

**FAKTOR-FAKTOR YANG MENENTUKAN
KEPUTUSAN PEMBELIAN PRODUK
VIRTUAL DALAM *ONLINE GAMES*
MOBILE LEGENDS**

**Diajukan kepada
Universitas Pendidikan Ganesha
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan
Program Sarjana Ekonomi**



**Oleh
Luh Ditha Yadnya Prandini
NIM 1617041134**

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN
JURUSAN MANAJEMEN
FAKULTAS EKONOMI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA**

2021

SKRIPSI

**DIAJUKAN UNTUK MELENGKAPI TUGAS DAN
MEMENUHI SYARAT-SYARAT UNTUK MENCAPAI
GELAR SARJANA EKONOMI**


Menyetujui,

Pembimbing I,



Ni Luh Wayan Sayang Telagawathi, S.E., M.Si.
NIP. 197611102014042001

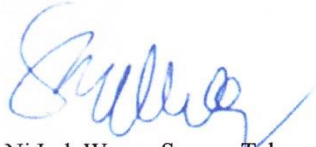
Pembimbing II,



Trianasari, Ph.D., CHE
NIP.197006062002122002

Skripsi oleh Luh Ditha Yadnya Prandini ini,
telah dipertahankan di depan dewan penguji
pada tanggal 20 November 2020

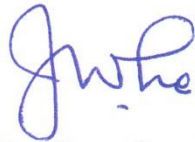
Dewan Penguji,



Ni Luh Wayan Sayang Telagawathi, S.E, M.Si. (Ketua)
NIP. 197611102014042001



Trianasari, Ph.D., CHE (Anggota)
NIP.197006062002122002



Drs. Wayan Cipta., M.M. (Anggota)
NIP. 195912311986031019

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

Pada:

Hari : Jumat

Tanggal : 20 November 2020

Mengetahui,

Ketua Ujian,



Dr. Dra. Ni Made Suci, M.Si
NIP. 196810291993032001

Sekretaris Ujian,



Komang Krisna Heryanda, S.E., M.M
NIP. 198309212015041001

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Ekonomi



Dr. Gede Adi Yuniarta, S.E. Ak., M.Si
NIP. 197906162002121003

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul “Faktor – Faktor yang Menentukan Keputusan Pembelian Produk Virtual dalam Online Games Mobile Legends”. 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 ditemukan adanya pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya saya ini atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini

Singaraja, 20 November 2020

Yang membuat pernyataan,



Luh Ditha Yadnya Prandini

NIM. 1617041134

DAFTAR ISI

	HALAMAN
PRAKATA.....	i
ABSTRAK.....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR.....	vi
DAFTAR TABEL.....	vii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah Penelitian.....	6
1.3 Pembatasan Masalah Penelitian.....	7
1.4 Rumusan Masalah Penelitian.....	7
1.5 Tujuan Penelitian.....	7
1.6 Manfaat Penelitian.....	8
BAB II KAJIAN TEORI.....	9
2.1 Deskripsi Teori.....	9
2.1.1 Keputusan Pembelian.....	9
2.1.2 Proses Pengambilan Keputusan.....	11
2.1.3 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Keputusan Pembelian Online Game.....	13
2.1.4 Penelitian Terdahulu.....	14
2.1.5 Kerangka Berpikir.....	15
BAB III METODE PENELITIAN.....	17
3.1 Rancangan Penelitian.....	17

3.2	Subjek Dan Objek Penelitian	19
3.3	Populasi Dan Sampel Penelitian	19
3.4	Definisi Operasional Variabel.....	19
3.4.1	Kisi-Kisi Instrumen Penelitian.....	21
3.5	Metode Dan Instrumen Pengumpulan Data	22
3.5.1	Pengujian Instrumen Penelitian.....	23
3.5.2	Pengujian Validitas	23
3.5.3	Pengujian Reliabilitas Instrumen	24
3.6	Metode dan Teknik Analisis Data.....	25
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN	28
4.1	Hasil Penelitian	28
4.1.1	Faktor-faktor yang Menentukan Keputusan Pembelian Produk <i>Virtual</i> pada <i>Online Games Mobile Legends</i>	28
4.1.2	Faktor yang Paling Dominan Menentukan Keputusan Pembelian Produk <i>Virtual</i> pada <i>Online Games Mobile Legends</i>	33
4.2	Pembahasan.....	34
4.3	Implikasi.....	35
BAB V	PENUTUP.....	38
5.1	Ringkasan.....	38
5.2	Simpulan	39
5.3	Saran	39
	Daftar Pustaka.....	41
	Lampiran	43

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2.1 Proses Keputusan Pembelian	11
Gambar 2.2 Kerangka Pemikiran Faktor-Faktor yang Menentukan Keputusan Pembelian Produk <i>Virtual Game</i> Mobile Legends	16
Gambar 3.1 Rancangan Penelitian	18



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	14
Tabel 3.1 Definisi Operasional Variabel.....	20
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian.....	22
Tabel 3.3 Hasil Uji Validitas Butir	24
Tabel 3.4 Hasil Uji Reliabilitas	25
Tabel 4.1 Hasil Pengujian <i>Kaiser-Meyer-Olkin</i> dan <i>Bartlett's Test</i>	29
Tabel 4.2 Hasil <i>Measure of Sampling</i> (MSA).....	29
Tabel 4.3 Total <i>Variance Explained</i>	30
Tabel 4.4 Hasil <i>Rotated Component Matrix</i>	31
Tabel 4.5 Pengelompokan Faktor-Faktor yang Menentukan Keputusan Pembelian Produk <i>Virtual</i> dalam <i>Online</i> <i>Games Mobile Legends</i>	32

