

**Pengaruh Persepsi Konsumen Pada Fitur Baru
Terhadap Niat Unduh Ulang (Studi Pada Aplikasi
Pokémon GO)**



SKRIPSI

**Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Manajemen**

Oleh:

Timothy Christopher Samuel

2015120077

UNIVERSITAS KATOLIK PARAHYANGAN

FAKULTAS EKONOMI

PROGRAM SARJANA MANAJEMEN

Terakreditasi oleh BAN-PT No. 2011/SK/BAN-PT/Akred/S/VII/2018

BANDUNG

2019

**The Effect of Consumer Perception on New Features
Towards Re-download Intention
(Study on Pokémon GO Application)**



UNDERGRADUATE THESIS

Submitted to complete part of the requirements
for Bachelor's Degree in Management

By:

Timothy Christopher Samuel

2015120077

PARAHYANGAN CATHOLIC UNIVERSITY

FACULTY OF ECONOMICS

PROGRAM IN MANAGEMENT

Accredited by BAN-PT No. 2011/SK/BAN-PT/Akred/S/II/2018

BANDUNG

2019

**UNIVERSITAS KATOLIK PARAHYANGAN
FAKULTAS EKONOMI
PROGRAM SARJANA MANAJEMEN**



PERSETUJUAN SKRIPSI

**Pengaruh Persepsi Konsumen Pada Fitur Baru Terhadap Niat
Unduh Ulang (Studi Pada Aplikasi Pokémon GO)**

Oleh:
Timothy Christopher Samuel
2015120077

Bandung, 7 Agustus 2019
Ketua Program Sarjana Manajemen,

Dr. Istiharini, CMA.

Pembimbing Skripsi

Vincentius Josef Wisnu Wardhono, Drs., MSIE

PERNYATAAN

Saya yang bertanda-tangan di bawah ini,
Nama : Timothy Christopher Samuel
Tempat, tanggal lahir : Bandung, 28 Januari 1997
Nomor Pokok : 2015120077
Program studi : Manajemen
Jenis naskah : Skripsi

Menyatakan bahwa skripsi dengan judul:
**Pengaruh Persepsi Konsumen Pada Fitur Baru Terhadap Niat Unduh Ulang
(Studi Pada Aplikasi Pokémon GO)**

Yang telah diselesaikan dibawah bimbingan : Vincentius Josef Wisnu
Wardhono, Drs., MSIE .

SAYA NYATAKAN

Adalah benar-benar karya tulis saya sendiri;

1. Apa pun yang tertuang sebagai bagian atau seluruh isi karya tulis saya tersebut di atas dan merupakan karya orang lain (termasuk tapi tidak terbatas pada buku, makalah, surat kabar, internet, materi perkuliahan, karya tulis mahasiswa lain), telah dengan selayaknya saya kutip, sadur atau tafsir dan jelas telah saya ungkap dan tandai
2. Bahwa tindakan melanggar hak cipta dan yang disebut plagiat (*plagiarism*) merupakan pelanggaran akademik yang sanksinya dapat berupa peniadaan pengakuan atas karya ilmiah dan kehilangan hak kesarjanaan.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan tanpa paksa oleh pihak mana pun.

Pasal 25 Ayat (2) UU. No 20 Tahun 2003:
Lulusan perguruan tinggi yang karya ilmiahnya digunakan untuk memperoleh gelar akademik, profesi, atau vokasi terbukti merupakan jiplakan dicabut gelarnya.

Pasal 70: Lulusan yang karya ilmiahnya yang digunakannya untuk mendapatkan gelar akademi, profesi, atau vokasi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 25 ayat (2) terbukti merupakan jiplakan dipidana dengan pidana penjara paling lama dua tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp. 200 juta.

Bandung,

Dinyatakan tanggal : 7 Agustus 2019

Pembuat pernyataan : Timothy

Christopher Samuel



(Timothy Christopher Samuel)

ABSTRAK

Handphone pada hakekatnya memudahkan kita dalam berkomunikasi dengan orang lain, namun seiring berkembangnya zaman, para perusahaan penghasil *handphone* pun mulai melakukan inovasi pada produk yang mereka miliki, sehingga pada akhirnya muncul yang namanya telepon genggam pintar atau yang lebih akrab disebut *smartphone*. Dimana dalam *smartphone* bertujuan untuk memudahkan pekerjaan dan juga menjadi sarana *entertainment*. Maka dari itu akan banyak penyedia aplikasi yang berlomba-lomba untuk menciptakan aplikasi dengan tujuan aplikasi tersebut menjadi favorit di masyarakat, salah satunya aplikasi *entertainment* adalah aplikasi permainan (*game*). Industri aplikasi *game* memang menjadi industri yang sangat berkembang di seluruh dunia, bahkan di Negara Indonesia. *Newzoo* menyebut Indonesia merupakan pasar *game* terbesar di Asia Tenggara.

Dari sekian banyak aplikasi permainan (*game*) yang tersedia, ada aplikasi permainan yang berdasarkan AR (*Augmented Reality*) bernama Pokémon GO. Saat memulai perilisan pertama di Bulan Juli 2016, perlahan-lahan Pokémon GO mulai merilis aplikasi ini ke seluruh dunia. Pokémon GO menerima respon yang luar biasa, hal ini terbukti dari peringkat “*Top Downloads*” di Google Play Store dan juga jumlah unduhan sejak pertama dirilis pada Bulan Juli 2016 mencapai lebih dari 800 juta unduhan baik melalui Google Play Store dan juga App Store. Namun kesuksesan Pokémon GO tidak bertahan lama, terbukti dengan data yang dilansir dari CNN Indonesia yang diterbitkan tanggal 4 April 2017, di Negara Amerika Serikat terus mengalami penurunan dari 28,5 juta pengguna menjadi 20 juta pengguna, bahkan pada September 2016 menjadi hanya 10 juta pengguna dan menjadi 5 juta pengguna di akhir tahun 2016. Dalam hal ini penulis melihat adanya masalah dalam fitur baru yang dikritisi oleh para pemain Aplikasi Pokémon GO yaitu tidak adanya fitur baru sehingga Pokémon GO terus menerus ditinggalkan oleh pemainnya. Tujuan dari penelitian ini untuk Mengetahui apakah fitur baru mempengaruhi niat unduh ulang pada Aplikasi Pokémon GO.

Metode penelitian dalam penelitian ini adalah analisis regresi linear sederhana untuk melihat pengaruh fitur baru terhadap niat unduh ulang. Teknik pengambilan sampel yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah *non-probability sampling*, dengan jenis *purposive sampling*, maka dari itu peneliti memilih responden yang pernah lalu berhenti memainkan Aplikasi Pokémon GO dengan alasan agar responden menyadari perubahan fitur pada Aplikasi Pokémon GO. Jumlah responden adalah sebanyak 34 orang di Universitas Katolik Parahyangan Bandung.

Hasil dari analisis regresi linear sederhana memberikan hasil bahwa fitur baru berkontribusi terhadap niat unduh ulang sebesar 70,2%. Maka dari itu fitur baru harus terus dihadirkan oleh Aplikasi Pokémon GO agar tidak kehilangan para pemainnya dan menambah jumlah pemain aktif serta harus terus memperbaiki kekurangan-kekurangan yang masih dirasakan oleh para responden.

Kata kunci : *entertainment*, fitur baru, niat unduh ulang, regresi linear sederhana.

ABSTRACT

Mobile phones make it easier for us to communicate with other people, but as time goes on, mobile phone companies begin to innovate on the products they have, so that eventually they produce as smart phones or more familiarly called smartphones. Where the smartphone aims to facilitate works and also become a entertainments. Therefore, many application providers are competing to create applications with the aim of being a favorite in the community, one of which is entertainment applications is game applications. The game application industry is indeed a highly developed industry throughout the world, even in Indonesia. Newzoo calls Indonesia the largest gaming market in Southeast Asia.

Of the many game applications available, there is a game application based on AR (Augmented Reality) called Pokémon GO. When The first release in July 2016, Pokémon GO slowly began releasing this application worldwide. Pokémon GO received a remarkable response, this is evident from the ranking of "Top Downloads" in the Google Play Store and also the number of downloads since it was first released in July 2016 reached more than 800 million downloads both through the Google Play Store and the App Store. But the success of Pokémon GO does not last long, as evidenced by data reported from CNN Indonesia published on April 4, 2017, in the United States continues to decline from 28.5 million users to 20 million users, even in September 2016 to only 10 million users and became 5 million users at the end of 2016. In this case the author saw a problem that Pokémon GO doesn't add any new features on its application and got criticized by its players that caused Pokémon GO was continuously abandoned by its players. The purpose of this study is to find out whether new features affect the intention to re-download the Pokémon GO application.

The research method in this study is simple linear regression analysis to see the effect of new features on the intention to re-download. The sampling technique used by the author in this research is non-probability sampling, with a type of purposive sampling, therefore the researchers chose respondents who had then stopped playing the Pokémon GO Application because the respondents were aware of feature changes in the Pokémon GO Application. The number of respondents is 34 people at Parahyangan Catholic University, Bandung.

The results of simple linear regression analysis provide results that new features contributed to download intention of 70.2%. Therefore, the new features must continue to be presented by the Pokémon GO application so as not to lose the players and increase the number of active players and must continue to correct the shortcomings that are still felt by the respondents.

Keywords: *entertainment, new features, re-download intention, simple linear regression.*

KATA PENGANTAR

Puji Syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yesus Kristus, karena dengan berkat dan Penyertaan-Nya penulis dapat berhasil menyelesaikan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Persepsi Konsumen Pada Fitur Baru Terhadap Niat Unduh Ulang (Studi Pada Aplikasi Pokémon GO).”** Penelitian ini ditujukan untuk memenuhi sebagian dari syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Ekonomi di Fakultas Ekonomi Universitas Katolik Parahyangan.

Penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, dukungan, bimbingan, dan doa dari berbagai pihak secara langsung maupun tidak langsung, baik bersifat moral dan materiil. Oleh karena itu, penulis hendak menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Kedua orang tua penulis, Ruby Antonius Samuel dan Henny Biwidjaja yang selalu mendoakan dan mendukung penulis dalam berbagai hal selama penulis menempuh pendidikan di Universitas Katolik Parahyangan Bandung, baik dalam hal yang berhubungan dengan akademik maupun non-akademik dengan memberikan dukungan baik moral maupun materiil. Sehingga, penulis dapat menyelesaikan studi dengan lancar.
2. Theodore Toby Samuel, selaku adik dari penulis yang juga turut mendoakan, mendukung, menanyakan kabar kapan lulus, dan juga sering rela penulis jahili.
3. Seluruh keluarga besar dari keluarga besar ayah (Keluarga Samuel) dan juga keluarga besar ibu (Keluarga Biwidjaja) terima kasih atas sambutan hangat serta doa dan kepercayaan kepada penulis.
4. Bapak V.J Wisnu Wardhono, Drs., MSIE yang penulis hormati selaku dosen pembimbing yang dengan sabar dan setia dalam membantu dan memberikan ilmu, arahan, masukkan berupa kritik maupun saran kepada penulis. Serta, selalu memberikan motivasi yang diperlukan penulis untuk menyelesaikan skripsi ini dengan cepat dan tepat waktu.

5. Bapak Profesor Dr. Hamfri Djajadikerta, Drs., Ak., M.M. yang penulis hormati selaku Dekan Fakultas Ekonomi Universitas Katolik Parahyangan Bandung.
6. Ibu Dr. Istiharini, CMA. yang penulis hormati sebagai Ketua Jurusan Program Studi Manajemen Universitas Katolik Parahyangan Bandung sekaligus pernah menjadi dosen pembimbing dalam beberapa kesempatan berlomba mewakili Program Studi Manajemen UNPAR.
7. Ibu Triyana Iskandarsyah, Dra., M.Si. yang penulis hormati sebagai Dosen Wali yang selalu memberikan dukungan dan motivasi sejak semester pertama hingga hari dimana penulis dapat menyelesaikan studinya.
8. Seluruh dosen pengajar, staf Tata Usaha, staf di perpustakaan, staf di laboratorium komputer, dan juga seluruh pekaya yang berada di Fakultas Ekonomi Universitas Katolik Parahyangan Bandung, yang telah banyak membantu penulis selama proses pembelajaran di kampus.
9. Cherrysha Claudia Tjiptaharja alias “Hemskola”, terima kasih untuk segala yang sudah dilalui dan yang akan kita dilalui bersama, terima kasih untuk selalu menemani hari-hari penulis dan terus memberikan semangat serta percaya bahwa penulis mampu menghadapi berbagai rintangan yang ada, penulis sangat bersyukur untuk semua hal luar biasa yang telah diberikan untuk penulis.
10. Seluruh dosen pengajar dari Program Studi Manajemen yang terletak di lantai 6, terima kasih untuk sambutan hangat, bimbingan, serta masukan baik dalam dunia perkuliahan maupun diluar dunia perkuliahan.
11. Teman-teman yang saya beri nama Geng Kostella (Yosef Giovanni Deniel Mayorga, Yesaya Renaldi Firman, Alesandro Hutapea, Thorensky Picco D., Christian Stefanno, Rahel Kristy L.T., Jesika, dan Cecilia Christanti) yang telah menerima penulis sebagai teman baik dan selalu bersama menghabiskan waktu sehabis kelas dan juga menjadi sahabat yang setia baik saat sulit maupun senang.

12. Para dosen (Ibu Dr. Istiharini , S.E., M.M. dan Bapak Fernando Mulia S.E., M.Kom.) teman sekaligus rival dari tim yang dibentuk penulis yang juga mewakili Prodi Manajemen UNPAR, dan kepada tim yang dibentuk oleh penulis yaitu Tim *Fluffy Unicorn* (Yosef Giovanni Deniel Mayorga dan Yesaya Renaldi Firman), *Chubby Panda* (Michelle Suryadibrata dan Kristina Elsa), dan *Baby Hamster* (Christian Stefanno dan Kevin Christanal) yang telah mau memercayai penulis sebagai ketua dalam 3 kali keikutsertaan dalam *Business Case Competition* mewakili Prodi Manajemen UNPAR, untuk segala keberhasilan, kegagalan, air mata, keringat, jeri payah, canda, tawa, pembelajaran, dan hal lainnya, penulis ucapkan terima kasih banyak untuk segalanya, penulis bangga pernah berjuang bersama kalian untuk mengharumkan nama Prodi Manajemen UNPAR.
13. Nicolaus Mario dan Fransiska Valentina, terima kasih untuk peran krusial kalian selama semester akhir penulis di UNPAR.
14. Orang-orang spesial yaitu Jonathan Bagus, Satria Nugraha, Theo Ivan, Andre Pangestu, Rianna Tjandra, Paula Allen, Duto, Sagita Gustie, Agnes Rejeki, Bernard, Christian Ath, Christopher yang telah mewarnai hari-hari penulis dari awal hingga berakhirnya kuliah.
15. Ibu Rizka Nugraha Pratikna, S.E., M.M. dan anak-anak Kelas C dan Divisi *Sponsorship* dalam Matkul Prakmen, terima kasih untuk perjalanan luar biasa bernama Menefesto 2019, terima kasih untuk semua yang tidak dapat dituliskan dengan kata-kata, terima kasih banyak serta sehat dan sukses selalu.
16. Teman-teman seperjuangan saat mengambil Mata Kuliah Seminar Pemasaran (Nicolaus Mario, Chandra Wijaya, dan Alvin Christian) untuk kebersamaan saat menghadapi Seminar setiap minggunya.
17. Teman-teman Seperjuangan Skripsi (Shahnaz, Bella Rizkiantara, Adirahman, Franzeska Felicia dan Alvin Christian) yang sudah berjuang bersama dari semenjak awal penyusunan skripsi hingga sekarang.

18. Teman-teman Komunitas Pokémon GO di Bandung (*Bandung Raid Party*), di Universitas Katolik Parahyangan Bandung (*UNPAR Raid Party*), dan di Cimahi (Pokémon GO Cimahi).
19. Seluruh Keluarga Besar Manajemen UNPAR Angkatan 2015 yang telah bersama-sama berjuang dari awal memasuki dunia perkuliahan hingga hari ini.
20. Kepada seluruh orang-orang yang telah membantu penulis dalam menghadapi berbagai momen dan juga yang sudah memberika masa-masa sulit bagi penulis didalam perkuliahan, terima kasih untuk semuanya. Kalian membuat saya semakin kuat dan semakin tangguh dalam menghadapi hidup kedepan.
21. Seluruh teman dan keluarga yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu namanya namun telah mendoakan, mendukung dan membantu saya baik dalam masa perkuliahan maupun dalam proses penyusunan skripsi.

Penulis berharap agar skripsi ini dapat berguna untuk berbagai pihak. Akhir kata, penulis mohon maaf bila ada kekurangan dalam skripsi ini serta semoga Tuhan membalas kebaikan semua pihak yang ikut terlibat baik secara langsung maupun tidak langsung selama Penelitian skripsi ini.

Bandung, 7 Agustus 2019

Timothy Christopher Samuel

DAFTAR ISI

| | |
|--|-----|
| ABSTRAK | i |
| ABSTRACT | ii |
| KATA PENGANTAR | iii |
| Bab 1 PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1 Latar Belakang Penelitian..... | 1 |
| 1.2 Rumusan Permasalahan..... | 4 |
| 1.3 Tujuan Penelitian..... | 5 |
| 1.4 Manfaat Penelitian..... | 5 |
| 1.5 Kerangka Pemikiran | 5 |
| Bab 2 LANDASAN TEORI..... | 7 |
| 2.1 Pengertian Aplikasi <i>Mobile</i> | 7 |
| 2.2 Pengertian Fitur | 7 |
| 2.2.1 Penelitian Terdahulu Fitur | 8 |
| 2.3 Niat Beli Ulang..... | 10 |
| 2.3.1 Penelitian Terdahulu Mengenai Niat Beli Ulang..... | 11 |
| Bab 3 METODE DAN OBJEK PENELITIAN | 14 |
| 3.1 Metode Penelitian | 14 |
| 3.1.1 Teknik Pengumpulan Data..... | 14 |
| 3.1.2 Jenis Data | 15 |
| 3.1.3 Variabel Penelitian..... | 16 |
| 3.1.4 Populasi dan Sampel..... | 17 |
| 3.1.5 Operasional Variabel | 18 |
| 3.1.6 Teknik Analisis Data | 21 |
| 3.1.7 Uji Validitas dan Reliabilitas..... | 21 |
| 3.1.8 Analisis Regresi Linear Sederhana | 24 |

| | |
|---|-----------|
| 3.1.9 Uji T (Parsial) | 26 |
| 3.1.10 Uji Asumsi Klasik..... | 26 |
| 3.2 Objek Penelitian | 26 |
| 3.3 Profil Responden | 28 |
| Bab 4 HASIL DAN PEMBAHASAN | 29 |
| 4.1 Analisis Deskriptif Fitur Baru (Variabel X)..... | 29 |
| 4.1.1 Dimensi Keberagaman Fitur..... | 29 |
| 4.1.2 Dimensi Kualitas Fitur..... | 31 |
| 4.1.3 Dimensi Kepentingan Fitur..... | 33 |
| 4.1.4 Dimensi Kelengkapan Fitur | 35 |
| 4.2 Analisis Deskriptif Niat Unduh Ulang (Variabel Y)..... | 36 |
| 4.2.1 Dimensi Niat Transaksional..... | 36 |
| 4.2.2 Dimensi Niat Preferensial..... | 37 |
| 4.2.3 Dimensi Niat Eksploratif | 38 |
| 4.3 Analisis Kuantitatif dengan Regresi Linear Sederhana..... | 39 |
| 4.3.1 Uji Model Penelitian..... | 39 |
| 4.3.2 Hasil Uji Regresi..... | 40 |
| 4.4 Uji T (Parsial)..... | 41 |
| 4.5 Uji Asumsi Klasik | 41 |
| 4.5.1 Uji Normalitas..... | 41 |
| Bab 5 KESIMPULAN DAN SARAN | 43 |
| 5.1 Kesimpulan..... | 43 |
| 5.1.1 Persepsi Konsumen Pada Fitur Baru | 43 |
| 5.1.2 Pengaruh Kepada Niat Unduh Ulang..... | 45 |
| 5.1.3 Pengaruh Hubungan Fitur Baru terhadap Niat Unduh Ulang..... | 46 |
| 5.2 Saran..... | 46 |

| | |
|---|----|
| 5.2.1 Saran untuk Aplikasi Pokémon GO | 47 |
| 5.2.2 Saran untuk Penelitian..... | 49 |
| DAFTAR PUSTAKA | 50 |
| DAFTAR LAMPIRAN | 53 |
| RIWAYAT HIDUP PENULIS | 69 |

DAFTAR TABEL

| | |
|---|----|
| Tabel 1.1 Hasil Responden Studi Pendahuluan | 3 |
| Tabel 1.2 Hasil dari Alasan Tidak Lagi Bermain Aplikasi Pokémon GO | 4 |
| Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu Fitur | 8 |
| Tabel 2.2 Penelitian Terdahulu Niat Unduh Ulang | 11 |
| Tabel 3.1 Operasional Variabel X | 18 |
| Tabel 3.2 Operasional Variabel Y | 20 |
| Tabel 3.3 Pertanyaan Utama dan Pertanyaan Mirror | 23 |
| Tabel 3.4 Hasil Uji Reliabilitas | 24 |
| Tabel 3.5 Interpretasi Kategori Hasil Pengisian Kuesioner | 25 |
| Tabel 3.6 Jangka Waktu Responden Memainkan Pokémon GO | 28 |
| Tabel 3.7 Apakah Responden Masih Memainkan Pokémon GO. | 28 |
| Tabel 4.1 Hasil Kuesioner Dari Pertanyaan : Fitur-Fitur Yang Lebih Beragam Dibandingkan Dengan Terakhir Kali Saya Memainkan Aplikasi Pokémon GO | 29 |
| Tabel 4.2 Hasil Kuesioner Dari Pertanyaan : Fitur-fitur yang ada bertambah banyak ragamnya dengan terakhir kali saya memainkan Aplikasi Pokémon GO | 30 |
| Tabel 4.3 Hasil Kuesioner Dari Pertanyaan : Fitur-Fitur Yang Ada Mudah Untuk Dimainkan Dibandingkan Dengan Terakhir Kali Saya Memainkan Aplikasi Pokémon GO | 31 |
| Tabel 4.4 Hasil Kuesioner Dari Pertanyaan : Fitur-Fitur Pada Aplikasi Pokémon GO Saat Dimainkan Lebih <i>User Friendly</i> Dibandingkan Dengan Terakhir Kali Saya Memainkan Aplikasi Pokémon GO | 31 |
| Tabel 4.5 Hasil Kuesioner Dari Pertanyaan : Fitur-Fitur Yang Ada Lebih Menarik Dibandingkan Dengan Terakhir Kali Saya Memainkan Aplikasi Pokémon GO | 32 |
| Tabel 4.6 Hasil Kuesioner Dari Pertanyaan : Aplikasi Pokémon GO Yang Ada Tidak Mengalami Hambatan Saat Dimainkan Dengan Terakhir Kali Saya Memainkan Aplikasi Pokémon GO | 33 |

| | |
|---|----|
| Tabel 4.7 Hasil Kuesioner Dari Pertanyaan : Aplikasi Pokémon GO Dapat Dimainkan Dengan Lancar Dibandingkan Dengan Terakhir Kali Anda Memainkan Aplikasi Pokémon GO . | 33 |
| Tabel 4.8 Hasil Kuesioner Dari Pertanyaan : Tampilan Aplikasi Pokémon GO Saat Dimainkan Lebih Menarik Dengan Terakhir Kali Saya Memainkan Aplikasi Pokémon GO . | 34 |
| Tabel 4.9 Hasil Kuesioner Dari Pertanyaan : Saya Merasa Fitur Baru Yang Ditambahkan Membuat Fitur Aplikasi Pokémon GO Lebih Lengkap Dibandingkan Dengan Terakhir Kali Saya Memainkan Aplikasi Pokémon GO . | 35 |
| Tabel 4.10 Hasil Kuesioner Dari Pertanyaan : Saya Merasa Kelengkapan Fitur Membuat Aplikasi Pokémon GO Lebih Menarik Untuk Dimainkan Dibandingkan Dengan Terakhir Kali Anda Memainkan Aplikasi Pokémon GO . | 35 |
| Tabel 4.11 Hasil Kuesioner Dari Pertanyaan : Saya Bersedia Untuk Kembali Memainkan Aplikasi Pokémon GO Setelah Sebelumnya Sempat Berhenti Memainkanya. | 36 |
| Tabel 4.12 Hasil Kuesioner Dari Pertanyaan : Saya Menjadikan Aplikasi Pokémon GO Sebagai Pilihan Saya Ketika Ingin Memainkan Game Berbasis AR. | 37 |
| Tabel 4.13 Hasil Kuesioner Dari Pertanyaan : Saya Akan Mencari Tahu Mengenai Berbagai Perkembangan Dari Aplikasi Pokémon GO. | 38 |
| Tabel 4.14 Hasil Kuesioner Dari Pertanyaan : Saya Bersedia Mencari Tahu Hal-Hal Positif Mengenai Aplikasi Pokémon GO. | 38 |
| Tabel 4.15 <i>Model Summary</i> Variabel X Terhadap Z | 39 |
| Tabel 4.16 Besaran Hasil Regresi Variabel X Terhadap Y | 40 |

Daftar Gambar

| | |
|---|----|
| Gambar 1.1 Model Penelitian..... | 6 |
| Gambar 1.2 Logo dari Pokémon GO..... | 27 |
| Gambar 2.2 Logo dari Niantic dan <i>The Pokémon Company</i> | 27 |
| Gambar 4.1 Model Uji Variabel..... | 39 |
| Gambar 4.2 Hasil P-Plot Uji Normalitas | 41 |

DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|---|----|
| Lampiran 1 Kuesioner Penelitian..... | 53 |
| Lampiran 2 Tabel Induk Data Hasil Kuesioner (Kuantitatif) | 56 |
| Lampiran 3 Tabel Induk Data Hasil Kuesioner (Kualitatif) | 57 |
| Lampiran 4 Fitur Baru Pada Aplikasi Aplikasi Pokémon GO..... | 67 |

Bab 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pada hakekatnya, kehidupan manusia saat ini tidak terlepas dari yang namanya telepon genggam atau yang lebih akrab didengar dengan sebutan *handphone*. *Handphone* pada hakekatnya memudahkan kita dalam berkomunikasi dengan orang lain, namun seiring berkembangnya zaman, kebutuhan akan *handphone* terus meningkat dan juga para perusahaan penghasil *handphone* pun mulai melakukan inovasi pada produk yang mereka miliki, sehingga pada akhirnya muncul yang namanya telepon genggam pintar atau yang lebih akrab disebut *smartphone*. Dimana dalam *smartphone* ini mendapatkan banyak fungsi tambahan seperti bisa mengakses internet yang memungkinkan *smartphone* tersebut untuk memiliki kemampuan yang jauh lebih baik dari *handphone* biasa dan tentunya bertujuan untuk memudahkan pekerjaan dan juga menjadi sarana *entertainment*. Sarana aplikasi yang dibutuhkan oleh berbagai orang tentu saja bertujuan untuk memenuhi kebutuhan mereka, sehingga pemilik *smartphone* perlu mencari aplikasi yang dia butuhkan, baik didalam *App Store*, *Google Play Store*, di *website*, dan juga banyak media lainnya.

Dalam hal ini dalam hal *entertainment* yang dapat dipenuhi *smartphone* itu sendiri bisa bermacam-macam mulai dari menonton video, mendengarkan musik, dan aplikasi-aplikasi lain yang dapat memaksimalkan fungsi dari *entertainment* itu sendiri. Tentu saja dalam hal ini masyarakat memiliki kebebasan dalam menentukan bagaimana mereka dapat memenuhi keinginan mereka. Maka dari itu akan banyak penyedia aplikasi yang berlomba-lomba untuk menciptakan aplikasi dengan tujuan aplikasi tersebut menjadi favorit di masyarakat, salah satunya adalah aplikasi permainan (*game*). Industri aplikasi *game* memang menjadi industri yang sangat berkembang di seluruh dunia, bahkan di Negara Indonesia.

Dari sekian banyak aplikasi permainan (*game*) yang tersedia, ada aplikasi permainan yang berdasarkan AR (*Augmented Reality*) bernama Pokémon GO.

Aplikasi yang dikembangkan oleh *developer* Niantic dan Game Freak yang diluncurkan pada pertengahan tahun (bulan Agustus), dimulai dari Amerika, lalu Eropa, hingga akhirnya ke seluruh dunia ini secara menggemparkan menjadi aplikasi yang paling sering diunduh dengan mengalahkan Aplikasi *Clash of Clans* dengan menduduki puncak dari “*Top Downloads*” di Tahun 2016. Aplikasi ini begitu dinanti dikarenakan aplikasi ini menawarkan sebuah konsep permainan Pokémon yang belum pernah ada sebelumnya. Karena pada permainan Pokémon sebelumnya hanya dimainkan pada *game console* seperti pada GAMEBOY, NINTENDO DS, kompuer, dan yang lainnya. Karena pada *console game* tersebut pemain Pokémon dapat memainkan permainan ini dimana saja dan karakter dalam permainan tersebut dapat digerakkan dengan *game console* tersebut dan memiliki peta tersendiri. Sedangkan dalam Aplikasi Pokémon GO dimana pada permainan ini menggunakan peta yang sama dengan dunia nyata (peta dunia yang diadaptasi ke dalam aplikasi) dan juga aplikasi ini mengadaptasi tempat-tempat nyata seperti misalnya gedung-gedung, taman-taman, dan juga hal-hal lainnya yang memang ada di dunia nyata. Selain itu karena aplikasi ini berbasis *Augmented Reality* (AR) sehingga saat hendak menangkap Pokémon dapat menggunakan kamera yang sesuai dengan apa yang ditangkap oleh lensa dari *smartphone* kita. Sehingga dengan metode baru yang ditawarkan oleh Pokémon GO membuat seluruh dunia menantikan aplikasi permainan ini.

Saat memulai perilis pertama di Bulan Juli 2016, perlahan-lahan Pokémon GO mulai merilis aplikasi ini ke seluruh dunia. Dimulai dari Amerika Serikat hingga akhirnya Pokémon GO dapat menjangkau ke seluruh dunia beberapa bulan setelahnya. Pokémon GO menerima respon yang luar biasa, hal ini terbukti dari peringkat “*Top Downloads*” di Google Play Store dan juga jumlah unduhan sejak pertama dirilis pada Bulan Juli 2016 mencapai lebih dari 800 juta unduhan baik melalui Google Play Store dan juga App Store.

Namun kesuksesan Pokémon GO tidak bertahan lama, terbukti dengan data yang dilansir dari CNN Indonesia yang diterbitkan tanggal 4 April 2017, di Negara Amerika Serikat terus mengalami penurunan dari 28,5 juta pengguna menjadi 20 juta pengguna, bahkan pada September 2016 menjadi hanya 10 juta

pengguna dan menjadi 5 juta pengguna di akhir tahun 2016. Kemudian untuk data terbaru yang dilansir dari *Eurogamer* bahwa terhitung sejak Mei 2018 ada sebanyak 147 juta pengguna aktif yang masih memainkan Pokémon GO. Dalam hal ini penulis melihat adanya sebuah fenomena dimana Aplikasi Pokémon GO yang begitu dinanti dan setelah perilisannya menjadi aplikasi yang begitu diminati, tetapi dari sekian banyak masyarakat yang mengunduh (mencapai lebih dari 800 juta unduhan) dan sekarang hanya ada 147 juta yang menjadi pengguna aktif, kemudian juga didukung dengan jumlah pengguna aktif yang terus menurun bukan hanya di Negara Amerika Serikat tetapi juga di seluruh dunia.

Dengan fakta bahwa Aplikasi Pokémon GO dengan fitur baru tidak ada lagi yang mengunduh, kemudian penulis langsung melakukan studi pendahuluan dimana penulis bertanya kepada 20 orang yang pernah memainkan Aplikasi Pokémon GO. Saat melakukan studi pendahuluan, pertama kali penulis menanyakan apakah pernah memainkan Aplikasi Pokémon GO, jika menjawab iya, maka penulis menanyakan kembali apakah responden berhenti memainkan Pokémon GO atau masih tetap memainkan, untuk itu, hasil dari studi pendahuluan yang sudah dilakukan penulis adalah sebagai berikut :

Tabel 1.1 Hasil Jawaban Responden Mengenai Apakah Mereka Masih Memainkan Aplikasi Pokémon GO.

| Σ Responden Pertanyaan | Yang Sudah Tidak Memainkan | Yang Masih Memainkan | Total |
|---|----------------------------|----------------------|-------|
| Apakah Anda masih memainkan Aplikasi Pokémon GO sampai saat ini ? | 16 | 4 | 20 |

Sumber : Data Hasil Olahan Penulis

Kemudian dari hasil studi pendahuluan yang sudah dilakukan, kemudian penulis menanyakan kepada responden yang menjawab sudah tidak lagi memainkan Aplikasi Pokémon GO, dan berikut adalah hasilnya.

Tabel 1.2 Hasil dari Alasan Tidak Lagi Bermain Aplikasi Pokémon GO

| Pertanyaan | Jumlah Jawaban |
|--|----------------|
| Tidak bisa bertukar Pokemon dengan pemain lain. | 8 |
| Tidak bisa bertarung Pokemon dengan pemain lain. | 5 |
| Tidak ada variasi Pokemon yang ditambahkan. | 2 |
| Banyak <i>cheater</i> (pemain licik). | 1 |

Sumber : Data Hasil Olahan Penulis

Dengan melihat hasil studi pendahuluan tersebut, penulis mengambil kesimpulan bahwa permasalahan yang menyebabkan para responden berhenti memainkan Aplikasi Pokémon GO karena mereka mengkritisi fitur yang ada pada Aplikasi Pokémon GO tidak memiliki pengembangan sehingga mereka tidak memainkan Aplikasi Pokémon GO dan menghapusnya. Untuk mengatasi hal ini diperlukan inovasi dalam Aplikasi Pokémon GO yang nantinya dapat menciptakan berbagai fitur baru dalam Aplikasi Pokémon GO dengan harapan para pemain yang sudah menghapus Aplikasi Pokémon GO dari *smartphone* mereka dapat mengunduh dan kembali memainkan Aplikasi Pokémon GO tersebut. Maka dari itu penulis mengambil judul penelitian **“Pengaruh Persepsi Konsumen Pada Fitur Baru Terhadap Niat Unduh Ulang (Studi Pada Aplikasi Pokémon GO)”**.

1.2 Rumusan Permasalahan

Berdasarkan latar belakang penelitian di atas, penulis merumuskan masalah sebagai berikut :

- Apakah fitur baru mempengaruhi niat unduh ulang pada Aplikasi Pokémon GO?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

- Mengetahui apakah fitur baru mempengaruhi niat unduh ulang pada Aplikasi Pokémon GO.

1.4 Manfaat Penelitian

Untuk penulis : Penulis dapat mengaplikasikan berbagai ilmu pengetahuan yang sudah didapatkan selama berada di dunia perkuliahan dan dapat mengimplementasikan pengetahuan tersebut kepada dunia nyata.

Untuk Niantic dan *The Pokémon Company* : Penulis berharap dengan adanya hasil tulisan ini dapat membuat Niantic dan *The Pokémon Company* memahami dampak apa yang terjadi ketika tidak melakukan inovasi dengan menghadirkan fitur baru sehingga nantinya tidak mengulangi kesalahan yang sama dan juga dapat mempertahankan bahkan meningkatkan jumlah pengguna aktifnya.

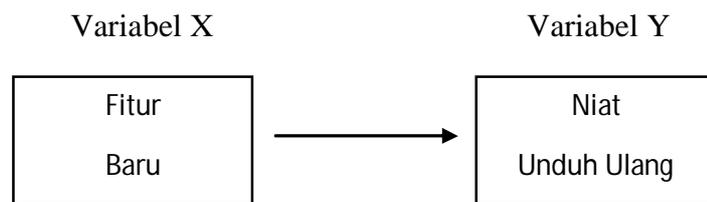
Untuk pembaca / pihak lain : Penulis berharap tulisan ini dapat membantu pembaca dalam memahami apa yang penulis sampaikan dan dapat memberikan pengetahuan baru bagi pembaca, serta memberikan inspirasi bagi pembaca yang ingin menulis atau meneliti hal serupa.

1.5 Kerangka Pemikiran

Dalam kerangka pemikiran yang akan penulis kemukakan, penulis melihat adanya masalah dimana banyaknya pemain Pokémon GO yang berhenti memainkan permainan ini dikarenakan responden mengkritisi fitur yang dimiliki Aplikasi Pokémon GO, sehingga berdampak pada Aplikasi Pokémon GO yang ditinggal oleh para pemainnya. Maka dengan hadirnya fitur baru dalam aplikasi Pokémon GO diharapkan kritik yang diberikan oleh para pemain Pokémon GO di masa lalu dapat diperbaiki dan mereka yang sudah tidak memainkan Pokémon GO dapat kembali memiliki niat untuk mengunduh dan memainkan kembali. Dalam Skripsi karya Prasetya Dimas (2016) yang berjudul Pengaruh Persepsi Harga, Fitur Produk, Dan *Word Of Mouth* Terhadap Keputusan Pembelian *Smartphone*

Android, diungkapkan fitur juga merupakan hal yang penting yang memberikan kepuasan dan menimbulkan niat beli, maka dengan itu dapat mendukung adanya hubungan fitur baru dengan niat unduh ulang. Maka dengan fitur baru yang terus dikembangkan dan ditambahkan oleh Aplikasi Pokémon GO diharapkan dapat kembali memainkan Aplikasi Pokémon GO kembali. Maka dari itu kerangka pemikiran yang penulis buat adalah sebagai berikut :

Gambar 1.1 Model Penelitian



Maka untuk Penelitian ini penulis memberikan hipotesis bahwa fitur baru berpengaruh terhadap niat unduh ulang.