ABSTRAK

Game merupakan salah hatu hiburan paling banyak dminati di dunia khususnya game yang berbasis *online*. Dengan berbasis *free to play* dimana gamers bebas memainkan game tersebut tanpa harus mengeluarkan uang. Game dengan pemain terbanyak di dunia iyalah League Of Legends dengan developer RiotGames. Namun dibeberapa negara berkembang, khususnya Indonesia game dengan pemain terbanyak merupakan Dota 2 dengan developer Valve. Ini merupakan menjadi fenomena yang manarik, dengan sistem penerapan *E-commerce* yang digunakan dari setiap *developer* menjadi salah satu faktor untuk mendapatkan pemain yang akan memainkan gamenya. Penerapan *E-commerce* dengan perspektif komunikasi, proses bisnis, layanan dan online. Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah regresi linier berganda. Populasi dalam penelitian ini adalah gamers kota bandung dimana sampel yang di ambil sebanyak 100 responden. Dengan hasil penerapan E-*commerce* Dota 2 lebih baik pada perspeftik proses bisnis, perspektif layanan dan perspektif *online* dibanding penerapan *E-commerce* League of Legends terhadapa keputun pembelian.

Kata kunci : *E-commerce* dan keputusan pembelian.