



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

**ANALISIS FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI
USE BEHAVIORAL DAN BEHAVIORAL INTENTIONS
MENGUNAKAN METODE UTAUT 2**

(Studi Kasus : Penggunaan *Plaftorm* Steam pada DKI Jakarta)



FERDIAN HARSYA
NIM: 2205421090
POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA

**Skripsi yang Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan untuk
Memperoleh Gelar Sarjana Terapan Administrasi Bisnis**

PROGRAM STUDI ADMINISTRASI BISNIS TERAPAN
JURUSAN ADMINISTRASI NIAGA
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA

2026



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

ABSTRAK

Ferdian Harsya. *Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Use Behavioral dan Behavioral Intentions Menggunakan Metode UTAUT 2 (Studi Kasus : Penggunaan Platform Steam pada DKI Jakarta)*. Jurusan Administrasi Niaga Politeknik Negeri Jakarta 2026.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis faktor-faktor yang memengaruhi *Behavioral Intention* dan *Use Behavior* pengguna platform distribusi game digital Steam yang berdomisili di wilayah DKI Jakarta, menggunakan model *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2* (UTAUT 2). Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih tingginya praktik penggunaan game bajakan di Indonesia, meskipun Steam menawarkan skala pengguna besar, kelengkapan fitur, serta keamanan transaksi. Model UTAUT 2 yang digunakan terdiri atas tujuh konstruk eksogen, yaitu *Performance Expectancy*, *Effort Expectancy*, *Social Influence*, *Facilitating Conditions*, *Hedonic Motivation*, *Price Value*, dan *Habit*, serta dua konstruk endogen, yaitu *Behavioral Intention* dan *Use Behavior*. Penelitian menggunakan metode kuantitatif dengan teknik *non-probability sampling* berupa *purposive sampling* terhadap 207 responden pengguna Steam yang berdomisili di DKI Jakarta. Data dianalisis menggunakan metode *Partial Least Squares-Structural Equation Modeling* (PLS-SEM) dengan bantuan perangkat lunak SmartPLS versi 4.1.1.2. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Performance Expectancy*, *Social Influence*, *Facilitating Conditions*, *Hedonic Motivation*, *Price Value*, dan *Habit* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *Behavioral Intention*, sedangkan *Effort Expectancy* tidak berpengaruh signifikan. *Facilitating Conditions* dan *Habit* terbukti berpengaruh positif dan signifikan terhadap *Use Behavior*, dan *Behavioral Intention* juga terbukti berpengaruh positif dan signifikan terhadap *Use Behavior*. *Hedonic Motivation* dan *Price Value* merupakan prediktor dengan kontribusi terbesar terhadap *Behavioral Intention*, sementara *Habit* merupakan prediktor terbesar terhadap *Use Behavior*. Temuan ini mengindikasikan bahwa motivasi hedonis, nilai harga, kebiasaan, dan kondisi yang memfasilitasi menjadi faktor utama yang mendorong pengguna Steam di DKI Jakarta untuk tetap memilih platform resmi di tengah maraknya alternatif ilegal berupa game bajakan.

Kata kunci: *behavioral intention, game, steam, use behavior, UTAUT 2*



Hak Cipta:

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

ABSTRACT

Ferdian Harsya. *Analysis of Factors Influencing Use Behavior and Behavioral Intentions Using the UTAUT 2 Method (Case Study: Steam Platform Usage in DKI Jakarta)*. Department of Business Administration, Jakarta State Polytechnic 2026.

This study analyzes the factors influencing Behavioral Intention and Use Behavior among users of Steam, a digital game distribution platform, residing in DKI Jakarta, using the Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2 (UTAUT 2) model. This research is motivated by the still high prevalence of pirated game use in Indonesia, despite Steam offering a large user base, comprehensive features, and transaction security. The UTAUT 2 model applied consists of seven exogenous constructs, namely Performance Expectancy, Effort Expectancy, Social Influence, Facilitating Conditions, Hedonic Motivation, Price Value, and Habit, along with two endogenous constructs, namely Behavioral Intention and Use Behavior. This research uses a quantitative method with non-probability purposive sampling involving 207 Steam users in DKI Jakarta. Data were analyzed using Partial Least Squares-Structural Equation Modeling (PLS-SEM) with SmartPLS software version 4.1.1.2. The results show that Performance Expectancy, Social Influence, Facilitating Conditions, Hedonic Motivation, Price Value, and Habit have a positive and significant effect on Behavioral Intention, whereas Effort Expectancy has no significant effect. Facilitating Conditions and Habit have a positive and significant effect on Use Behavior, and Behavioral Intention also has a positive and significant effect on Use Behavior. Hedonic Motivation and Price Value contribute most to Behavioral Intention, while Habit is the largest predictor of Use Behavior. These findings indicate that hedonic motivation, price value, habit, and facilitating conditions are the main factors driving Steam users in DKI Jakarta to keep choosing the official platform amid the prevalence of illegal alternatives such as pirated games.

Keywords: behavioral intention, game, steam, use behavior, UTAUT 2



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	8
1.3 Rumusan Masalah	9
1.4 Tujuan Penelitian	9
1.5 Manfaat penelitian.....	10
1.5.1 Manfaat Teoritis	10
1.5.2 Manfaat Praktis	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	12
2.1 Kerangka Teori	12
2.1.1. Teknologi Digital.....	12
2.1.2. Penerimaan dan Penggunaan.....	13
2.1.3. Platform Distribusi Game Digital	14
2.1.4. Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT).....	15
2.2 Hasil Penelitian Relevan	22
2.3 Kerangka Konseptual.....	25
BAB III METODE PENELITIAN	26
3.1 Waktu dan Tempat Peneltiaan.....	26
3.1.1 Waktu Penelitian	26
3.1.2 Tempat Penelitian.....	26
3.2 Kerangka Penelitian.....	27
3.3 Metode Penelitian.....	28
3.4 Populasi dan Sampel Penelitian.....	30
3.4.1 Populasi	30
3.4.2 Sampel	30
3.5 Jenis dan Sumber Data	32
3.6 Teknik Pengumpulan Data.....	34



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

3.7	Instrumen Penelitian	35
3.8	Teknik Analisis Data.....	38
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		45
4.1.	Hasil Rekapitulasi data.....	45
4.1.1.	Karakteristik Responden berdasarkan Jenis Kelamin	45
4.1.2.	Karakteristik Responden Berdasarkan Usia	46
4.1.3.	Karakteristik Responden berdasarkan Domisili	47
4.1.4.	Karakteristik Responden Berdasarkan Pekerjaan	48
4.1.5.	Karakteristik Responden Berdasarkan Sumber Penghasilan	49
4.1.6.	Karakteristik Responden Berdasarkan Penghasilan per Bulan	50
4.1.7.	Karakteristik Responden Berdasarkan Frekuensi Pembelian/Pengunduhan pada Platform Steam	51
4.2.	Hasil Analisis Data	53
4.2.1.	Pilot Test	53
4.2.2.	Uji Model Pengukuran (Outer Model).....	58
4.2.3.	Uji Model Struktural (<i>Inner Model</i>).....	63
4.3.	Pembahasan.....	67
BAB V SIMPULAN DAN SARAN		75
5.1.	Kesimpulan	75
5.2.	Saran	76
5.2.1.	Saran Teoritis	76
5.2.2.	Saran Praktis	77
DAFTAR PUSTAKA.....		79
LAMPIRAN.....		81



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Rekor <i>Concurrent Users</i> Tertinggi Sepanjang Sejarah	3
Gambar 1. 2 Tren Penetrasi Internet Indonesia 2022–2026	6
Gambar 2. 1 Kerangka Konseptual	25
Gambar 3. 1 Kerangka Penelitian	28
Gambar 4. 1 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	46
Gambar 4. 2 Karakteristik Responden Berdasarkan Usia	47
Gambar 4. 3 Karakteristik Responden Berdasarkan Domisili	48
Gambar 4. 4 Karakteristik Responden Berdasarkan Pekerjaan	49
Gambar 4. 5 Karakteristik Responden Berdasarkan Sumber Penghasilan	50
Gambar 4. 6 Karakteristik Responden Berdasarkan Penghasilan per Bulan	51
Gambar 4. 7 Karakteristik Responden Berdasarkan Frekuensi Transaksi pada Steam dalam setahun	52

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu.....	23
Tabel 3. 1 Waktu Penelitian.....	26
Tabel 3. 2 Skala Likert 1-6.....	35
Tabel 3. 3 Operasional Variabel Penelitian	36
Tabel 4. 1 Hasil Uji Reliabilitas (Pilot Test)	54
Tabel 4. 2 Hasil Uji Outer Loading.....	55
Tabel 4. 3 Hasil Uji Discriminant Validity - HTMT	57
Tabel 4. 4 Hasil Uji Reliabilitas	58
Tabel 4. 5 Hasil Uji Validitas (<i>Convergent Validity - Outer Loading</i>).....	61
Tabel 4. 6 Hasil Uji Validitas (<i>Discriminant Validity - HTMT</i>).....	63
Tabel 4. 7 Hasil Uji Hipotesis (<i>Bootstrapping</i>).....	64
Tabel 4. 8 Hasil Uji F-Square.....	66
Tabel 4. 9 Hasil Uji R-Square	67

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan yang signifikan pada berbagai sektor kehidupan, termasuk industri hiburan digital. Salah satu sektor yang mengalami pertumbuhan pesat adalah industri *game* digital. Kemajuan teknologi internet, meningkatnya penggunaan perangkat komputer, serta berkembangnya teknologi distribusi digital telah mengubah cara masyarakat memperoleh dan memainkan *game*. Jika sebelumnya distribusi *game* dilakukan melalui media fisik seperti CD dan DVD, saat ini distribusi *game* lebih banyak dilakukan melalui *platform* digital yang memungkinkan pengguna membeli, mengunduh, memperbarui, dan memainkan *game* secara daring.

Indonesia merupakan salah satu pasar *game* terbesar di dunia dengan jumlah pemain yang sangat besar. Berdasarkan data yang dipublikasikan oleh Indonesia Game Developer Exchange (IGDX), Indonesia memiliki lebih dari 154 juta pemain *game*, menjadikannya sebagai salah satu negara dengan basis pemain *game* terbesar di dunia. Pratama (2025) menjelaskan bahwa Capaian tersebut turut menempatkan Indonesia pada peringkat keempat dunia dengan jumlah pemain *game* terbanyak, atau setara dengan sekitar 40 persen dari total pemain di kawasan Asia Tenggara. Besarnya jumlah pemain *game* tersebut menunjukkan bahwa Indonesia memiliki potensi yang sangat besar dalam perkembangan industri *game* digital. Kondisi ini didukung oleh meningkatnya pemanfaatan teknologi digital dan internet yang mendorong perubahan perilaku masyarakat dalam mengakses berbagai layanan hiburan digital, termasuk *platform* distribusi *game* digital.

Sejalan dengan perkembangan industri *game*, metode distribusi *game* juga mengalami transformasi dari distribusi fisik menuju distribusi digital. *Platform* distribusi *game* digital menawarkan berbagai kemudahan seperti akses instan terhadap *game*, pembaruan otomatis, penyimpanan data secara daring, serta



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

kemudahan transaksi digital. Kondisi tersebut menjadikan distribusi digital sebagai metode utama dalam memperoleh *game* dibandingkan distribusi fisik, seiring dengan pangsa pembelian *game* secara digital yang terus mendominasi transaksi pembelian *game* di berbagai belahan dunia.

Salah satu *platform* distribusi *game* digital terbesar di dunia adalah Steam yang dikembangkan oleh Valve Corporation. Steam menyediakan berbagai layanan yang memungkinkan pengguna membeli, mengunduh, memainkan, serta mengelola koleksi *game* melalui satu *platform* yang terintegrasi. Selain itu, Steam juga menyediakan berbagai fitur pendukung seperti Steam Cloud, *Achievement System*, Marketplace, Community Forum, *Workshop*, dan fitur sosial lainnya yang mendukung pengalaman pengguna dalam bermain *game*.

Popularitas Steam terus mengalami peningkatan dari tahun ke tahun. Berdasarkan data yang dirilis pada gelaran State of Steam 2026, Steam mencatatkan rekor concurrent users tertinggi sepanjang sejarah, yaitu 42.042.778 pengguna yang mengakses *platform* secara bersamaan pada 11 Januari 2026, meningkat dari rekor sebelumnya sebesar 41.816.052 yang tercatat hanya seminggu sebelumnya. Sepanjang tahun 2025, Steam juga tercatat memiliki rata-rata 132 juta monthly active users dan 69 juta daily active users, serta membukukan pendapatan sebesar 16,2 miliar dolar Amerika Serikat hingga November 2025, meningkat sekitar 50 persen dibandingkan total pendapatan sepanjang tahun 2024 (Bryan 2025). Dari sisi pangsa pasar, Steam menguasai sekitar 74 hingga 75 persen pasar distribusi digital *game* PC secara global. Selain skala penggunaannya, Steam juga secara rutin menawarkan diskon besar melalui program seperti *Steam Sale*, menyediakan penyesuaian harga regional, serta menjamin keamanan transaksi dan pembaruan *game* secara resmi, sehingga secara teoretis pengguna memiliki insentif kuat untuk memperoleh *game* secara legal melalui *platform* ini dibandingkan melalui cara-cara ilegal.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Gambar 1. 1 Rekor Concurrent Users Tertinggi Sepanjang Sejarah

Sumber: Steam charts 11 Januari 2026

Berdasarkan skala pengguna, kelengkapan fitur, keamanan transaksi, dan kemudahan yang ditawarkan tersebut, secara ideal seluruh pengguna *game* PC di Indonesia seharusnya memiliki niat penggunaan (*behavioral intention*) yang tinggi untuk memperoleh dan memainkan *game* secara legal melalui Steam, sehingga perilaku penggunaan (*use behavior*) mereka terbentuk secara konsisten pada *platform* resmi tanpa perlu beralih ke sumber-sumber ilegal seperti *game* bajakan.

Namun demikian, kondisi aktual di lapangan menunjukkan bahwa penggunaan *platform* distribusi *game* digital resmi belum sepenuhnya menjadi pilihan utama masyarakat. Meskipun Steam menawarkan berbagai kemudahan, seperti pembelian *game* secara legal, pembaruan otomatis, layanan cloud save, sistem keamanan akun, serta program diskon melalui *Steam Sale*, praktik pembajakan *game* masih menjadi tantangan dalam industri *game* di Indonesia. Galih (2022) menyatakan bahwa berdasarkan survei Kominfo, Asosiasi *Game* Indonesia, dan Niko Partners terhadap 1.000 responden, sebanyak 46% *gamer* Indonesia mengaku pernah menggunakan *game* bajakan. Temuan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *game* bajakan masih cukup tinggi, khususnya pada *game* PC dan konsol, sehingga *platform* distribusi *game* digital resmi seperti Steam belum dimanfaatkan secara optimal. Kondisi tersebut juga tercermin dari masih banyaknya situs penyedia *game* bajakan yang aktif memperbarui katalog *game*, baik situs yang dikelola oleh pengguna asal Indonesia maupun situs mancanegara. Situs-situs tersebut menyediakan versi crack



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

atau repack dari *game* berbayar secara gratis sehingga sebagian pengguna memilih mengunduh *game* secara ilegal dibandingkan membelinya melalui Steam. Padahal, penggunaan *game* bajakan memiliki berbagai risiko, seperti ancaman *malware*, tidak tersedianya pembaruan otomatis, serta tidak dapat mengakses fitur daring seperti multiplayer dan cloud save. Kesenjangan antara kondisi dominasi dan kemudahan Steam yang seharusnya mendorong penggunaan *platform* resmi secara konsisten dengan kondisi masih maraknya praktik pengunduhan *game* bajakan di Indonesia inilah yang menjadi masalah yang perlu dikaji lebih lanjut secara ilmiah, khususnya untuk memahami faktor-faktor apa yang mendorong maupun menghambat niat dan perilaku penggunaan Steam sebagai *platform* distribusi *game* yang legal.

Untuk memahami kesenjangan tersebut, penelitian ini menggunakan model *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2* (UTAUT2) yang dikembangkan oleh Venkatesh. Menurut (Venkatesh et al., 2003) Model UTAUT original pada dasarnya dirancang untuk menjelaskan penerimaan teknologi pada konteks organisasi, di mana penggunaan sistem umumnya bersifat wajib dan berorientasi pada penyelesaian tugas pekerjaan. Konteks tersebut kurang sesuai untuk menjelaskan penggunaan Steam, sebab Steam merupakan teknologi konsumen yang digunakan secara sukarela oleh individu untuk tujuan hiburan, bukan untuk kepentingan organisasi. Oleh karena itu, UTAUT2 dipandang lebih tepat digunakan karena secara khusus dikembangkan untuk menjelaskan penerimaan dan penggunaan teknologi pada konteks konsumen, dengan menambahkan tiga konstruk baru pada model UTAUT original, yaitu motivasi hedonis (*hedonic motivation*), nilai harga (*price value*), dan kebiasaan (*habit*), di samping empat konstruk yang telah ada sebelumnya, yaitu ekspektasi kinerja (*performance expectancy*), ekspektasi usaha (*effort expectancy*), pengaruh sosial (*social influence*), dan kondisi yang memfasilitasi (*facilitating conditions*).

Faktor pertama adalah ekspektasi kinerja (*performance expectancy*). Pengguna akan cenderung menggunakan Steam apabila *platform* tersebut mampu memberikan manfaat yang mendukung aktivitas gaming mereka, seperti kemudahan memperoleh *game*, pembaruan otomatis, penyimpanan cloud, serta



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

pengelolaan koleksi *game* yang lebih efisien dibandingkan risiko yang ditimbulkan oleh *game* bajakan.

Faktor kedua adalah ekspektasi usaha (*effort expectancy*) atau kemudahan penggunaan. Meskipun Steam menyediakan berbagai fitur yang lengkap, tidak seluruh pengguna memiliki persepsi yang sama terhadap kemudahan penggunaan *platform* tersebut. Sebagian pengguna mungkin merasa proses pembelian dan transaksi pada Steam masih lebih rumit dibandingkan sekadar mengunduh *game* bajakan secara gratis dari situs-situs ilegal, sehingga persepsi kemudahan ini turut menjadi pertimbangan penting bagi pengguna.

Faktor ketiga adalah pengaruh sosial (*social influence*). Dalam komunitas gaming, keputusan seseorang untuk menggunakan suatu *platform* sering kali dipengaruhi oleh rekomendasi teman, komunitas *game*, streamer, konten kreator, maupun lingkungan sosial lainnya. Semakin tinggi pengaruh sosial yang diterima pengguna untuk mendukung penggunaan *game* legal, maka semakin besar kemungkinan pengguna memiliki niat untuk menggunakan Steam alih-alih *game* bajakan.

Faktor keempat adalah kondisi yang memfasilitasi (*facilitating conditions*). Penggunaan Steam memerlukan dukungan fasilitas seperti perangkat komputer yang memadai, koneksi internet yang stabil, serta metode pembayaran digital yang mudah diakses. Berdasarkan hasil (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), 2026), tingkat penetrasi internet nasional pada tahun 2026 mencapai 81,72 persen atau setara dengan 235.261.078 pengguna dari total populasi 287.886.782 jiwa (CNN, 2026). Meskipun demikian, keterbatasan daya beli dan belum meratanya fasilitas pendukung seperti metode pembayaran digital di sebagian wilayah turut menjadi salah satu faktor yang mendorong sebagian pengguna untuk memilih mengunduh *game* secara ilegal dibandingkan membelinya secara resmi melalui Steam.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Gambar 1. 2 Tren Penetrasi Internet Indonesia 2022–2026

Sumber: Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), 2026

Faktor kelima adalah motivasi hedonis (*hedonic motivation*), yaitu kesenangan atau kenikmatan yang dirasakan dari penggunaan suatu teknologi (Venkatesh dkk., 2012). Konstruk ini relevan secara khusus pada konteks Steam karena *game* pada dasarnya merupakan produk hiburan yang tujuan utama penggunaannya adalah untuk memperoleh kesenangan, bukan sekadar penyelesaian tugas seperti pada konteks UTAUT original. Semakin besar kesenangan yang dirasakan pengguna ketika membeli, mengunduh, dan memainkan *game* melalui Steam, seperti pengalaman menjelajahi katalog *game*, mengoleksi *achievement*, maupun berinteraksi dengan teman dan komunitas, maka semakin besar pula niat pengguna untuk tetap menggunakan *platform* resmi tersebut.

Faktor keenam adalah nilai harga (*price value*), yaitu persepsi pengguna terhadap perbandingan antara manfaat yang diperoleh dengan biaya yang harus dikeluarkan untuk menggunakan suatu teknologi (Venkatesh dkk., 2012). Berbeda dengan konteks organisasi pada UTAUT original yang biaya penggunaan sistemnya ditanggung oleh perusahaan, pengguna Steam menanggung sendiri biaya pembelian *game* sehingga persepsi nilai harga menjadi pertimbangan yang sangat relevan. Kehadiran program Steam Sale dan penyesuaian harga regional pada satu sisi dapat meningkatkan persepsi nilai harga yang positif, namun di sisi lain, ketersediaan *game* bajakan secara gratis menjadikan perbandingan nilai harga



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang menggunakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

antara membeli secara legal dan mengunduh secara ilegal menjadi pertimbangan penting bagi sebagian pengguna dalam menentukan pilihannya.

Faktor ketujuh adalah kebiasaan (*habit*), yaitu sejauh mana seseorang cenderung melakukan suatu perilaku secara otomatis akibat proses pembelajaran yang berulang (Venkatesh et al., 2012). Kebiasaan menjadi konstruk yang penting untuk dikaji mengingat sebagian pengguna *game* di Indonesia telah terbiasa mengakses situs-situs penyedia *game* bajakan dalam jangka waktu yang lama, sehingga kebiasaan tersebut berpotensi menjadi penghambat bagi terbentuknya niat maupun perilaku penggunaan Steam sebagai *platform* resmi. Sebaliknya, kebiasaan yang telah terbentuk untuk mengakses Steam secara rutin diperkirakan turut mendorong keberlanjutan penggunaan *platform* ini.

Meskipun berbagai faktor tersebut diduga memengaruhi niat dan perilaku penggunaan Steam, penelitian mengenai penerimaan teknologi pada *platform* distribusi *game* digital dengan menggunakan model UTAUT2, khususnya pada Steam di Indonesia, masih relatif terbatas. Sebagian besar penelitian sebelumnya yang menggunakan model UTAUT 2 lebih banyak berfokus pada objek seperti mobile banking, e-wallet, QRIS, dan juga e-commerce, sementara penelitian yang secara khusus mengaitkan penerimaan teknologi *platform* distribusi *game* legal, lengkap dengan konstruk motivasi hedonis, nilai harga, dan kebiasaan, dengan fenomena maraknya praktik *game* bajakan di Indonesia masih belum banyak ditemukan. Padahal, Steam merupakan salah satu *platform* digital terbesar yang mengintegrasikan layanan distribusi digital, transaksi digital, komunitas daring, dan cloud service dalam satu ekosistem teknologi digital yang sarat dengan unsur hedonis dan pertimbangan harga, sehingga penerapan model UTAUT 2 untuk menjelaskan mengapa sebagian pengguna tetap memilih Steam di tengah maraknya alternatif ilegal masih membuka ruang kebaruan bagi penelitian ini, baik dari sisi teoretis maupun praktis.

Penelitian ini dibatasi pada analisis faktor-faktor yang memengaruhi *Behavioral Intention* dan *Use Behavior* pengguna terhadap *platform* distribusi *game* digital Steam menggunakan model *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology* 2 (UTAUT2). Penelitian difokuskan pada pengguna Steam yang berdomisili di



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

wilayah DKI Jakarta, dengan objek penelitian berupa *platform* distribusi *game* digital resmi untuk PC.

Berdasarkan uraian dan batasan tersebut, penulis akan melakukan penelitian untuk menganalisis factor yang mempengaruhi niat penggunaan dan perilaku penggunaan pada pengguna *platform* steam dengan judul. Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Use Behavioral dan Behavioral Intentions Menggunakan Metode UTAUT 2 (Study Kasus : Penggunaan *Platform* Steam pada DKI Jakarta)

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang melatarbelakangi penelitian ini. Pertama, terdapat kesenjangan antara kondisi ideal dan kondisi aktual dalam penggunaan Steam sebagai *platform* distribusi *game* digital di Indonesia. Secara ideal, skala pengguna, kelengkapan fitur, keamanan transaksi, serta berbagai kemudahan yang ditawarkan Steam seharusnya mendorong seluruh pengguna *game* PC untuk memiliki niat penggunaan (*behavioral intention*) yang tinggi terhadap *platform* ini, sehingga perilaku penggunaan (*use behavior*) mereka konsisten terbentuk pada jalur resmi. Namun, kondisi aktual menunjukkan bahwa praktik pengunduhan dan penggunaan *game* bajakan di Indonesia masih tergolong tinggi, sebagaimana tercermin dari tingginya tingkat penggunaan perangkat lunak tanpa lisensi serta masih aktifnya berbagai situs penyedia *game* bajakan.

Kedua, belum jelas sejauh mana faktor *performance expectancy*, *effort expectancy*, *social influence*, *facilitating conditions*, *hedonic motivation*, *price value*, dan *habit* dalam model UTAUT2 secara nyata memengaruhi niat dan perilaku pengguna dalam memilih Steam dibandingkan alternatif ilegal, mengingat ketujuh faktor tersebut diduga berperan namun belum diuji secara empiris pada konteks *platform* distribusi *game* di Indonesia, khususnya faktor motivasi hedonis, nilai harga, dan kebiasaan yang belum banyak dikaji pada studi UTAUT sebelumnya.

Ketiga, sebagian pengguna diketahui tetap memilih mengunduh *game* secara ilegal meskipun menyadari adanya risiko *malware* dan keterbatasan akses terhadap fitur daring seperti multiplayer dan pembaruan otomatis, sehingga menimbulkan



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

pertanyaan mengenai sejauh mana persepsi nilai harga dan kebiasaan mengunduh *game* bajakan yang telah terbentuk turut mendorong preferensi tersebut, di samping faktor manfaat, kemudahan, pengaruh sosial, dan fasilitas pendukung.

Keempat, penelitian mengenai penerapan model *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2* (UTAUT2) pada *platform* distribusi *game* digital, khususnya Steam, di Indonesia masih relatif terbatas, karena sebagian besar penelitian terdahulu yang menggunakan model UTAUT2 lebih banyak berfokus pada objek seperti mobile banking, *e-wallet*, QRIS, maupun *e-commerce*, sehingga penerapannya pada konteks industri *game* digital yang sarat unsur hedonis dan berhadapan langsung dengan fenomena pembajakan masih membuka ruang kebaruan bagi penelitian ini.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Apakah Model UTAUT 2 (*performance expectancy, effort expectancy, social influence, facilitating conditions, hedonic motivation, price value, dan habit*) berpengaruh terhadap *behavioral intention* pengguna dalam menggunakan Steam sebagai *platform* distribusi *game* digital?
2. Apakah *facilitating conditions, habit*, berpengaruh terhadap *Use Behavior* pengguna dalam menggunakan Steam sebagai *platform* distribusi *game* digital?
3. Apakah *behavioral intention* berpengaruh terhadap *use behavior* pengguna dalam menggunakan Steam sebagai *platform* distribusi *game* digital?
4. Seberapa besar pengaruh *performance expectancy, effort expectancy, social influence, facilitating conditions, hedonic motivation, price value, dan habit* secara simultan terhadap *use behavior* pengguna Steam melalui *behavioral intention*?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang menggunakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

1. Untuk menganalisis pengaruh model UTAUT 2 (*performance expectancy, effort expectancy, social influence, facilitating conditions, hedonic motivation, price value, dan habit*) terhadap *behavioral intention* pengguna dalam menggunakan Steam sebagai *platform* distribusi *game* digital.
2. Untuk menganalisis pengaruh *behavioral intention* terhadap *use behavior* pengguna dalam menggunakan Steam sebagai *platform* distribusi *game* digital.
3. Untuk menganalisis pengaruh *behavioral intention* terhadap *use behavior* pengguna dalam menggunakan Steam sebagai *platform* distribusi *game* digital
4. Untuk menganalisis besarnya pengaruh *performance expectancy, effort expectancy, social influence, facilitating conditions, hedonic motivation, price value, dan habit* secara simultan terhadap *use behavior* pengguna Steam melalui *behavioral intention*

1.5 Manfaat penelitian

1.5.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi pada pengembangan ilmu perilaku konsumen dan sistem informasi, khususnya terkait penerapan model *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2* (UTAUT 2) pada konteks *platform* distribusi *game* digital. Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi akademik mengenai bagaimana faktor *performance expectancy, effort expectancy, social influence, facilitating conditions, hedonic motivation, price value, dan habit* membentuk niat dan perilaku penggunaan *platform* distribusi *game* legal di tengah maraknya alternatif ilegal, sekaligus memperkaya literatur UTAUT yang selama ini lebih banyak diterapkan pada konteks *mobile banking, e-wallet, QRIS, maupun e-commerce*.

1.5.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat praktis bagi Valve Corporation selaku pengembang Steam maupun pelaku industri *game* digital sebagai bahan masukan dalam memahami faktor-faktor yang memengaruhi *behavioral intention* dan *use behavior* pengguna terhadap *platform* distribusi

game digital resmi. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi pertimbangan dalam pengembangan fitur, peningkatan kemudahan penggunaan, penyusunan strategi untuk meningkatkan adopsi *platform* distribusi *game* digital resmi, serta mendukung upaya mengurangi praktik penggunaan *game* bajakan di Indonesia.



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis faktor-faktor yang memengaruhi *Behavioral Intention* dan *Use Behavior* pengguna Steam sebagai *platform* distribusi game digital di DKI Jakarta dengan menggunakan model *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2* (UTAUT 2). Berdasarkan hasil analisis data yang telah diuraikan pada Bab IV, dapat ditarik simpulan sebagai berikut:

- a. Model UTAUT 2 yang terdiri atas *Performance Expectancy*, *Social Influence*, *Facilitating Conditions*, *Hedonic Motivation*, *Price Value*, dan *Habit* terbukti berpengaruh positif dan signifikan terhadap *Behavioral Intention* pengguna dalam menggunakan Steam, sedangkan *Effort Expectancy* tidak terbukti berpengaruh signifikan. *Hedonic Motivation* dan *Price Value* merupakan dua prediktor dengan kontribusi terbesar terhadap *Behavioral Intention*, yang menunjukkan bahwa unsur kesenangan dalam bermain game serta kesesuaian antara manfaat dan biaya yang dikeluarkan menjadi pertimbangan paling dominan bagi pengguna Steam di DKI Jakarta, sementara kemudahan penggunaan *platform* bukan lagi menjadi faktor pembeda yang signifikan mengingat karakteristik responden yang didominasi oleh kelompok usia muda yang telah terbiasa dengan teknologi digital.
- b. *Facilitating Conditions* dan *Habit* masing-masing terbukti berpengaruh positif dan signifikan terhadap *Use Behavior* pengguna Steam, dengan menunjukkan bahwa ketersediaan fasilitas pendukung seperti perangkat komputer, koneksi internet yang stabil, dan metode pembayaran digital turut mendorong perilaku penggunaan aktual Steam, serta *Habit* yang tercatat sebagai prediktor dengan kontribusi terbesar terhadap *Use Behavior*, menunjukkan bahwa kebiasaan mengakses Steam secara rutin merupakan faktor paling menentukan dalam mendorong perilaku penggunaan yang konsisten.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

- c. *Behavioral Intention* terbukti berpengaruh positif dan signifikan terhadap *Use Behavior* pengguna Steam. Temuan ini menunjukkan bahwa semakin tinggi niat pengguna untuk menggunakan Steam, semakin besar pula kemungkinan niat tersebut terealisasi menjadi perilaku penggunaan aktual, seperti membeli, mengunduh, dan memainkan *game* melalui Steam secara berkelanjutan.
- d. Secara simultan, ketujuh variabel UTAUT 2 mampu menjelaskan varians *Behavioral Intention* sebesar 48,2% yang tergolong kategori sedang, sedangkan *Facilitating Conditions* dan *Habit* bersama dengan *Behavioral Intention* mampu menjelaskan varians *Use Behavior* sebesar 53,6% yang juga tergolong kategori sedang. *Habit* tercatat sebagai variabel dengan kontribusi terbesar terhadap *Use Behavior*, diikuti oleh *Facilitating Conditions*, yang menunjukkan bahwa kebiasaan mengakses Steam secara rutin serta ketersediaan fasilitas pendukung seperti perangkat, koneksi internet, dan metode pembayaran digital merupakan faktor paling menentukan dalam mendorong perilaku penggunaan Steam secara konsisten di kalangan pengguna DKI Jakarta.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini mengonfirmasi bahwa model UTAUT 2 relevan digunakan untuk menjelaskan niat dan perilaku penggunaan Steam sebagai *platform* distribusi *game* digital legal, dengan motivasi hedonis, nilai harga, kebiasaan, dan kondisi yang memfasilitasi sebagai faktor-faktor yang paling berperan dalam mendorong pengguna di DKI Jakarta untuk tetap menggunakan Steam di tengah maraknya alternatif ilegal berupa *game* bajakan.

5.2. Saran

Berdasarkan simpulan yang telah diuraikan, berikut disampaikan beberapa saran yang dapat menjadi bahan pertimbangan, baik dari sisi teoretis maupun praktis.

5.2.1. Saran Teoritis

- a. Penelitian selanjutnya disarankan untuk menambahkan variabel lain di luar model UTAUT 2, seperti *perceived risk* atau *trust*, mengingat konteks penelitian ini berhadapan langsung dengan fenomena persaingan



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

antara *platform* legal dan sumber ilegal (*game* bajakan) yang turut membawa risiko keamanan bagi pengguna.

- b. Mengingat *Effort Expectancy* tidak terbukti berpengaruh signifikan pada penelitian ini, penelitian selanjutnya disarankan untuk menguji kembali konstruk tersebut pada kelompok responden dengan rentang usia yang lebih beragam, guna mengetahui apakah hasil serupa juga berlaku pada kelompok pengguna yang bukan *digital native*.
- c. Penelitian selanjutnya disarankan untuk memperluas cakupan wilayah penelitian di luar DKI Jakarta serta memperbesar jumlah sampel, agar hasil penelitian dapat digeneralisasikan secara lebih luas pada populasi pengguna Steam di Indonesia.
- d. Penelitian selanjutnya juga disarankan untuk menghadirkan kebiasaan mengunduh *game* bajakan (*piracy habit*) sebagai variabel pembanding langsung terhadap *Habit* penggunaan Steam, sehingga dapat diketahui secara lebih tegas sejauh mana kebiasaan lama menjadi penghambat adopsi *platform* legal.

5.2.2. Saran Praktis

- a. Bagi Valve Corporation selaku pengembang Steam, mengingat *Price Value* merupakan salah satu prediktor terkuat terhadap *Behavioral Intention*, disarankan untuk mempertahankan dan memperluas program diskon seperti *Steam Sale* serta penyesuaian harga regional bagi pasar Indonesia, agar perbandingan nilai antara membeli *game* secara legal dengan mengunduh *game* bajakan secara gratis semakin berpihak pada Steam.
- b. Mengingat *Hedonic Motivation* juga menjadi prediktor dominan, disarankan agar Valve Corporation terus mengembangkan fitur-fitur yang meningkatkan kesenangan pengguna, seperti sistem *achievement*, fitur komunitas, serta pengalaman eksplorasi katalog *game*, sebagai daya tarik yang membedakan Steam dari sumber ilegal.
- c. Mengingat *Facilitating Conditions* dan *Habit* merupakan prediktor terbesar terhadap *Use Behavior*, disarankan agar Valve Corporation dan



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

penyedia layanan terkait terus memperluas dukungan metode pembayaran digital lokal serta mengoptimalkan kebutuhan bandwidth pengunduhan, agar hambatan teknis dan finansial dalam mengakses Steam dapat diminimalkan, sekaligus mendorong terbentuknya kebiasaan penggunaan Steam sejak awal.

- d. Bagi asosiasi industri *game* dan pemangku kebijakan terkait, disarankan untuk menyusun kampanye edukasi mengenai risiko penggunaan *game* bajakan (seperti ancaman *malware* dan tidak tersedianya fitur daring) dengan menonjolkan keunggulan nilai harga dan pengalaman hiburan pada *platform* legal seperti Steam, guna mendorong pergeseran kebiasaan pengguna dari sumber ilegal menuju *platform* resmi.





Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR PUSTAKA

- Armiani, & Nursansiwati, D. A. (2023). Peran Teknologi Digital Memediasi Pengaruh Strategi Bisnis Terhadap Kinerja UMKM di Nusa Tenggara Barat. *Digital Transformation Technology*, 3(1), 163–173.
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII). (2026). Survei Profil Internet Indonesia Tahun 2026. <https://survei.apjii.or.id/survei> diakses pada 6 Juli 2026
- Brown, S. A., & Venkatesh, V. (2001). Model of adoption of technology in households: A baseline model test and extension incorporating household life cycle. In *MIS Quarterly: Management Information Systems* (Vol. 29, Number 3, pp. 399–426). *Management Information Systems Research Center*.
- Bryan. (2025). Steam Game User Statistics 2026. *IconEra*. (<https://icon-era.com/statistics/steam-game-statistics/> diakses 6 Juli 2026)
- Chang, A. (2012). UTAUT and UTAUT 2: A Review And Agenda For Future Research. In *Journal The Winners* (Vol. 13, Number 2).
- Childers, T. L., Carr, C. L., Peck, J., & Carson, S. (2001). Hedonic and utilitarian motivations for online retail shopping behavior. In *Journal of Retailing* (Vol. 77).
- CNN. (2026). Survei: Pengguna Internet Indonesia Tumbuh 6 juta di 2026. *CNN Indonesia*. (<https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20260521122201-213-1360738/survei-pengguna-internet-indonesia-tumbuh-6-juta-di-2026> . Diakses pada 6 Juli 2026)
- Davis. (1989). *Technology Acceptance Model*. TheoryHub Book.
- Durar, Z. Z. (2024). Penerapan Model UTAUT 2 Untuk Mengukur Tingkat Penerimaan Dan Penggunaan Sistem ABCD UNJA.
- Faiza, I. (2021). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Use Behavioral And Behavioral Intentions Menggunakan Metode Unified Theory Of Acceptance And Use Of Technology 2 (UTAUT 2) (Study Kasus : Aplikasi Blibli Mobile).
- Fornell, C. (1992). A National Customer Satisfaction Barometer: The Swedish Experience. In *of Michigan Business Journal of Marketing* (Vol. 56).
- Galih. (2022). Kasus Game Bajakan di Indonesia Tidak Separah yang Dibayangkan? Ini Datanya. *Hybrid Gadget and New Technology*. (<https://hybrid.co.id/post/game-bajakan-indonesia/> diakses pada 6 Juli 2026)
- Ghozali, & Kusumadewi. (2023). *Partial Least Squares Konsep, Teknik, dan Aplikasi SmartPLS 4.0 (Edisi 1)*. Yoga Pratama.
- Hair, Hult Tomas, Ringle Christian, & Sarstedt Marko. (2021). *Classroom Companion: Business Partial Least Squares Structural Equation Modeling (PLS-SEM) Using R AAWorkbook*.
- Kock, N., & Hadaya, P. (2018). Minimum sample size estimation in PLS-SEM: The inverse square root and gamma-exponential methods.
- Musnaini, Suherman, & Wijoyo Hadion. (2020). Digital Marketing. *Pena persada*.



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

- Pratama, D. (2025). Indonesia Duduki Peringkat 4 Jumlah *Gamer* Terbanyak di Dunia. *Teknobuzz*. (<https://teknobuzz.id/2025/10/13/indonesia-duduki-peringkat-4-jumlah-gamer-terbanyak-di-dunia/> diakses pada 6 Juli 2026)
- Putra, M. A. A. (2018). Evaluasi Penggunaan Pada Produk Uang Elektronik E-Money Bank Mandiri Menggunakan Model UTAUT 2 (Studi Kasus : Kecamatan Ciputat).
- Sanjaya, R. (2024). Pengaruh Penggunaan Teknologi Digital Dan Strategi Pemasaran Online Terhadap Keputusan Pembelian Mahasiswa Stiamak Dimoderasi Kualitas Layanan.
- Shafly, N. A. (2020). Penerapan Model UTAUT 2 Untuk Menjelaskan Behavioral Intention Dan Use Behavior Penggunaan Mobile Banking Di Kota Malang.
- Sihombing, M. S. L. (2022). Penerapan Model Utaut 2 Terhadap Kepuasan Dan Perilaku Pengguna Aplikasi Pospay Di Kota Palembang.
- Sugiyono. (2023). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D (EdisiKe-2). *Alfabeta*.
- Van Der Heijden, H. (2004). User Acceptance Of Hedonic Information Systems.
- Venkatesh, V., Morris, M. G., Davis, G. B., & Davis, F. D. (2003). User Acceptance of Information Technology: Toward a Unified View. In *Source: MIS Quarterly* (Vol. 27, Number 3).
- Venkatesh, V., Walton, S. M., Thong, J. Y. L., & Xu, X. (2012). Consumer Acceptance And Use Of Information Technology: Extending The Unified Theory Of Acceptance And Use Of Technology. In *MIS Quarterly* (Vol. 36, Number 1). <http://ssrn.com/abstract=2002388>
- Warshaw, P. R., & Davis, F. D. (1985). Disentangling behavioral intention and behavioral expectation. *Journal of Experimental Social Psychology*, 21(3), 213–228. [https://doi.org/10.1016/0022-1031\(85\)90017-4](https://doi.org/10.1016/0022-1031(85)90017-4)

POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA