

**PENGARUH ONLINE EXPERIENCE, PERCEIVED ENJOYMENT DAN
COUNTINOUS USE INTENSION TERHADAP PURCHASE INTENSION
FOR VIRTUAL GOODS PADA GAME MOBILE LEGENDS BANG-
BANG**

(Studi Kasus Pada Mahasiswa Universitas Yudharta Pasuruan)

SKRIPSI

DIAJUKAN UNTUK MEMENUHI PERSYARATAN GELAR SARJANA

(S1)

Universitas Yudharta Pasuruan



OLEH :

MOCHAMMAD TAUFIQ JANWAR MABRURI

(NIM. 201769100037)

PROGRAM STUDI ILMU ADMINISTRASI BISNIS

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UNIVERSITAS YUDHARTA PASURUAN

2021

TANDA PERSETUJUAN SKRIPSI

Nama : M. Taufiq Janwar Mabruri
NIM : 201769100037
Program Study : Ilmu Administrasi Bisnis
JUDUL : **“PENGARUH ONLINE EXPERIENCE
PERCEIVED ENJOYMENT DAN COUNTINOUS USE INTENTION
TERHADAP PURCHASE INTENTION FOR VIRTUAL GOODS PADA
GAME MOBILE LEGENDS BANG-BANG”**
Konsentrasi : Pemasaran Digital Marketing

Disetujui untuk diseminarkan,

Pasuruan, 17 Agustus 2021

Menyetujui,

Kaprodi,

Pembimbing,



Nur Azizah S., Sos. M.AB.

NIP. Y. 069.15.02.001

Nuraeni S., Sos. M.AB.

NIP. Y. 069.02.03.005

TANDA PENGESAHAN

**TELAH DI PERTAHANKAN DI DEPAN MAJELIS PENGUJI SKRIPSI,
FAKULTAS ILMU SOSIL & ILMU POLITIK UNIVERSITAS
YUDHARTA PASURUAN PADA :**

Hari : Rabu

Tanggal : 17 Agustus 2021

Judul : *Pengaruh Online Experience Perceived Enjoyment dan Countinous Use Intention Terhadap Purchase Intention for Virtual Goods di Game Mobile Legends Bang-Bang pada mahasiswa yudharta pasuruan*

DINYATAKAN LULUS

DOSEN PENGUJI 1



Dr. Kholid Murtadlo, S.E., M.E

NIP.0690203006

DOSEN PENGUJI 2



M. Sulhan, S.Sos, M.AB

NIP.0691000039

MENGESAHKAN
Dekan Fakultas Ilmu Sosial & Politik

(Ani Urwatul Wusko .S.Sos.,M.AB)

NIP.0691103037

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Mochammad Taufiq J Mabruuri

NIM : 2017.69.1000.37

Fakultas : Ilmu Sosial Ilmu Politik

Program Studi : Administrasi Bisnis

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilan alihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Pasuruan, 17 Agustus 2021

Yang membuat pernyataan,

Materai



METERAI
TEMPEL
10
427AJX410124009

M. Taufiq J Mabruuri

MOTTO

**HIDUPLAH SEPERTI SNIPER,
TIDAK PERLU MENAMPAKKAN DIRI
UNTUK DISEGANI ORANG LAIN
TIDAK PERLU Mencari MUKA UNTUK
MENDAPATKAN PERHATIAN ORANG LAIN
CUKUP DIAM DAN LAKUKAN TUJUAN KITA**

ABSTRAK

Tujuan Penelitian ini adalah untuk menguji Pengaruh Online Experience Perceived Enjoyment dan Countinous Use Intention terhadap Purchase Intention for virtual goods pada game mobile legends bang-bang. Jenis penelitian ini yang digunakan adalah penelitian kuantitatif format ekplanasi. Penyebaran kuesioner populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa yudharta pasuran, Teknik pengambilan sampel ini dilakukan dengan *purposive sampling* dengan 330 responden yang telah dihitng dengan rumus slovin. Variabel eksogen dalam penelitian ini yaitu *online experience*, *perceived enjoyment*, *countinos use intention*. Sedangkan variabel endogen dalam penelitian ini yaitu *purchase intention for virtual goods*.

Penelitian ini menggnakan data primer berupa kuesioner. Teknik Analisa data yang digunakan adalah dengan *soffwere SPSS 26*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa : (1) *online experience* berpengaruh signifikan terhadap *purchase intention for virtual goods*. (2) *perceived enjoyment* berpengaruh signifikan terhadap *purchase intention for virtual goods*. (3) *coutinous use intention* berpengaruh signifikan terhadap *purchase intention for virtual goods*.

Kata kunci : *online experience*, *perceived enjoyment*, *countinous use intention*, dan *purchase intention for virtual goods*.

ABSTRAK

The purpose of this study was to examine the effect of Online Experience Perceived Enjoyment and Continuous Use Intention on Purchase Intention for virtual goods in the mobile legends bang-bang game. This type of research used is quantitative research with explanatory format. The distribution of the population questionnaire in this study was the students of Yudharta Pasuran. The sampling technique was carried out by purposive sampling with 330 respondents who had been calculated using the Slovin formula. Exogenous variables in this study are online experience, perceived enjoyment, continuous use intention. While the endogenous variable in this study is purchase intention for virtual goods.

This study uses primary data in the form of a questionnaire. The data analysis technique used is the SPSS 26 software. The results of this study indicate that: (1) online experience has a significant effect on purchase intention for virtual goods. (2) perceived enjoyment has a significant effect on purchase intention for virtual goods. (3) continuous use intention has a significant effect on purchase intention for virtual goods.

Keywords : online experience, perceived enjoyment, continuous use intention, dan purchase intention for virtual goods.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas kehadiran ALLAH SWT yang telah melimpahkan rahmat serta Karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan pembuatan proposal skripsi yang berjudul” **pengaruh online experience perceived enjoyment dan countinuous use intention terhadap puechase intention for virtual goods pada game mobile legends bang-bang**”. Laporan hasil penelitian ini yang kami susun untuk memenuhi salah satu persyaratan kelulusan jenjang Satrata Satu (S1). Penyusunan laporan ini melibatkan beberapa pihak yang telah memberikan dukungan do’a dan bimbingannya maka penulis mengucapkan terima kasih kepada :

- 1. ALLAH SWT dan Nabi MUHAMMAD SAW**
- 2. K.H. Muhammad Sholeh Bahruddin selaku Pembina yayasan Darut Taqwa**
- 3. Dr. H. Kholid Murtadlo, S.E, M.E. selaku Rektor Universitas Yudharta Pasuruan**
- 4. Ibu Any Urwatul Wusko, S. Sos., M.AB. selaku Dekan FISIP**
- 5. Ibu Nur Azizah, S. Sos., M.AB. selaku Kaprodi Administrasi Bisnis**
- 6. Ibu Nur Aeni S. Sos., M.AB. selaku Pembimbing Skripsi**
- 7. Gamers Mobile Legends**
- 8. Kedua orang tua yang selalu mendoakan dan memberikan semangat**
- 9. My Brother Abdul Majid Ryadu S, Selaku Pemilik Modal yang membiayayi kuliah ayas**

10. Teman-teman satu jurusan yang sudah saling mendukung satu sama lain

11. PMII (Pergerakan Mahasiswa Islam Indonesia) organisasi ayas

12. Sahabat yang mendukung saya dalam proses pengerjaan laporan

Semoga laporan ini dapat bermanfaat sebagai referensi pemikiran bagi pihak-pihak yang membutuhkan, terutama teman mashasiswa dan terlebihnya lagi bagi penyususn sehingga apa yang diharapkan dapat tercapai. Saya menyadari bahwa dalam penyusunan da penyelesaian laporan ini, terdapat banyak kekurangan dan kesalahan.

Oleh sebab itu saya mengharapkan kritik dan saran yang konstruktif dan pembaca agar dapat menjadi perbaikan untuk laporan selanjutnya. Akhir kata saya ucapkan terima kasih.

Pasuruan,

Penulis,

Mochammad Taufiq JM

2017.69.10.0037

DAFTAR ISI

BAB I	xi
PENDAHULUAN	Error! Bookmark not defined.
1.1 Latar Belakang	Error! Bookmark not defined.
1.2 Rumusan Masalah	Error! Bookmark not defined.
1.3 Tujuan Penelitian	Error! Bookmark not defined.
1.4 Manfaat Penelitian	Error! Bookmark not defined.
BAB II	Error! Bookmark not defined.
KAJIAN PUSTAKA	Error! Bookmark not defined.
2.1 <i>Online Experience</i>	Error! Bookmark not defined.
2.1.1 <i>Perceived Enjoyment</i>	Error! Bookmark not defined.
2.1.2 <i>Countinuos use Intention</i>	Error! Bookmark not defined.
2.1.3 Teori Nilai Konsumsi	Error! Bookmark not defined.
2.1.4 <i>Game Online</i>	Error! Bookmark not defined.
2.1.5 <i>Purchase intention for Virtual Goods (minat beli)</i> Error! Bookmark not defined.	
2.1.6 <i>Item Virtual</i>	Error! Bookmark not defined.
2.2 Penelitian Terdahulu	Error! Bookmark not defined.
2.2.1 Penelitian Kelvin Cristian Gianto (2020) ..	Error! Bookmark not defined.
2.2.2 Penelitian Rizal Fieter dan Risky karina, M.R brahmana (2018) Error! Bookmark not defin	
2.2.3 Peneltian Muhammad Isa Asrori (2020) ...	Error! Bookmark not defined.
2.3 Hubungan antara variable dan Hipotesis	Error! Bookmark not defined.
2.3.1 Hubungan <i>Online Experience</i> dan <i>Purchase Intention For Virtual Goods</i> Error! Bookmark not defined.	
2.3.2 Hubungan <i>perceived enjoyment</i> dan <i>purchase intention for virtual goods</i>	Error! Bookmark not defined.
2.3.3 Hubungan <i>Countinuous Use Intention</i> dan <i>Purchase Intention For Virtual goods</i>	Error! Bookmark not defined.
2.4 Hipotesis Penelitian	Error! Bookmark not defined.
BAB III	Error! Bookmark not defined.
METODE PENELITIAN	Error! Bookmark not defined.

3.1	Jenis Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.1.1	Lokasi Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.2.	Pendekatan Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
3.3	Variabel dan Pengukuran	Error! Bookmark not defined.
3.3.1	Variabel Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.3.2	Devinisi Operasional Vriabel	Error! Bookmark not defined.
3.3.2	Skala Pengukuran Variabel	Error! Bookmark not defined.
3.4	Populasi Dan Sampel.....	Error! Bookmark not defined.
3.4.1	Populasi	Error! Bookmark not defined.
3.3.3	Sampel	Error! Bookmark not defined.
3.3.4	Teknik Sampling	Error! Bookmark not defined.
3.5	Teknik Pengumpulan data.....	Error! Bookmark not defined.
3.6	Teknik Analisis data	Error! Bookmark not defined.
3.6.1	Analisis Deskriptif	Error! Bookmark not defined.
3.6.2	Uji Validitas	Error! Bookmark not defined.
3.6.3	Uji Regresi Beerganda	Error! Bookmark not defined.
3.6.4	Uji Reabilitas	Error! Bookmark not defined.
3.6.5	Uji Hipotesis	Error! Bookmark not defined.
BAB IV	Error! Bookmark not defined.
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	Error! Bookmark not defined.
4.1	Universitas Yudharta.....	Error! Bookmark not defined.
4.1.1	VISI	Error! Bookmark not defined.
4.1.2	MISI	Error! Bookmark not defined.
4.1.3	TUJUAN	Error! Bookmark not defined.
4.1.4	SASARAN	Error! Bookmark not defined.
4.2	Analisis Deskriptif.....	Error! Bookmark not defined.
4.2.1	Klarifikasi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin Error! Bookmark not defined.	Error! Bookmark not defined.
4.2.2	Klarifikasi Responden Berdasarkan Usia	Error! Bookmark not defined.
4.2.3	Klarifikasi Responden Berdasarkan Jurusan Mahasiswa Error! Bookmark not defined.	Error! Bookmark not defined.
4.3	Deskriptif Frekuensi Variabel	Error! Bookmark not defined.
4.3.1	Variabel <i>Online Experience</i>	Error! Bookmark not defined.

4.3.2	Variabel <i>Perceived Enjoyment</i>	Error! Bookmark not defined.
4.3.3	Variabel <i>Countinous Use Intention</i>	Error! Bookmark not defined.
4.3.4	Variabel <i>Purchase Intention for virtual goods</i>	Error! Bookmark not defined.
4.4	Uji Asumsi Klasik	Error! Bookmark not defined.
4.4.1	Uji Validitas	Error! Bookmark not defined.
4.4.2	Uji Realiabilitas	Error! Bookmark not defined.
4.4.3	Uji Normalitas	Error! Bookmark not defined.
4.4.4	Uji Linieritas.....	Error! Bookmark not defined.
4.5	Analisis Regresi Linier Berganda	Error! Bookmark not defined.
4.5.1	Uji Koefesien Determinasi.....	Error! Bookmark not defined.
4.5.2	Uji F Anova.....	Error! Bookmark not defined.
4.5.3	Uji Hipotesis	Error! Bookmark not defined.
4.5.3.1	Pengujian Hipotesis 1.....	Error! Bookmark not defined.
4.5.3.2	Pengujian Hipotesis 2.....	Error! Bookmark not defined.
4.5.3.3	Pengujian Hipotesis 3.....	Error! Bookmark not defined.
4.6	Pembahasan dan Hasil Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
4.6.1	Pengaruh <i>Online Experience</i> terhadap <i>Purchase Intention for virtual goods</i> Error! Bookmark not defined.	Error! Bookmark not defined.
4.6.2	Pengaruh <i>Perceived Enjoyment</i> terhadap <i>Purchase Intention</i>	Error! Bookmark not defined.
4.6.3	Pengaruh <i>Countinous Use Intention</i> Terhadap <i>Purchase Intention</i>	Error! Bookmark not defined.
BAB V		Error! Bookmark not defined.
KESIMPULAN		Error! Bookmark not defined.
5.1	KESIMPULAN	Error! Bookmark not defined.
5.2	SARAN.....	Error! Bookmark not defined.
5.2.1	Saran untuk game <i>Mobile legends bang-bang</i>	Error! Bookmark not defined.
5.2.2	Saran untuk penelitian selanjutnya.....	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR PUSTAKA.....		Error! Bookmark not defined.
LAMPIRAN.....		Error! Bookmark not defined.
Pertanyaan Kuesioner Responden		Error! Bookmark not defined.

