UNIVERSITAS
GADJAH MADA
PENGARUH POTONGAN HARGA TERHADAP MINAT BELI GAME MAHASISWA D.I YOGYAKARTA MELALUI APLIKASI STEAM
HARRIANTO DIAZ Z, Drs. Moh. Halimi, M.M
Universitas Gadjah Mada, 2018 | Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/

INTISARI

Penelitian ini untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh antara potongan harga dengan minat beli *game* mahasiswa D.I Yogyakarta melalui aplikasi Steam. Aplikasi Steam memberikan potongan harga di waktu tertentu saja, contohnya pada waktu musim semi dan musim dingin waktu negara Amerika Serikat. Potongan harga dapat dilihat melalui beranda aplikasi Steam. Dalam penelitian ini penulis menggunakan peranti lunak statistik SPSS 24. Tiga hal yang diuji menggunakan peranti lunak SPSS 24 yaitu uji regresi linier, uji f dan uji t. Hasil ketiga hal yang diuji tersebut menunjukan adanya pengaruh yang cukup signifikan antara potongan harga yang di selenggarakan oleh Valve melalui aplikasi Steam dengan minat beli *game* mahasiswa khususnya di provinsi D.I Yogyakarta. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, telah didapatkan kesimpulan berupa adanya pengaruh yang signifikan antara potongan harga dengan minat beli *game* pada mahasiswa D.I Yogyakarta melalui aplikasi Steam. Pengaruh inilah yang akan menjadi dasar untuk Valve dalam menyelenggarakan potongan harga di kemudian hari.

Kata kunci: Potongan Harga, Aplikasi, Minat Beli.

UNIVERSITAS
GADJAH MADA
PENGARUH POTONGAN HARGA TERHADAP MINAT BELI GAME MAHASISWA D.I YOGYAKARTA MELALUI APLIKASI STEAM
HARRIANTO DIAZ Z, Drs. Moh. Halimi, M.M
Universitas Gadjah Mada, 2018 | Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/

ABSTRACT

This research is to know whether there is influence between price discount with buying interest of student game D.I Yogyakarta through application of Steam. The application of Steam provides discounts at certain times only, for example in the spring and winter time of the United States. Discounts can be viewed through the Steam app home page. In this study the authors use statistical software SPSS 24. Three things tested using SPSS 24 software is linear regression test, f test and t test. The results of the three things tested showed a significant influence between the discounts that are held by Valve through the application of Steam with the interest of buying game students, especially in the province D.I Yogyakarta. From the results of research that has been done, has obtained the conclusion of the existence of a significant influence between discounts with the interest of buying games on student D.I Yogyakarta through the application Steam. This influence will be the basis for Valve in organizing discounts in the future.

Keywords: Discount, Application, Buy Interest.