

Analisis Perilaku Konsumen Pengguna Laptop Gaming di Kalangan Mahasiswa Menggunakan Pemetaan Persepsi (Perceptual Mapping) = Gaming Laptop Consumer Behavior Analysis Among University Students Using Perceptual Mapping

Frista Caesar Rifa, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20465510&lokasi=lokal>

Abstrak

ABSTRAK

Laptop gaming tidak hanya diminati oleh pemain game yang sudah berpenghasilan. Produk yang termasuk barang mewah tersebut juga digunakan oleh mahasiswa yang pada umumnya belum berpenghasilan tetap. Berarti ada perilaku konsumen tertentu yang mendasarinya. Skripsi ini bertujuan untuk menganalisis perilaku konsumen pengguna laptop gaming di kalangan mahasiswa menggunakan pemetaan persepsi. Perilaku konsumen diinterpretasikan menjadi atribut-atribut tertentu. Kemudian atribut-atribut terpilih dibuat menjadi peta persepsi. Termasuk di dalamnya proses pengambilan keputusan pembelian. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Hasil penelitian menyatakan bahwa tak hanya pertimbangan rasional yang menjadi alasan mahasiswa membeli laptop gaming, ada pula alasan-alasan emosional yang terlibat.

ABSTRACT

Gaming laptops are not only interesting for gamers who already have income. The product that is classified as luxury product is also used by university students who generally don't have stable income yet. That means there are particular consumer behaviors underlie. This study aims to analyze the consumer behavior of gaming laptop users among university students. Consumer behavior is interpreted as several particular attributes. Then the selected attributes are made into a perceptual map. Purchase decision process is included in it. This research is a qualitative study. The research found that rational consideration is not the only reason for university students to purchase gaming laptops, there are also emotional reasons involved.