

**PENGARUH IN-GAME EVENTS DAN PERCEIVED
PLAYFULNESS TERHADAP KEPUTUSAN
PEMBELIAN VIRTUAL GOODS PADA PEMAIN
GAME ONLINE MOBILE LEGENDS: BANG BANG
DI KECAMATAN BULELENG**

SKRIPSI



**PROGRAM STUDI MANAJEMEN (S1)
JURUSAN MANAJEMEN
FAKULTAS EKONOMI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA**



- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSrE - BSSN, validitas dokumen elektronik ini bisa dicek menggunakan aplikasi mobile VeryDS oleh BSrE
- Cetakan dokumen ini merupakan salinan dari file dokumen bertandatangan elektronik yang keabsahannya dapat diakses melalui scan QRCode yang terdapat pada sertifikat ini.



**Balai Besar
Sertifikasi
Elektronik**

SKRIPSI

DIAJUKAN UNTUK MELENGKAPI TUGAS DAN MEMENUHI SYARAT-SYARAT UNTUK MENCAPAI GELAR SARJANA MANAJEMEN



Pembimbing I	Ida Bagus Koman Suarmaja, S.E., M.M. NIP.199105122023211031
Pembimbing II	Dr. Komang Krisna Heryanda, S.E., M.M. NIP.198309212015041001



- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSrE - BSSN, validitas dokumen elektronik ini bisa dicek menggunakan aplikasi mobile VeryDS oleh BSrE
- Cetakan dokumen ini merupakan salinan dari file dokumen bertandatangan elektronik yang keabsahannya dapat diakses melalui scan QRCode yang terdapat pada sertifikat ini.



**Balai Besar
Sertifikasi
Elektronik**

Skripsi oleh HENDRIK WIJAYA ini
telah dipertahankan di depan dewan penguji
Pada tanggal 30 Juni 2026

Dewan Penguji

Ketua	Dr. Komang Endrawan Sumadi Putra, S.E., M.M. NIP.198602112019031005
Anggota	Ida Bagus Koman Suarmaja, S.E., M.M. NIP.199105122023211031
Anggota	Dr. Komang Krisna Heryanda, S.E., M.M. NIP.198309212015041001



- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSrE - BSSN, validitas dokumen elektronik ini bisa dicek menggunakan aplikasi mobile VeryDS oleh BSrE
- Cetakan dokumen ini merupakan salinan dari file dokumen bertandatangan elektronik yang keabsahannya dapat diakses melalui scan QRCode yang terdapat pada sertifikat ini.



**Balai Besar
Sertifikasi
Elektronik**

Diterima oleh Panitia Ujian Fakultas Ekonomi
Universitas Pendidikan Ganesha
guna memenuhi syarat-syarat untuk mencapai gelar Sarjana Manajemen

Menyetujui

Ketua Ujian	Dr. Dra. Ni Made Suci, M.Si. NIP.196810291993032001
Sekretaris Ujian	Made Amanda Dewanti, S.E.,M.M NIP.199106072020122017



- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSrE - BSSN, validitas dokumen elektronik ini bisa dicek menggunakan aplikasi mobile VeryDS oleh BSrE
- Cetakn dokumen ini merupakan salinan dari file dokumen bertandatangan elektronik yang keabsahannya dapat diakses melalui scan QRCode yang terdapat pada sertifikat ini.



**Balai Besar
Sertifikasi
Elektronik**

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul “Pengaruh *In-Game Events* dan *Perceived Playfulness* terhadap Keputusan Pembelian *Virtual Goods* pada Pemain *Game Online* Mobile Legends: Bang Bang di Kecamatan Buleleng” beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya saya ini atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini.

Singaraja, 07 Juli 2026

Yang Membuat Pernyataan



Hendrik Wijaya

NIM. 2217041128

DAFTAR ISI

	HALAMAN
ABSTRAK	i
PRAKATA	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
 BAB I PENDAHULUAN	 1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	19
1.3 Pembatasan Masalah	20
1.4 Rumusan Masalah	22
1.5 Tujuan Penelitian	22
1.6 Manfaat Penelitian	23
1.6.1 Manfaat Teoritis	23
1.6.2 Manfaat Praktis	23
 BAB II KAJIAN TEORI	 24
2.1 Deskriptif Teoritis	24
2.1.1 Keputusan Pembelian	24
2.1.1.1 Pengertian Keputusan Pembelian	24
2.1.1.2 Faktor-Faktor yang Memengaruhi Keputusan Pembelian ...	25
2.1.1.3 Indikator Keputusan Pembelian	27
2.1.2 <i>In-Game Events</i>	28
2.1.2.1 Pengertian <i>In-Game Events</i>	28
2.1.2.2 Indikator <i>In-Game Events</i>	30
2.1.3 <i>Perceived Playfulness</i>	31
2.1.3.1 Pengertian <i>Perceived Playfulness</i>	31
2.1.3.2 Indikator <i>Perceived Playfulness</i>	32
2.2 Kajian Hasil Penelitian Relevan	33
2.3 Hubungan Antar Variabel	41

2.3.1 Hubungan <i>In-Game Events</i> dan <i>Perceived Playfulness</i> terhadap Keputusan Pembelian	41
2.3.2 Hubungan <i>In-Game Events</i> terhadap Keputusan Pembelian	44
2.3.3 Hubungan <i>Perceived Playfulness</i> terhadap Keputusan Pembelian..	45
2.4 Kerangka Berpikir	47
2.5 Hipotesis Penelitian.....	47
BAB III METODE PENELITIAN.....	49
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian	49
3.2 Rancangan Penelitian	49
3.3 Populasi dan Sampel Penelitian	51
3.3.1 Populasi Penelitian.....	51
3.3.2 Sampel Penelitian	51
3.4 Metode Pengumpulan Data.....	53
3.4.1 Instrumen Variabel Terikat.....	54
3.4.1.1 Definisi Operasional Variabel Penelitian	54
3.4.1.2 Kisi-kisi Instrumen Penelitian	55
3.4.1.3 Pengujian Instrumen Penelitian	55
3.4.2 Instrumen Variabel Bebas.....	58
3.4.2.1 Definisi Operasional Variabel Penelitian	58
3.4.2.2 Kisi-kisi Instrumen Penelitian	60
3.4.2.3 Pengujian Instrumen Penelitian	60
3.5 Metode dan Teknik Analisis Data.....	63
3.5.1 Analisis Statistik Deskriptif.....	64
3.5.2 Uji Asumsi Klasik.....	65
3.5.3 Analisis Regresi Linear Berganda	67
3.6 Pengujian Hipotesis.....	68
3.6.1 Uji F (Uji Simultan).....	69
3.6.2 Uji t (Uji Parsial).....	69
3.6.3 Koefisien Determinasi (R^2).....	71
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	72
4.1 Deskripsi Data Responden	72

4.1.1 Responden Berdasarkan Domisili.....	72
4.1.2 Responden Berdasarkan Usia	74
4.1.3 Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	75
4.1.4 Frekuensi Jawaban Responden terhadap Keputusan Pembelian	76
4.1.5 Frekuensi Jawaban Responden terhadap <i>In-Game Events</i>	78
4.1.6 Frekuensi Jawaban Responden terhadap <i>Perceived Playfulness</i>	79
4.2 Analisis Statistik Deskriptif	80
4.3 Pengujian Asumsi.....	82
4.3.1 Uji Normalitas.....	82
4.3.2 Uji Multikolinearitas.....	84
4.3.3 Uji Heteroskedastisitas	85
4.3.4 Uji Analisis Regresi Linear Berganda	87
4.4 Pengujian Hipotesis.....	88
4.4.1 Uji F (Simultan).....	88
4.4.2 Uji t (Parsial).....	89
4.4.3 Uji Koefisien Determinasi (R^2).....	90
4.5 Pembahasan.....	91
4.5.1 Pengaruh <i>In-Game Events</i> dan <i>Perceived Playfulness</i> terhadap Keputusan Pembelian	92
4.5.2 Pengaruh <i>In-Game Events</i> terhadap Keputusan Pembelian.....	94
4.5.3 Pengaruh <i>Perceived Playfulness</i> terhadap Keputusan Pembelian ...	99
4.6 Implikasi.....	103
4.6.1 Implikasi Teoritis.....	103
4.6.2 Implikasi Praktis	104
BAB V PENUTUP.....	105
5.1 Ringkasan	105
5.2 Simpulan.....	106
5.3 Saran	106
DAFTAR PUSTAKA	111
LAMPIRAN.....	116

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 1.1 Jenis-jenis <i>Event</i> pada <i>Game</i> Mobile Legends: Bang Bang	15
Tabel 2.1 Kajian Hasil Penelitian Relevan	33
Tabel 3.1 Definisi Operasional Variabel Terikat	54
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Penelitian Variabel Terikat	55
Tabel 3.3 Hasil Uji Validitas Variabel Terikat	57
Tabel 3.4 Hasil Uji Reliabilitas Variabel Terikat.....	58
Tabel 3.5 Definisi Operasional Variabel Bebas	59
Tabel 3.6 Kisi-kisi Instrumen Penelitian Variabel Bebas	60
Tabel 3.7 Hasil Uji Validitas Variabel Bebas	62
Tabel 3.8 Hasil Uji Reliabilitas Variabel Bebas	63
Tabel 4.1 Responden Berdasarkan Domisili.....	72
Tabel 4.2 Responden Berdasarkan Usia.....	75
Tabel 4.3 Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	76
Tabel 4.4 Frekuensi Jawaban Responden terhadap Keputusan Pembelian.....	76
Tabel 4.5 Frekuensi Jawaban Responden terhadap <i>In-Game Events</i>	78
Tabel 4.6 Frekuensi Jawaban Responden terhadap <i>Perceived Playfulness</i>	79
Tabel 4.7 Hasil Uji Analisis Deskriptif Statistik.....	81
Tabel 4.8 Hasil Uji <i>Kolmogorov-Smirnov</i>	84
Tabel 4.9 Hasil Uji Multikolinearitas	85
Tabel 4.10 Hasil Uji <i>Gletser</i>	87
Tabel 4.11 Hasil Uji Analisis Regresi Linear Berganda	87
Tabel 4.12 Hasil Uji F (Simultan).....	89
Tabel 4.13 Hasil Uji t (Parsial)	90
Tabel 4.14 Hasil Uji Koefisien Determinasi (R^2)	91

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 1.1 <i>Game Online</i> Favorit Anak Muda Indonesia 2025	2
Gambar 1.2 Pra-survey Preferensi <i>Game Online</i> di Kecamatan Buleleng.....	7
Gambar 1.3 Pra-survey Pembelian <i>Virtual Goods</i> Mobile Legends	12
Gambar 1.4 Pra-survey Pemicu Pembelian <i>Virtual Goods</i> Mobile Legends	13
Gambar 2.1 Kerangka Teori.....	47
Gambar 3.1 <i>Flowchart</i> Rancangan Penelitian	50
Gambar 4.1 Hasil Uji Normalitas (<i>Normal P-P Plot</i>).....	83
Gambar 4.2 Hasil Uji Heteroskedastisitas (<i>Scatterplot</i>)	86



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1. Surat Pengantar Kuesioner Penelitian	117
Lampiran 2. Tabulasi Data Responden Sampel Kecil	123
Lampiran 3. Tabulasi Data Responden Sampel Besar	125
Lampiran 4. <i>Output</i> SPSS Uji Validitas.....	131
Lampiran 5. <i>Output</i> SPSS Uji Reliabilitas.....	133
Lampiran 6. <i>Output</i> SPSS Uji Data Responden.....	134
Lampiran 7. <i>Output</i> SPSS Uji Analisis Deskriptif Statistik.....	139
Lampiran 8. <i>Output</i> SPSS Uji Asumsi Klasik	140
Lampiran 9. <i>Output</i> SPSS Uji Hipotesis	142
Lampiran 10. Tabel Titik Persentase Distribusi r	143
Lampiran 11. Tabel Titik Persentase Distribusi t.....	144
Lampiran 12. Titik Persentase Distribusi F	145
Lampiran 13. Dokumentasi.....	146
Lampiran 14. Riwayat Hidup.....	146

