

**KEPUASAN TERHADAP *GAME* DAN NILAI OTORITAS
VISUAL SEBAGAI FAKTOR YANG MEMPENGARUHI
MINAT BELI *VIRTUAL GOODS ONLINE GAME DOTA 2*
DI JAKARTA**

TUGAS AKHIR



TAUFIK

1081001102

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN
FAKULTAS EKONOMI DAN ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS BAKRIE
JAKARTA
2015**

**KEPUASAN TERHADAP *GAME* DAN NILAI OTORITAS
VISUAL SEBAGAI FAKTOR YANG MEMPENGARUHI
MINAT BELI *VIRTUAL GOODS ONLINE GAME DOTA 2*
DI JAKARTA**

TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Stara 1



TAUFIK

1081001102

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

2015

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

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

Nama : Taufik

NIM : 1081001102

Tanda Tangan :

Tanggal : 20 Agustus 2015

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir ini diajukan oleh,

Nama : Taufik

NIM : 1081001102

Program Studi : Manajemen

Fakultas : Ekonomi dan Ilmu Sosial

Judul Skripsi : Kepuasan Terhadap Game dan Nilai Otoritas Visual Sebagai Faktor Yang mempengaruhi Minat Beli *Virtual Goods Online game* Dota 2 di Jakarta.

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Manajemen pada Program Studi Manajemen Universitas Bakrie.

DEWAN PENGUJI

Pembimbing I : Dominica Arni Widyastuti SE., M.M. ()

Pembimbing II : Dr. Dudi Rudianto, S.E., M.Si. ()

Penguji I : Ananda Fortunisa, S.E., M.Si. ()

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

Ditetapkan di : Jakarta

Tanggal : 20 Agustus 2015

Ucapan Terima Kasih

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul “*Kepuasan terhadap Game dan Nilai Otoritas Visual sebagai Faktor yang Mempengaruhi Minat Beli Virtual Goods Online Game Dota 2 di Jakarta*”. Penulisan Tugas Akhir ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Ekonomi Program Studi Manajemen pada Fakultas Ekonomi dan Ilmu Sosial Universitas Bakrie.

Penulis Menyadari bahwa tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan Tugas Akhir ini, sangatlah sulit bagi penulis untuk bisa menyelesaikannya. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dominica Arni Widyastuti, S.E., M.M. selaku dosen pembimbing yang telah menyediakan waktu, tenaga dan pikiran untuk mengarahkan penulis dalam penyusunan tugas akhir ini;
2. Ananda Fortunisa, S.E., M.Si. selaku dosen penguji yang telah memberikan arahan dan saran yang membantu penulis dalam perbaikan tugas akhir;
3. Holilla Hatta, S.Pd., M.M selaku dosen penguji yang telah memberikan arahan dan saran yang membantu penulis dalam perbaikan tugas akhir;
4. Dr. Dudi Rudianto, S.E., M.Si. selaku dosen pembimbing pengganti selama sidang yang telah memberikan arahan dan saran yang membantu penulis dalam perbaikan tugas akhir;
5. Orang tua dan keluarga penulis yang telah memberikan banyak do’a serta bantuan dukungan material dan moral;
6. Bapak dan Ibu dosen Universitas Bakrie yang telah memberikan banyak ilmu yang bermanfaat; dan
7. Teman-teman yang telah banyak membantu penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

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 pengetahuan

Jakarta, 20 Agustus 2015

Penulis

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

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

Nama : Taufik
NIM : 1081001102
Program Studi : Manajemen
Fakultas : Ekonomi dan Ilmu Sosial
Jenis Tugas Akhir : Riset Bisnis

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

Kepuasan Terhadap *Game* dan Nilai Otoritas Visual Sebagai Faktor Yang Mempengaruhi Mian Beli *Virtual Goods Online Game Dota 2* Di Jakarta

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Bakrie berhak menyimpan, mengalih media/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 : 20 Agustus 2015

Yang Menyatakan

(Taufik)

**KEPUASAN TERHADAP GAME DAN NILAI OTORITAS VISUAL
SEBAGAI FAKTOR YANG MEMPENGARUHI MINAT BELI VIRTUAL
GOODS ONLINE GAME DOTA 2**

Taufik¹

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh faktor kepuasan terhadap *game* dan nilai otoritas visual terhadap minat beli *virtual goods game* Dota 2 di Jakarta secara simultan dan parsial. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kausal dengan teknik analisis data menggunakan analisis kuantitatif, sedangkan metode pengumpulan datanya menggunakan metode *survey* dengan teknik *purposive sampling*. Penelitian ini menggunakan data primer berasal dari 100 responden pemain *game* Dota 2. Data dikumpulkan melalui kuesioner secara *on-line* melalui komunitas chat grup Jakarta pada *game* Dota 2 dan secara *off-line* melalui kafe internet di Jakarta. Uji instrumen yang dilakukan adalah uji reliabilitas dan validitas. Pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan analisis regresi linear berganda. Hasil uji F terhadap kedua variabel penelitian yaitu kepuasan terhadap *game* dan nilai otoritas visual, menunjukkan bahwa kedua variabel tersebut secara bersama-sama (simultan) mempunyai pengaruh positif dan signifikan terhadap minat beli *virtual goods game* Dota 2. Sedangkan hasil uji t pada penelitian ini menunjukkan bahwa variabel kepuasan terhadap *game* dan nilai otoritas visual secara parsial juga mempunyai pengaruh positif dan signifikan terhadap minat beli *virtual goods game* Dota 2. Penelitian ini dapat berkontribusi dalam memahami perilaku konsumen game online di Negara berkembang seperti Indonesia dan dapat diaplikasikan sebagai rencana pemasaran bagi bisnis game online untuk mempromosikan minatbeli virtual goods.

Kata kunci : *Virtual Goods*, kepuasan terhadap *game*, nilai otoritas visual, minat beli

¹ Mahasiswa Program Studi Manajemen Universitas Bakrie

**SATISFACTION ABOUT THE GAME AND VISUAL AUTHORITY
VALUE AS FACTOR AFFECTING PURCHASE INTENTION OF
VIRTUAL GOODS ONLINE GAME DOTA 2**

Taufik²

ABSTRACT

The purpose of this study is to analyze the influence of subjective satisfaction about the game and visual authority value towards purchase intention of virtual goods online games Dota 2. The type of this research study is causal research which uses quantitative analysis. Meanwhile, the data collected through survey with structured questionnaires. Purposive sampling technique was used to draw respondents from on-line and off-line surveys. On-line survey was done through Dota 2 group chat, while off-line survey was carried out by survey at internet café in Jakarta. There were 100 respondents who completed the questionnaires. The results show that reliability and validity of the research instruments were reliable and valid. Furthermore, the findings also show that subjective satisfaction about the game and visual authority value influenced purchase intention, both partially and simultaneously. The research findings can contribute to the understandings of online game consumer behavior in developing country such as Indonesia and be adopted as marketing planning guideline for online game business managers to promote purchase intention of virtual goods.

Keywords: virtual goods, satisfaction about the game, visual authority value, purchase intention

² Student of Bakrie University, Management Major

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
UNGKAPAN TERIMA KASIH	iv
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	vi
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Batasan Masalah	5
1.4 Tujuan Penelitian	5
1.5 Manfaat Penelitian	5
1.6 Sistematika Penulisan	5
2. TINJAUAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS	7
2.1 <i>Online Games</i>	7
2.2 Produk	8
2.2.1 <i>Virtual Goods</i>	9
2.3 Kepuasan terhadap <i>Game</i>	11
2.4 Nilai Otoritas Visual	15
2.5 Minat Beli <i>Virtual Goods</i>	15
2.6 Penelitian Terdahulu	18
2.7 Model Penelitian dan Hipotesis	19

3. METODOLOGI PENELITIAN	20
3.1 Jenis dan Metode Penelitian	20
3.2 Operasionalisasi Variabel	20
3.3 Sumber Data	21
3.4 Populasi dan Sampel	22
3.5 Teknik Pengumpulan Data	22
3.6 Uji Instrumen Penelitian	23
3.7 Teknik Analisis Data	23
4. ANALISIS DAN PEMBAHASAN	26
4.1 Karakteristik Responden	26
4.2 Uji Instrumen Penelitian	28
4.2.1 Uji Reliabilitas	28
4.2.2 Uji Validitas	29
4.3 Uji Asumsi Klasik.....	31
4.3.1 Hasil Uji Normalitas	32
4.3.2 Hasil Uji Heterokedastisitas.....	33
4.3.3 Hasil Uji Multikolinieritas	35
4.4 Hasil Uji Hipotesis.....	36
4.4.1 Hasil Uji Analisis Koefisien Determinasi.....	36
4.4.2 Hasil Uji t.....	36
4.4.3 Hasil Uji F.....	37
4.5 Pembahasan Hasil Penelitian	38
5. KESIMPULAN DAN SARAN	40
5.1 Kesimpulan	40
5.2 Implikasi	40
5.3 Saran	41
DAFTAR PUSTAKA	42

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	18
Tabel 3.1 Operasionalisasi Variabel	20
Tabel 4.1 Karakteristik Responden	26
Tabel 4.2 Hasil Uji Reliabilitas (pre-test dan Test)	28
Tabel 4.3 Hasil Uji Validitas Diskriminan	29
Tabel 4.4 Uji Normalitas.....	33
Tabel 4.5 Uji Heterokedastisitas	34
Tabel 4.6 Uji Multikolinieritas	35
Tabel 4.7 Hasil Analisis Koefisien Determinasi.....	36
Tabel 4.8 Hasil Uji t.....	37
Tabel 4.9 Hasil Uji F.....	38

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Model Penelitian	19
Gambar 4.1 Grafik Normal P-P Plot.....	32
Gambar 4.2 Diagram Pencar (<i>Scatterplot</i>).....	34

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kuesioner Penelitian.....	46
Lampiran 2 Hasil Pengolahan Data Karakteristik Responden.....	48
Lampiran 3 Hasil Pengolahan Data Analisis Deskriptif	50
Lampiran 4 Hasil Pengolahan Data Uji Reliabilitas dan Validitas (<i>pre-test</i>)	56
Lampiran 5 Hasil Pengolahan Data Uji Reliabilitas dan Validitas (Test)	59
Lampiran 6 Hasil Pengolahan Data Uji Asumsi Klasik.....	62
Lampiran 7 Hasil Pengolahan Data Analisi Regresi.....	63
Lampiran 8 Gambar Item <i>Virtual Goods</i> Dota 2	65