

ABSTRAK

Fery Pria Purnama (0607094) "Analisis Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perilaku Konsumen dalam Menggunakan Jasa Warung Internet Game Online (Studi di Kecamatan Sukasari Kota Bandung)," di bawah bimbingan Dr. Ikaputera Waspada,MM. dan Drs. Ani Pinayani,MM.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh pendapatan konsumen, tarif, harga/tarif barang substitusi dan selera konsumen terhadap perilaku konsumen dalam menggunakan jasa warung internet *game online* baik secara *parsial* maupun secara *simultan*.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survei verifikatif dan *eksplanatory* dengan menggunakan kuesioner sebagai alat pengumpulan data yang pokok. Dalam penelitian ini yang menjadi subjek penelitian ada pengunjung warung internet *game online*. Sampel dalam penelitian ini sebanyak 99 orang. Pengolahan data dilakukan dengan menggunakan model Analisis Regresi Linier Berganda dengan bantuan program komputer *Econometric Views 6* (EVIEWS).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendapatan konsumen, tarif, harga/tarif barang substitusi dan selera konsumen memiliki hubungan yang positif dan pegaruhnya signifikan terhadap perilaku konsumen, sedangkan tarif menunjukkan hubungan negatif terhadap perilaku konsumen dan pengaruhnya signifikan. Secara bersama-sama variabel pendapatan konsumen, tarif, harga/tarif barang substitusi dan selera konsumen berpengaruh terhadap perilaku konsumen.

Kata Kunci : Pendapatan , tarif, harga barang subsbitusi, selera dan perilaku konsumen

ABSTRACT

Fery Pria Purnama (0607094) "Analisis Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perilaku Konsumen dalam Menggunakan Jasa Warung Internet Game Online (Studi di Kecamatan Sukasari Kota Bandung)," under guidance of Dr. Ikaputera Waspada,MM. dan Drs. Ani Pinayani,MM.

The purpose of this research is to determine the effect of consumer income, rates, price of substitutes and consumer appetite for consumer behavior in using the services of online gaming internet cafe either partially or simultaneously.

The method used in this research is a method of verification survey and explanatory using questionnaires as the main data collection tool. In this research, the research subjects are visitors of online gaming internet cafe. The sample in this research takes 99 people. Data is processed by using Multiple Linear Regression Analysis of the model with the help of a computer program Econometric Views 6 (EViews).

The results showed that consumer income, price of substitutes and consumer tastes have a positive and significant effect on consumer behavior, while the rates showed a negative relationship to consumer behavior and significant influence. Taken together consumer income variable, rates, price of substitutes and consumer tastes affect of consumer behavior.

Key Words : *Income, Price, price of substitutes consumer tastes, customer behavior*