

**A Study Of Player Behavior And Social Influences To Purchase  
Intention Mobile Legends: Bang Bang In-Game Item**

(Studi Empiris: Pemain game Mobile Legends di Jawa Timur)



**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi tugas dan melengkapi sebagian syarat-syarat  
guna memperoleh Gelar Sarjana Program Strata Satu (S-1)  
pada Program Studi Manajemen Fakultas Ekonomi  
Universitas Muhammadiyah Ponorogo

Nama : Windu Praditiyo Subarkah

NIM : 19415036

Program Studi : Manajemen

**FAKULTAS EKONOMI**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PONOROGO**

**2023**

**A Study Of Player Behavior And Social Influences To Purchase  
Intention Mobile Legends: Bang Bang In-Game Item**

(Studi Empiris: Pemain game Mobile Legends di Jawa Timur)



**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi tugas dan melengkapi sebagian syarat-syarat  
guna memperoleh Gelar Sarjana Program Strata Satu (S-1)  
pada Program Studi Manajemen Fakultas Ekonomi  
Universitas Muhammadiyah Ponorogo

Nama : Windu Praditiyo Subarkah

NIM : 19415036

Program Studi : Manajemen

**FAKULTAS EKONOMI**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PONOROGO**

**2023**

## HALAMAN PENGESAHAN

Nama : Windu Praditiyo Subarkah  
NIM : 19415036  
Tempat, Tanggal Lahir : Ponorogo, 28 April 2001  
Program Studi : Manajemen

Isi dan format disetujui dan dinyatakan memenuhi  
syarat untuk diujikan guna memperoleh Gelar Sarjana  
Program Strata Satu (S-1) pada Program Studi  
Manajemen Fakultas Ekonomi  
Universitas Muhammadiyah Ponorogo

Pembimbing I

Adi Santoso, SE., MM  
NIDN. 0727118803

Ponorogo, 18 April 2023  
Pembimbing II

Wahna Widhianingrum, SP., MM  
NIDN. 0707118602

Mengetahui  
Dekan Fakultas Ekonomi



Dr. Hadi Samarsono, SE., M.Si  
NIP. 19760508 200501 1 002

Dosen Penguji I

Adi Santoso, SE., MM  
NIDN. 0727118803

Dosen Penguji II

Naning Kristiyana, SE., MM  
NIDN. 0721117501

Dosen Penguji III

Riawan, S.Pd, MM  
NIDN. 0705128502

## RINGKASAN

Studi kuantitatif ini bertujuan untuk menganalisa minat beli *item* dan *skin* dalam *game online* Mobile Legends di Indonesia khususnya Provinsi Jawa Timur dengan melihat dari segi faktor psikologis dan sosial pemain *game*. *Player behavior* merupakan faktor psikologis dan untuk faktor sosial ialah variabel *social influences*. Jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 310, metode pengambilan sampelnya menggunakan metode *purposive sampling*. Responden merupakan pemain aktif *game* Mobile Legends yang telah berpartisipasi dalam menjawab kuesioner penelitian kami. Metode pengambilan data menggunakan penyebaran kuisoner secara *online* menggunakan google form. Pengukuran data menggunakan jawaban dengan skala likert 1 sampai 10 dengan poin 1 sangat tidak setuju dan poin 10 sangat setuju. Data dianalisis menggunakan metode PLS-SEM menggunakan perangkat lunak Smart PLS 3.0. *Player behavior* meliputi *achievement, challenge, escapism, social interaction*. *Social influences* terdiri dari *network externality* dan *community involvement*. Hasil dari penelitian kami menunjukkan bahwa *Player behavior* terdiri dari *achievement, challenge, escapism* dan *social Influences* seperti *network eksternality, community involvement* berpengaruh positif secara signifikan terhadap *Purchase Intention*.

Keywords : Mobile Legends, *player behavior, achievement, challenge, escapism, social interaction, social influences, network externality, community involvement, purchase intention*.

### **PERNYATAAN TIDAK MELANGGAR KODE ETIK PENELITIAN**

Saya yang bertandatangan di bawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Ponorogo, 18 April 2023



Windu Praditiyo Subarkah  
NIM 19415036

## MOTTO

*“FORTUNE FAVORS THE BOLD”*

*“Mother, Mother, Mother, then Father”*

“Hatiku tenang karena mengetahui bahwa apa yang melewatkanmu tidak akan pernah menjadi takdirmu, dan apa yang ditakdirkan untukmu tidak akan pernah melewatkanmu.”

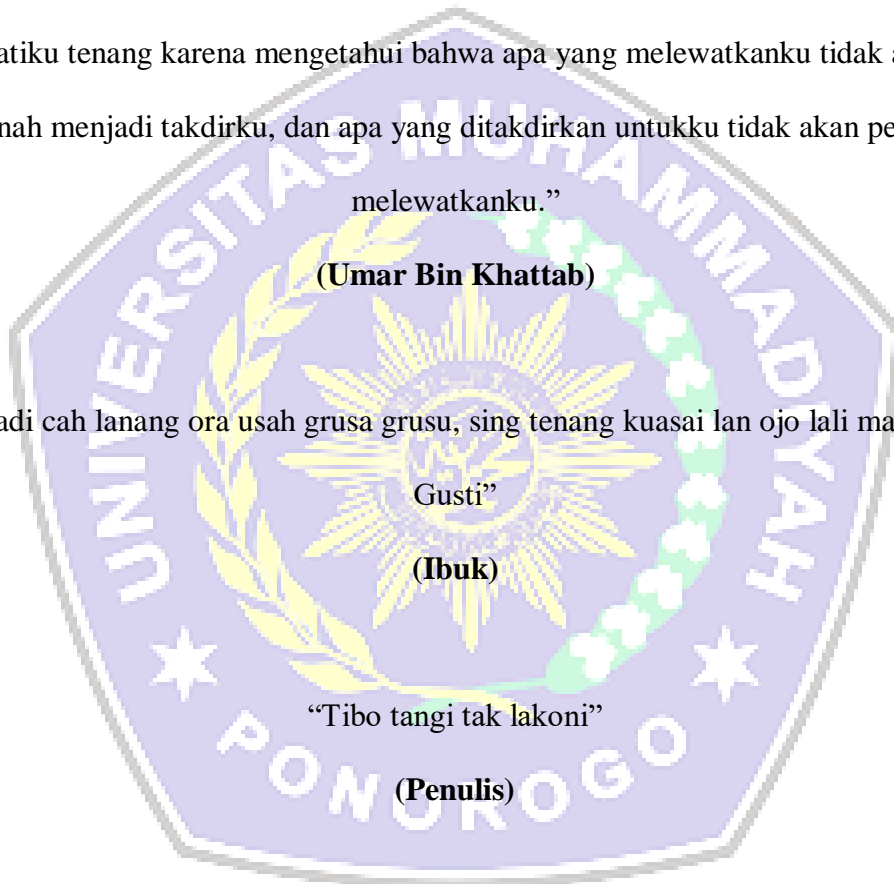
**(Umar Bin Khattab)**

“Dadi cah lanang ora usah grusa grusu, sing tenang kuasai lan ojo lali marang Gusti”

**(Ibuk)**

“Tibo tangi tak lakoni”

**(Penulis)**



## PERSEMBAHAN

1. Puji syukur kepada Allah SWT, yang telah memberikan ridho, kesehatan, kekuatan, kelancaran, dan kemudahan dalam proses penyelesaian skripsi ini dengan baik.
2. Bapak Dr. Hadi Sumarsono, SE., M.Si selaku Dekan Fakultas Ekonomi Universitas Muhammadiyah Ponorogo.
3. Ibu Naning Kristiyana, SE., MM selaku Kaprodi Manajemen Universitas Muhammadiyah Ponorogo.
4. Bapak Adi Santoso, SE., MM selaku Dosen Pembimbing 1 yang telah memberikan bimbingan dan arahan serta dukungan selama proses penyusunan skripsi sehingga terselesaikan tugas skripsi ini.
5. Ibu Wahna Widhianingrum, SP., MM selaku Dosen Pembimbing 2 yang telah memberikan bimbingan dan arahan serta dukungan selama proses penyusunan skripsi sehingga terselesaikan tugas skripsi ini.
6. Bapak/Ibu Dosen Fakultas Ekonomi Universitas Muhammadiyah Ponorogo yang telah memberikan banyak ilmu pengetahuan, masukan, dan motivasi yang bermanfaat serta teladan yang baik bagi saya.
7. Bapak dan ibu yang tercinta “Bapak Subari dan Ibu Sunarmi” yang selalumemberikan yang terbaik, selalu mendoakan demi kesuksesan putra putrinya dan selalu memberikan semangat serta kasih sayang yang tak terbalaskan oleh apapun.
8. Kaka saya yang selalu memberikan segala bentuk *support* dan mengarahkan saya.

9. Pihak-pihak yang tidak disebutkan oleh peneliti satu persatu, dan saya mengucapkan banyak terimakasih atas bantuan dan motivasinya dalam penyelesaian skripsi ini.





## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadirat ALLAH SWT atas limpahan rahmat, taufik dan hidayah-Nya, sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi dengan judul ***“A Study OF Player Behavior And Social Influences To Purchase Intention Mobile Legends: Bang Bang In-Game Item”*** sesuai dengan yang telah direncanakan

Skripsi ini diajukan untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar sarjana program strata satu (S-1), Program Studi Manajemen, Fakultas Ekonomi, Universitas Muhammadiyah Ponorogo. Penulis menyadari sepenuhnya tanpa bantuan berbagai pihak, skripsi ini tidak dapat terwujud. Penulis telah banyak bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT yang telah melimpahkan kasih dan sayang-Nya dan memberikan kemudahan serta kelancaran dalam segala urusan.
2. Terimakasih untuk Kedua orang tua saya yang selalu ada dan selalu memberikan dukungan serta doa selama menempuh perkuliahan.
3. Bapak Dr. Hadi Sumarsono, SE., M.Si selaku Dekan Fakultas Ekonomi Universitas Muhammadiyah Ponorogo.
4. Ibu Naning Kristiyana, SE., MM selaku Kaprodi Manajemen Universitas Muhammadiyah Ponorogo.
5. Bapak Adi Santoso, SE., MM selaku Dosen Pembimbing

1 yang telah memberikan bimbingan dan arahan serta dukungan selama penyusunan skripsi sehingga terselesaikan tugas skripsi ini.

6. Ibu Wahna Widhianingrum, SP., MM selaku Dosen Pembimbing 2 yang telah memberikan bimbingan dan arahan serta dukungan selama proses penyusunan skripsi sehingga terselesaikan tugas skripsi ini. Bapak/Ibu Dosen Fakultas Ekonomi Universitas Muhammadiyah Ponorogo beserta stafnya atas ilmu dan pengalaman yang telah diberikan.

7. Untuk teman-teman Perkele yakni Taufan, Andro, Nando, fernanda, rizaldy, Oki, Lingga, Aziz, Ardy, dan Jaya yang menjadi sahabat penyusun dalam mengarungi indahny masa-masa SMA

8. Untuk teman kelas saya Manajemen E angkatan 2019 yang sudah memberikan dukungan, semangat, menemani setiap perjuangan saya untuk menyelesaikan skripsi ini.

9. Untuk teman saya Yuniar Nur dan Ria windi yang sudah berkerjasama untuk melewati 4 tahun ini dan perjuangan saya dalam menyelesaikan skripsi ini.

10. Pihak-pihak yang tidak disebutkan oleh peneliti satu persatu, dan saya mengucapkan banyak terimakasih atas bantuan dan motivasinya dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis sadar bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis sangat senang dan dengan tangan terbuka menerima kritik dan saran yang membangun demi penyempurnaan skripsi ini. Akhir kata, semoga skripsi ini memberikan manfaat yang berarti.

Ponorogo, 18 April 2023

Windu Praditiyo Subarkah  
NIM 19415036



## DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN .....	ii
RINGKASAN.....	iii
PERNYATAAN TIDAK MELANGGAR KODE ETIK PENELITIAN .....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI .....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	9
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian .....	10
BAB II.....	11
TINJAUAN PUSTAKA.....	11
A. Kajian Pustaka .....	12
1. Marketing .....	12
2. Manajemen Pemasaran .....	12
3. Uses and Gratifications Theory .....	13
4. Purchase intention.....	15
5. Achievement.....	16
6. Challenge.....	18
7. Escpaism .....	20
8. Social Interaction .....	22
9. Network Externality.....	25
10. Community Involvement .....	27
B. Penelitian Terdahulu .....	29
C. Model Kerangka Penelitian .....	31
BAB III.....	33

METODE PENELITIAN .....	33
A. Ruang Lingkup Penelitian .....	33
B. Populasi dan Sampel Penelitian .....	33
1. Populasi .....	33
2. Sampel .....	34
C. Jenis Data Penelitian .....	34
1. Data Primer .....	35
2. Data Sekunder .....	35
D. Metode Pengambilan Data .....	36
1. Observasi .....	36
2. Kuisoner .....	37
E. Definisi Operasional Variabel .....	38
F. Metode Analisis Data .....	42
1. Outer Model .....	43
1. Uji Inner Model .....	45
2. Uji Hepotesis .....	45
BAB IV .....	46
HASIL DAN PEMBAHASAN .....	47
A. Identitas Responden .....	47
B. Analisis Data Hasil Penelitian .....	49
1. Analisis Uji Outer Model .....	49
2. Uji Inner Model .....	54
3. Pengujian Hipotesis .....	56
C. Pembahasan .....	59
BAB V .....	67
KESIMPULAN DAN SARAN .....	67
A. Kesimpulan .....	67
B. Saran .....	69
DAFTAR PUSTAKA .....	71
Lampiran 1 Kuisoner .....	90
Lampiran 2 Data Responden .....	96
Lampiran 3 Jawaban Responden .....	107
Lampiran 4 Bukti Plagiasi .....	118
Lampiran 5 Berita Acara Bimbingan Skripsi .....	119

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Riset GAP .....	8
Tabel 2.1 Minat Beli dan dimensi pengukurannya .....	16
Tabel 2.2 Prestasi/Pencapaian dan dimensi pengukurannya .....	17
Tabel 2.3 Tantangan dan dimensi pengukurannya .....	19
Tabel 2.4 Pelarian dan dimensi pengukurannya .....	21
Tabel 2.5 Interaksi sosial dan dimensi pengukurannya .....	23
Tabel 2.6 Eksternalitas Jaringan dan dimensi pengukurannya .....	26
Tabel 2.7 Keterlibatan Komunitas dan dimensi pengukurannya .....	28
Tabel 2.8 Penelitian Terdahulu .....	30
Tabel 3.1 Definisi Operasional Variabel .....	38
Tabel 4.1 Deskripsi responden .....	47
Tabel 4.2 Hasil Discriminant Validity dengan Fornell-Larcker Criterion .....	49
Tabel 4.3 Hasil Discriminant Validity dengan Cross Loadings .....	50
Tabel 4.4 Hasil Convergent Validity .....	51
Tabel 4.5 Tabel Composite Reliability .....	54
Tabel 4.6 Nilai R.Square .....	55
Tabel 4.7 Hasil Path Coefficients .....	56

**DAFTAR GAMBAR**

Gambar 2.1 Kerangka Penelitian ..... 31

Gambar 4.1 Hasil PLS Algoritma ..... 49



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kuisoner .....	90
Lampiran 2 Data Responden .....	96
Lampiran 3 Jawaban Responden .....	107
Lampiran 4 Bukti Plagiasi.....	119
Lampiran 5 Berita Acara .....	120

