

RINGKASAN EKSEKUTIF

Saat ini, penduduk yang hidup di kota, baik Jakarta maupun provinsi lain, sangat terikat dengan internet, guna meningkatkan kualitas hidup dengan mendapatkan informasi dengan cepat dan tepat hanya dengan berada di depan Komputer. Hal ini telah menjadi bagian hidup sebagian masyarakat.

Dewasa ini, perkembangan internet bukan hanya mencakup dalam mendapatkan informasi secara cepat dan tepat saja, tetapi juga telah berkembang menjadi adanya permainan secara *online*, yang biasa disebut dengan *Game Online* yang di sediakan oleh *provider game online*

Alasan saya membahas tentang *Provider Game Online* adalah dikarenakan bisnis *provider game online*, akan menjadi peluang bisnis dimasa yang akan datang, seiring dengan perkembangan internet di Indonesia, baik secara geografis, mutu produk, serta mutu pelayanan.

Pada kesempatan ini, saya berusaha untuk menentukan faktor-faktor yang penting menurut para pemain *game online* yang menarik mereka untuk memainkan *game online* tersebut, karena pemain *game online* merupakan konsumen bagi *Provider Game Online*, yang harus dipertahankan.

Dalam penulisan tesis ini, digunakan metode analisis faktor yang merupakan salah satu teknik metodologi penelitian. Datanya didapat dari pemain *game online* yang tersebar di daerah-daerah Jakarta maupun luar Jakarta dengan teknik pengumpulan data dengan media kertas dan email.

Analisis faktor merupakan salah satu metode statistik multivariat yang mencoba menerangkan hubungan antar sejumlah peubah-peubah yang saling independen antara satu dengan yang lain sehingga bisa dibuat satu atau lebih kumpulan peubah yang lebih sedikit dari jumlah peubah awal.