

**SKRIPSI**

**PENGARUH GAYA HIDUP PARA *GAMER* DAN PERSEPSI KUALITAS  
STEAM TERHADAP KEPUTUSAN PENGGUNAAN STEAM SEBAGAI  
*ONLINE GAMING PLATFORM***



**THOMAS FERDIAN SUGANDHI  
15.D1.0066**

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN  
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS  
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA  
SEMARANG  
2021**

**SKRIPSI**

**PENGARUH GAYA HIDUP PARA *GAMER* DAN PERSEPSI KUALITAS  
STEAM TERHADAP KEPUTUSAN PENGGUNAAN STEAM SEBAGAI  
*ONLINE GAMING PLATFORM***

**Diajukan dalam Rangka Memenuhi  
Salah Satu Syarat Memperoleh  
Gelar Sarjana Manajemen**



**THOMAS FERDIAN SUGANDHI  
15.D1.0066**

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN  
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS  
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA  
SEMARANG  
2021**

## HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Nama : Thomas Ferdian Sugandhi

NIM : 15.D1.0066

Fakultas : Ekonomi dan Bisnis

Jurusan : Manajemen

Judul : Dengan ini menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir dengan judul PENGARUH GAYA HIDUP PARA GAMER DAN PERSEPSI KUALITAS STEAM TERHADAP KEPUTUSAN PENGGUNAAN STEAM SEBAGAI ONLINE GAMING PLATFORM tersebut bebas plagiasi. Akan tetapi bila terbukti melakukan plagiasi maka bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Semarang, 7 Mei 2021

Yang menyatakan,



10000  
METERAI  
TEMPEL  
53D01A/M/75152542

**Thomas Ferdian Sugandhi**



## HALAMAN PENGESAHAN

Judul Tugas Akhir: : PENGARUH GAYA HIDUP PARA GAMER DAN PERSEPSI KUALITAS  
STEAM TERHADAP KEPUTUSAN PENGGUNAAN STEAM SEBAGAI  
ONLINE GAMING PLATFORM

Diajukan oleh : Thomas Ferdian Sugandhi

NIM : 15.D1.0066

Tanggal disetujui : 28 Oktober 2021

Telah setuju oleh

Pembimbing : A. Haryo Perwito S.E., MA.TRM.

Penguji 1 : Dr. J. Wijanto Hadipuro S.E., M.T.

Penguji 2 : Dr. Retno Yustini Wahyuningdyah M.Si.

Penguji 3 : A. Haryo Perwito S.E., MA.TRM.

Ketua Program Studi : Dr. Widuri Kurniasari S.E., M.Si.

Dekan : Drs. Theodorus Sudimin M.S.

Halaman ini merupakan halaman yang sah dan dapat diverifikasi melalui alamat di bawah ini.

[sintak.unika.ac.id/skripsi/verifikasi/?id=15.D1.0066](http://sintak.unika.ac.id/skripsi/verifikasi/?id=15.D1.0066)

**HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH  
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Thomas Ferdian Sugandhi

Program Studi : Manajemen

Fakultas : Fakultas Ekonomi dan Bisnis

Jenis Karya : Skripsi

[Menyetujui / Tidak Menyetujui] untuk memberikan kepada Universitas Katolik

Soegijapranata Semarang Hak Bebas Royalti Noneksklusif atas karya ilmiah yang berjudul **“PENGARUH GAYA HIDUP PARA GAMER DAN PERSEPSI KUALITAS STEAM TERHADAP KEPUTUSAN PENGGUNAAN STEAM SEBAGAI *ONLINE GAMING PLATFORM*”** beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Katolik Soegijapranata berhak menyimpan, mengalihkan media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir ini selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis / pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Semarang, 7 Mei 2021

Yang menyatakan,



METERAI  
TEMPEL  
53D01A/175152542

**Thomas Ferdian Sugandhi**

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yesus Kristus penulis ucapkan karena skripsi dengan judul **“PENGARUH GAYA HIDUP PARA *GAMER* DAN PERSEPSI KUALITAS STEAM TERHADAP KEPUTUSAN PENGGUNAAN STEAM SEBAGAI *ONLINE GAMING PLATFORM*”** telah dapat penulis selesaikan. Skripsi ini disusun untuk memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana Ekonomi pada Fakultas Ekonomika dan Bisnis Unika Soegijapranata Semarang. Topik ini dipilih karena peneliti menemukan kelemahan pada objek penelitian yang harus dibenahi agar didapatkan suatu sistem operasional yang lebih baik lagi.

Penulis juga menyadari, bahwa skripsi ini tidak akan selesai tanpa adanya dukungan serta bantuan dari berbagai pihak. Dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu proses penulisan baik secara langsung maupun tidak langsung. Untuk itu peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis atas ijinnya sehingga penulis dapat menggunakan fasilitas yang berada di Fakultas Ekonomi dan Bisnis.
2. Bapak A. Haryo Perwito S.E., MA.TRM selaku dosen pembimbing yang dengan penuh perhatian dan kesabaran berkenan meluangkan waktu untuk berdiskusi serta membimbing penulis.

3. Ibu Dr. Retno Yustini, SE. MSi. dan Bapak Dr. J. Wijanto Hadipuro, SE., MT selaku Tim penguji yang telah memberikan saran kepada peneliti atas penulisan skripsi.
4. Segenap Dosen dan Karyawan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Unika Soegijapranata yang telah memberikan ilmu dan pengetahuan.
5. Orang tua dan kakak yang selalu memberikan semangat, kasih sayang, serta doa yang tulus.
6. Para sahabatku yang selalu menyemangatiku.
7. Teman – teman manajemen angkatan 2015 yang bersama – sama menyusun skripsi hingga akhirnya lulus.
8. Serta semua pihak yang sekiranya tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna karena keterbatasan waktu dan pengetahuan yang penulis miliki. Sehingga kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan. Akhir kata, penulis mengucapkan terima kasih dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan diterima oleh semua pihak.

Semarang, 7 Mei 2021

Yang menyatakan,



**Thomas Ferdian Sugandhi**

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI</b> .....	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH</b> .....	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>x</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>xi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	8
1.3 Tujuan Penelitian .....	9
1.4 Manfaat Penelitian .....	10
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	<b>11</b>
2.1 Gaya hidup.....	11
2.2 Persepsi.....	14
2.3 Keputusan Pembelian.....	16
2.4 Penelitian Terdahulu .....	19
2.5 Kerangka Pikir .....	21
2.6 Definisi Operasional .....	22
2.7 Hipotesis .....	24
2.7.1 Pengaruh Gaya Hidup terhadap Keputusan.....	24
2.7.2 Pengaruh Persepsi terhadap Keputusan .....	25
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b> .....	<b>26</b>
3.1 Obyek dan Lokasi Penelitian .....	26



3.2 Populasi dan Sampel .....	28
3.3 Jenis Data .....	28
3.4 Metode Pengumpulan Data .....	29
3.5 Uji Instrumen .....	29
3.6 Alat Analisis .....	31
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>36</b>
4.1 Gambaran Umum Obyek Penelitian .....	36
4.2 Gambaran Umum Responden.....	39
4.3 Tanggapan Responden terhadap Variabel Penelitian.....	42
4.3.1 Tanggapan Reponden terhadap Variabel Gaya Hidup para <i>Gamer</i>	42
4.3.2 Tanggapan Reponden terhadap Variabel Persepsi Para Gamer terhadap Bermain Menggunakan <i>Platform Steam</i> .....	45
4.3.3 Tanggapan Reponden terhadap Variabel keputusan penggunaan Steam sebagai <i>Online Gaming Platform</i> .....	46
4.4 Analisis Regresi Linier Berganda .....	49
4.5 Uji F .....	52
4.6 Analisis Koefisien Determinasi .....	53
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>54</b>
5.1 Kesimpulan.....	54
5.2 Saran.....	55
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Preferensi <i>Online gaming platform</i> .....	5
Tabel 1.2 Prasurvey Keputusan Penggunaan Steam.....	6
Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu.....	20
Tabel 2.2 Definisi Operasional.....	22
Tabel 3.1 Uji Validitas .....	28
Tabel 3.2 Uji Reliabilitas .....	29
Tabel 3.3 Contoh Tabel Analisa Deskriptif .....	31
Tabel 4.1 Tabulasi Silang antara Jenis Kelamin dan Usia .....	39
Tabel 4.2 Tabulasi Silang antara Jenis Kelamin dengan Angkatan.....	40
Tabel 4.3 Tabulasi Silang antara Jenis Kelamin dengan Frekuensi Main Game Per hari (Jam) .....	41
Tabel 4.4 Tabulasi Silang antara Jenis Kelamin dengan Frekuensi Main Game Per Minggu .....	41
Tabel 4.5 Tanggapan Reponden terhadap Variabel Gaya hidup para gamer...	42
Tabel 4.6 Tanggapan Reponden terhadap Variabel Persepsi para gamer terhadap Bermain Menggunakan Platform Steam.....	46
Tabel 4.7 Tanggapan Responden terhadap Variabel Keputusan penggunaan Steam sebagai <i>online gaming platform</i> .....	47
Tabel 4.8 Rekapitulasi Tanggapan Responden terhadap Variabel Penelitian..	48
Tabel 4.9 Analisis Regresi Linier Berganda .....	49
Tabel 4.10 Hasil Uji F.....	52
Tabel 4.11 Analisis Koefisien Determinasi.....	53

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Grafik Pengguna Steam.....	4
Gambar 2.2 Kerangka Pikir Penelitian .....	20



## ABSTRAK

Fenomena yang terjadi saat ini adalah perilaku pengguna internet untuk saat ini suka untuk bermain *game* melalui media *online gaming platform*. Mahasiswa adalah salah satu pasar *game online* terbesar seperti pada mahasiswa FEB Jurusan Manajemen Unika Soegijapranata yang banyak yang memainkan *game online*. Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh gaya hidup dan persepsi para gamer terhadap keputusan penggunaan Steam sebagai *online gaming platform* pada mahasiswa FEB Jurusan Manajemen Unika Soegijapranata.

Teknik analisis yang akan digunakan adalah metode analisis regresi berganda. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa FEB Universitas Katolik Soegijapranata jurusan manajemen. Sedangkan penentuan sampel dilakukan dengan *purposive sampling* yaitu pemilihan sampel berjumlah 98 orang mahasiswa Prodi Manajemen Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Katolik Soegijapranata Semarang yang bermain *game* melalui media *online gaming platform* serta pernah dan masih memainkan *game online* di PC (*personal computer*) / *Laptop*.

Berdasarkan hasil penelitian, gaya hidup, persepsi para gamer dan keputusan penggunaan Steam sebagai *online gaming platform* dalam kategori tinggi. Gaya hidup dan persepsi para gamer berpengaruh positif terhadap keputusan penggunaan Steam sebagai *online gaming platform* baik secara parsial maupun simultan.

Kata Kunci : gaya hidup, persepsi, keputusan penggunaan Steam, gamer