

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Gambaran Umum Objek Penelitian

Steam adalah anak perusahaan dari Valve yang didirikan pada tahun 1996 di Kirkland, Washington, Amerika Serikat dan Kantor Pusat yang terletak di Bellevue, Washington, Amerika Serikat yang di pimpin oleh Gabe Logan Newell. Steam merupakan distributor permainan digital milik Valve dengan cara membeli via pembayaran daring dengan media unduhan. Dengan adanya steam, diupayakan agar pembajakan game yang marak bisa ditekan. Cara kerjanya dengan mengunduh perangkat lunak steam, dengan begitu dapat di cek dan langsung membeli permainan yang ada.



**GAMBAR 1.1**

**Logo Steam**

*Sumber: steamcommunity.com*

*Steamguard* adalah sistem proteksi permainan video. Dimana Steam memerlukan koneksi internet dengan memasukkan identitas dan kata sandi steam lalu diverifikasikan melalui surel elektronik agar dapat menikmati layanan khusus seperti cloud.

*Steam workshop* adalah layanan yang disediakan untuk menampung hasil karya dari komunitas. Karya tersebut dapat “digunakan” oleh Valve, atau hanya sekedar modifikas tambahan yang gratis

## 1.2 Latar Belakang

Dewasa ini, perkembangan bisnis sangat meningkat, tidak hanya persaingan di perusahaan IT tetapi juga di bidang jasa. Setiap perusahaan saling bersaing untuk tetap mempertahankan posisinya di mata kosumen. Salah satu bidang yang terus maju dan berkembang adalah bidan Industri game online. Game Online adalah sebuah permainan yang dimainkan dalam suatu jaringan (baik LAN maupun Internet). Dengan adanya perkembangan jaman dan peningkatan kualitas internet di Indonesia membuat bisnis game online semakin meningkat.

Perkembangan game online di Indonesia cukup pesat Menurut Ligagame Indonesia ([ligagames.com](http://ligagames.com)), game online muncul di Indonesia pada tahun 2001, dimulai dengan masuknya Nexia Online. Game online yang beredar di Indonesia sendiri cukup beragam, mulai dari yang bergenre action, sport, maupun RPG(role-playing game). Tercatat lebih dari 20 judul game online yang beredar di Indonesia. Ini menandakan betapa besarnya antusiasme para gamer di Indonesia dan juga besarnya pangsa pasar games di Indonesia.

Hal ini dimanfaatkan oleh perusahaan yang bergerak dibidang game online yang menawarkan produk game dan juga *item* pelengkap untuk game online. Ada beberapa perusahaan game online yang banyak dipilih oleh pelanggan di Indonesia seperti Valve.corp (Steam), Gemscool, Lytogame, Megaxus.

**Tabel 1.1**

### **Perusahaan Publisher Game Online yang Banyak Dimainkan di Bandung**

Publisher	Nama Perusahaan
Steam	Valve.corp
Gemscool	PT.Kreon Indonesia
Lytogame	PT.Megaxus Infotech
Megaxus	PT.Lyto Datarindo Fortuna

*Sumber: Website resmi masing-masing*

Dikarenakan banyaknya pesaing. *Steam Valve* selalu melakukan promosi-promosi kepada *player* supaya dapat memutuskan untuk bermain dan membeli *item* di dalam game. Menurut Kotler dan Amstrong (2010 : 210) keputusan pembelian adalah tahap dalam proses pengambilan keputusan pembeli dimana konsumen benar-benar membeli. Pengambilan keputusan merupakan suatu kegiatan individu yang secara langsung terlibat dalam mendapatkan dan mempergunakan barang yang ditawarkan oleh karena itu, suatu perusahaan harus memperhatikan kegiatan promosi yang dilakukan.

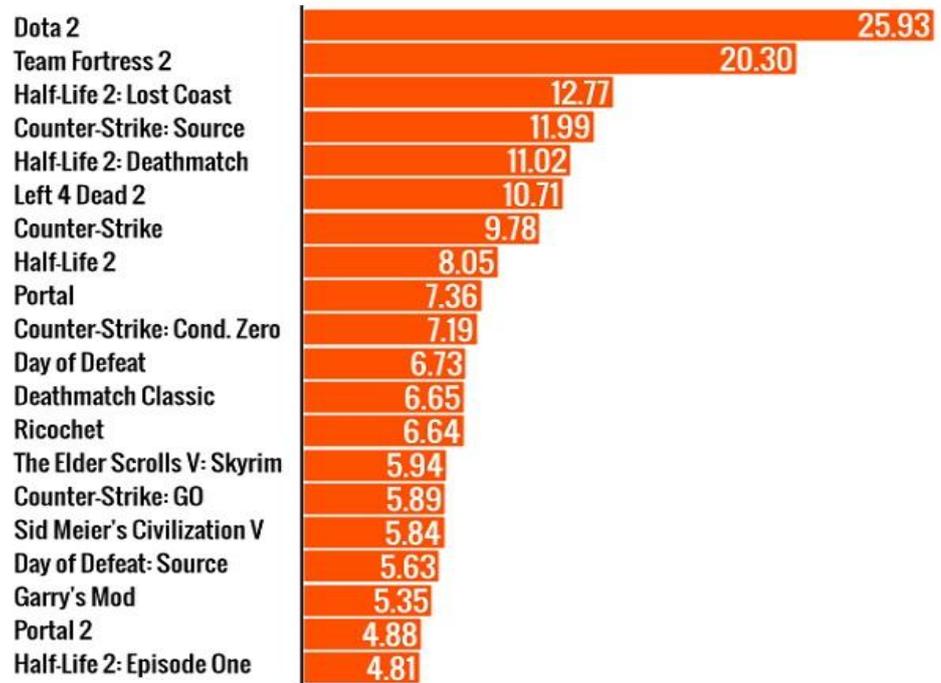
Promosi yang dilakukan *Steam Valve* diantaranya melakukan *event* pada saat-saat tertentu misalnya natal, halloween dengan memodifikasi *gameplay*. Definisi *event* menurut Any Noor (2010 : 7) adalah sebagai suatu kegiatan yang diselenggarakan untuk memperingati hal-hal penting sepanjang hidup manusia baik secara individu atau kelompok yang terikat secara adat, budaya, tradisi dan agama yang diselenggarakan untuk tujuan tertentu serta melibatkan lingkungan masyarakat yang diselenggarakan pada waktu tertentu. Menurut Kotler dan Keller (2012 : 164), "Acara dan pengalaman adalah kegiatan dan program yang disponsori perusahaan yang dirancang untuk menciptakan interaksi harian atau interaksi yang berhubungan dengan merk tertentu."

Memberikan diskon untuk *item* yang berbeda setiap hari, dan juga *Steam Valve* mempunyai fitur "*steam workshop*" dimana *player* atau *designer* dapat memodifikasi *avatar* yang ada di dalam game yang tentunya jika modifikasi dapat diterima dapat menghasilkan uang.

Menurut Kotler dan Keller (2012 : 506) menyatakan bahwa promosi adalah berbagai cara untuk menginformasikan, membujuk, dan mengingatkan konsumen secara langsung maupun tidak langsung tentang suatu produk atau brand yang dijual.

### MOST OWNED GAMES ON STEAM

Millions of estimated owners



GAMBAR 1.2

#### Data Game yang Paling Banyak Dimiliki di Steam

Sumber : [www.trenologi.com](http://www.trenologi.com)

Banyaknya individu yang mempunyai game online dari *Steam Valve* semakin banyak pula transaksi online atau dikenal *e-commerce* yang dilakukan pihak *Steam Valve* kepada konsumen maupun pihak konsumen ke konsumen lainnya. Candra Ahmadi (2013:7) menyatakan *Electronic Commerce* adalah penjualan atau pembelian barang dan jasa, antara perusahaan, rumah tangga, individu, pemerintah, dan masyarakat atau organisasi swasta lainnya, yang dilakukan melalui computer pada media jaringan. Menurut *eMarketer*, Indonesia akan mengalami pertumbuhan *e-commerce* yang lebih besar dibanding negara-negara lainnya di dunia. Bagi sebagian besar perusahaan saat ini, *e-commerce* lebih dari sekedar membeli dan menjual produk secara online. *E-commerce* meliputi seluruh proses dari pengembangan, pemasaran, penjualan, pengiriman,

pelayanan, dan pembayaran para pelanggan dengan dukungan dari jaringan para mitra bisnis di seluruh dunia. *Credit Suisse Research Institute* (CSRI) dalam surveinya mencatat, pertumbuhan *e-commerce* di negara-negara berkembang jauh lebih besar dibandingkan di negara-negara maju.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dalam suatu karya ilmiah berupa tugas akhir dengan judul: **“Pengaruh Penerapan E-commerce Terhadap Keputusan Pembelian (Studi Kasus Pada Pengguna Steam Valve)”**

### **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka Penulis merumuskan permasalahan yang akan diteliti sebagai berikut:

1. Seberapa besar penerapan e-commerce oleh *Steam Valve*?
2. Seberapa besar keputusan pembelian pada *Steam Valve*?
3. Seberapa besar pengaruh e-commerce *Steam Valve* terhadap keputusan pembelian konsumen?

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pelaksanaan e-commerce yang dilakukan *Steam Valve*
2. Untuk mengetahui alasan konsumen memutuskan membeli produk dari *Steam Valve*
3. Untuk mengetahui pengaruh e-commerce *Steam Valve* terhadap keputusan pembelian

### **1.5 Kegunaan Observasi**

Dengan penulisan tugas akhir ini, diharapkan dapat bermanfaat bagi pihak-pihak pada halaman berikutnya:

## **1. Bagi Penulis**

Sebagai wujud nyata kontribusi penulis sebagai Mahasiswa program studi Manajemen Pemasaran di Fakultas Ilmu Terapan Universitas Telkom dalam penyusunan Laporan Tugas Akhir.

## **2. Bagi Pihak Lain**

Laporan Tugas Akhir ini dapat dijadikan referensi dari hasil pengamatan yang dilakukan Penulis yang berkaitan dengan e-commerce dan keputusan pembelian.

### **1.6 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan Laporan Tugas Akhir ini antara lain meliputi:

1. BAB I (Pendahuluan). Bab ini terdiri dari gambaran umum penelitian, latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.
2. BAB II (Relevansi Teori & Penelitian Terdahulu). Bab ini terdiri dari teori, kerangka pemikiran teoritis, dan hipotesis penelitian.
3. BAB III (Metode Penelitian). Bab ini terdiri dari variabel penelitian dan definisi operasional, populasi dan sampel, jenis dan sumber data, metode pengumpulan data, dan metode analisis.
4. BAB IV (Pembahasan). Bab ini terdiri dari deskripsi objek penelitian, analisis data dan interpretasi hasil.
5. BAB V (Kesimpulan dan Saran). Pada bab terakhir dipaparkan kesimpulan dari hasil observasi yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya, serta saran - saran yang ingin disampaikan terhadap perusahaan yang dijadikan objek observasi, yaitu *STEAM VALVE* dan juga saran bagi peneliti yang akan datang.