

**ANALISIS PERBANDINGAN *TRAFFIC GENERATION* PADA  
STREAMER *ESPORTS* DAN *SELF STREAMER* DI APLIKASI  
*LIVE STREAMING VIDEO GAME***

**TUGAS AKHIR**

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana  
Manajemen**



**Ega Novita Sari**

**1171001144**


**PROGRAM STUDI S1 MANAJEMEN  
FAKULTAS EKONOMI DAN ILMU SOSIAL  
UNIVERSITAS BAKRIE  
JAKARTA  
2021**

**HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS**

Tugas Akhir ini adalah hasil karya saya sendiri, dan semua sumber baik yang dikutip maupun yang dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.

Nama : Ega Novita Sari

Nim : 1171001144

Tanda Tangan : 

Tanggal : 9 April 2021

## HALAMAN PENGESAHAN

Tugas akhir ini diajukan oleh:

Nama : Ega Novita Sari

NIM : 1171001144

Program Studi : S1 Manajemen

Fakultas : Ekonomi dan Ilmu Sosial

Judul Skripsi : Analisis Perbandingan *Traffic Generation* Pada Streamer *Esports*  
Dan *Self Streamer* Di Aplikasi *Live Streaming* Video Game

**Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Manajemen pada Program Studi S1 Manajemen Fakultas Ekonomi dan Ilmu Sosial, Universitas Bakrie.**

## DEWAN PENGUJI

Pembimbing : Aurino Rilman A. Djamaris Ir., MM.S (  )

Penguji I : Dr. Jerry Heikal, ST., M.M (  )

Penguji II : Holila Hatta, S.Pd., M.M (  )

Ditetapkan di : Jakarta

Tanggal : 9 April 2021

## UNGKAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillah segala puji bagi Allah atas segala rahmat dan karunia-Nya dalam penyusunan Tugas Akhir (TA) ini sehingga penulis dapat terselesaikan tepat pada waktunya dengan judul “**ANALISIS PERBANDINGAN TRAFFIC GENERATION PADA STREAMER ESPORTS DAN SELF STREAMER DI APLIKASI LIVE STREAMING VIDEO GAME**” ini diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Manajemen pada Program Studi Manajemen Universitas Bakrie.

Dalam penyusunan tugas akhir ini, penulis mendapatkan bantuan dari banyak pihak. Untuk itu penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak M. Taufiq Amir, SE., MM., Ph.D. Selaku Ketua Program Studi Manajemen Universitas Bakrie.
2. Bapak Aurino Rilman Adam Djamaris, Ir, M.M., Selaku dosen pembimbing yang senantiasa memberi ilmu serta membimbing sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan tepat waktu.
3. Kedua orangtua tercinta yang penulis sayangi serta memberikan motivasi dan mendoakan yang terbaik.
4. Teman-teman terdekat yang turut memberi masukan dan bantuan kepada penulis serta dukungan yang diberikan.

Akhir kata, penulis berharap Tuhan Yang Maha Esa berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Semoga Tugas Akhir ini membawa manfaat bagi pengembangan ilmu. Penulis menyadari bahwa dalam penulisan Tugas Akhir ini masih memiliki banyak kekurangan. Oleh karena itu, saran yang membangun sangat dibutuhkan penulis untuk menyempurnakan Tugas Akhir ini.

Jakarta, 9 April 2021



Penulis

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI**

Sebagai civitas akademik Universitas Bakrie, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ega Novita Sari  
NIM : 1171001144  
Program Studi : S1 Manajemen  
Fakultas : Ekonomi dan Ilmu Sosial  
Jenis Tugas Akhir : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Bakrie **Hak Bebas Royalti Noneksklusif** (*Non-exclusive Royalty-Free*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

**ANALISIS PERBANDINGAN *TRAFFIC GENERATION* PADA  
STREAMER *ESPORTS* DAN *SELF* STREAMER DI APLIKASI *LIVE*  
*STREAMING VIDEO GAME***

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Bakrie berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta untuk kepentingan akademis.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Jakarta

Pada Tanggal : 9 April 2021

Yang Menyatakan



(Ega Novita Sari)

**ANALISIS PERBANDINGAN *TRAFFIC GENERATION* PADA  
STREAMER *ESPORTS* DAN *SELF* STREAMER DI APLIKASI *LIVE*  
*STREAMING VIDEO GAME***

Ega Novita Sari

---

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan dalam perbandingan *traffic generation* yang signifikan antara streamer *eSports* dan *self* streamer pada aplikasi *live streaming* video game. Penelitian ini menggunakan metode komparatif, dengan menyebarkan kepada 62 responden streamer yang aktif atau pernah mempunyai riwayat *live streaming* video game. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa antara streamer *eSports* dan *self* streamer sama-sama streamer baik. Dari kedua streamer tersebut, tidak terdapat perbedaan yang signifikan untuk variabel pengikut (*followers*) dengan indikator jumlah pengikut (*followers*), rata-rata penonton (*viewers*) yang menonton per *live streaming* dan ACU (*Average Concurrent Users*) atau popularitas dalam sebulan, sedangkan untuk variabel durasi *live streaming* dengan indikator WHR (*Watch Hour Rate*) atau durasi di tonton *viewers* dalam sebulan tidak terdapat perbedaan yang signifikan namun untuk indikator jumlah durasi *live streaming* dalam sebulan terdapat perbedaan tetapi kurang signifikan.

**Kata Kunci:** *Traffic Generation*, Perbandingan, Pengikut (*followers*), durasi *live streaming*

**COMPARATIVE ANALYSIS OF TRAFFIC GENERATION ON STREAMER  
ESPORTS AND SELF STREAMER IN LIVE STREAMING VIDEO GAME  
APPLICATION**

Ega Novita Sari

---

**ABSTRACT**

*This study aims to determine whether or not there is a difference in the significant comparison of traffic generation between eSports streamers and self-streamers in live streaming video game applications. This study uses a comparative method, by distributing to 62 respondents who are active streamers or have had a history of live streaming video games. The results of this study indicate that both eSports streamers and self streamers are both good streamers. From the two streamers, there is no significant difference for the variable followers (followers) with indicators of the number of followers (followers), average viewers who watch per live stream and ACU (Average Concurrent Users) or popularity in a month, while for There is no significant difference between the live streaming duration with the WHR (Watch Hour Rate) indicator or the duration watched by viewers in a month, but for the indicator of the number of live stream duration in a month there is a difference but less significant.*

**Keywords:** *Traffic Generation, Comparative, followers, live streaming duration*

DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>UNGKAPAN TERIMA KASIH .....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI .....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vi</b>
<b><i>ABSTRACT</i>.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1    Latar Belakang .....	1
1.2    Identifikasi Masalah .....	4
1.3    Batasan Masalah.....	4
1.4    Rumusan Masalah .....	5
1.5    Tujuan Penelitian.....	5
1.6    Manfaat Penelitian.....	5
1.6.1    Manfaat Teoritis .....	5
1.6.2    Manfaat Praktis .....	6
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>7</b>
2.1    Landasan Teori .....	7
2.1.1 <i>Traffic Generation</i> .....	7
2.1.2 <i>eSports</i> .....	8
2.1.3 <i>Live streaming</i> .....	12



2.1.4	Marketing Mix.....	19
2.1.5	Promosi .....	22
2.2	Penelitian Terdahulu .....	24
2.3	Kerangka Pemikiran.....	29
2.4	Hipotesis Penelitian.....	30
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>		<b>32</b>
3.1	Jenis Penelitian.....	32
3.2	Lokasi penelitian .....	32
3.3	Populasi & Sampel .....	32
3.3.1	Populasi.....	32
3.3.2	Sampel.....	33
3.4	Sumber Data.....	34
3.4.1	Data Primer .....	34
3.4.2	Data Sekunder .....	34
3.5	Teknik Pengumpulan Data .....	34
3.6	Variabel Penelitian & Operasional Variabel.....	35
3.6.1	Variabel Penelitian.....	35
3.6.2	Operasional Penelitian .....	35
3.7	Uji Instrumen.....	37
3.8	Analisis Data .....	37
3.8.1	Analisis Deskriptif .....	37
3.8.2	Uji Normalitas Data .....	38
3.8.3	Uji Korelasi.....	38
3.8.4	Uji Mann-Whitney .....	39
<b>BAB IV ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN.....</b>		<b>40</b>
4.1	Gambaran Umum Dan Objek Penelitian.....	40

4.1.1	Aplikasi Live Streaming Video Game .....	40
4.2	Analisis Deskriptif.....	41
4.2.1	Karakteristik Responden berdasarkan Jenis Streamer .....	41
4.2.2	Karakteristik Responden berdasarkan Jenis Kelamin.....	42
4.2.3	Karakteristik Responden berdasarkan Usia .....	42
4.2.4	Karakteristik Responden berdasarkan Jenis Aplikasi <i>Live Streaming</i> video game.....	43
4.2.5	Karakteristik Responden berdasarkan Jenis Game Online .....	44
4.2.6	Analisis Deskriptif Variabel Pengikut <i>Followers</i> ) Streamer <i>eSports</i> . .....	44
4.2.7	Analisis Deskriptif Variabel Durasi <i>Live Streaming</i> pada Streamer <i>eSports</i> .....	45
4.2.8	Analisis Deskriptif Variabel Pengikut ( <i>Followers</i> ) <i>Self</i> Streamer ..	46
4.2.9	Analisis Deskriptif Variabel Durasi <i>Live Streaming</i> pada <i>Self</i> Streamer.....	46
4.3	Uji Normalitas .....	47
4.4	Uji Korelasi .....	48
4.5	Uji Hipotesis.....	50
4.6	Pembahasan Penelitian .....	53
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>		<b>62</b>
5.1	Kesimpulan.....	62
5.2	Saran.....	63
5.3	Implikasi Manajerial.....	64
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>		<b>66</b>

**DAFTAR TABEL**

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu .....	25
Tabel 3.1 Operasional Variabel .....	36
Tabel 4.1 Hasil Analisis Deskriptif Variabel Pengikut ( <i>Followers</i> ) Streamer <i>eSports</i> .....	44
Tabel 4.2 Hasil Analisis Deskriptif Variabel Durasi Live Streaming Streamer <i>eSports</i> .....	45
Tabel 4.3. Hasil Analisis Deskriptif Variabel Pengikut (Followers) Self Streamer .....	46
Tabel 4.4. Hasil Analisis Deskriptif Variabel Durasi Live Streaming Self Streamer .....	47
Tabel 4.5. One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test .....	48
Tabel 4.6. Spearman Correlations.....	49
Tabel 4.7. Mann-Whitney Test .....	51
Tabel 4.8. Test Statistics .....	52
Tabel 4.9. Analisis deskriptif Streamer <i>eSports</i> .....	53
Tabel 4.10. Analisis deskriptif Self Streamer .....	54

**DAFTAR GAMBAR**

Gambar 2.1. Kerangka faktor berpartisipasi dalam *live streaming* video game ... 15

Gambar 2.2. *Marketing mix* penggunaan *live streaming* ..... 19

Gambar 2.3. Pemanfaatan *live streaming* ..... 22

Gambar 2.4. Kerangka Pemikiran..... 30

Gambar 4.5. Data Responden Berdasarkan Jenis Streamer ..... 41

Gambar 4.6. Data Responden Berdasarkan Jenis Kelamin..... 42

Gambar 4.7. Data Responden Berdasarkan Usia ..... 42

Gambar 4.8. Data Responden Berdasarkan Jenis Aplikasi *Live Streaming* Video Game ..... 43

Gambar 4.9. Data Responden Berdasarkan Jenis Game Online ..... 44

**DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1 Survey Streamer <i>eSports</i> .....	70
Lampiran 2 Survey <i>Self</i> Streamer .....	74
Lampiran 3 <i>Marketing Mix Live Streaming</i> .....	78
Lampiran 4 Uji Instrumen Penelitian.....	79
Lampiran 5 Karakteristik Responden .....	81
Lampiran 6 Data riwayat <i>live streaming</i> video game di aplikasi.....	84