

SKRIPSI
**PENGARUH *USER INTERFACE*, *USER EXPERIENCE*, *SEASON SALE*, DAN
PERCEIVED EASE OF USE PLATFORM TOKO ONLINE GAME DIGITAL
STEAM TERHADAP KEPUTUSAN PEMBELIAN**



Diajukan Untuk Melengkapi Persyaratan dalam Memperoleh

Gelar Sarjana Manajemen

Oleh

AHMAD SHAF'AN RIDHANI

NIM: 2110312310051

PROGRAM STUDI: MANAJEMEN

FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS

UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT

BANJARMASIN

2025

LEMBAR LEGALITAS

**PENGARUH *USER INTERFACE*, *USER EXPERIENCE*, *SEASON SALE*, DAN
PERCEIVED EASE OF USE PLATFORM TOKO ONLINE GAME DIGITAL
STEAM TERHADAP KEPUTUSAN PEMBELIAN**

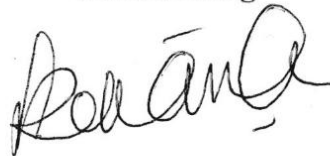
Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Ahmad Shaf'an Ridhani

NIM: 2110312310051

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji pada tanggal 15 Juli 2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima

Pembimbing



Prof. Laila Refiana Said, S.Psi, Ph.D

NIP. 19700913 200501 2 003

Penguji I



Dr. RR Yulianti Primatiningrum, SE, M.Si

NIP. 197307272001122001

Penguji II

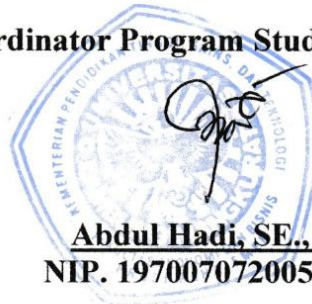


Rusniati, SE, M.Si

NIP. 197211171997022004

Mengetahui

Koordinator Program Studi Manajemen



Abdul Hadi, SE., M.Si

NIP. 197007072005011001

LEMBAR PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS

Nama : Ahmad Shaf'an Ridhani
NIM : 2110312310051
Jurusan/Program Studi : Manajemen
Judul Skripsi : Pengaruh *User Interface, User Experience, Season Sale,*
dan Perceived Ease of Use Platform Toko Online Game
Digital Steam Terhadap Keputusan Pembelian
Mata Kuliah Pokok : Manajemen Pemasaran
Ujian Dilaksanakan : Selasa, 15 Juli 2025

Tim Penguji

Pembimbing : Prof. Laila Refiana Said, S.Psi, Ph.D



(.....)

Penguji I : Dr. RR Yulianti Prihatiningrum, SE, M.Si



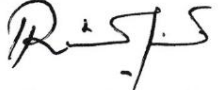
Penguji II : Rusniati, SE, M.Si

BERITA ACARA PERBAIKAN SKRIPSI

Berdasarkan hasil ujian yang telah dilaksanakan oleh mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Lambung Mangkurat:

Nama : Ahmad Shaf'an Ridhani
NIM : 2110312310051
Jurusan/Program Studi : Manajemen
Judul Skripsi : Pengaruh *User Interface, User Experience, Season Sale,* dan *Perceived Ease of Use* Platform Toko Online Game Digital Steam Terhadap Keputusan Pembelian
Mata Kuliah Pokok : Manajemen Pemasaran
Ujian Dilaksanakan : Selasa, 15 Juli 2025
Waktu Ujian : 11.00 WITA – 13.00 WITA


Dengan ini telah melakukan perbaikan skripsi berdasarkan saran dari Tim Penguji:

No	Nama	Keterangan	Tanda Tangan
1	Prof. Laila Refiana Said, S.Psi, Ph.D	Dosen Pembimbing	
2	Dr. RR Yulianti Prihatiningrum, SE, M.Si	Penguji I	
3	Rusniati, SE, M.Si	Penguji II	


Dengan demikian berita acara perbaikan skripsi yang telah mendapatkan persetujuan dari Tim Penguji.

Banjarmasin, 21 Juli 2025

Mengetahui
Koordinator Program Studi Manajemen


Abdul Hadi, SE., M.Si
NIP. 197007071005011001

Mahasiswa


Ahmad Shaf'an Ridhani
NIM. 2110312310051

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan dengan sesungguhnya, bahwa skripsi ini merupakan hasil penelitian yang telah diungkapkan sebagaimana mestinya. Skripsi ini belum pernah dipublikasikan untuk keperluan lain oleh siapapun juga. Apabila di kemudian hari ternyata pernyataan saya ini tidak benar, maka saya bersedia menerima akibat hukum dari ketidakbenaran pernyataan tersebut.

Banjarmasin, 21 Juli 2025
Yang membuat pernyataan



Ahmad Shaf'an Ridhani
NIM. 2110312310051

KATA PENGANTAR

Puji syukur diucapkan kepada hadirat Allah SWT atas berkat, Rahmat dan Hidayah-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan

Tidak lupa juga, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang telah terlibat dan membantu dalam proses pembuatan proposal penelitian ini:

1. Bapak Prof. Dr. Ahmad Yunani S.E., M.Si, selaku Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Lambung Mangkurat.
2. Bapak Abdul Hadi SE., M.Si., selaku Koordinator Prodi S-1 Manajemen Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Lambung Mangkurat.
3. Ibu Prof. Laila Refiana Said, S.Psi, M.Si, Ph.D selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberi masukan dan arahan kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak Doni Stiadi, S.Si, M.Si selaku dosen penasehat akademik penulis.
5. Kepada dosen penguji 1 Ibu Dr. Raden Roro Yulianti Prihatiningrum, SE, M.Si, CMA, CPM yang telah memberi banyak saran dan masukan untuk perbaikan dalam pengerjaan skripsi ini.
6. Kepada dosen penguji 2 ibu Rusniati, SE, M.Si yang telah memberi banyak saran dan masukan untuk perbaikan dalam pengerjaan skripsi ini.
7. Orang Tua yang senantiasa selalu memberikan doa dan dukungan terhadap penulis selama proses pengerjaan proposal ini.
8. Kakak dan adik penulis yang telah memberikan dukungan selama proses penulisan proposal ini.

9. Teman – teman dalam grup ADIESA yaitu Anfit, Dhea, Ellya, Ifah, dan Aldi yang senantiasa mendukung dan membantu dalam proses pengerjaan skripsi.
10. Teman – teman grup Para Pemain Pokemon, yaitu Ojan, Eja, dan juga Aldi.
11. Seluruh teman-teman kelas B yang memberi masukan dalam pembuatan skripsi
12. Diwantara Anugrah dan Gema Cita Andika yang senantiasa memberi hiburan ketika proses penulisan skripsi.
13. Seluruh komunitas Tara Arts Game Indonesia dan Gema Show Indo yang telah membantu dalam proses penelitian skripsi.
14. Seluruh rekan-rekan dan teman-teman mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Lambung Mangkurat yang telah mendukung dan membantu dalam proses penulisan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa Skripsi ini masih jauh dari kata sempurna dan terdapat banyak kekurangan. Oleh sebab itu, saran dan kritik yang bersifat membangun akan sangat berharga bagi penulis, guna perbaikan dan juga peningkatan kualitas proposal di masa yang akan datang. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca, terlebih khusus Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Lambung Mangkurat.

Penulis

Banjarmasin, 12 Juli 2025

ABSTRACT

Ahmad Shaf'an Ridhani (2025). *The Effect of User Interface, User Experience, Season Sale, and Perceived Ease of Use of the Steam Digital Game Online Store Platform on Purchasing Decisions*. Advisor: Laila Refiana Said

This study aims to test and analyze: (1) the effect of user interface on purchasing decisions (2) the effect of user experience on purchasing decisions, (3) the effect of season sale on purchasing decisions, (4) the effect of perceived ease of use on purchasing decisions.

This type of research is quantitative research. The population used in this study are Discord users who are members of the Tara Arts and Gema Show Indo groups with a minimum age of 17 years and have a Steam account and have purchased the game at least once. Data was collected from 255 respondents. The sampling technique used in this study was purposive sampling using a questionnaire. The data analysis technique used is Multiple Linear Regression Analysis which is operated through SPSS software.

The results showed that: (1) user interface has a significant influence on purchasing decisions, (2) user experience does not have a significant influence on purchasing decisions, (3) season sale has a significant influence on purchasing decisions, (4) perceived ease of use has a significant influence on purchasing decisions.

Keywords: User Interface, User Experience, Season Sale, Perceived Ease of Use, Purchase Decision

ABSTRAKSI

Ahmad Shaf'an Ridhani (2025). Pengaruh *User Interface*, *User Experience*, *Season Sale*, dan *Perceived Ease of Use* Platform Toko Online Game Digital Steam Terhadap Keputusan Pembelian. Pembimbing: Laila Refiana Said

Penelitian ini bertujuan untuk menguji dan menganalisis: (1) pengaruh *user interface* terhadap keputusan pembelian (2) pengaruh *user experience* terhadap keputusan pembelian, (3) pengaruh *season sale* terhadap keputusan pembelian, (4) pengaruh *perceived ease of use* terhadap keputusan pembelian.

Jenis penelitian ini berupa penelitian kuantitatif. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengguna Discord yang tergabung dalam grup Tara Arts dan Gema Show Indo dengan usia minimal 17 tahun dan memiliki akun Steam dan pernah membeli *game* minimal 1 kali. Data dikumpulkan dari 255 orang responden. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah purposive sampling menggunakan kuesioner. Teknik analisis data yang digunakan adalah Analisis Regresi Linear Berganda yang dioperasikan melalui software SPSS.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) *user interface* memiliki pengaruh signifikan terhadap Keputusan Pembelian, (2) *user experience* tidak memiliki pengaruh signifikan terhadap Keputusan Pembelian, (3) *season sale* memiliki pengaruh signifikan terhadap Keputusan Pembelian, (4) *perceived ease of use* memiliki pengaruh signifikan terhadap Keputusan Pembelian.

Kata Kunci: *User Interface*, *User Experience*, *Season Sale*, *Perceived Ease of Use*, Keputusan Pembelian

DAFTAR ISI

LEMBAR LEGALITAS	ii
LEMBAR PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI	iii
BERITA ACARA PERBAIKAN SKRIPSI	iv
SURAT PERNYATAAN	v
KATA PENGANTAR.....	vi
<i>ABSTRACT</i>	viii
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah	10
1.3. Tujuan Penelitian	11
1.4. Manfaat Penelitian.....	11
1.5. Sistematika Penulisan	12
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	14
2.1 Landasan Teori	14
2.1.1 <i>Technology Acceptance Model (TAM)</i>	14
2.1.2 <i>User Interface</i>	15
2.1.3 <i>User Experience</i>	16
2.1.4 <i>Season Sale</i>	17
2.1.5 <i>Perceived Ease of Use</i>	19
2.1.6 <i>Keputusan Pembelian</i>	20
2.1.7 <i>Steam</i>	21
2.2 Penelitian Terdahulu	23
BAB III KERANGKA KONSEPTUAL DAN HIPOTESIS	33
3.1 Kerangka Konseptual.....	33
3.2 Hipotesis	34

3.2.1 Pengaruh <i>User Interface</i> Terhadap Keputusan Pembelian	34
3.2.2 Pengaruh <i>User Experience</i> Terhadap Keputusan Pembelian.....	35
3.2.3 Pengaruh <i>Season Sale</i> Terhadap Keputusan Pembelian	36
3.2.4 Pengaruh <i>Perceived Ease of Use</i> Terhadap Keputusan Pembelian.....	36
BAB IV METODE PENELITIAN	38
4.1 Ruang Lingkup Penelitian	38
4.2 Jenis Penelitian	38
4.3 Lokasi Penelitian	38
4.4 Unit Analisis	39
4.5 Populasi dan Sampel	39
4.5.1. Populasi.....	39
4.5.2. Sampel.....	40
4.6 Variabel dan Definisi Operasional	41
4.6.1. Variabel Eksogen.....	41
4.6.2. Variabel Endogen	41
4.6.3. Definisi Operasional Variabel	42
4.7 Teknik Pengumpulan Data	44
4.7.1. Kuesioner	44
4.7.2. Pengukuran Variabel	44
4.8 Teknik Analisis Data.....	45
4.8.1 Uji Validitas	46
4.8.2 Uji Reliabilitas	46
4.8.3 Uji Asumsi Klasik.....	47
4.8.4 Uji Regresi Berganda.....	49
4.8.5 Uji Hipotesis	50
BAB V HASIL PENELITIAN DAN ANALISIS	52
5.1 Gambaran Umum Objek Penelitian	52
5.2 Hasil dan Analisis	53
5.2.1 Karakteristik Responden	53
5.2.2 Statistik Deskriptif Variabel Penelitian.....	58
5.2.3 Uji Validitas dan Reliabilitas.....	69
5.2.4 Uji Asumsi Klasik.....	71
5.2.5 Teknik Analisis Data	75
5.2.6 Uji Kelayakan Model.....	77

5.2.7 Uji Hipotesis	77
5.2.8 Pembahasan Hasil Penelitian.....	81
5.2.9 Implikasi Hasil Penelitian	86
5.3 Keterbatasan Penelitian	89
BAB VI PENUTUP	91
6.1 Kesimpulan	91
6.2 Saran.....	92
DAFTAR PUSTAKA	95
LAMPIRAN.....	102

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Perbandingan Monthly Active Users Steam dan EGS tahun 2017-202	3
Tabel 1.2 Perbandingan Pendapatan Pihak Ketiga Steam dan Epic Game Store..4	4
Tabel 1.3 Pengguna Steam di Asia Tenggara pada tahun 2025	5
Tabel 2.1 Hasil Penelitian Terdahulu	25
Tabel 4.1 Definisi Operasional	42
Tabel 4.2 Skala Pengukuran	44
Tabel 5.1 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	54
Tabel 5.2 Karakteristik Responden Berdasarkan Usia	55
Tabel 5.3 Karakteristik Responden Berdasarkan Pekerjaan	56
Tabel 5.4 Jawaban Responden Variabel <i>User Interface</i> (X1)	58
Tabel 5.5 Jawaban Responden Variabel <i>User Experience</i> (X2)	60
Tabel 5.6 Jawaban Responden Variabel <i>Season Sale</i> (X3)	63
Tabel 5.7 Jawaban Responden Variabel <i>Perceived Ease of Use</i> (X4)	65
Tabel 5.8 Jawaban Responden Variabel Keputusan Pembelian (Y)	67
Tabel 5.9 Hasil Uji Validitas	69
Tabel 5.10 Hasil Uji Reliabilitas	71
Tabel 5.11 Hasil Uji Kolmogorov-Smirnov	72
Tabel 5.12 Hasil Uji Multikolinearitas	73
Tabel 5.13 Hasil Uji Heteroskedastisitas	74
Tabel 5.14 Hasil uji Linearitas	75

Tabel 5.15 Hasil uji Regresi Linear Berganda.....	76
Tabel 5.16 Hasil Uji F.....	77
Tabel 5.17 Hasil Uji t.....	78
Tabel 5.18 Hasil Koefisien Determinasi (R ²)	80
Tabel 5.19 Interpretasi Koefisien Korelasi	80

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Grafik pengguna aktif Bulanan Steam dari tahun 2017 – 2021.....	3
Gambar 1.2 Halaman depan platform Steam.....	6
Gambar 1.3 Halaman <i>library</i> Pengguna di Steam.....	7
Gambar 1.4 Halaman <i>Community</i> di Steam	8
Gambar 1.5 Halaman <i>User</i> di Steam	8
Gambar 4.1 Garis Kontinum	45
Gambar 5.1 Logo Steam	52

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I Kuesioner Penelitian	103
Lampiran II Data Karakteristik Responden	108
Lampiran III Rekapitulasi Jawaban Kuesioner.....	109
Lampiran IV Uji Validitas	120
Lampiran V Uji Reliabilitas	125
Lampiran VI Uji Asumsi Klasik	127
Lampiran VII Analisis Regresi Linear Berganda	131
Lampiran VIII Uji Hipotesis	132