

I. PRA-SURVEI

Berikan tanda centang (✓) pada pengisian pra-survei di bawah ini sesuai dengan kondisi sebenarnya

1. Apakah anda berdomisili di Kecamatan Buleleng?

☐ Ya

☐ Tidak

2. Apakah rentang usia anda 17-28 Tahun?

☐ Ya

☐ Tidak

Pada pertanyaan nomor 1 dan 2 merupakan pertanyaan *screening*, apabila menjawab ‘Ya’, silakan lanjut ke pertanyaan berikutnya. Jika menjawab ‘Tidak’, maka akan langsung diarahkan ke bagian submit jawaban.

3. *Game* apa yang paling sering dimainkan pada gadget anda saat ini?

☐ Mobile Legends: Bang Bang

☐ Free Fire

☐ PUBG

☐ Roblox

☐ Candy Crush

☐ Lainnya

Apabila memilih Mobile Legends: Bang Bang, akan diarahkan ke pertanyaan berikutnya. Jika memilih selain Mobile Legends: Bang Bang, maka akan langsung diarahkan ke bagian identitas responden.

4. Apakah anda pernah melakukan pembelian produk virtual (*skin*, *emote*, *diamond*, dan lain sebagainya) pada *game* Mobile Legends: Bang Bang?

☐ Pernah

☐ Tidak Pernah

Apabila menjawab ‘Pernah’, akan diarahkan ke pertanyaan berikutnya. Jika menjawab ‘Tidak Pernah’, maka akan langsung diarahkan ke bagian identitas responden.

5. Faktor apa yang memengaruhi anda dalam melakukan pembelian produk virtual *game* Mobile Legends: Bang Bang? (Dapat memilih lebih dari 1 jawaban)

- ☐ *In-Game Events* (Event di dalam *game*)
- ☐ *Perceived Playfulness* (Kesenangan Bermain)
- ☐ Estetika
- ☐ *Influencer*
- ☐ Kemudahan Transaksi
- ☐ Lainnya

II. IDENTITAS RESPONDEN

Informasi yang Anda berikan hanya digunakan untuk keperluan penelitian dan dijamin kerahasiaannya. Harap isi data diri anda sesuai dengan kondisi sebenarnya.

1. Nama Lengkap :
2. Usia :
3. Domisili :

(Untuk usia dan domisili merupakan jawaban *dropdown*)

4. Jenis Kelamin : ☐ Laki-laki
☐ Perempuan

I. KUESIONER PENELITIAN

Berikan tanda centang (✓) pada pengisian pertanyaan *screening* di bawah ini sesuai dengan kondisi sebenarnya.

1. Apakah anda berdomisili di Kecamatan Buleleng?

☐ Ya

☐ Tidak

2. Apakah rentang usia anda 17-28 tahun?

☐ Ya

☐ Tidak

3. Apakah anda bermain *game online* Mobile Legends: Bang Bang?

☐ Ya

☐ Tidak

4. Apakah anda pernah melakukan pembelian *virtual goods* (*skin hero, emote, recall, diamond*, dan sebagainya) di Mobile Legends: Bang Bang?

☐ Pernah

☐ Tidak Pernah

Pada pertanyaan no 1-4 merupakan pertanyaan *screening*, apabila menjawab 'Ya', silakan lanjut ke pertanyaan berikutnya. Jika menjawab 'Tidak', maka akan langsung diarahkan ke bagian submit jawaban.

II. IDENTITAS RESPONDEN

Informasi yang Anda berikan hanya digunakan untuk keperluan penelitian dan dijamin kerahasiaannya. Harap isi data diri anda sesuai dengan kondisi sebenarnya.

5. Nama Lengkap :

6. Usia :

7. Domisili :

(Untuk usia dan domisili merupakan jawaban *dropdown*)

8. Jenis Kelamin : ☐ Laki-laki

☐ Perempuan

III. PETUNJUK PENGISIAN KUESIONER

Berilah jawaban pada pertanyaan berikut ini sesuai dengan pendapat saudara, dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia dengan keterangan sebagai berikut.

No	Skala Jawaban	Nilai
1	Sangat Tidak Setuju (STS)	1
2	Tidak Setuju (TS)	2
3	Netral (N)	3
4	Setuju (S)	4
5	Sangat Setuju (SS)	5

IV. DAFTAR PERNYATAAN

No	Keputusan Pembelian (Y)	STS	TS	N	S	SS
		1	2	3	4	5
1	Saya merasa yakin membeli produk virtual setelah mengetahui informasi tentang produk tersebut					
2	Saya memutuskan membeli produk virtual karena berasal dari karakter yang paling saya sukai					
3	Saya bersedia merekomendasikan pembelian produk virtual kepada teman saya					
4	Saya tertarik melakukan pembelian ulang produk virtual jika merasa puas					

No	In-Game Events (X _i)	STS	TS	N	S	SS
		1	2	3	4	5
1	Saya lebih aktif bermain Mobile Legends: Bang Bang ketika berlangsung <i>event</i> spesial dalam periode tertentu					
2	Saya lebih tertarik melakukan <i>draw</i> , saat <i>gacha</i> menawarkan produk virtual eksklusif yang hanya muncul dalam waktu terbatas					
3	Saya cenderung memanfaatkan promo singkat karena memberikan harga yang lebih menguntungkan					
4	Saya termotivasi untuk menyelesaikan misi yang diberikan agar dapat memperoleh hadiah <i>events</i>					

No	Perceived Playfulness (X ₂)	STS	TS	N	S	SS
		1	2	3	4	5
1	Saya merasa senang saat bermain Mobile Legends: Bang Bang					
2	Saya merasa penasaran untuk mencoba fitur-fitur baru berupa produk virtual yang dirilis di Mobile Legends: Bang Bang					
3	Saya begitu fokus hingga tidak memperhatikan waktu ketika bermain Mobile Legends: Bang Bang					

~ TERIMA KASIH ~



Lampiran 2. Tabulasi Data Responden Sampel Kecil

No	Keputusan Pembelian (Y)				Total	In-Game Events (X ₁)				Total	Perceived Playfulness (X ₂)			Total
	P1	P2	P3	P4		P5	P6	P7	P8		P9	P10	P11	
1	5	5	2	3	15	2	2	5	5	14	5	3	3	11
2	3	5	3	4	15	4	3	5	4	16	5	4	4	13
3	4	4	4	4	16	4	4	4	4	16	4	4	4	12
4	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	3	3	3	9
5	4	5	4	5	18	3	4	4	5	16	5	5	4	14
6	5	5	5	5	20	4	4	5	4	17	5	5	5	15
7	5	4	3	4	16	3	4	4	4	15	5	5	4	14
8	4	5	4	4	17	5	4	5	5	19	5	4	3	12
9	4	4	5	4	17	4	5	4	4	17	5	5	5	15
10	4	4	4	5	17	5	5	4	4	18	5	5	4	14
11	4	5	1	3	13	5	2	5	4	16	3	2	3	8
12	5	5	5	5	20	5	3	5	5	18	5	3	1	9
13	4	5	3	4	16	5	5	5	4	19	5	5	3	13
14	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	2	2	2	6
15	4	4	4	4	16	3	4	5	5	17	3	3	3	9
16	5	5	5	5	20	5	5	5	5	20	5	5	3	13
17	5	5	4	5	19	5	4	5	5	19	4	4	4	12

18	5	4	5	4	18	4	4	5	4	17	4	4	5	13
19	4	4	5	5	18	4	5	4	4	17	4	5	4	13
20	5	5	3	5	18	1	3	5	5	14	5	4	5	14
21	5	5	5	5	20	5	5	5	5	20	5	5	2	12
22	4	5	4	4	17	4	4	5	4	17	4	4	3	11
23	5	4	3	4	16	5	3	5	4	17	3	3	2	8
24	5	5	4	5	19	4	4	5	5	18	5	5	4	14
25	5	5	4	5	19	5	5	5	5	20	5	4	1	10
26	4	4	4	4	16	4	4	4	4	16	4	4	4	12
27	4	5	4	5	18	5	3	5	5	18	4	5	4	13
28	4	5	4	5	18	5	5	5	5	20	5	3	5	13
29	5	4	5	4	18	4	5	5	4	18	5	5	4	14
30	5	5	4	5	19	5	4	5	4	18	5	4	5	14
N	130	135	115	129	509	122	117	138	130	507	132	122	106	360


 A logo for UNDIKSHA (Universitas Pendidikan Indonesia) featuring the word "UNDIKSHA" in a stylized font inside a blue and orange banner.

UNDIKSHA

Lampiran 3. Tabulasi Data Responden Sampel Besar

No	Keputusan Pembelian (Y)				Total	In-Game Events (X ₁)				Total	Perceived Playfulness (X ₂)			Total
	P1	P2	P3	P4		P5	P6	P7	P8		P9	P10	P11	
1	5	5	4	4	18	5	5	5	5	20	5	4	3	12
2	4	5	3	4	16	3	3	5	5	16	5	3	5	13
3	4	5	4	4	17	5	3	5	5	18	4	3	4	11
4	4	4	4	4	16	3	3	5	5	16	4	3	3	10
5	4	4	2	3	13	3	3	5	5	16	5	4	4	13
6	4	4	3	4	15	5	4	5	5	19	4	3	5	12
7	5	5	4	4	18	3	4	5	5	17	4	3	4	11
8	5	5	4	4	18	3	3	4	5	15	5	4	5	14
9	4	5	4	4	17	4	4	5	5	18	5	4	3	12
10	4	5	3	4	16	4	3	5	5	17	5	4	4	13
11	4	5	4	4	17	4	4	5	5	18	5	5	5	15
12	4	5	4	4	17	4	5	5	5	19	5	4	4	13
13	5	5	4	4	18	4	4	5	5	18	5	5	5	15
14	5	5	5	4	19	4	5	5	5	19	5	5	5	15
15	5	5	5	5	20	3	4	5	5	17	5	5	4	14
16	5	5	5	5	20	5	5	4	4	18	4	5	4	13
17	4	5	3	3	15	3	3	5	5	16	5	4	5	14

18	5	5	5	4	19	4	4	5	5	18	4	3	3	10
19	5	5	4	4	18	4	5	5	5	19	5	5	3	13
20	5	5	4	3	17	3	3	5	5	16	5	4	4	13
21	5	5	4	5	19	3	4	5	5	17	4	4	4	12
22	5	5	5	5	20	5	5	5	5	20	5	5	5	15
23	5	4	3	4	16	4	5	5	5	19	5	4	4	13
24	4	3	3	4	14	4	4	5	5	18	5	5	4	14
25	5	5	3	4	17	4	4	5	5	18	5	4	4	13
26	5	5	4	4	18	4	4	5	5	18	3	4	5	12
27	4	3	1	1	9	4	4	3	1	12	3	3	2	8
28	5	5	5	5	20	5	5	5	5	20	5	5	5	15
29	4	5	5	5	19	4	5	4	4	17	4	3	4	11
30	5	5	5	5	20	5	5	5	5	20	5	5	1	11
31	5	5	4	5	19	4	4	5	5	18	5	4	3	12
32	5	5	5	5	20	5	5	5	5	20	5	5	5	15
33	4	5	5	5	19	4	5	5	5	19	5	5	5	15
34	3	3	4	4	14	3	4	4	4	15	5	5	5	15
35	5	5	3	4	17	1	3	4	5	13	4	4	4	12
36	4	4	3	4	15	3	3	5	5	16	5	3	5	13
37	4	5	2	3	14	5	3	5	5	18	4	3	4	11
38	4	4	4	4	16	3	3	5	5	16	5	5	3	13

39	4	4	4	4	16	3	4	5	5	17	4	3	4	11
40	5	5	5	5	20	5	5	5	5	20	5	5	4	14
41	4	5	4	4	17	4	4	5	5	18	5	4	3	12
42	4	5	3	4	16	4	3	5	5	17	5	4	4	13
43	4	5	4	4	17	4	4	5	5	18	5	4	5	14
44	3	5	3	4	15	4	4	5	5	18	5	5	5	15
45	5	5	5	4	19	4	1	5	5	15	5	5	5	15
46	3	5	4	5	17	5	5	4	4	18	4	5	4	13
47	5	5	4	5	19	4	5	5	5	19	5	5	3	13
48	3	3	2	2	10	3	3	4	4	14	2	2	1	5
49	5	5	4	5	19	3	1	5	5	14	4	4	4	12
50	5	5	5	5	20	5	5	5	5	20	5	5	5	15
51	5	4	3	4	16	4	5	5	5	19	5	4	4	13
52	5	5	3	5	18	4	4	5	5	18	5	4	4	13
53	5	5	4	5	19	5	4	5	5	19	5	3	5	13
54	5	5	5	5	20	5	5	5	5	20	5	5	5	15
55	5	5	3	4	17	3	1	5	4	13	5	2	5	12
56	5	5	4	5	19	4	4	5	5	18	5	4	3	12
57	5	5	5	5	20	5	5	5	5	20	5	5	5	15
58	5	5	5	4	19	4	4	5	5	18	3	5	5	13
59	3	3	4	4	14	3	4	4	4	15	5	5	5	15

60	4	5	3	5	17	5	2	5	5	17	5	5	5	15
61	5	5	5	5	20	4	4	4	4	16	5	4	5	14
62	3	5	4	4	16	5	3	5	5	18	5	2	5	12
63	5	5	5	5	20	5	5	5	5	20	5	5	1	11
64	3	4	3	5	15	5	4	5	5	19	4	4	4	12
65	5	5	5	5	20	5	5	5	5	20	5	5	5	15
66	4	4	4	4	16	4	4	4	4	16	5	5	5	15
67	5	4	4	5	18	1	4	5	5	15	5	5	5	15
68	5	5	5	5	20	3	4	5	5	17	5	5	4	14
69	5	5	5	5	20	5	5	5	5	20	5	5	5	15
70	4	4	3	4	15	5	4	4	4	17	5	4	4	13
71	5	5	4	5	19	4	3	3	5	15	5	5	5	15
72	5	5	5	5	20	5	5	5	5	20	5	5	5	15
73	4	4	4	4	16	4	4	4	4	16	4	4	4	12
74	5	5	4	5	19	4	3	3	5	15	5	4	3	12
75	5	5	4	5	19	5	5	5	5	20	5	5	2	12
76	5	5	5	4	19	4	4	4	4	16	5	5	5	15
77	5	4	5	4	18	5	4	5	4	18	5	4	5	14
78	4	5	5	5	19	4	5	5	5	19	5	4	4	13
79	4	4	4	4	16	1	5	5	5	16	3	5	5	13
80	5	5	4	4	18	2	3	4	5	14	5	4	3	12

81	5	5	4	5	19	4	4	4	5	17	5	4	5	14
82	2	3	2	2	9	2	1	3	2	8	3	2	2	7
83	3	4	2	3	12	3	4	2	3	12	3	2	2	7
84	3	4	2	1	10	3	3	1	3	10	3	4	1	8
85	3	3	1	3	10	3	3	2	2	10	3	3	2	8
86	4	3	1	1	9	3	3	4	4	14	3	3	3	9
87	4	4	2	3	13	1	1	4	3	9	2	1	3	6
88	3	3	1	2	9	1	3	3	3	10	3	2	3	8
89	4	4	3	2	13	2	3	3	3	11	1	3	3	7
90	3	3	3	1	10	3	2	3	3	11	2	3	3	8
91	4	4	3	3	14	3	3	4	4	14	4	2	5	11
92	4	3	4	4	15	4	3	5	5	17	5	3	4	12
93	3	3	1	3	10	3	3	4	3	13	3	3	3	9
94	4	3	3	3	13	1	2	4	4	11	3	2	3	8
95	3	2	1	1	7	3	3	2	2	10	2	2	2	6
96	5	3	1	2	11	2	1	4	3	10	3	3	2	8
97	3	2	3	3	11	2	4	2	1	9	3	1	2	6
98	2	2	2	3	9	2	3	2	2	9	2	3	3	8
99	3	3	4	5	15	3	4	3	4	14	2	3	2	7
100	3	2	2	3	10	2	1	1	1	5	1	1	2	4
101	1	2	3	4	10	1	2	3	4	10	1	3	2	6

102	5	4	4	3	16	2	3	4	4	13	5	4	5	14
103	3	3	3	3	12	1	1	1	3	6	5	5	3	13
104	3	3	4	3	13	2	2	3	4	11	3	5	5	13
105	3	3	3	3	12	3	5	2	5	15	5	5	3	13
106	3	4	2	3	12	2	2	2	2	8	5	5	5	15
107	3	3	4	5	15	2	1	2	2	7	5	5	5	15
108	4	3	3	2	12	5	4	5	5	19	5	4	3	12
109	2	2	2	2	8	2	1	3	3	9	2	2	3	7
110	4	3	2	2	11	2	3	3	4	12	3	3	4	10
N	458	468	394	427	1747	388	395	468	479	1730	469	429	424	1322



Lampiran 4. *Output* SPSS Uji Validitas

1. Variabel *In-Game Events* (X₁)

		Correlations				
		X1.1	X1.2	X1.3	X1.4	X1.Total
X1.1	Pearson Correlation	1	.439*	.432*	.239	.782**
	Sig. (2-tailed)		.015	.017	.203	.000
	N	30	30	30	30	30
X1.2	Pearson Correlation	.439*	1	.189	.253	.690**
	Sig. (2-tailed)	.015		.318	.178	.000
	N	30	30	30	30	30
X1.3	Pearson Correlation	.432*	.189	1	.737**	.747**
	Sig. (2-tailed)	.017	.318		.000	.000
	N	30	30	30	30	30
X1.4	Pearson Correlation	.239	.253	.737**	1	.688**
	Sig. (2-tailed)	.203	.178	.000		.000
	N	30	30	30	30	30
X1.Total	Pearson Correlation	.782**	.690**	.747**	.688**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	
	N	30	30	30	30	30

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

2. Variabel *Perceived Playfulness* (X₂)

		Correlations			
		X2.1	X2.2	X2.3	X2.Total
X2.1	Pearson Correlation	1	.649**	.270	.770**
	Sig. (2-tailed)		.000	.150	.000
	N	30	30	30	30
X2.2	Pearson Correlation	.649**	1	.383*	.840**
	Sig. (2-tailed)	.000		.037	.000
	N	30	30	30	30
X2.3	Pearson Correlation	.270	.383*	1	.750**
	Sig. (2-tailed)	.150	.037		.000
	N	30	30	30	30
X2.Total	Pearson Correlation	.770**	.840**	.750**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	
	N	30	30	30	30

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

3. Variabel Keputusan Pembelian (Y)

		Correlations				
		Y.1	Y.2	Y.3	Y.4	Y.Total
Y.1	Pearson Correlation	1	.560**	.387*	.573**	.778**
	Sig. (2-tailed)		.001	.035	.001	.000
	N	30	30	30	30	30
Y.2	Pearson Correlation	.560**	1	.162	.623**	.700**
	Sig. (2-tailed)	.001		.393	.000	.000
	N	30	30	30	30	30
Y.3	Pearson Correlation	.387*	.162	1	.660**	.754**
	Sig. (2-tailed)	.035	.393		.000	.000
	N	30	30	30	30	30
Y.4	Pearson Correlation	.573**	.623**	.660**	1	.909**
	Sig. (2-tailed)	.001	.000	.000		.000
	N	30	30	30	30	30
Y.Total	Pearson Correlation	.778**	.700**	.754**	.909**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	
	N	30	30	30	30	30

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).



Lampiran 5. *Output* SPSS Uji Reliabilitas

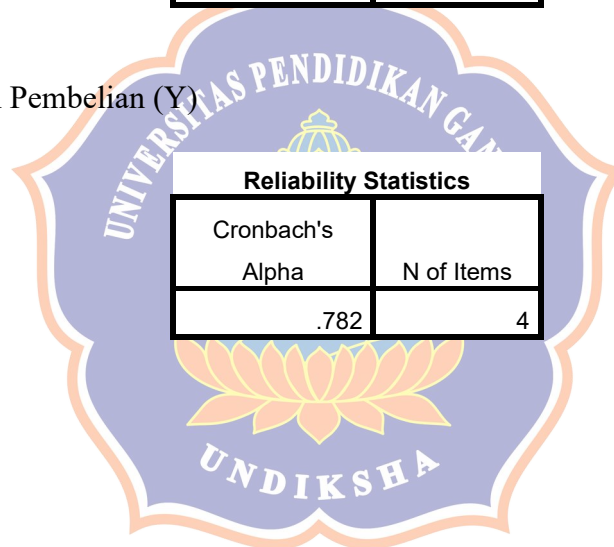
1. Variabel *In-Game Events* (X_1)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.687	4

2. Variabel *Perceived Playfulness* (X_2)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.677	3

3. Keputusan Pembelian (Y)



Lampiran 6. *Output* SPSS Uji Data Responden

1. Frekuensi Responden Berdasarkan Domisili

		Domisili			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Kalibukbuk	3	2.7	2.7	2.7
	Anturan	3	2.7	2.7	5.5
	Tukadmungga	7	6.4	6.4	11.8
	Pemaron	6	5.5	5.5	17.3
	Baktiserage	12	10.9	10.9	28.2
	Banyuasri	13	11.8	11.8	40.0
	Banjar Tegal	8	7.3	7.3	47.3
	Paket Agung	1	.9	.9	48.2
	Beratan	1	.9	.9	49.1
	Kampung Singaraja	2	1.8	1.8	50.9
	Astina	6	5.5	5.5	56.4
	Banjar Jawa	3	2.7	2.7	59.1
	Banjar Bali	4	3.6	3.6	62.7
	Kaliuntu	8	7.3	7.3	70.0
	Kampung Anyar	3	2.7	2.7	72.7
	Kampung Bugis	1	.9	.9	73.6
	Kampung Baru	1	.9	.9	74.5
	Banyuning	14	12.7	12.7	87.3
	Penarukan	7	6.4	6.4	93.6
	Jinengdalem	5	4.5	4.5	98.2
	Sari Mekar	1	.9	.9	99.1
	Poh Bergong	1	.9	.9	100.0
	Total	110	100.0	100.0	

2. Frekuensi Responden Berdasarkan Usia

		Usia			Cumulative Percent
		Frequency	Percent	Valid Percent	
Valid	17 Tahun	18	16.4	16.4	16.4
	18 Tahun	23	20.9	20.9	37.3
	19 Tahun	4	3.6	3.6	40.9
	20 Tahun	16	14.5	14.5	55.5
	21 Tahun	20	18.2	18.2	73.6
	22 Tahun	12	10.9	10.9	84.5
	23 Tahun	3	2.7	2.7	87.3
	24 Tahun	5	4.5	4.5	91.8
	25 Tahun	5	4.5	4.5	96.4
	26 Tahun	1	.9	.9	97.3
	28 Tahun	3	2.7	2.7	100.0
	Total	110	100.0	100.0	

3. Frekuensi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

		Jenis Kelamin			Cumulative Percent
		Frequency	Percent	Valid Percent	
Valid	Laki-laki	103	93.6	93.6	93.6
	Perempuan	7	6.4	6.4	100.0
	Total	110	100.0	100.0	

4. Frekuensi Variabel

a. Variabel *In-Game Events* (X_1)

		X1.1			Cumulative Percent
		Frequency	Percent	Valid Percent	
Valid	1.00	8	7.3	7.3	7.3
	2.00	13	11.8	11.8	19.1
	3.00	28	25.5	25.5	44.5
	4.00	35	31.8	31.8	76.4
	5.00	26	23.6	23.6	100.0
	Total	110	100.0	100.0	

X1.2

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1.00	10	9.1	9.1	9.1
	2.00	6	5.5	5.5	14.5
	3.00	30	27.3	27.3	41.8
	4.00	37	33.6	33.6	75.5
	5.00	27	24.5	24.5	100.0
	Total	110	100.0	100.0	

X1.3

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1.00	3	2.7	2.7	2.7
	2.00	8	7.3	7.3	10.0
	3.00	12	10.9	10.9	20.9
	4.00	22	20.0	20.0	40.9
	5.00	65	59.1	59.1	100.0
	Total	110	100.0	100.0	

X1.4

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1.00	3	2.7	2.7	2.7
	2.00	6	5.5	5.5	8.2
	3.00	10	9.1	9.1	17.3
	4.00	21	19.1	19.1	36.4
	5.00	70	63.6	63.6	100.0
	Total	110	100.0	100.0	

b. Variabel *Perceived Playfulness* (X_2)**X2.1**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1.00	3	2.7	2.7	2.7
	2.00	7	6.4	6.4	9.1
	3.00	16	14.5	14.5	23.6
	4.00	16	14.5	14.5	38.2
	5.00	68	61.8	61.8	100.0
	Total	110	100.0	100.0	

X2.2

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1.00	3	2.7	2.7	2.7
	2.00	10	9.1	9.1	11.8
	3.00	23	20.9	20.9	32.7
	4.00	33	30.0	30.0	62.7
	5.00	41	37.3	37.3	100.0
	Total	110	100.0	100.0	

X2.3

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1.00	4	3.6	3.6	3.6
	2.00	11	10.0	10.0	13.6
	3.00	24	21.8	21.8	35.5
	4.00	29	26.4	26.4	61.8
	5.00	42	38.2	38.2	100.0
	Total	110	100.0	100.0	

c. Variabel Keputusan Pembelian (Y)

Y.1

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1.00	1	.9	.9	.9
	2.00	3	2.7	2.7	3.6
	3.00	22	20.0	20.0	23.6
	4.00	35	31.8	31.8	55.5
	5.00	49	44.5	44.5	100.0
	Total	110	100.0	100.0	

Y.2

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	2.00	6	5.5	5.5	5.5
	3.00	21	19.1	19.1	24.5
	4.00	22	20.0	20.0	44.5
	5.00	61	55.5	55.5	100.0
	Total	110	100.0	100.0	

Y.3

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1.00	7	6.4	6.4	6.4
	2.00	12	10.9	10.9	17.3
	3.00	26	23.6	23.6	40.9
	4.00	40	36.4	36.4	77.3
	5.00	25	22.7	22.7	100.0
	Total	110	100.0	100.0	

Y.4

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1.00	5	4.5	4.5	4.5
	2.00	8	7.3	7.3	11.8
	3.00	18	16.4	16.4	28.2
	4.00	43	39.1	39.1	67.3
	5.00	36	32.7	32.7	100.0
	Total	110	100.0	100.0	



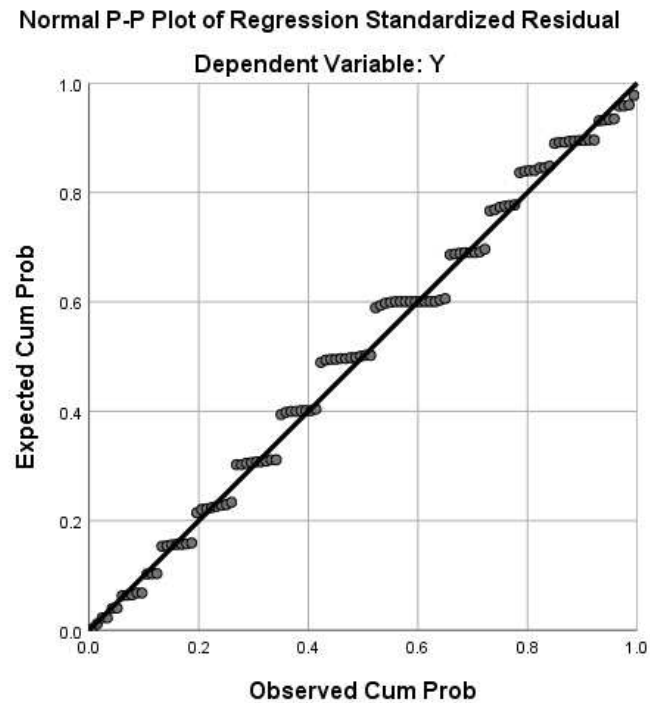
Lampiran 7. Output SPSS Uji Analisis Deskriptif Statistik

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
<i>In-Game Events</i>	110	5.00	20.00	15.7273	3.67713
<i>Perceived Playfulness</i>	110	4.00	15.00	12.0182	2.76273
Keputusan Pembelian	110	7.00	20.00	15.8818	3.50552
Valid N (listwise)	110				



Lampiran 8. Output SPSS Uji Asumsi Klasik

1. Uji Normalitas (*Normal P-P Plot*)



2. Uji *Kolmogorov-Smirnov*

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		110
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	1.97676530
Most Extreme Differences	Absolute	.072
	Positive	.048
	Negative	-.072
Test Statistic		.072
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

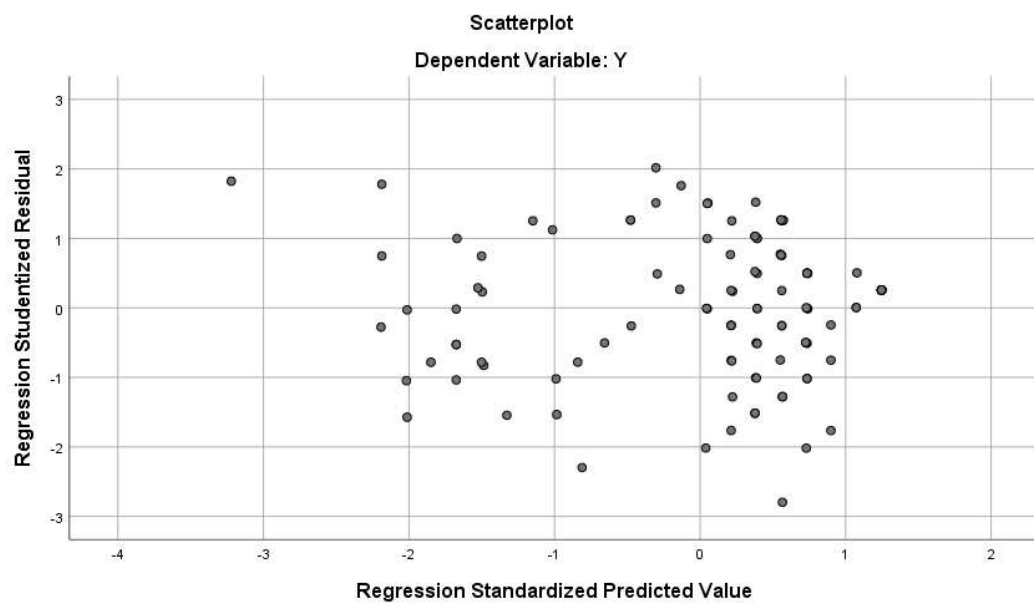
c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

4. Uji Multikolinearitas

Coefficients ^a							
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
	B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1 (Constant)	2.083	.934		2.229	.028		
<i>In-Game Events</i>	.504	.067	.528	7.567	.000	.610	1.639
<i>Perceived Playfulness</i>	.489	.089	.386	5.524	.000	.610	1.639

a. Dependent Variable: Keputusan Pembelian

5. Uji Heteroskedastisitas (*Scatterplot*)

6. Uji Gletser

Coefficients ^a					
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	2.733	.542		5.039	.000
<i>In-Game Events</i>	-.032	.039	-.100	-.823	.412
<i>Perceived Playfulness</i>	-.054	.051	-.127	-1.050	.296

a. Dependent Variable: ABS_RES

Lampiran 9. *Output* SPSS Uji Hipotesis

1. Uji F (Simultan)

ANOVA^a

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	913.535	2	456.768	114.747	.000 ^b
Residual	425.929	107	3.981		
Total	1339.464	109			

- a. Dependent Variable: Keputusan Pembelian
 b. Predictors: (Constant), *In-Game Events*, *Perceived Playfulness*

2. Uji t (Parsial)

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	2.083	.934		2.229	.028
<i>In-Game Events</i>	.504	.067	.528	7.567	.000
<i>Perceived Playfulness</i>	.489	.089	.386	5.524	.000

- a. Dependent Variable: Keputusan Pembelian

3. Uji Koefisien Determinasi (R^2)**Model Summary^b**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.826 ^a	.682	.676	1.995

- a. Predictors: (Constant), *In-Game Events*, *Perceived Playfulness*
 b. Dependent Variable: Keputusan Pembelian

Lampiran 10. Tabel Titik Persentase Distribusi r

DISTRIBUSI NILAI r_{tabel} SIGNIFIKANSI 5% dan 1%

N	The Level of Significance		N	The Level of Significance	
	5%	1%		5%	1%
3	0.997	0.999	38	0.320	0.413
4	0.950	0.990	39	0.316	0.408
5	0.878	0.959	40	0.312	0.403
6	0.811	0.917	41	0.308	0.398
7	0.754	0.874	42	0.304	0.393
8	0.707	0.834	43	0.301	0.389
9	0.666	0.798	44	0.297	0.384
10	0.632	0.765	45	0.294	0.380
11	0.602	0.735	46	0.291	0.376
12	0.576	0.708	47	0.288	0.372
13	0.553	0.684	48	0.284	0.368
14	0.532	0.661	49	0.281	0.364
15	0.514	0.641	50	0.279	0.361
16	0.497	0.623	55	0.266	0.345
17	0.482	0.606	60	0.254	0.330
18	0.468	0.590	65	0.244	0.317
19	0.456	0.575	70	0.235	0.306
20	0.444	0.561	75	0.227	0.296
21	0.433	0.549	80	0.220	0.286
22	0.432	0.537	85	0.213	0.278
23	0.413	0.526	90	0.207	0.267
24	0.404	0.515	95	0.202	0.263
25	0.396	0.505	100	0.195	0.256
26	0.388	0.496	125	0.176	0.230
27	0.381	0.487	150	0.159	0.210
28	0.374	0.478	175	0.148	0.194
29	0.367	0.470	200	0.138	0.181
30	0.361	0.463	300	0.113	0.148
31	0.355	0.456	400	0.098	0.128
32	0.349	0.449	500	0.088	0.115
33	0.344	0.442	600	0.080	0.105
34	0.339	0.436	700	0.074	0.097
35	0.334	0.430	800	0.070	0.091
36	0.329	0.424	900	0.065	0.086
37	0.325	0.418	1000	0.062	0.081

Lampiran 11. Tabel Titik Persentase Distribusi t

Titik Persentase Distribusi t (df = 81 –120)

Pr df	0.25 0.50	0.10 0.20	0.05 0.10	0.025 0.050	0.01 0.02	0.005 0.010	0.001 0.002
81	0.67753	1.29209	1.66388	1.98969	2.37327	2.63790	3.19392
82	0.67749	1.29196	1.66365	1.98932	2.37269	2.63712	3.19262
83	0.67746	1.29183	1.66342	1.98896	2.37212	2.63637	3.19135
84	0.67742	1.29171	1.66320	1.98861	2.37156	2.63563	3.19011
85	0.67739	1.29159	1.66298	1.98827	2.37102	2.63491	3.18890
86	0.67735	1.29147	1.66277	1.98793	2.37049	2.63421	3.18772
87	0.67732	1.29136	1.66256	1.98761	2.36998	2.63353	3.18657
88	0.67729	1.29125	1.66235	1.98729	2.36947	2.63286	3.18544
89	0.67726	1.29114	1.66216	1.98698	2.36898	2.63220	3.18434
90	0.67723	1.29103	1.66196	1.98667	2.36850	2.63157	3.18327
91	0.67720	1.29092	1.66177	1.98638	2.36803	2.63094	3.18222
92	0.67717	1.29082	1.66159	1.98609	2.36757	2.63033	3.18119
93	0.67714	1.29072	1.66140	1.98580	2.36712	2.62973	3.18019
94	0.67711	1.29062	1.66123	1.98552	2.36667	2.62915	3.17921
95	0.67708	1.29053	1.66105	1.98525	2.36624	2.62858	3.17825
96	0.67705	1.29043	1.66088	1.98498	2.36582	2.62802	3.17731
97	0.67703	1.29034	1.66071	1.98472	2.36541	2.62747	3.17639
98	0.67700	1.29025	1.66055	1.98447	2.36500	2.62693	3.17549
99	0.67698	1.29016	1.66039	1.98422	2.36461	2.62641	3.17460
100	0.67695	1.29007	1.66023	1.98397	2.36422	2.62589	3.17374
101	0.67693	1.28999	1.66008	1.98373	2.36384	2.62539	3.17289
102	0.67690	1.28991	1.65993	1.98350	2.36346	2.62489	3.17206
103	0.67688	1.28982	1.65978	1.98326	2.36310	2.62441	3.17125
104	0.67686	1.28974	1.65964	1.98304	2.36274	2.62393	3.17045
105	0.67683	1.28967	1.65950	1.98282	2.36239	2.62347	3.16967
106	0.67681	1.28959	1.65936	1.98260	2.36204	2.62301	3.16890
107	0.67679	1.28951	1.65922	1.98238	2.36170	2.62256	3.16815
108	0.67677	1.28944	1.65909	1.98217	2.36137	2.62212	3.16741
109	0.67675	1.28937	1.65895	1.98197	2.36105	2.62169	3.16669
110	0.67673	1.28930	1.65882	1.98177	2.36073	2.62126	3.16598
111	0.67671	1.28922	1.65870	1.98157	2.36041	2.62085	3.16528
112	0.67669	1.28916	1.65857	1.98137	2.36010	2.62044	3.16460
113	0.67667	1.28909	1.65845	1.98118	2.35980	2.62004	3.16392
114	0.67665	1.28902	1.65833	1.98099	2.35950	2.61964	3.16326
115	0.67663	1.28896	1.65821	1.98081	2.35921	2.61926	3.16262
116	0.67661	1.28889	1.65810	1.98063	2.35892	2.61888	3.16198
117	0.67659	1.28883	1.65798	1.98045	2.35864	2.61850	3.16135
118	0.67657	1.28877	1.65787	1.98027	2.35837	2.61814	3.16074
119	0.67656	1.28871	1.65776	1.98010	2.35809	2.61778	3.16013
120	0.67654	1.28865	1.65765	1.97993	2.35782	2.61742	3.15954

Lampiran 12. Titik Persentase Distribusi F

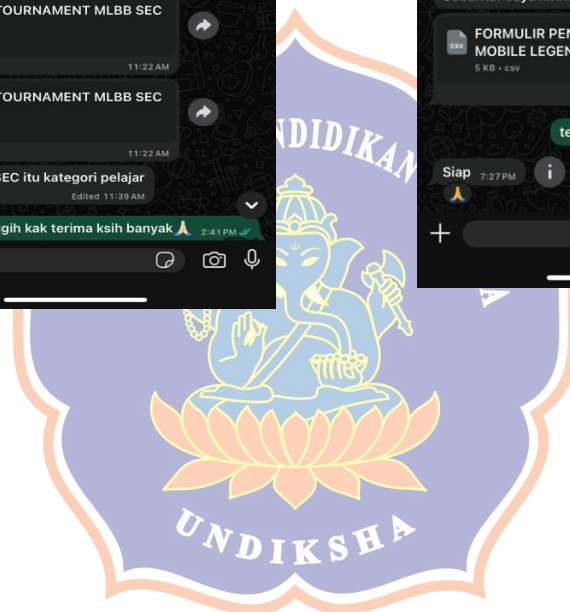
Titik Persentase Distribusi F untuk Probabilita = 0,05

df untuk penyebut (N2)	df untuk pembilang (N1)														
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
91	3.95	3.10	2.70	2.47	2.31	2.20	2.11	2.04	1.98	1.94	1.90	1.86	1.83	1.80	1.78
92	3.94	3.10	2.70	2.47	2.31	2.20	2.11	2.04	1.98	1.94	1.89	1.86	1.83	1.80	1.78
93	3.94	3.09	2.70	2.47	2.31	2.20	2.11	2.04	1.98	1.93	1.89	1.86	1.83	1.80	1.78
94	3.94	3.09	2.70	2.47	2.31	2.20	2.11	2.04	1.98	1.93	1.89	1.86	1.83	1.80	1.77
95	3.94	3.09	2.70	2.47	2.31	2.20	2.11	2.04	1.98	1.93	1.89	1.86	1.82	1.80	1.77
96	3.94	3.09	2.70	2.47	2.31	2.19	2.11	2.04	1.98	1.93	1.89	1.85	1.82	1.80	1.77
97	3.94	3.09	2.70	2.47	2.31	2.19	2.11	2.04	1.98	1.93	1.89	1.85	1.82	1.80	1.77
98	3.94	3.09	2.70	2.46	2.31	2.19	2.10	2.03	1.98	1.93	1.89	1.85	1.82	1.79	1.77
99	3.94	3.09	2.70	2.46	2.31	2.19	2.10	2.03	1.98	1.93	1.89	1.85	1.82	1.79	1.77
100	3.94	3.09	2.70	2.46	2.31	2.19	2.10	2.03	1.97	1.93	1.89	1.85	1.82	1.79	1.77
101	3.94	3.09	2.69	2.46	2.30	2.19	2.10	2.03	1.97	1.93	1.88	1.85	1.82	1.79	1.77
102	3.93	3.09	2.69	2.46	2.30	2.19	2.10	2.03	1.97	1.92	1.88	1.85	1.82	1.79	1.77
103	3.93	3.08	2.69	2.46	2.30	2.19	2.10	2.03	1.97	1.92	1.88	1.85	1.82	1.79	1.76
104	3.93	3.08	2.69	2.46	2.30	2.19	2.10	2.03	1.97	1.92	1.88	1.85	1.82	1.79	1.76
105	3.93	3.08	2.69	2.46	2.30	2.19	2.10	2.03	1.97	1.92	1.88	1.85	1.81	1.79	1.76
106	3.93	3.08	2.69	2.46	2.30	2.19	2.10	2.03	1.97	1.92	1.88	1.84	1.81	1.79	1.76
107	3.93	3.08	2.69	2.46	2.30	2.18	2.10	2.03	1.97	1.92	1.88	1.84	1.81	1.79	1.76
108	3.93	3.08	2.69	2.46	2.30	2.18	2.10	2.03	1.97	1.92	1.88	1.84	1.81	1.78	1.76
109	3.93	3.08	2.69	2.45	2.30	2.18	2.09	2.02	1.97	1.92	1.88	1.84	1.81	1.78	1.76
110	3.93	3.08	2.69	2.45	2.30	2.18	2.09	2.02	1.97	1.92	1.88	1.84	1.81	1.78	1.76
111	3.93	3.08	2.69	2.45	2.30	2.18	2.09	2.02	1.97	1.92	1.88	1.84	1.81	1.78	1.76
112	3.93	3.08	2.69	2.45	2.30	2.18	2.09	2.02	1.96	1.92	1.88	1.84	1.81	1.78	1.76
113	3.93	3.08	2.68	2.45	2.29	2.18	2.09	2.02	1.96	1.92	1.87	1.84	1.81	1.78	1.76
114	3.92	3.08	2.68	2.45	2.29	2.18	2.09	2.02	1.96	1.91	1.87	1.84	1.81	1.78	1.75
115	3.92	3.08	2.68	2.45	2.29	2.18	2.09	2.02	1.96	1.91	1.87	1.84	1.81	1.78	1.75
116	3.92	3.07	2.68	2.45	2.29	2.18	2.09	2.02	1.96	1.91	1.87	1.84	1.81	1.78	1.75
117	3.92	3.07	2.68	2.45	2.29	2.18	2.09	2.02	1.96	1.91	1.87	1.84	1.80	1.78	1.75
118	3.92	3.07	2.68	2.45	2.29	2.18	2.09	2.02	1.96	1.91	1.87	1.84	1.80	1.78	1.75
119	3.92	3.07	2.68	2.45	2.29	2.18	2.09	2.02	1.96	1.91	1.87	1.83	1.80	1.78	1.75
120	3.92	3.07	2.68	2.45	2.29	2.18	2.09	2.02	1.96	1.91	1.87	1.83	1.80	1.78	1.75
121	3.92	3.07	2.68	2.45	2.29	2.17	2.09	2.02	1.96	1.91	1.87	1.83	1.80	1.77	1.75
122	3.92	3.07	2.68	2.45	2.29	2.17	2.09	2.02	1.96	1.91	1.87	1.83	1.80	1.77	1.75
123	3.92	3.07	2.68	2.45	2.29	2.17	2.08	2.01	1.96	1.91	1.87	1.83	1.80	1.77	1.75
124	3.92	3.07	2.68	2.44	2.29	2.17	2.08	2.01	1.96	1.91	1.87	1.83	1.80	1.77	1.75
125	3.92	3.07	2.68	2.44	2.29	2.17	2.08	2.01	1.96	1.91	1.87	1.83	1.80	1.77	1.75
126	3.92	3.07	2.68	2.44	2.29	2.17	2.08	2.01	1.95	1.91	1.87	1.83	1.80	1.77	1.75
127	3.92	3.07	2.68	2.44	2.29	2.17	2.08	2.01	1.95	1.91	1.86	1.83	1.80	1.77	1.75
128	3.92	3.07	2.68	2.44	2.29	2.17	2.08	2.01	1.95	1.91	1.86	1.83	1.80	1.77	1.75
129	3.91	3.07	2.67	2.44	2.28	2.17	2.08	2.01	1.95	1.90	1.86	1.83	1.80	1.77	1.74
130	3.91	3.07	2.67	2.44	2.28	2.17	2.08	2.01	1.95	1.90	1.86	1.83	1.80	1.77	1.74
131	3.91	3.07	2.67	2.44	2.28	2.17	2.08	2.01	1.95	1.90	1.86	1.83	1.80	1.77	1.74
132	3.91	3.06	2.67	2.44	2.28	2.17	2.08	2.01	1.95	1.90	1.86	1.83	1.79	1.77	1.74
133	3.91	3.06	2.67	2.44	2.28	2.17	2.08	2.01	1.95	1.90	1.86	1.83	1.79	1.77	1.74
134	3.91	3.06	2.67	2.44	2.28	2.17	2.08	2.01	1.95	1.90	1.86	1.83	1.79	1.77	1.74
135	3.91	3.06	2.67	2.44	2.28	2.17	2.08	2.01	1.95	1.90	1.86	1.82	1.79	1.77	1.74

Lampiran 13. Dokumentasi







Lampiran 14. Riwayat Hidup

RIWAYAT HIDUP



Hendrik Wijaya lahir di Negara pada tanggal 12 Juli 2004. Penulis lahir dari pasangan suami istri Bapak Sony Sandra dan Ibu Supriati. Penulis berkebangsaan Indonesia dan beragama Kristen. Penulis beralamat di Desa Tegalbadeng Barat, Kecamatan Negara, Kabupaten Jembrana, Bali. Penulis menyelesaikan pendidikan Sekolah Dasar di SD Negeri 1 Cupel dan lulus pada tahun 2016. Penulis melanjutkan pendidikan Sekolah Menengah Pertama di SMP Negeri 4 Negara dan lulus pada tahun 2019. Penulis melanjutkan pendidikan Sekolah Menengah Atas di SMA Negeri 1 Negara jurusan MIPA dan lulus pada tahun 2022. Kemudian penulis melanjutkan Pendidikan Strata 1 Program Studi Manajemen di Universitas Pendidikan Ganesha. Pada semester akhir tahun 2026, penulis telah menyelesaikan skripsi 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*". Penulis terdaftar sebagai mahasiswa Program Studi Manajemen di Universitas Pendidikan Ganesha mulai tahun 2022 sampai 2026.