

Microtransaction practice in video game and its impact to consumer satisfaction = Praktek mikrotransaksi dalam video game dan pengaruhnya terhadap kepuasan konsumen

Andre Akbar Kurnia, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20464941&lokasi=lokal>

Abstrak

ABSTRACT

Microtransaction practice in video games has grown more and more nowadays as a new model of gaining profit for game developers. This research then aims to provide insights on how microtransaction practice in game affect consumers' satisfaction, by comparing different game type (pay-to-play and free-to-play games) and gamer types (avid and casual gamers). In order to examine this, a survey among video game consumers that measures the expectation, perceived performances, confirmation, satisfaction, and future repurchase intention was administered. The final sample (N=82) result found that microtransaction practice in gaming results in less satisfaction level and there are differences on satisfaction level in pay-to-play and free-to-play games, but not in avid and casual gamers.

ABSTRACT

Praktek transaksi mikro dalam video game telah tumbuh terus menerus sebagai sebuah model untuk mendapatkan profit untuk pengembang video game. Makalah ini ditujukan untuk memberikan pengertian tentang bagaimana praktek transaksi mikro dalam video game mempengaruhi kepuasan konsumen, dengan membandingkan jenis permainan (pay-to-play dan free-to-play) and jenis pemain (penggemar dan kasual). Untuk menguji hal tersebut, sebuah survey yang mengukur ekspektasi, persepsi performa, konfirmasi, kepuasan, dan niat pembelian di masa depan untuk konsumen video game telah dilakukan. Hasil sampel akhir (n=82) menemukan bahwa praktek transaksi mikro dalam video game menghasilkan lebih sedikit tingkat kepuasan konsumen, dan terdapat perbedaan tingkat kepuasan konsumen dari jenis permainan pay-to-play dan free-to-play, tetapi tidak dari perbedaan jenis pemain.