

Rekomendasi Strategi untuk Peningkatan Keinginan Pembelian Item Mobile Game di Indonesia = Strategy Recommendations to Enhance Mobile Game In-App Purchase Intention in Indonesia.

Fairuz Nawfal Hamid, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20504772&lokasi=lokal>

Abstrak

ABSTRAK

Sebagai negara dengan pemain mobile game terbesar di Asia Tenggara, Indonesia merupakan negara yang sangat potensial bagi perusahaan pengembang game untuk memproduksi dan mempromosikan produk mereka. Tetapi kenyataannya perusahaan pengembang game lokal Indonesia masih kesulitan untuk bersaing dengan perusahaan luar untuk mendapatkan loyalitas pengguna. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang rekomendasi strategi untuk diimplementasikan oleh perusahaan pengembang game lokal agar dapat mendorong pemain game Indonesia untuk memainkan game-game asal Indonesia secara berkelanjutan dan melakukan pembayaran dalam aplikasi game tersebut. Pada penelitian ini, sebuah konseptual model dikembangkan berdasarkan theory of perceived values dan confirmation theory yang dievaluasi menggunakan kuesioner online. Analisis data dan uji hipotesis dilakukan dengan metode PLS-SEM. Hasilnya menunjukkan game quality, game social aspect, and monetary value secara positif mempengaruhi keinginan penggunaan berkelanjutan, di mana hanya game quality dan monetary value yang secara signifikan mendorong keinginan pembelian item dalam game. Berdasarkan hasil ini, 13 rekomendasi strategi diajukan dan dinilai oleh para expert dan perwakilan komunitas yang terkait dengan game di Indonesia. Penilaian strategi-strategi tersebut dilakukan dengan metode importance-performance analysis dan TOPSIS. Berdasarkan kedua metode tersebut, strategi yang berkaitan dengan kualitas gameplay, pengembangan karakter, dan harga item dalam game berada pada urutan peringkat prioritas tertinggi.

<hr>

ABSTRACT

Indonesia, as the country with the highest number of game players in South East Asia, is very potential for mobile game developers to produce and promote their game products. Nevertheless, local mobile developers still struggle to compete for Indonesian user's loyalty. The purposes of this study are to design strategy recommendations for local developer companies to drive Indonesian gamers to continuously play mobile games and make in-app purchases of items in the mobile game product. This study develops a conceptual model based on theory of perceived values and expectation-confirmation theory that was evaluated with an online questionnaire. Partial Least Square (PLS) SEM method was used to analyze the data and to test the hypothesis. The SEM results show that game quality, game social aspect, and monetary value were positively influenced continuance intention, while only game quality and monetary value drive Indonesian gamers to pay for items in the game. Based on these results, 13 strategies were proposed and scored by experts in Indonesian mobile game industry and community representative using TOPSIS and importance-performance analysis method. Strategies related to gameplay and storyline quality, characters development, and item pricing are on the top priority rank based on those two methods.