

**ANALISIS KOMPARATIF KOMPETENSI
KARAKTER, NILAI *VIRTUAL ITEM* DAN KEPUASAN
GAME TERHADAP KEPUTUSAN PEMBELIAN
*VIRTUAL ITEM GAME MOBILE E-SPORT (PUBG
MOBILE DAN FREE FIRE)***

TUGAS AKHIR

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Manajemen**



**RADENTA GHIFFARY ZIDNY
1161001039**

**PROGRAM STUDI STRATA SATU MANAJEMEN
FAKULTAS EKONOMI DAN ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS BAKRIE
JAKARTA
2023**

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Tugas Akhir ini adalah karya saya sendiri, dan semua sumber baik yang dikutip maupun yang dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.


Nama : Radenta Ghiffary Zidny

NIM : 1161001039

Program Studi : Manajemen

Fakultas : Fakultas Ekonomi dan Ilmu Sosial

Judul Skripsi : Analisis Komparatif Tentang Kompetensi Karakter, Nilai Virtual Item, dan Kepuasan Terhadap Keputusan Pembelian Virtual Item Game Mobile E-Sport (PUBG Mobile dan Free Fire)

Tanda Tangan : 

Tanggal : 6 September 2023

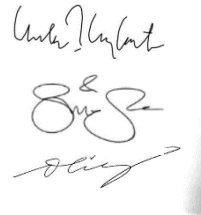
HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : Radenta Ghiffary Zidny
NIM : 1161001039
Program Studi : Manajemen
Fakultas : Fakultas Ekonomi dan Ilmu Sosial
Judul Skripsi : Analisis Komparatif Tentang Kompetensi Karakter,
Nilai Virtual Item, dan Kepuasan Terhadap Keputusan
Pembelian Virtual Item Game Mobile E-Sport (PUBG
Mobile dan Free Fire)

DEWAN PENGUJI

Pembimbing : Imbang Jaya Mangkuto MBA., MSi.
Penguji 1 : Adi Budipriyanto, S.T., M.T., Dr.
Penguji 2 : Holila Hatta, S.Pd.,MM



Ditetapkan di : Jakarta
Tanggal : 6 September 2023

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Sebagai civitas akademik Universitas Bakrie, Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Radenta Ghiffary Zidny
NIM : 1161001039
Program Studi : Manajemen
Jenis Tugas Akhir : Penelitian Empiris (Skripsi)

Demi Pengembangan ilmu pengetahuan, Saya menyetujui untuk memberikan Kepada Universitas Bakrie **Hak Bebas Royalty Non-eksklusif** atas Karya Ilmiah saya yang berjudul :

“Analisis Komparatif Tentang Kompetensi Karakter, Nilai Virtual Item, dan Kepuasan Terhadap Keputusan Pembelian Virtual Item Game Mobile E-Sport (PUBG Mobile dan Free Fire)”

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 6 September 2023

Yang Menyatakan



Radenta Ghiffary Zidny

**ANALISIS KOMPARATIF KOMPETENSI
KARAKTER, NILAI *VIRTUAL ITEM* DAN KEPUASAN
GAME TERHADAP KEPUTUSAN PEMBELIAN
*VIRTUAL ITEM GAME MOBILE E-SPORT (PUBG
MOBILE DAN FREE FIRE)***

Oleh : Radenta Ghiffary Zidny

NIM : 1161001039

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh kompetensi karakter, nilai virtual item dan kepuasan game terhadap pembelian virtual item dalam game online PUBG Mobile dan Free Fire.

Penelitian ini merupakan penelitian survei dengan menggunakan kuesioner sebagai instrumennya dan diambil sebanyak 90 responden. Pengumpulan data dilakukan dengan cara memberikan daftar pertanyaan kepada responden yang pernah memainkan game online PUBG Mobile dan Free Fire. Penelitian ini menggunakan alat analisis regresi linier berganda. Hipotesis diuji dengan uji t dan uji F.

Hasil pengujian menunjukkan bahwa kompetensi karakter, nilai virtual item dan kepuasan game baik secara parsial maupun simultan berpengaruh positif dan signifikan terhadap pembelian virtual item dalam game online PUBG Mobile dan Free Fire. Variabel-variabel kompetensi karakter, nilai virtual item dan kepuasan game mampu menjelaskan variabel minat beli sebesar 74,7% terhadap keputusan pembelian virtual item PUBG Mobile sedangkan sisanya 25,3% dipengaruhi oleh faktor lain dan sebesar 21.2% kompetensi karakter, nilai virtual Item, dan kepuasan game berkontribusi atau berpengaruh terhadap keputusan pembelian virtual item Free Fire sedangkan sisanya 78.8% dipengaruhi oleh faktor lain atau dapat dijelaskan oleh variabel lain yang tidak dimasukkan dalam model penelitian.

Kata kunci: kompetensi karakter, nilai virtual item, kepuasan game, pembelian virtual item.

**COMPARATIVE ANALYSIS OF CHARACTER
COMPETENCY, VIRTUAL ITEM VALUE AND GAME
SATISFACTION ON THE DECISION TO PURCHASE
VIRTUAL ITEM MOBILE E-SPORT GAMES (PUBG
MOBILE AND FREE FIRE)**

By: Radenta Ghiffary Zidny

NIM: 1161001039

ABSTRACT

This Research aimed to test influence between character competency, the values of virtual item and satisfaction within game toward virtual item's purchasing in online game PUBG Mobile and Free Fire.

The research was using questionnaires as instrument with 90 respondents. Data collected by providing a list of question to the respondents who have played PUBG Mobile and Free Fire. The research use linier regression analysis. T test and F test are used to test asked hypothesis.

This result of partially regression coefficient test shows that character competency, the values of virtual item and satisfaction within game influence positif and significantly to virtual item's purchasing in online game "DOTA II". The coefficient regression test's result showed that variables of character competency, the values of virtual item and satisfaction within game were able to explain virtual item's purchasing in online game PUBG Mobile and Free Fire variable up to 74.7% of the decision to purchase PUBG Mobile virtual items while the remaining 25.3% is influenced by other factors and 21.2% is character competence, virtual item value, and game satisfaction contribute or influence the decision to purchase Free Fire virtual items while the remaining 78.8% is influenced by other factorscaused by another variable that was not included in the research model.

Keyword: character competency, the values of virtual items, satisfaction within game, virtual item's purchase

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kepada Allah S.W.T, karena atas berkat dan rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul **“Analisis Komparatif Kompetensi Karakter, Nilai Virtual Item dan Kepuasan Game Terhadap Keputusan Pembelian Virtual Item Game Mobile E-Sport (PUBG Mobile dan Free Fire)”**.

Penulisan Tugas Akhir ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk meraih gelar Sarjana Manajemen pada Fakultas Ekonomi dan Ilmu Sosial, Universitas Bakrie. Penulis menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari orang lain, sejak awal perkuliahan sampai pada penyusunan Tugas Akhir ini, sangatlah sulit. Saya ucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Imbang Jaya Mangkuto MBA., MSi. selaku dosen pembimbing yang telah membantu saya untuk mengarahkan penulis dalam penyusunan skripsi ini.
2. Bapak Adi Budipriyanto, S.T., M.T., Dr. dan Holila Hatta, S.Pd.,MM selaku dosen penguji yang telah menyediakan membantu saya untuk mengarahkan penulis dalam penyusunan skripsi ini.
3. Bapak M. Taufik Amir, SE., MM., Ph.D selaku Ketua Program Studi S1 Manajemen Universitas Bakrie.
4. Para dosen jurusan Manajemen Universitas Bakrie yang telah memberikan ilmu selama penulis berkuliah di Universitas Bakrie.
5. Orangtua dan keluarga saya yang telah mendukung saya dalam setiap kegiatan perkuliahan dan selalu memberi dukungan.
6. Rifqi, Rio, Ricky, Guntur, Septian, Samra, Sharky selaku teman selama di bangku perkuliahan ini yang selalu memberikan keceriaan, bantuan dan saling memotivasi satu sama lain nya.
7. Para informan yang bersedia dan membantu penulis untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
8. Serta dukungan dari rekan-rekan di Universitas Bakrie yang tidak

bisa penulis sebut namanya satu persatu yang telah membantu dan mendukung pada masa perkuliahan.

Akhir kata, penulis berharap kepada Tuhan berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Semoga Tugas Akhir ini membawa manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan.

Jakarta, 6 September 2023

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Radenta Ghiffary Zidny', with a long horizontal stroke extending to the right.

Radenta Ghiffary Zidny

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	iv
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	9
1.3 Batasan Masalah.....	10
1.4 Tujuan Penelitian.....	10
1.5 Manfaat Penelitian.....	10
BAB II.....	12
TINJAUAN PUSTAKA	12
2.1 Game Online.....	12
2.1.1 Pengertian <i>Game Online</i>	12
2.1.2 Jenis-Jenis <i>Game</i>	13
2.1.3 Genre Game Online.....	13
2.1.4 Unsur-unsur Game	14
2.1.5 Dampak Bermain <i>Game Online</i>	15
2.2 Kompetensi Karakter.....	15
2.3 Nilai <i>Virtual Item</i>	17
2.3.1 Pengertian Nilai <i>Virtual Item</i>	17
2.3.2 Tipe Virtual Item.....	17
2.4 Kepuasan	17
2.4.1 Pengertian Kepuasan	17
2.4.2 Aspek Kepuasan.....	18

2.4.3	Standar Pengukuran	19
2.5	Keputusan Pembelian	19
2.5.1	Faktor-faktor yang Mempengaruhi Keputusan Pembelian	20
2.5.2	Tingkat Pengambilan Keputusan	20
2.6	E-Sport.....	21
2.6.1	<i>Playerunknown's Battlegrounds (PUBG) Mobile</i>	21
2.6.2	Free Fire	24
2.7	Penelitian Terdahulu.....	26
2.8	Kerangka Penelitian	28
2.9	Hipotesis	28
BAB III	29
METODE PENELITIAN	29
3.1	Jenis Penelitian	29
3.2	Populasi dan Sampel	29
3.2.1	Populasi	29
3.2.2	Sampel.....	29
3.3	Sumber Data	30
3.3.1	Data Primer	30
3.3.2	Data Sekunder	31
3.4	Variabel Penelitian dan Operasional Variabel	31
3.4.1	Variabel Penelitian	31
3.4.2	Operasional Variabel.....	32
3.5	Metode Pengumpulan Data dan Skala Pengukuran.....	33
3.6	Uji Instrumen Penelitian.....	34
3.6.1	Uji Validitas	34
3.6.2	Uji Reliabilitas	35
3.7	Uji Asumsi Klasik	35
3.7.1	Uji Normalitas	35
3.7.2	Uji Heteroskedastisitas.....	36
3.8	Uji Regresi Linear Berganda.....	36
3.9	Uji Hipotesis.....	37
3.9.1	Uji Parsial (Uji t).....	37

3.9.2	Uji Simultan (Uji F)	38
3.9.3	Uji Koefisien Determinasi (R^2)	38
BAB IV	40
ANALISIS DAN PEMBAHASAN	40
4.1	Analisis Karakteristik Responden	40
4.2	Uji Instrumen.....	42
4.2.1	Uji Validitas	42
4.2.2	Uji Reliabilitas	44
4.3	Uji Asumsi Klasik	45
4.3.1	Uji Heteroskedastisitas.....	45
4.3.2	Uji Normalitas.....	46
4.4	Analisis Regresi Linear Berganda.....	48
4.4.1	Uji t (Pengujian hipotesis secara parsial).....	50
4.5	Pengujian Hipotesis	51
4.5.1	Uji F (Pengujian hipotesis secara bersama)	51
4.6	Uji Koefisien Determinasi (R^2)	52
4.7	Pembahasan	53
4.7.1	Implikasi Manajerial	58
BAB V	60
KESIMPULAN DAN SARAN	60
5.1	Kesimpulan.....	60
5.2	Saran.....	60
DAFTAR PUSTAKA	62
LAMPIRAN	64
KUESIONER PENELITIAN	64
KUESIONER PENELITIAN	69

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Statistik Pengguna Smartphone Dunia Tahun 2016-2021	1
Gambar 1.2 Statistik Kategori Aplikasi Terpopuler di App Store pada November 2019	2
Gambar 1.3 Game Online terlaris di Indonesia pada 2019	4
Gambar 1.4 Jumlah Pendapatan Pasar Esports pada 2020.....	7
Gambar 1.5 Jumlah Penonton Esports pada 2020.....	8
Gambar 2.1 Kerangka Penelitian	28
Gambar 4.1 Hasil Uji Heteroskedastisitas PUBG Mobile	45
Gambar 4.2 Hasil Uji Heteroskedastisitas Free Fire.....	46
Gambar 4.3 Hasil Uji Normalitas PUBG Mobile	46
Gambar 4.4 Hasil Uji Normalitas Free Fire	47
Gambar 4.5 Hasil Uji Kolmogorov-Smirnov PUBG Mobile.....	47
Gambar 4.6 Hasil Uji Kolmogorov-Smirnov Free Fire	48
Gambar 4.7 Hasil Analisis Regresi Berganda PUBG Mobile.....	49
Gambar 4.8 Hasil Analisis Regresi Berganda Free Fire	49
Gambar 4.9 Hasil Uji F PUBG Mobile	51
Gambar 4.10 Hasil Uji F Free Fire	52
Gambar 4.11 Hasil Uji Koefisien Determinasi PUBG Mobile.....	53
Gambar 4.12 Hasil Uji Koefisien Determinasi Free Fire.....	53

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	27
Tabel 3.1 Indikator Penelitian	32
Tabel 3.2 Skala Interval	34
Tabel 4.1 Karakteristik Responden PUBG Mobile.....	41
Tabel 4.2 Karakteristik Responden Free Fire	42
Tabel 4.3 Hasil Uji Validitas 90 Responden PUBG Mobile.....	43
Tabel 4.4 Hasil Uji Validitas 90 Responden Free Fire	44
Tabel 4.5 Hasil Uji Reliabilitas 90 Responden PUBG Mobile.....	44
Tabel 4.6 Hasil Uji Reliabilitas 90 Responden Free Fire.....	45