmi Pada Tahun 2007, Bersamaan Dengan Didirikannya Open Handset Alliance (Salbino, 2014). Menurut Salbino (2014) Tampilan Android Didasarkan Pada Manipulasi Langsung, Menggunakan Masukan Sentuh Yang Serupa Dengan Tindakan Di Dunia Nyata, Seperti Menggesek, Mengetuk, Mencubit, Dan Membalikan Cubitan Untuk Memanipulasi Obyek Di Layar. Pada Bulan Oktober 2012, Terdapat 700.000 Aplikasi Yang Tersedia Untuk Android, Dan Sekitar 25 Juta Aplikasi Telah Diunduh Dari Google Play, Toko Aplikasi Utama Android (Salbino, 2014). Sebuah Survey Pada Bulan April-Mei 2013 Menemukan Bahwa Android Adalah Platform Paling Populer Bagi Para Pengembang, Digunakan Oleh 71% Pengembang Aplikasi Seluler. Dan Pada Tanggal 3 September 2013, 1 Miliar Perangkat Android Telah Diaktifkan (Salbino, 2014).

Menurut Salbino (2014) Sifat Android Yang Terbuka Telah Membuat Bermunculannya Sejumlah Besar Komunitas Pengembang Aplikasi Untuk Menggunakan Android Sebagai Dasar Proyek Pembuatan Aplikasi, Dengan Menambahkan Fitur-Fitur Baru Bagi Android Pada Perangkat Yang Secara Resmi Dirilis Dengan Menggunakan Sistem Operasi Lain. Sejarah Android Pada Bulan Oktober 2003 Android, Inc. Didirikan Di Palo Alto, California, Oleh Andy Rubin (Pendiri Danger), Rich Miner (Pendiri Wildfire Communications, Inc.), Nick Sears (Mantan Vp T- Mobile), Dan Chris White (Kepala Desain Dan Pengembangan Antarmuka

Webtv) Untuk Mengembangkan “Perangkat Smartphone Yang Lebih Sadar Akan Lokasi Dan Preferensi Penggunaanya”.

Awal Tujuan Pengembangan Android Yaitu Untuk Mengembangkan Sebuah Sistem Operasi Canggih Yang Ditujukan Untuk Kamera Digital, Namun Pasar Untuk Perangkat Kamera Digital Tidak Cukup Besar, Dan Pengembangan Android Lalu Dialihkan Bagi Pasar Smartphone Untuk Menyaingi Symbian Dan Windows Mobile (Iphone Apple Belum Dirilis Saat Itu). Android, Inc. Dioperasikan Secara Diam-Diam, Hanya Diungkapkan Para Pengembang Sedang Menciptakan Sebuah Perangkat Lunak Untuk Smartphone (Salbino, 2014). Menurut Salbino (2014) Sejak Tahun 2008, Android Terus Melakukan Sejumlah Pembaruan Untuk Meningkatkan Kinerja Sistem Operasi. Setiap Versi Utama Yang Dirilis Dinamakan Secara Alfabetis Berdasarkan Nama-Nama Makanan Pencuci Mulut Atau Cemilan Bergula, Misalnya, Versi 1.6 Donut. Versi Terbaru Adalah 5.0 Lollipop, Yang Dirilis Pada 15 Oktober 2014 (Salbino, 2014).

Sistem Operasi

Menurut Adelphia (2015) Sistem Operasi Mobile Adalah Software Utama Yang Melakukan Manajemen Dan Kontrol Terhadap Hardware Secara Langsung Serta Manajemen Dan Mengontrol Software-Software Lain Sehingga Software-Software Lain Tersebut Dapat Bekerja. Sehingga Suatu Sistem Operasi Mobile Akan Bertanggung Jawab Dalam Mengoperasikan Berbagai Fungsi Dan Fitur Yang Tersedia Dalam Perangkat Ponsel Tersebut Seperti, Scheduling Task, Keyboard, Wap, Email, Text Message, Sinkronisasi Dengan Aplikasi Dan Perangkat Lain, Memutar Musik, Kamera, Dan Mengontrol Fitur-fitur Lainnya (Adelphia, 2015). Menurut Adelphia (2015), Selain Berfungsi Untuk Mengontrol Sumber Daya Hardware Dan Software Ponsel Seperti Keypad, Layar, Phonebook, Baterai, Dan Koneksi Ke Jaringan, Sistem Operasi Juga Mengontrol Agar Semua Aplikasi Bisa Berjalan Stabil Dan Konsisten. Selanjutnya Adelphia Menilai Sistem Operasi Harus Dirancang Fleksibel Sehingga Para Software Developer Lebih Mudah Menciptakan Aplikasi-Aplikasi Baru Yang Canggih. Jenis-Jenis Operating System (Os) Pada Smartphone:

Ios

Adelphia (2015) Mendefinisikan Ios Adalah Sistem Operasi Yang Dikembangkan Oleh Perusahaan Apple Untuk Ponsel Iphone, Tetapi Kemudian Berkembang Dan Dapat Digunakan Ke Dalam Perangkat Apple Yang Lainnya Seperti Ipod Touch, Apple Tv Dan Ipad. Menurut Adelphia (2015) Sistem Operasi Ini Bersifat Tertutup Dan Hanya Bisa Digunakan Oleh Perangkat Apple, Jadi Anda Tidak Akan Menemukan Sistem Operasi Ios Pada Perangkat Serupa Dengan Merek Lain. Didalam Ios Juga Terdapat Komponen Abstraction Layers, Yaitu Lapisan Sistem Ios Yang Terbagi Menjadi Empat Bagian, Seperti Framework Yang Berfungsi Untuk Membangun User Ke Hardware (Adelphia, 2015). Menurut Adelphia (2015) Dalam Ios Juga Terdapat Komponen Darwin Yang Masih Satu Keluarga Dengan Unix, Beberapa Lapisan Dalam Ios Adalah: A. Lapisan Yang Berhubungan Langsung Ke Hardware Atau Disebut Juga Core Os Layer. B. Bagian Yang Berisi Layanan Yang Membentuk Sistem Dasar Semua Aplikasi, Yaitu Core Service Layer. C. Sementara Itu, Bagian Untuk Grafis Disebut Media Layer. Lapisan Ini Terbentuk Untuk Mengarahkan Audio, Video, Dan Teknologi Grafis Lainnya Menjadikan Ios Kaya Akan Multimedia. D. Yang Terakhir Adalah Cocoa Touch Layer, Bagian Ini Berfungsi Untuk Interaksi Antara User Dan Optimasi Focus. Keempat Bagian Tersebut Bersatu Dalam Ios. Sistem Operasi Ini Juga Dikembangkan Untuk Dapat Bekerja Dengan Baik Dilayar Sentuh (Adelphia, 2015). Menurut Adelphia (2015) Ada Beberapa Fitur Menarik Yang Bisa Anda Temukan Di Sistem Operasi Ios Dalam Iphone, Diantaranya: 1) User Friendly 2) Kemampuan Untuk Bekerja Secara Multi Tasking 3) Desain Yang Elegan 4) Banyak Pengembang Yang Memberikan Aplikasi Untuk

Diunduh Melalui App Store 5) Ukuran Memory Yang Cukup Besar. Sampai Saat Buku Ini Ditulis Masih Tersedia Ukuran 8-128 Gb. Sulit Terserang Oleh Virus 6) Upgrade Sistem Operasi Dapat Dengan Mudah Dilakukan Melalui Smartphone Ataupun Pc. Namun Menurut Adelphia (2015) Banyak Hal Yang Mungkin Tidak Disukai Oleh Beberapa Individu Ketika Hendak Memakai Sistem Operasi Ini, Diantaranya Adalah: 1) Harga Yang Relatif Mahal. Belum Diketahui Sebabnya Kenapa Merek Apple Selalu Mempunyai Harga Yang Diatas Rata-Rata. 2) Belum Tersedia Pemasangan Memori Tambahan (Eksternal). 3) Tidak Dapat Melakukan Modifikasi Terhadap Sistem Operasi. 4) Output Suara Masih Terlalu Kecil. Berikut Ini Daftar Versi Iphone Beserta Ios Yang Digunakan Dari Awal Kemunculannya Hingga Sekarang (Adelphia, 2015)

METODE PENELITIAN

Dalam Penelitian Ini, Penelitian Menggunakan Metode Analisis Deskriptif Kuantitatif Survey Yaitu Dengan Memberikan Kuesioner *Online* Diberikan Kepada Responden. Kuesioner Online Diberikan Kepada Pengguna **Android Dan Ios**. Adapun Penelitian Ini Dirancang Untuk Mengetahui Preferensi Penggunaan Smartphone **Android Dan Ios**. Data Yang Digunakan Dalam Penelitian Ini ialah Data Primer Dan Data Sekunder . Data Primer ialah Data Yang Didapat Langsung Dari Responden Penelitian Sedangkan Data Sekunder Berasal Dari Jurnal Maupun Kepustakaan. Teknik Pengambilan Data Dilakukan Melalui Kuesioner Yang Dibagikan Menggunakan Google Form Ataupun Wawancara Langsung Dengan Responden. Pertanyaan (Questioner), Merupakan Teknik Pengumpulan Data Yang Dilakukan Dengan Cara Memberi Seperangkat Pertanyaan Atau Pernyataan Tertulis Kepada Responden Untuk Dijawabnya, Sugiono (2009). Penyebaran Pertanyaan Yang Diberikan Kepada Responden Secara Sistematis Dengan Tujuan Mendapatkan Data Dan Informasi Mengenai Preferensi Konsumen Dalam Penggunaan Smartphone **Android Dan Ios**. Kuesioner Yang Disebarkan Diajukan Kepada Responden Yang Mempunyai Smartphone **Android Atau Ios** Baik Yang Pernah Mamakai Hp **Android Aataupun Ios**. Kuesioner Tersebut Diisi Berdasarkan Atribut Yang Ada Pada Sistem Operational Smartohone. Setiap Jawaban Yang Diberikan Oleh Responden Diberi Nilai Dengan Skala Likers Dan Memberikan Alternatif Jawaban Kepada Responden.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan Hasil Yang Didapatkan Dari Pembagian Kuesioner Terhadap 63 Orang Yang Menggunakan **Andorid Ketimbang Ios**, Maka Diperoleh Karakteristik Responden Dapat Dilihat Pada Tabel 1.

Tabel 1.		
Karekteristik Responden		
Katagori	Karekteristik	Persentase
Jenis Kelamin	Laki Laki	27%
	Perempuan	73%
Usia	<20 Tahun	60,3%
	>21 Tahun	39,7%
Sistem Operational Hp	Android	84,9%
	Ios	15,9%
Pengaruh Sosial	Pengaruh Orang Sekitar	54,9%
	Kebutuhan Orang Sekitar	47,6%
	Dominasi Lingkungan	95,2%
Gaya Hidup	Harga Yg Lebih Murah	84,1,%
	Aktivitas Sosmed	63,5%
	Brand	41,2%
Famirilitas	Kebiasaan	87,1%
	Fitur	75,8%
	Kemudahan Sparepart	87,1%

Berdasarkan Tabel Diatas Dapat Dijelaskan Responden Didominasi Oleh Perempuan Sebesar 73% Dengan Rentang Usia <20 Tahun Dengan Nilai 60,3% Lebih Memilih Android Ketimbang Ios Dengan Presentase 84,1%,Beragam Alasan,Kenapa Mereka Memilih Android Dibandingkan Ios Di Kerenakan Dominasi Lingkungan Sekitar Yg Kebanyakan Memilih Android Sebesar 95,2%,Adapun Alasan Lain Yang Menjadikan Pilihan Mereka Ke Android Ketimbang Ios Yaitu Harga Yang Lebih Murah Yang Mencapai 84,1% Dan Kebiasaan Serta Sparepart Yg Lebih Mudah Dengan Nilai Persentase 87,1%

Tabel 2.

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error Of The Estimate
1	.608 ^a	.370	.349	1.48620
a. Predictors: (Constant), Familiaritas, Pengaruh Sosial				

Model Summary Merupakan Pengujian Analisa Koefisien Determinasi (Adjusted R Square). Seluruh Variabel Independen Dalam Penelitian Ini Mampu Menjelaskan Hubungan Dan Pengaruhnya Terhadap Variabel Dependen Sebesar 34.8%. Sisanya 62.2 % Lainnya Dipengaruhi Oleh Variabel-Variabel Lain Diluar Dari Model Penelitian.

Tabel 3.

Anova ^a						
Model		Sum Of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	77.790	2	38.895	17.609	.000 ^b
	Residual	132.528	60	2.209		
	Total	210.317	62			
a. Dependent Variable: Gaya Hidup						
b. Predictors: (Constant), Familiaritas, Pengaruh Sosial						

Menurut Imam Al-Ghazali Untuk Mengetahui Seberapa Layak Sebuah Penelitian Ini Digunakan Apabila Nilai Signifikan Dibawah <5% / <0.05. Dari Hasil Pengujian Tersebut Dapat Dilihat Bahwa Nilai Nilai 0.00 Tidak Signifikan.

Tabel 4.

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	2.737	1.034		2.646	.010
	Pengaruh Sosial	.615	.121	.585	5.099	.000
	Familiaritas	.041	.096	.049	.429	.670
a. Dependent Variable: Gaya Hidup						

Uji Pengaruh Secara Parsial Uji Hipotesis Apabila Tingkat Signifikan Dibawah 0.05/5% Maka Dia Berpengaruh Secara Signifikan. Jika Diatas 0.05 Tidak Berpengaruh Secara Signifikan.

KESIMPULAN

Berdasarkan Hasil Analisis Dan Pembahasan Yang Sudah Dilakukan, Dapat Disimpulkan Bahwa Smartphone Berbasis Android Lebih Banyak Digunakan Karena Lebih Unggul Dalam Beberapa Poin. Namun Kalah Dari Sistem Operasi Ios, Dari Segi Fitur Kamera, Tampilan Dan Desain Smartphonanya. Karena Bisa Dilihat Juga Kalau Smartphone Bersistem Operasi Ios Itu Mematok Harga High-Entry, Sedangkan Smartphone Bersistem Operasi Android Lebih Mencakup Semuannya Mulai Dari Low Entry Hingga High Entry. Diharapkan Nantinya Orang

Lain Akan Teredukasi Sebelum Membeli Smartphone Yang Dibutuhka, Seperti Merek Smartphone Apa Yang Dibutuhkan Berdasarkan Spesifikasinya Sehingga Tidak Lagi Seseorang Membeli Smartphnone Hanya Karena Tren Pada Jamannya Saja.

Saran: untuk konsumen dalam membeli sebuah smartphone agar dapat memepertimbangkan dahulu jenis sistem operasi, merek dan spesifikasi dari smartphone yang akan dibeli agar nanti bisa sesuai dengan preferensi yang diinginkan terhadap sebuah merek smartphone. untuk produsen, terdapat perbedaan preferensi konsumen pada sistem operasi dari smartphone yang digunakan, disarankan agar lebih menambah varian atau tipe smartphone dengan perbedaan fitur dan spesifikasi, dan dengan harga yang berbeda. Hal ini bertujuan agar mampu untuk melayani semua segmentasi pasar, daya beli dan kebutuhan yang ada, agar dapat meningkatkan preferensi dari seorang konsumen. Untuk peneliti selanjutnya diharapkan memperluas daerah penelitian dan menambah variabel-variabel yang lain agar dapat menghasilkan kesimpulan yang lebih akurat.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah.(2015). Kasus Penggunna Gadget Pada Anak Usia Dini. Di Unduh Pada 16 Oktober 2017 Dari [Http://Aisyahsiti02.Blogspot.Co.Id/2015/02/Kasuspengguna-Gadget-Pada-Anak-Usia.Html](http://Aisyahsiti02.Blogspot.Co.Id/2015/02/Kasuspengguna-Gadget-Pada-Anak-Usia.Html).
- Al-Ayouby, M. H. (2017). Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini (Studi Di Paud Dan Tk.Handayani Bandar Lampung). Skripsi. Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Lampung Bandar Lampung
- Apple Inc, Iphone Os Technology Overview, Apple Inc. All Rights Reserved, 2008
- Apple Inc, Iphonei Os4 Essentials Preview, Apple Inc , Payload Media 2011
- Aram, D., Most, T., & Mayafit, H. (2006). Contributions Of Mother-Child Storybook Telling And Joint Writing To Literacy Development In Kindergartners With Hearing Loss. Language, Speech, And Hearing Service In Schools , 37, 209-223.
- Aziz, A. (2019). No Mobile Phone Phobia Di Kalangan Mahasiswa Pascasarjana. Konseli: Jurnal Bimbingan Dan Konseling (Ejournal), 6(1), 1-10.
- Castelluccio, M. (2007). Gadget An-Essay. [Http://Www.Thefreelibrary.Com/](http://Www.Thefreelibrary.Com/) Gadgets--An+Essay.-A0170115914
- Ed Burnette, Hello Android, Raleigh, North Carolina, The Pragmatic Bookshelf, 2008
- Himanshu Dwivedi, Chris Clark And David Thiel, Mobile Application Security, New York, The McGraw-Hill Companies, 2010
- J.S Badudu Dan Sultan Mohammad Zain, Kamus Umum Bahasa Indonesia, Jakarta, 2004 Ken Maskrey, Building Iphone Os Accessories, Apress, United States Of America, 2010
- Jason Morris, Android User Interface Development, Birmingham – Mumbai, Packt Publishing, 2011
- Kibona, L., & Mgya, G. (2015). Smartphones' Effects On Academic Performance Of Higher Learning Students. Journal Of Multidisciplinary Engineering Science And Technology, 2(4), 777-784.
- Kompas. (2015, September 30). Akibat Terlalu Sibuk Dengan “Gadget” Masingmasing. Diperoleh Dari
- Nazrudin Safaat H, Android Pemrograman Aplikasi Mobile Smarthphone Dan Tablet Berbasis Android, Bandung, Informatika, 2011
- Nurrachmawati, (2014). Pengaruh Sistem Operasi Mobile Android Pada Anak Usia Dini. Jurnal Pengaruh System Operasi Mobile Android Pada Anak Usia Dini. Jurnal Pengaruh Sistem Operasi Mobile Android Pada Anak Usia Dini. Skripsi. Universitas Hasanuddin. Makasar.
- Papalia, D. E., & Feldman, R. D. (2014). Menyelami Perkembangan Manusia Edisi 12 Buku 1. Jakarta: Salemba Humanika.

- Park, Hyunjoon. (2008). Home Literacy Environments And Children's Reading Performance: A Comparative Study Of 25 Countries. Educational Research And Evaluation Vol. 14, No 6, December 2008, 489-505
- Patmonedowo, S. (2003). Pendidikan Anak Pra Sekolah. Bandung: Rineka Cipta
- Pebriana, P. H. (2017). Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Dini. Jurnal Obsesi, 1(1), 1-11.
- Pusparisa, Y. & Bayu, D. J., 2021. Daftar Negara Pengguna Smartphone Terbanyak, Indonesia Urutan Berapa?
- Riduansah, 2020. Pengaruh Kualitas Produk, Harga Dan Promosi Terhadap Keputusan Pembelian Online Shop (Studi Mahasiswa Sekolah Tinggi Ilmu Manajemen Indonesia Samarinda). Jurnal Penelitian Inossa, 23 November, 2(2), Pp. 71-79.
- Rifal, M., 2018. Pengaruh Kualitas Dan Harga Produk Smartphone Xiaomi Terhadap Keputusan Pembelian Konsumen Pada Counter Warna – Warni Cell. Jurnal Profitability Fakultas Ekonomi Dan Bisnis , 2(1), Pp. 64-76.
- Riyanto, G. P. & Yusuf, O., 2021. 5 Besar Vendor Smartphone Di Indonesia Kuartal-Ii 2021.
- Safi'i, A., M.Zainudin & Mujahidin, A., 2021. Dampak Kualitas Produk Dan Harga Terhadap Keputusan Pembelian Dimediasi Kepuasan Konsumen Smartphone Xiaomi (Studi Pada Pengguna Smartphone Kecamatan Malo Bojonegoro). Jurnal Pendidikan Edutama, Pp. 1-5.
- Saraswati & Rahyuda, 2017. Bran Image Memediasi Kualitas Produk Dan Harga Dengan Keputusan Pembelian Smarthphone Apple Di Kota Denpasar. Ejurnal Manajemen Unud, 6(6), Pp. 3252-3282 .
- Silberschatz, Operating System Concepts Six Edition, New York, John Wiley And Son. Inc, 2003