

**ANALISIS FAKTOR YANG MEMPENGARUHI KEINGINAN  
UNTUK MELAKUKAN PEMBELIAN *VIRTUAL ITEM* PADA  
*GAME ONLINE***

**Tugas Akhir**

Diajukan untuk memenuhi persyaratan mencapai derajat Sarjana Sistem Informasi



**Leonardo Lee**

**171709462**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI  
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA**

**2021**

## HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Berjudul

Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Keinginan Untuk Melakukan  
Pembelian *Virtual Item* Pada *Game Online*

yang disusun oleh

LEONARDO LEE

171709462

dinyatakan telah memenuhi syarat pada tanggal 24 juni 2021

	Keterangan
Dosen pembimbing 1 : Clara Hetty Primasari, S.T., M.Cs.	Telah Menyetujui
Dosen pembimbing 2 : Putri Nastiti, S.Kom., M.Eng.	Telah Menyetujui
Tim Penguji	
Penguji 1 : Clara Hetty Primasari, S.T., M.Cs.	Telah Menyetujui
Penguji 2 : Elisabeth Marsella, S.S., M.Li.	Telah Menyetujui
Penguji 3 : Aloysius Bagas Pradipta Irianto, S.Kom., M.Eng.	Telah Menyetujui

Yogyakarta, 24 Juni 2021

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Fakultas Teknologi Industri

Dekan

ttd

Dr. A. Teguh Siswantoro, M.Sc

## LEMBAR PERNYATAAN

### Orisinalitas & Publikasi Ilmiah

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Leonardo Lee  
NPM : 171709462  
Program Studi : Sistem Informasi  
Fakultas : Teknologi Informasi  
Judul Penelitian : Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Keinginan Untuk Melakukan Pembelian *Virtual Item* Pada *Game Online*

Menyatakan dengan ini:

1. Skripsi ini adalah benar merupakan hasil karya sendiri dan tidak merupakan salinan sebagian atau keseluruhan dari karya orang lain.
2. Memberikan kepada Universitas Atma Jaya Yogyakarta, berupa Hak Bebas Royalti non eksklusif (*Non-Exclusive-Royalty-Free Right*) atas Penelitian ini, dan berhak menyimpan, mendistribusikan, mengelola dalam pangkalan data, serta menampilkan untuk kepentingan akademis, tanpa perlu meminta izin selama tetap mencantumkan nama penulis.
3. Bersedia menanggung secara pribadi segala bentuk tuntutan hukum yang mengikuti atas pelanggaran Hak Cipta dalam pembuatan Skripsi ini.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 12 Juni 2021

Yang menyatakan,

Leonardo Lee

171709462

## KATA PENGANTAR

Terima kasih sebesar-besar penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas kehendak-Nya penulis mampu mengerjakan penelitian Tugas Akhir yang berjudul “Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Keinginan Untuk Melakukan Pembelian *Virtual Item* pada *Game Online*” hingga selesai. Selama proses pengerjaan tugas akhir ini hingga selesai terdapat banyak kendala dan kesulitan yang dialami oleh peneliti. Namun, berkat adanya petunjuk serta pertolongan dari Tuhan dan jugadari berbagai pihak yang turut andil membantu penulis, seluruh kendala tersebut kini tak terasa telah terlewati. Untuk itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah menyemangati, membimbing serta menolong penulis dalam pengerjaan tugas akhir ini :

1. Orang Tua dan ketiga adik yang saya cintai. Terima kasih atas dukungan dan doa serta kata-kata penyemangat yang telah diberikan kepada penulis sampai saat ini.
2. Ibu Clara Hetty Primasari, S.T., M.Cs. selaku dosen pembimbing pertama dan Ibu Putri Nastiti, S.Kom., M.Eng. selaku dosen pembimbing kedua tugas akhir penulis. Terima kasih banyak atas kesabaran Ibu dalam membimbing dan mengarahkan penulis, serta atas seluruh ilmu yang telah diberikan kepada penulis dalam perkuliahan dan juga penyelesaian tugas akhir ini.
3. Bapak Yohanes Priadi W., S.T., M.M. selaku Kepala Program Studi Sistem Informasi Universitas Atma Jaya Yogyakarta. Terima kasih banyak atas bimbingan yang telah diberikan dalam perkuliahan selama ini.
4. Seluruh dosen serta staf di UAJY terutama untuk dosen Program Studi Sistem Informasi yaitu Ibu Spty, Bpk. Bagas, Bpk. Hendro, Ibu Putri, dan Ibu Clara. Terima kasih banyak atas ilmu dan wawasan yang telah diajarkan kepada penulis selama ini. Terima kasih atas dukungan dan rasa kekeluargaan yang sangat erta dalam komunitas Sistem Informasi UAJY.
5. Teman-teman seperjuangan di Sistem Informasi Angkatan 2017. Terima kasih atas kebersamaan, kekeluargaan, kebahagiaan, kesedihan yang selama ini terjalin dalam komunitas Sistem Informasi.

Penulis menyadari bahwa masih terdapat banyak kekurangan dan kesalahan dalam penulisan tugas akhir ini. Maka dari itu, penulis mengharapkan adanya saran dan kritik yang membangun dari pihak pembaca untuk kemajuan pada penelitian selanjutnya. Semoga dengan adanya tugas akhir ini dapat bermanfaat untuk pengembangan ilmu pengetahuan dan membantu seluruh pihak terkait yang membutuhkannya.

Yogyakarta, 12 Juni 2021

Penulis,

Leonardo Lee



## ABSTRAK

Penjualan *virtual item* pada industri *game online* memberikan kontribusi pada bidang ekonomi yang sangat pesat. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui faktor apa saja yang mempengaruhi niat beli seseorang terhadap *virtual item* pada *game online* berdasarkan teori nilai konsumsi yang dimodifikasi. Penelitian ini menggunakan metode analisis deskriptif kuantitatif dengan teknik analisis yang digunakan adalah *Structural Equation Modelling* (SEM) dengan pendekatan berbasis kovarian atau yang umumnya disebut juga dengan *Covariance-based SEM* (CB-SEM). Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *non-probability sampling* dengan metode *purposive sampling* dan diperoleh data sebanyak 158 kuesioner yang valid, peneliti memperoleh hasil bahwa variabel *Satisfaction With The Game*, *Character Competency*, *Character Identification*, *Functional Quality*, *Social Self-Image Expression*, *Social Relationship Support*, *Playfulness*, dan *Aesthetic* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *Intent To Purchase Virtual Item*.

**Kata Kunci:** *Virtual Item; Game Online; Teori Nilai Konsumsi; Structural Equation Modelling.*

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	4
1.3. Batasan Masalah .....	4
1.4. Tujuan Penelitian .....	4
1.5. Manfaat Penelitian .....	4
1.6. Bagam Keterkaitan.....	5
1.7. Sistematika Penulisan .....	5
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI.....</b>	<b>6</b>
2.1. Tinjauan Pustaka.....	6
2.1.1. Penelitian Terdahulu .....	6
2.2. Landasan Teori.....	9
2.2.1. <i>Game Online</i> .....	9
2.2.2. <i>Virtual World</i> .....	10
2.2.3. <i>Virtual Item</i> .....	11
2.2.4. Teori Nilai Konsumsi .....	11
2.3. Model Dan Hipotesis Penelitian .....	12
2.3.1. Model Penelitian .....	12
2.3.2. Hipotesis Penelitian.....	12
2.3.2.1. Hubungan Antara <i>Satisfaction With The Game</i> Dengan <i>Intent To Purchase Virtual Item</i> .....	12
2.3.2.2. Hubungan Antara <i>Character Identification</i> Dengan <i>Intent To Purchase Virtual Item</i> .....	12

2.3.2.3. Hubungan Antara <i>Functional Value</i> Dengan <i>Intent To Purchase Virtual Item</i> .....	13
2.3.2.4. Hubungan Antara <i>Emotional Value</i> Dengan <i>Intent To Purchase Virtual Item</i> .....	14
2.3.2.5. Hubungan Antara <i>Emotional Value</i> Dengan <i>Intent To Purchase Virtual Item</i> .....	15
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	16
3.1. Waktu Penelitian .....	16
3.2. Metode Penelitian .....	16
3.3. Populasi dan Sampel Penelitian .....	16
3.3.1. Populasi .....	16
3.3.2. Sampel .....	16
3.4. Metode Pengumpulan Data.....	17
3.5. Instrumen Penelitian .....	17
3.6. Metode Analisis Data.....	17
3.6.1. Uji Kualitas Instrumen.....	21
3.6.1.1. Uji Validitas .....	21
3.6.1.2. Uji Reliabilitas .....	22
3.6.2. Analisis Statistik Deskriptif.....	23
3.6.3. Analisis Statistik Inferensial ( <i>Covariance-Based SEM</i> ).....	23
3.7. Tahapan Penelitian .....	24
3.7.1. Observasi dan Identifikasi Masalah.....	24
3.7.2. Studi Literasi.....	24
3.7.3. Pengumpulan Data.....	24
3.7.4. Rekap dan Olah Data.....	24
3.7.5. Analisis Data.....	24
3.7.6. Inerpretasi dan Penyusunan Laporan.....	25
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b> .....	26
4.1. Pendahuluan .....	26
4.2. Uji Kualitas Instrumen .....	26
4.2.1. Uji Validitas.....	26
4.2.2. Uji Reliabilitas .....	28
4.3. Analisis Statistik Deskriptif .....	30
4.3.1. Karakteristik Responden.....	30



4.3.1.1. Berdasarkan Jenis Kelamin.....	31
4.3.1.2. Berdasarkan Usia .....	31
4.3.2. Statistik Deskriptif.....	32
4.3.2.1. Statistik Deskriptif Variabel <i>Satisfaction With The Game</i> (SF) .....	33
4.3.2.2. Statistik Deskriptif Variabel <i>Character Identification</i> (CI).....	34
4.3.2.3. Statistik Deskriptif Variabel <i>Character Competency</i> (CC) .....	35
4.3.2.4. Statistik Deskriptif Variabel <i>Functional Quality</i> (FQ) .....	38
4.3.2.5. Statistik Deskriptif Variabel <i>Social Self-Image Expression</i> (SE) ...	39
4.3.2.6. Statistik Deskriptif Variabel <i>Social Relationship Support</i> (SS) .....	41
4.3.2.7. Statistik Deskriptif Variabel <i>Playfulness</i> (PL).....	42
4.3.2.8. Statistik Deskriptif Variabel <i>Aesthetic Game</i> (AE) .....	44
4.3.2.9. Statistik Deskriptif Variabel <i>Purchase Intention</i> (PI).....	45
4.4. Analisis Statistik Inferensial .....	46
4.4.1. Uji Asumsi.....	46
4.4.1.1. Uji Linearitas .....	46
4.4.1.2. Uji Normalitas.....	52
4.4.1.3. Uji Outliers.....	54
4.4.2. Uji <i>Confirmatory Factor Analysis</i> (CFA) .....	57
4.5. Pembahasan.....	64
4.5.1. Hubungan Antara <i>Satisfaction With The Game</i> Dengan <i>Intent To Purchase Virtual Item</i> .....	64
4.5.2. Hubungan Antara <i>Character Identification</i> Dengan <i>Intent To Purchase Virtual Item</i> .....	64
4.5.3. Hubungan Antara <i>Character Competency</i> Dengan <i>Intent To Purchase Virtual Item</i> .....	65
4.5.4. Hubungan Antara <i>Functional Quality</i> Dengan <i>Intent To Purchase Virtual Item</i> .....	67
4.5.5. Hubungan Antara <i>Social Self-Image Expression</i> Dengan <i>Intent To Purchase Virtual Item</i> .....	68
4.5.6. Hubungan Antara <i>Social Relationship Support</i> Dengan <i>Intent To Purchase Virtual Item</i> .....	69
4.5.7. Hubungan Antara <i>Playfulness</i> Dengan <i>Intent To Purchase Virtual Item</i> .....	70
4.5.8. Hubungan Antara <i>Aesthetic</i> Dengan <i>Intent To Purchase Virtual Item</i> ..	70

<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b> .....	71
5.1. Kesimpulan .....	71
5.2. Saran.....	71
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	72
<b>LAMPIRAN</b> .....	75



## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 2.1.</b> Perbandingan Penelitian Terdahulu .....	7
<b>Tabel 3.1.</b> Item Pertanyaan Kuesioner Beserta Definisinya .....	17
<b>Tabel 4.1.</b> Hasil Perhitungan Nilai Rtabel .....	27
<b>Tabel 4.2.</b> Hasil Uji Validitas Konstruk.....	27
<b>Tabel 4.3.</b> Hasil Uji Reliabilitas .....	29
<b>Tabel 4.4.</b> Responden Berdasarkan Jenis Kelamin .....	31
<b>Tabel 4.5.</b> Responden Berdasarkan Usia.....	31
<b>Tabel 4.6.</b> Interval Kelas .....	33
<b>Tabel 4.7.</b> Statistik Deskriptif Variabel SF .....	33
<b>Tabel 4.8.</b> Statistik Deskriptif Variabel CI.....	34
<b>Tabel 4.9.</b> Statistik Deskriptif Variabel CC .....	36
<b>Tabel 4.10.</b> Statistik Deskriptif Variabel FQ .....	38
<b>Tabel 4.11.</b> Statistik Deskriptif Variabel SE.....	39
<b>Tabel 4.12.</b> Statistik Deskriptif Variabel SS .....	41
<b>Tabel 4.13.</b> Statistik Deskriptif Variabel PL.....	42
<b>Tabel 4.14.</b> Statistik Deskriptif Variabel AE .....	44
<b>Tabel 4.15.</b> Statistik Deskriptif Variabel PI.....	45
<b>Tabel 4.16.</b> Hasil Uji Linearitas Variabel SF dan PI.....	47
<b>Tabel 4.17.</b> Hasil Uji Linearitas Variabel CI dan PI.....	48
<b>Tabel 4.18.</b> Hasil Uji Linearitas Variabel CC dan PI.....	49
<b>Tabel 4.19.</b> Hasil Uji Linearitas Variabel FQ dan PI.....	50
<b>Tabel 4.20.</b> Hasil Uji Linearitas Variabel SE dan PI .....	50
<b>Tabel 4.21.</b> Hasil Uji Linearitas Variabel SS dan PI.....	51
<b>Tabel 4.22.</b> Hasil Uji Linearitas Variabel PL dan PI .....	51
<b>Tabel 4.23.</b> Hasil Uji Linearitas Variabel AE dan PI.....	52
<b>Tabel 4.24.</b> Hasil Uji Normalitas .....	52
<b>Tabel 4.25.</b> Hasil Uji Outliers .....	54
<b>Tabel 4.26.</b> <i>Standarized Regression Weights</i> .....	58
<b>Tabel 4.27.</b> Hasil Uji GOF Sebelum Modifikasi.....	59
<b>Tabel 4.28.</b> <i>Modification Indices</i> .....	59
<b>Tabel 4.29.</b> Hasil Uji GOF Setelah Modifikasi.....	62
<b>Tabel 4.30.</b> <i>Regression Weights</i> .....	62



## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 1.1.</b> Bagan Keterkaitan .....	5
<b>Gambar 2.1.</b> Model Penelitian.....	12
<b>Gambar 3.1.</b> Tahapan Penelitian .....	25
<b>Gambar 4.1.</b> Hasil Uji CFA (Sebelum Modifikasi) .....	57
<b>Gambar 4.2.</b> Hasil Uji GOF Setelah Modifikasi .....	61



## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran 1.</b> Kuesioner Penelitian.....	75
<b>Lampiran 2.</b> Data Jawaban Responden .....	78

