

Pengaruh attitude konsumen video game dalam menentukan preferensi video game terhadap purchase decision making konsumen video game: studi kasus Steam = The influence of consumer video game attitudes in determining video game preferences on purchasing decisions in consumer video game purchases: steam case study

Norman Indra Issudewo, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20492390&lokasi=lokal>

Abstrak

Video game merupakan salah satu produk yang memiliki banyak penggemar dari berbagai kalangan dengan berbagai konsol video game yang tersedia. Di antara berbagai konsol yang beredar, konsol video game pada personal computer (PC) atau komputer menjadi salah satu pilihan yang digemari. Salah satu bentuk pembelian video game PC yang digemari adalah pembelian video game digital melalui Steam. Penelitian bertujuan untuk mengetahui preferensi video game terhadap purchase behavior pada Steam. Penelitian melibatkan 190 responden yang merupakan pengguna Steam. Pengolahan data menggunakan Structural Equation Modelling (SEM).

<hr>

Video game is one product that has many fans from various circles with various video game consoles available. Among the various consoles in circulation, video game consoles on personal computers (PCs) or computers are one of the favorite choices. One of the favorite forms of PC video game purchases is the purchase of digital video games via Steam. The study aims to determine video game preferences for purchase behavior on Steam. The study involved 190 respondents who were Steam users. Processing data using Structural Equation Modeling (SEM).