

Analisis Perbandingan Buying Decision Game PUBG Mobile Dan Game Free Fire Berdasarkan Persepsi Masyarakat Indonesia

Dwiki Jaya¹, Ama Suyanto²

¹ Manajemen Bisnis Telekomunikasi dan Informatika, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Telkom, Bandung, Indonesia, dwikijaya@student.telkomuniversity.ac.id

² Manajemen Bisnis Telekomunikasi dan Informatika, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Telkom, Bandung, Indonesia, amasuyanto@telkomuniversity.ac.id

Abstract

This research is motivated by the existence of competition between online games in the battle ground game genre between two big games, namely the pubg mobile game and also the free fire game, where these two games compete with each other in terms of sales, income and popularity. The purpose of this study was to determine the perception of game users regarding the price variable, quality variable, convenience variable and benefit variable so that it can be determined which game is the best game in the battle ground genre according to the respondent's perception.

Keywords-continuum test, non probability sampling online quisionare, Mann Whitney

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi adanya persaingan antar game online dalam genre game battle ground antara dua game besar yaitu game pubg mobile dan juga game free fire, dimana kedua game ini saling mengakahkan dalam hal penjualan, pendapatan dan juga kepopuleran. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui persepsi pengguna game mengenai variabel harga, variabel kualitas, variabel kemudahan dan variabel manfaat agar dapat ditentukan game mana yang menjadi game terbaik pada genre battle ground versi persepsi responden

Kata Kunci-uji kontinum, non probability sampling quisaioner online, Mann Whitney

I. PENDAHULUAN

Perkembangan internet di Indonesia sangat lah cepat hal ini dibuktikan dengan semakin banyaknya warga indonesia yang terhubung dengan internethal ini juga memicu perkembangan game online di Indonesia, salah satunya adalah genre game battle ground, kini di Indoensia untuk genre battle ground dikuasai oleh dua game besar yang saling bersaing untuk jadi yang terbaik di Indonesia yaitu game PUBG Mobile dan Free Fire

Tabel 1. 1 Jumlah Download dan Revenue game PUBG Mobile dan Free Fire di Indonesia

PUBG MOBILE			FREE FIRE		
TAHUN	PENGUNDUH	REVENUE	TAHUN	PENGUNDUH	REVENUE
2017	4.774.400	\$3,800,000	2017	5.045.000	\$4,004,430
2018	10.490.054	\$8,500,300	2018	9.087.010	\$8,110,000
2019	16.709.443	\$11,772,438	2019	35.351.665	\$44,167,039

Sumber : asia spotlight report "data yang telah diolah"

Kedua game ini juga saling mengalahkan dalam jumlah unduhan dan jumlah pendapatan setiap tahunnya, hal ini membuktikan bahwa mereka adalah lawan yang sangat sengit untuk saling bersaing, Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana peta persaingan dari kedua game ini melalui empat variabel yaitu variabel harga, variabel kualitas, variabel kemudahan, dan variabel manfaat

Tabel 1. 2 Game Battle Ground Terfavorite

Most favorite BATTLEGROUNDS game of the years

Tahun	Game
2020	Pubg mobile
2021	Garena free fire

Sumber : Dunia games awards

Dari tabel 1.2 dapat diketahui bahwa pada tahun 2020 atau menjadi kesempatan pertama Dunia Games Awards diadakan, pubg mobile menjadi game terfavorit di Indonesia pilihan voters mengalahkan game game populer di Indonesia lainnya seperti free fire, mobile legend dll, yang menandakan bahwa game pubg sangat populer di Indonesia, sedangkan pada tahun kedua Dunia Games Awards diadakan giliran garena free fire yang menjadi game terfavorit, hal ini menandakan kedua game ini memiliki pengguna yang sangat besar di Indonesia sebagai game battle royale

II. TINJAUAN LITERATUR

A. Pemasaran

Menurut pemasaran Kotler & Armstrong (2018) pemasaran adalah proses untuk menciptakan nilai bagi pelanggan membangun hubungan pelanggan yang kuat agar dapat menangkap nilai dari pelanggan sebagai imbalan. Menurut Kotler & Keller (2016) pemasaran merupakan proses sosial para individu atau kelompok untuk mendapatkan kebutuhan dan keinginan mereka melalui pembuatan, penawaran, pertukaran produk serta layanan yang bernilai secara bebas dengan individu lainnya

B. Persepsi

Yaitu proses yang dilalui seseorang dimana orang tersebut menerima, menginterpretasi dan menyeleksi stimuli untuk membentuk gambaran yang menyeluruh dan berarti tentang dunia, dalam penelitian ini merujuk pada penilaian masyarakat mengenai dua game online yang sedang berkembang pesat saat ini yaitu game pubg mobile dan juga free fire yang dianalisis menggunakan 4 variabel yaitu variabel harga, variabel kualitas, variabel manfaat dan variabel manfaat

C. Perceptual Mapping

Menurut (Hawkins & Mothersbaugh, 2013) Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa perceptual mapping adalah suatu Teknik untuk mengukur berada dimanakah posisi produk tersebut dengan cara mengambil persepsi dari konsumen

D. Uji Homogenitas

Uji Homogenitas adalah suatu uji yang dilakukan untuk mengetahui bahwa dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki varian sama (homogen). Pengujian ini merupakan prasarat untuk melakukan pengujian lain dan untuk menentukan bahwa apakah data yang digunakan dalam penelitian termasuk data yang parametrik atau data yang non parametrik,

E. Man Whitney

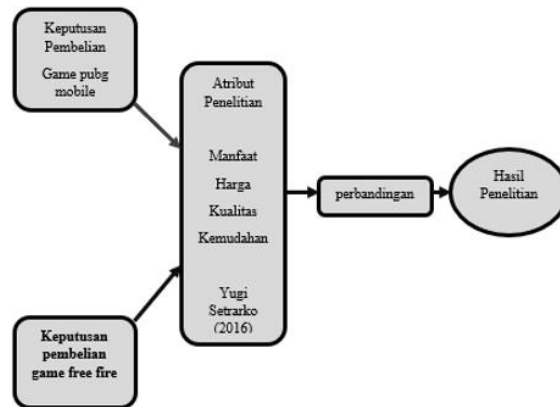
Uji Mann Whitney U Test menurut Sahit Raharjo (2018) digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan antara dua populasi dengan data yang tidak dipengaruhi normalitas data.

F. Game Online

Menurut pendapat Samuel (2010:7) *game online* adalah permainan dengan jaringan, dimana interaksi antara satu orang dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan, melaksanakan misi, dan meraih nilai tertinggi dalam virtual

G. Kerangka Pemikiran

Gambar 2: Kerangka Pemikiran



Sumber: Olahan Penulis (2022)

Berdasarkan referensi teori dan penelitian terdahulu yang telah dijelaskan sebelumnya, maka peneliti membuat kerangka penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan dibuat, beberapa variabel dihilangkan karena variabel-variabel yang dihilangkan ini tidak mengandung isi yang dapat menjelaskan penelitian ini

III. METODOLOGI PENELITIAN

A. Karakteristik Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif, karena penelitiannya ini dibuat berdasarkan data dari kuisioner yang diolah menggunakan angka yang akan menghasilkan suatu kesimpulan yang sifatnya fakta tidak hanya memperkuat atau memperlemah penelitian sebelumnya, penelitian kuantitatif menurut Sujarweni (2015) merupakan penelitian yang menghasilkan penemuan yang dapat diperoleh dengan menggunakan prosedur statistik atau pengukuran. Berdasarkan tujuannya, penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif, Penelitian deskriptif menurut Cut Medika Zellatifanny, Bambang Mudjiyanto (2018) merupakan metode penelitian yang berusaha menggambarkan objek atau subyek yang diteliti secara objektif, dan bertujuan menggambarkan fakta secara sistematis dan karakteristik objek serta frekuensi yang diteliti secara tepat.

Berdasarkan tipe penelitiannya, penelitian ini menggunakan tipe penelitian komparatif atau perbandingan yang membandingkan dua game online. Sugiyono (2014:54). mengemukakan penelitian komparatif adalah penelitian yang membandingkan keadaan satu variabel atau lebih pada dua atau lebih sampel yang berbeda, atau dua waktu yang berbeda

Berdasarkan waktu pelaksanaan penelitian, penelitiannya ini menggunakan metode cross section, penelitian cross-section merupakan penelitian yang dilakukan dengan mengambil tempat dan waktu tertentu yang sama dan relatif pendek.

B. Operasional Variabel

Penelitian ini menggunakan empat variabel yang dapat digunakan untuk menganalisis objek penelitian game online pubg mobile dan juga free fire, keempat variabel penelitian adalah harga, kualitas, kemudahan dan manfaat

C. Populasi dan Sampel

Menurut Sekaran & Bougie (2016) berpendapat bahwa populasi dapat didefinisikan sebagai keseluruhan kelompok orang, peristiwa, atau hal-hal yang diinginkan oleh peneliti untuk diselidiki. menurut Saunders et al (2016) juga berpendapat bahwa populasi merupakan sekumpulan kasus atau anggota kelompok lengkap yang merupakan fokus sebenarnya dari penelitian serta dari mana sampel dapat diambil.

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi dan harus bersifat representatif (mewakili). Sampel inilah yang akan diselidiki dan dari sampel itu kita dapat mengambil kesimpulan untuk seluruh populasi. (Sugiyono : 2019). sampel merupakan bagian dari karakteristik yang dimiliki populasi yang digunakan dalam penelitian. Terdapat dua jenis teknik sampling yakni probability sampling dan non-probability sampling.

Untuk menentukan jumlah minimum sampel yang akan dilakukan dalam penelitian, penulis menggunakan rumus *Bernoulli* untuk menentukan sampel yang tepat karena jumlah pasti masyarakat yang memainkan game online pubg mobile dan juga free fire tidak dapat diketahui secara rinci. Rumus *Bernoulli* (Zikmund, 2010:464) sebagai berikut:

$$n = \frac{\left(\frac{Z\alpha}{2}\right)^2 p \cdot q}{e^2}$$

Keterangan :

n = Jumlah responden yang dijadikan sampel

Z = Nilai normal

α = Tingkat kepercayaan dugaan

p = Proporsi populasi konsumen

q = 1-p

e = Kesalahan dugaan

2 = Bilangan konstan

Penelitian ini menggunakan tingkat ketelitian sebesar $\alpha = 5\%$ dan tingkat kepercayaan sebesar 95% sehingga Z = 1,96. Tingkat kesalahan sebesar e = 5% dan asumsi p = $\frac{1}{2}$ dan populasi tak terhingga, maka jumlah sampel minimum pada penelitian ini dengan menggunakan rumus *Bernoulli* sebesar:

$$n = \frac{1,96^2 \times 0,5 \times 0,5}{0,05^2}$$

$$n = \frac{0,9604}{0,0025}$$

$$n = 384,16$$

Dari penghitungan di atas, jumlah sampel minimal yang diambil berdasarkan rumus *Bernoulli* adalah 384,16 responden maka penulis menggenapkan menjadi 385 responden.

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data sekunder. Menurut Sugiyono (2015), definisi dari data sekunder merupakan sumber data yang diperoleh secara tidak langsung dari pengumpul data, tak hanya itu data sekunder juga biasanya ditemukan dalam bentuk berupa bukti, catatan, atau laporan historis dalam arsip yang dipublikasikan maupun tidak. Berdasarkan definisi diatas, maka penelitian ini menggunakan data sekunder yang bersumber dari website yahoo finance, buku, artikel, jurnal serta referensi lainnya untuk mendukung penelitian.

D. Jenis Data

Sujarweni (2015) Data primer adalah data yang diperoleh dari responden melalui kuisioner, kelompok focus dan panel atau juga data hasil wawancara peneliti dengan narasumber, data yang diperoleh dari data ini harus diolah lagi, sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data. Data primer merupakan sumber data yang diperoleh oleh peneliti secara langsung dari sumber data asli tanpa melalui perantara.

E. Teknik Analisis Data

1. Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk mengukur kevalidan suatu instrument. Menurut Sugiyono (2019) valid berarti instrument tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Data yang valid adalah data sudah terjadi pada objek penelitian. Uji validitas dilakukan untuk melihat nilai signifikan di masing – masing instrument. Kemudian menghitung nilai korelasi antara data pada masing – masing pertanyaan dengan skor menggunakan rumus teknik korelasi Spearmen. Tarif signifikansi alpha (α) adalah 5% dengan kriteria pengujian validitas sebagai berikut:

a. Jika r hitung > r tabel maka *instrument* atau *item – item* pertanyaan dinyatakan valid.

b. Jika r hitung < r tabel maka *instrument* atau *item – item* pertanyaan dinyatakan tidak valid

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti dinyatakan valid setelah melalui pengolahan data menggunakan SPSS 25 yang diuji menggunakan tingkat kesalahan 0,05 pada 400 responden dan terdapat r tabel sebesar 0,098 yang dapat diterangkan sebagai berikut:

Tabel 3. 1 Hasil Uji Validitas

No	R hitung	R table	Keterangan
1.	0,573	0,098	Valid
2.	0,509	0,098	Valid
3.	0,561	0,098	Valid
4.	0,755	0,098	Valid
5.	0,709	0,098	Valid
6.	0,768	0,098	Valid
7.	0,668	0,098	Valid
8.	0,520	0,098	Valid
9.	0,534	0,098	Valid
10.	0,769	0,098	Valid
11.	0,760	0,098	Valid
12.	0,685	0,098	Valid
13.	0,563	0,098	Valid
14.	0,465	0,098	Valid
15.	0,497	0,098	Valid
16.	0,727	0,098	Valid
17.	0,746	0,098	Valid

18.	0,701	0,098	Valid
19.	0,497	0,098	Valid
20.	0,552	0,098	Valid
21.	0,573	0,098	Valid
22.	0,689	0,098	Valid
23.	0,687	0,098	Valid
24.	0,716	0,098	Valid

Sumber : Data Olahan Peneliti

2. Uji Reliabilitas

Menurut Sugiyono (2019) instrument yang reliabel adalah instrument yang jika digunakan beberapa kali untuk mengukur hasil yang sama maka akan menghasilkan data yang sama. Hasil penelitian yang reliabel terjadi bila adanya kesamaan data dalam waktu yang berbeda.

Pada penelitian ini, uji reliabilitas dilakukan dengan cara menyebarkan kuesioner pada 400 responden. Hasil skor kuesioner diukur korelasinya menggunakan SPSS 25, dengan suatu variabel dinyatakan reliabel jika Cronbach Alpha (α) >0,60 penelitian ini dinyatakan reliabel setelah melalui pengolahan data Menggunakan SPSS 25 dapat diketahui bahwa nilai Cronbach Alpha dalam penelitian ini sebesar 0,711 dengan (α) >0,60.

Tabel 3. 2 Hasil Uji Reliabilitas
Statistik reliabilitas

Cronbach's Alpha	N of item
0,711	24

Sumber: Data Olahan Peneliti

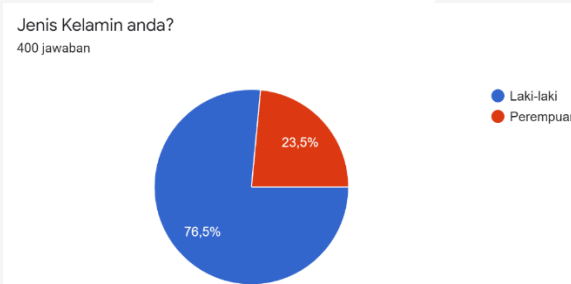
3. Multidimensional Scalling

(MDS) adalah salah satu prosedur yang digunakan untuk memetakan persepsi dan preferensi para responden secara visual dalam peta geometri. Peta geometri tersebut disebut *spatial map* atau *perceptual map*, merupakan penjabaran berbagai dimensi yang berhubungan

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Karakteristik Responden

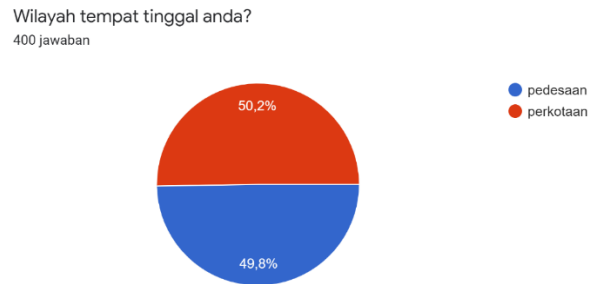
1. Berdasarkan Jenis Kelamin



Gambar 4. 1 Gambar Karakteristik reponden berdasarkan Jenis Kelamin

Berdasarkan diagram sebagian besar responden memiliki jenis kelamin laki-laki sebanyak 306 responden (76,5%) dan sebanyak 94 responden (23,5%) memiliki jenis kelamin perempuan

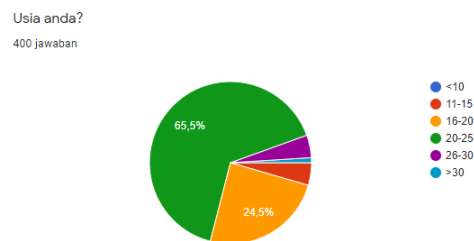
2. Tempat Tinggal



Gambar 4. 2 Wilayah Tempat Tinggal

Berdasarkan diagram 201 responden (50,2%) bertempat tinggal di wilayah perkotaan sedangkan 199 responden (49,8%) bertempat tinggal di pedesaan. Berdasarkan penelitian ini perkotaan adalah pada tingkat kabupaten atau kota dan kota metropolitan, sedangkan pedesaan adalah setingkat kecamatan dan kelurahan atau desa

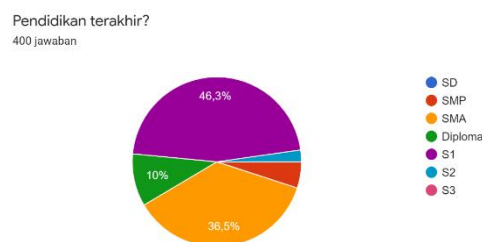
3. Berdasarkan Usia



Gambar 4. 3 Usia

Berdasarkan diagram Sebagian besar responden sebanyak 262 responden (65,5%) memiliki rentan usia berkisar antara 20-25 tahun, kemudian disusul sebanyak 98 responden (24,5%) memiliki rentan usia 16-20 tahun, diikuti dengan rentan usia 26-30 tahun, selanjutnya usia 11-15 tahun dan yang paling sedikit di usian diatas 30 tahun

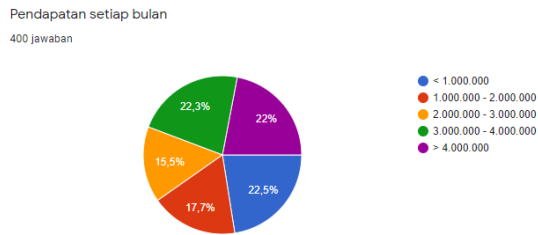
4. Pendidikan Terakhir



Gambar 4. 4 Pendidikan Terakhir Responden

Berdasarkan diagram responden terbanyak memiliki Pendidikan terakhir yaitu S1 sebanyak 185 responden (46,3%), diikuti sma sebanyak 146 responden (36,5%), diikuti oleh diploma sebanyak 40 reponden (10%) dan berturut turut diikuti oleh smp dan S2

5. Pendapatan Setiap Bulan



Gambar 4.6 Pendapatan Setiap Bulan

Berdasarkan gambar diketahui bahwa pendapat responden terbanyak berkisar diangka kurang dari 1 juta rupiah sebanyak 90 responden (22,5%), diikuti pendapatan diantara 3-4 juta sebanyak 89 responden (22,3%), diikuti pendapatan lebih dari 4 juta sebanyak 88 responden (22%), diikuti pendapatan berkisar antara 1-2 juta sebanyak 71 responden (17,7%) dan yang paling sedikit yaitu pendapatan antara 2-3 juta sebanyak 62 responden (15,5%)

B. Variabel manfaat

4.2.1 tanggapan responden terhadap variabel manfaat

No item	Pertanyaan	Pubg mobile	Free fire
		Kategori dan skor %	Kategori dan skor %
1	Bermain game online dapat menambah teman	Sangat Baik	Baik
		91%	82,55%
2	Bermain game online dapat menimbulkan kesenangan	Sangat Baik	Baik
		91%	82,05%
3	Bermain game online dapat meningkatkan skil kerja sama tim	Sangat Baik	Baik
		89,1%	80,5%

Gambar 4. 5 tanggapan responden terhadap variabel manfaat

Untuk game free fire responden berpendapat bahwa dari ketiga pertanyaan yang ada pada variabel manfaat, didapat bahwa semua berada pada kategori baik karena berada pada rentan antara 68%-84%

C. Variabel kemudahan

No item	Pertanyaan	Pubg mobile	Free fire
		kategori dan skor %	Kategori dan skor %
1	Apakah game ini termasuk game yang user friendly	Sangat Baik	Baik
		88,85%	81,9%
2	Apakah game ini termasuk game yang mudah di download	Sangat Baik	Baik
		90,03%	83,25%
3	Apakah game ini adalah game yang mudah dimainkan dengan pengguna lain	Sangat Baik	Baik
		86,45%	79,2%

Gambar 4. 6 tanggapan responden mengenai variabel manfaat

Untuk game free fire responden berpendapat bahwa dari ketiga pertanyaan yang ada pada variabel kemudahan, didapat bahwa semua berada pada kategori baik karena berada pada rentan antara 68%-84%

D. Variabel Harga

No item	Pertanyaan	Pubg mobile	Free fire
		Kategori dan skor %	Kategori dan skor %
1	Kuota internet yang digunakan dalam bermain game termasuk expensive price (mahal)	Sangat Baik	Baik
		86,95%	74,85%
2	File download yang digunakan dalam bermain game termasuk mahal	Sangat Baik	Baik
		87,7%	75,45%
3	Pembelian skin pada game termasuk mahal	Sangat Baik	Baik
		89,55%	74,55%

Untuk game free fire responden berpendapat bahwa dari ketiga pertanyaan yang ada pada variabel harga, didapat bahwa semua berada pada kategori baik karena berada pada rentan antara 68%-84%

E. Variabel kualitas

No item	Pertanyaan	Pubg mobile	Free fire
		Kategori dan skor %	Kategori dan skor %
1	Menurut anda apakah kualitas gambar sangat realistis	Sangat Baik	Baik
		87,9%	70,05%
2	Apakah game termasuk game kualitas gambarnya sangat baik	Sangat Baik	Baik
		87,85%	70,45%
3	Apakah game termasuk yang kualitas percakapannya sangat jelas	Sangat Baik	Baik
		86,15%	70,95%

Untuk game free fire responden berpendapat bahwa dari ketiga pertanyaan yang ada pada variabel harga, didapat bahwa semua berada pada kategori baik karena berada pada rentan antara 68%-84%

F. Hasil rekap semua variabel

Variabel	Pubg mobile		Free fire	
	Skor total	%	Skor total	%
Manfaat	5422	90,33%	4902	81,7%
Kemudahan	5312	88,43%	4887	81,45%
Harga	5284	88,06%	4497	74,95%
Kualitas	5238	87,3%	4229	70,48%
Total skor	21256	88,53%	18515	77,145%

Menggambarakan hasil rekap dari tanggapan responden mengenai perbandingan dari kesemua variabel yang diteliti game pubg dari kesemua variabel yang diteliti mengumpulkan total skor 21256 dan persentase sebesar 88,53, sedangkan game free fire dari kesemua variabel yang diteliti dengan total skor 18515 dengan persentase 77,145%

G. Uji homogenitas

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
hasil responden	Based on Mean	24.750	1	22	.000
	Based on Median	24.339	1	22	.000
	Based on Median and with adjusted df	24.339	1	14.920	.000
	Based on trimmed mean	24.731	1	22	.000

Berdasarkan hasil perhitungan statistik pada tabel, dapat disimpulkan bahwa nilai sig pada semua jenis hasil perhitungan menunjukkan bahwa nilai sig $0,000 < 0,05$ menunjukkan bahwa data pada penelitian ini adalah data yang tidak homogen, oleh karena itu uji yang dilakukan selanjutnya harus menggunakan pengujian non parametrik

H. Uji mann whitney

Test Statistics^a

	variabel manfaat
Mann-Whitney U	4.500
Wilcoxon W	10.500
Z	.000
Asymp. Sig. (2-tailed)	1.000
Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]	1.000 ^b

a. Grouping Variable: gamesss

b. Not corrected for ties.

Hasil nilai Z man whitney u test adalah 0,000 pada variabel manfaat dengan nilai man whitney sebesar 4.500. Hasil uji statistik menunjukkan bahwa nilai Asymp. Sig (1.000) > 0.05, Maka Hipotesis H1 ditolak dan hipotesis H0 Diterima. Maka dari itu tidak terdapat perbedaan yang signifikan menurut pengalaman responden mengenai variabel manfaat game pubg mobile dan free fire

Test Statistics^a

	variabel harga
Mann-Whitney U	.000
Wilcoxon W	6.000
Z	-2.236
Asymp. Sig. (2-tailed)	.025
Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]	.100 ^b

a. Grouping Variable: gamesss

b. Not corrected for ties.

Hasil nilai Z man whitney u test adalah -2.236 pada variabel harga dengan nilai man whitney sebesar 0,000. Hasil uji statistik menunjukkan bahwa nilai Asymp. Sig (0.25) < 0.05, Maka Hipotesis H1 diterima dan hipotesis H0 ditolak. Maka dari itu terdapat perbedaan yang signifikan menurut pengalaman responden mengenai variabel harga game pubg mobile dan free fire

Test Statistics^a

	variabel kualitas
Mann-Whitney U	.000
Wilcoxon W	6.000
Z	-2.236
Asymp. Sig. (2-tailed)	.025
Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]	.100 ^b

a. Grouping Variable: gamesss

b. Not corrected for ties.

Hasil nilai Z man whitney u test adalah -2.236 pada variabel kualitas dengan nilai man whitney sebesar 0,000. Hasil uji statistik menunjukkan bahwa nilai Asymp. Sig (0.025) < 0.05, Maka Hipotesis H1 diterima dan Hipotesis H0 ditolak. Maka dari itu terdapat perbedaan yang signifikan menurut pengalaman responden mengenai variabel kualitas game pubg mobile dan free fire

Test Statistics^a

	variabel kemudahan
Mann-Whitney U	4.500
Wilcoxon W	10.500
Z	.000
Asymp. Sig. (2-tailed)	1.000
Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]	1.000 ^b

a. Grouping Variable: gamesss

b. Not corrected for ties.

Hasil nilai Z man whitney u test adalah 0,000 pada variabel kemudahan dengan nilai man whitney sebesar 4.500. Hasil uji statistik menunjukkan bahwa nilai Asymp. Sig (1.000) > 0.05, Maka Hipotesis H1 ditolak dan hipotesis H0 diterima. Maka dari itu tidak terdapat perbedaan yang signifikan menurut pengalaman responden mengenai variabel kemudahan game pubg mobile dan free fire

V. KESIMPULAN DAN SARAN

Kedua game ini memiliki perbedaan yang cukup signifikan, (perbedaan terhadap variabel harga, kualitas)

- A. Pada game online pubg mobile disarankan untuk mempertahankan semua keunggulan yang dimiliki atau bahkan meningkatkan lagi agar terus menjadi game yang selalu unggul dibandingkan game lain
- B. Pada game online free fire disarankan agar terus meningkatkan semua kekurangan yang ada agar selalu dapat bersaing dengan game pubg mobile atau bahkan mengguguli pesaingnya terutama harga dan kualitas yang diberikan game free fire kepada konsumennya
- C. Penelitian ini memiliki kekurangan pada objek penelitian yang hanya memiliki 2 objek penelitian yaitu pubg mobile dan juga free fire maka diharapkan penelitian selanjutnya menggunakan objek penelitian game online dalam jumlah yang lebih dari penelitian ini dengan meneliti genre game yang berbeda

REFERENSI

- Agnihotri, V. (2020). STRATEGIES BEHIND THE SUCCES OF E-SPORT (GARENA FREEFIRE). *International Journal of Management (IJM)*.
- AppBrain. (2021, Mei). *Google Play Ranking: The Top Free Games in Indonesia*. Retrieved from AppBrain.com: https://www.appbrain.com/stats/google-play-rankings/top_free/game/id?__cf_chl_jschl_tk__=pmd_PknO1xJwK9gRwc4SxhTTZWFFB9YsZe9z2sa eTmoYieI-1632368970-0-gqNtZGzNAhCjcnBszQmR#
- Armandhani, H., & Sukaatmadja, I. G. (2022). Analisis Perbandingan Brand Equity Produk Obat Anty Nyamuk Oles Merek Autan Dengan Merek Soffel Di Kota Denpasar . *UNUD*.

- Belous, D. (2021, MARCH 10). *PUBG Mobile vs Garena Free Fire: how do games compete with each other and which is more popular?* Retrieved from Esport Charts : <https://escharts.com/blog/pubg-mobile-x-free-fire>
- Firmasyah, Y. A. (2020). Apa Itu PUBG Mobile? *esportsnesia.com*.
- Harahap, S. H., & Ramadan, Z. A. (2021). Dampak Game Online Free Fire terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *BASICEDU*.
- Haryono, A. T. (2021). Selamat, Ini Para Pemenang Dunia Games Awards 2021 Telkomsel. *detikinet*.
- Hawkins, & Mothersbaugh. (2013). *consumer behavior : Building Marketing Strategy*.
- HYBRID. (2020, Desember 23). *DAFTAR TURNAMEN ESPORTS DENGAN HADIAH TERBESAR PADA 2020*. Retrieved from hybrid.com: <https://hybrid.co.id/amp/post/daftar-turnamen-esports-dengan-hadiah-terbesar-pada-2020>
- Junaidi. (2015). Memahami Skala-Skala Pengukuran. *UNJA*.
- Kamal, N. Z., & Wok, S. (2020). THE IMPACT OF ONLINE GAMING ADDICTION ON MENTAL HEALTH AMONG IUM STUDIES. *INTERNATIONAL JOURNAL OF HERITAGE, ART AND MULTIMEDIA (ILHAM)*.
- Kampamba, J. (2015). An Analysis of the Potential Target Market through the Apkuaction Of The STP Principal/Model. *Mediterranean Journal of Social Sciences*.
- Kotler, P., & Armstrong, G. (2018). *Principles Of Marketing*. England: Pearson.
- Lestari, A. A. (2020). Analisis Perbandingan Bran Equity Kopi Janji Jiwa Dan Kopi Kenangan . *Universitas Trilogi*.
- Malhotra, N. K. (2010). *Marketing Research an Applied Orientation Sixth Edition*. Prentice Hall Pearson.
- NIKO. (2020). Asia Games Market Intelligence. *ASIA SPOTLIGHT REPORT*, 1-7.
- Nurhadi. (2019). Manajemen Strategi Pemasaran Bauran (Marketing Mix). *HUMAN FALAH*.
- Putri, G. A., & Suyanto, A. M. (2021). Analisis Perbandingan Brand Equity XL Axiata Dan Idosat Ooredoo. *Telkom University*.
- Raharjo, S. (Director). (2018). *Cara Uji Man Whitney Non Parametrik dengan SPSS lengkap* [Motion Picture].
- Santoso, S. (2010). *Statistik Multivariat*.
- Saunders, M., Lewis, P., & Thornhill, A. (2016). *Research Method For Business Student Fourth Edition*. Prentice Hall.
- Sekaran, U., & Bougie, R. (2016). *Research Methods for Business*. Wiley.
- Sharif, O. o., Firman, A. F., & Dewi, C. K. (2015). Analisis Positioning Restoran Cepat Saji. *Jurnal Manajemen Indonesia*.
- Sihombing, E. R., Sutaminingsih, R., & Yusuf, E. A. (2021). The Relationship Between Peer Acceptance and Online Game Addicion In Adolescents. *International Journal of Progressive Sciences and Technologies (IJPSAT)*.
- Silaban, B. E., & Arini. (2010). Analisis Perbandingan Elemen-Element Brand Equity Pada Produk Obat Maag Merek Promag Dan Merek Mylanta. *ESENSI*.
- Statista. (2021, Agustus 16). *Number of internet users in Indonesia from 2017 to 2020 with forecasts until 2026*. Retrieved from Statista.com: <https://www.statista.com/statistics/254456/number-of-internet-users-in-indonesia/>
- Styarko, Y. (2016). Analisis Persepsi Harga, Manfaat Produk, Kualitas Layanand dan Kemudahan Penggunaan Terhadap Keputusan Pembelian Produk Secara Online. *Jurnal Ekonomika dan Manajemen*.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujarweni, V. W. (2015). *Metodologi Penelitian Bisnis dan Ekonomi*. Yogyakarta : Pustaka Baru Press.
- Tantoni, A. e. (2019). ANALISIS KEBUTUHAN KECEPATAN BANDWIDTH GAME ONLINE Vol 2. *JIRE*.
- Teoh, a. a. (2013). Factors affecting consumers'. *Emerald Insight*, 465-485.
- Zellatifanny, C. M., & Mudjiyanto, B. (2018). TIPE PENELITIAN DESKRIPSI DALAM ILMU KOMUNIKASI THE TYPE OF DESCRIPTIVE RESEARCH IN COMMUNICATION STUDY. *DIKOM*, 83-90.
- Zikmund, W. G., Babin, B. J., & Griffin, M. (2013). *Business Research Methods Ninth Edition*. South Western, USA: Cengage Learning.