

**ANALISIS FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI  
*INTENTION TO PLAY* DAN EFEKNYA PADA *INTENTION TO  
PAY VIRTUAL ITEM* DALAM GAME *PUBG MOBILE***

**Skripsi**

**Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Mencapai Derajat Sarjana (S1)  
Pada Program Studi Manajemen  
Fakultas Bisnis dan Ekonomika Universitas Atma Jaya Yogyakarta**



Disusun oleh :

**Valerian Andre Setiawan**

**NPM : 170323324**

**Fakultas Bisnis dan Ekonomika  
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA  
Yogyakarta  
2021**

## PENGESAHAN DEKAN



**UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA**  
Fakultas Bisnis dan Ekonomika

### SURAT KETERANGAN

No. 889/J/I

Berdasarkan dari Ujian Pendadaran yang diselenggarakan pada hari Jumat, 13 Agustus 2021 dengan susunan penguji sebagai berikut:

1. Prof. Dr. MF. Shellyana Junaedi, M.Si. (Ketua Penguji)
2. Th. Diah Widiastuti, SE., M.Si. (Anggota)
3. Nadia Nila Sari, SE., MBA. (Anggota)

Tim Penguji Pendadaran Program Studi Manajemen Fakultas Bisnis dan Ekonomika Universitas Atma Jaya Yogyakarta telah memutuskan bahwa:

Nama : Valerian Andre Setiawan

NPM : 170323324

Dinyatakan

**Lulus Tanpa Revisi**

Surat Keterangan ini dibuat agar dapat digunakan untuk keperluan Yudisium kelulusan Sarjana Manajemen Fakultas Bisnis dan Ekonomika UAJY.

Dekan,

**Drs. Budi Suprpto, MBA., Ph.D.**  
Fakultas Bisnis dan Ekonomika

**SKRIPSI**

**ANALISIS FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI *INTENTION TO PLAY* DAN EFEKNYA PADA *INTENTION TO PAY VIRTUAL ITEM* DALAM GAME *PUBG MOBILE***



**Disusun oleh:**

**Valerian Andre Setiawan**

**17 03 23324**

**Telah dibaca dan disetujui oleh:**

**Pembimbing**

A handwritten signature in black ink, appearing to be "Th. Diah Widiastuti". The signature is stylized and somewhat cursive.

**Th. Diah Widiastuti, SE., M.Si.**

**12 Juli 2021**

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini dengan sesungguhnya menyatakan bahwa skripsi dengan judul:

**ANALISIS FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI *INTENTION TO PLAY* DAN EFEKNYA PADA *INTENTION TO PAY VIRTUAL ITEM* DALAM GAME *PUBG MOBILE***

benar-benar hasil karya saya sendiri. Pernyataan, ide, maupun kutipan baik langsung maupun tidak langsung yang bersumber dari tulisan atau ide orang lain dinyatakan secara tertulis dalam skripsi ini dalam catatan perut dan daftar pustaka. Apabila di kemudian hari terbukti bahwa saya melakukan plagiasi sebagian atau seluruhnya dari skripsi ini, maka gelar dan ijazah yang saya peroleh dinyatakan batal dan akan saya kembalikan pada Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Yogyakarta, 15 Juni 2021

Yang menyatakan,



**Valerian Andre Setiawan**

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi *Intention To Play* dan Efeknya pada *Intention To Pay Virtual Item* dalam *Game Pubg Mobile*”, sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana (S1) pada Program Studi Manajemen Fakultas Bisnis dan Ekonomika Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Penulisan skripsi ini dapat terlaksana berkat bantuan berbagai pihak yang membantu memberikan dukungan, arahan, informasi, bantuan, dan bimbingan. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Tuhan Yesus Kristus atas berkat dan penyertaan-Nya dalam setiap langkah penulis sehingga dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan baik.
2. Universitas Atma Jaya Yogyakarta tempat bagi penulis untuk mengembangkan nilai-nilai unggul, inklusif, dan humanis.
3. Fakultas Bisnis dan Ekonomika Universitas Atma Jaya Yogyakarta sebagai tempat bagi penulis untuk memperoleh pengetahuan bisnis dan ekonomi yang berguna untuk masa depan.
4. Prodi Manajemen Universitas Atma Jaya Yogyakarta yang telah memberikan ilmu-ilmu manajemen bagi penulis.
5. Ibu Th. Diah Widiastuti, SE., M.Si. selaku dosen pembimbing yang memberikan bantuan dan mengarahkan penulis dalam penyusunan skripsi ini hingga penulisan skripsi terselesaikan.

6. Kedua orang tua yang telah memberikan perhatian, dukungan dan kasih sayang sehingga penulis mempunyai semangat yang besar dan mampu menyelesaikan penulisan skripsi ini.
7. Sahabat – sahabat yang telah membantu memberikan saran, memberi motivasi, dan juga semangat.
8. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu memotivasi, yang turut mendoakan dan mendukung kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa masih jauh dari kata sempurna dalam penyusunan skripsi ini, karena keterbatasan pengetahuan dan banyaknya hal-hal yang berada di luar jangkauan penulis. Maka dalam hal ini penulis menerima secara terbuka masukan kritik dan saran yang berguna untuk membangun penulisan skripsi ini.

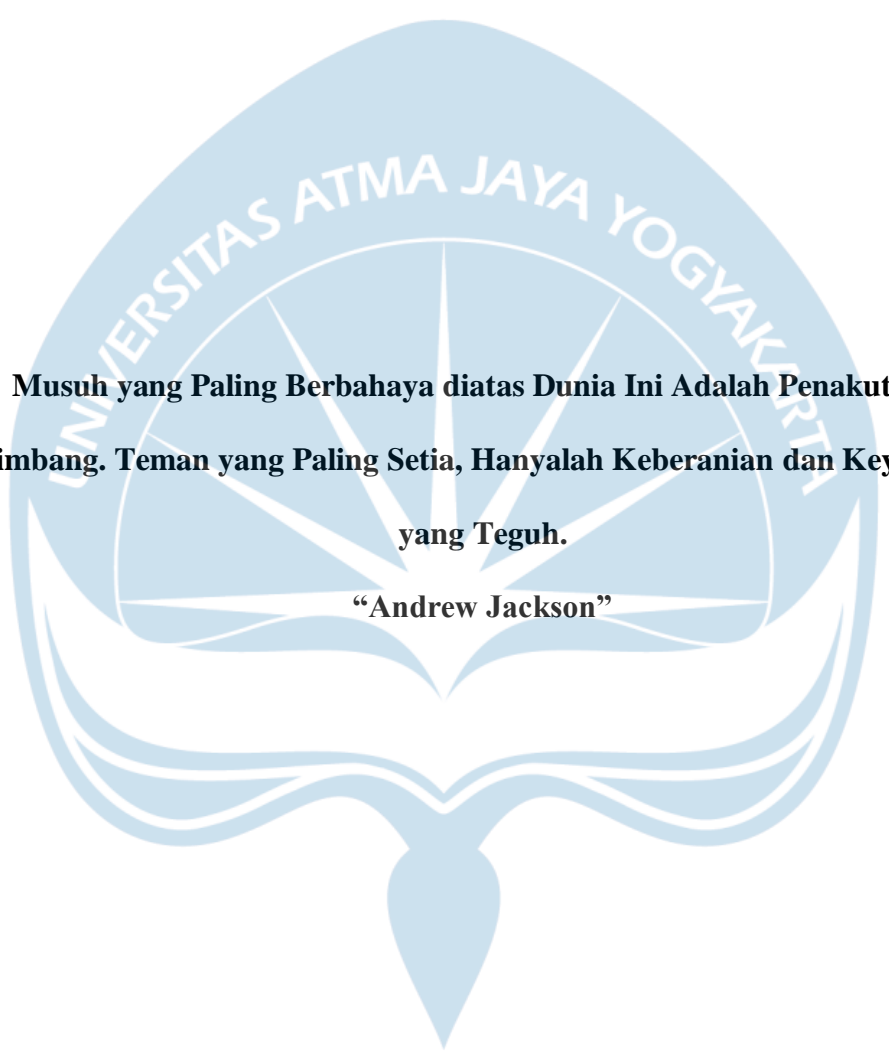
Yogyakarta, 15 Juni 2021

Penulis



**Valerian Andre Setiawan**

## MOTTO



**Musuh yang Paling Berbahaya diatas Dunia Ini Adalah Penakut dan Bimbang. Teman yang Paling Setia, Hanyalah Keberanian dan Keyakinan yang Teguh.**  
“Andrew Jackson”

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PENGESAHAN DEKAN .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iv</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiv</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	9
1.3 Tujuan Penelitian .....	10
1.4 Manfaat Penelitian .....	11
1.5 Sistematika Penulisan .....	11
<b>BAB II LANDASAN TEORI.....</b>	<b>13</b>
2.1 Perilaku Konsumen.....	13
2.2 <i>Intention to Pay</i> .....	14



2.3	<i>Time Flexibility</i> .....	15
2.4	<i>Arousal</i> .....	16
2.5	<i>Challenge</i> .....	17
2.6	<i>Competition</i> .....	18
2.7	<i>Diversion</i> .....	18
2.8	<i>Fun</i> .....	20
2.9	<i>Fantasy</i> .....	20
2.10	<i>Social Interaction</i> .....	21
2.11	<i>The Intention to Play</i> .....	22
2.12	Penelitian Terdahulu .....	24
2.13	Kerangka Penelitian .....	27
2.14	Pengembangan Hipotesis.....	27
2.14.1	Pengaruh <i>Time Flexibility</i> terhadap <i>Intention to Play</i> .....	28
2.14.2	Pengaruh <i>Arousal</i> terhadap <i>Intention to Play</i> .....	28
2.14.3	Pengaruh <i>Challenge</i> terhadap <i>Intention to Play</i> .....	29
2.14.4	Pengaruh <i>Competition</i> terhadap <i>Intention to Play</i> .....	29
2.14.5	Pengaruh <i>Diversion</i> terhadap <i>Intention to Play</i> .....	30
2.14.6	Pengaruh <i>Fun</i> terhadap <i>Intention to Play</i> .....	30
2.14.7	Pengaruh <i>Fantasy</i> terhadap <i>Intention to Play</i> .....	31
2.14.8	Pengaruh <i>Social Interaction</i> terhadap <i>Intention to Play</i> .....	31

2.14.9	Pengaruh <i>Intention to Play</i> terhadap <i>Intention to Pay</i> .....	32
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>		<b>33</b>
3.1	Lingkup Penelitian.....	33
3.2	Metode <i>Sampling</i> .....	33
3.3	Definisi Operasional .....	35
3.4	Metode Pengumpulan Data .....	40
3.5	Metode Pengukuran Variabel.....	41
3.6	Metode Analisis Data.....	42
3.6.1	Analisis Deskriptif Profil Karakteristik Responden .....	42
3.6.2	Analisis Deskriptif Jawaban Responden.....	42
3.6.3	<i>Partial Least Square Structural Equation Modelling (SEM PLS)</i> .....	43
3.6.4	Evaluasi <i>Goodness of Fit Outer Model</i> .....	44
3.6.5	Evaluasi <i>Goodness of Fit Inner Model</i> .....	45
3.6.6	Uji Hipotesis.....	45
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>		<b>46</b>
4.1	Pengumpulan Data.....	46
4.2	Analisis Deskriptif Demografi Responden .....	47
4.3	Analisis Deskriptif Jawaban Responden.....	55
4.4	<i>Partial Least Square Structural Equation Modelling (SEM PLS)</i> .....	61

4.5	Analisis <i>Partial Least Square</i> .....	67
4.4.1	Evaluasi <i>Goodness of Fir Outer Model</i> .....	67
4.4.2	Evaluasi <i>Goodness of Fit Inner Model</i> .....	74
4.6	Uji Hipotesis.....	75
4.6.1	Pengujian hipotesis <i>Time Flexibility</i> berpengaruh pada <i>Intention to Play</i> .....	77
4.6.2	Pengujian hipotesis <i>Arousal</i> berpengaruh pada <i>Intention to Play</i> .....	77
4.6.3	Pengujian hipotesis <i>Challenge</i> berpengaruh pada <i>Intention to Play</i> .....	77
4.6.4	Pengujian hipotesis <i>Competition</i> berpengaruh pada <i>Intention to Play</i> .....	78
4.6.5	Pengujian hipotesis <i>Diversion</i> berpengaruh pada <i>Intention to Play</i> .....	78
4.6.6	Pengujian hipotesis <i>Fun</i> berpengaruh pada <i>Intention to Play</i> .....	78
4.6.7	Pengujian hipotesis <i>Fantasy</i> berpengaruh pada <i>Intention to Play</i> .....	79
4.6.8	Pengujian hipotesis <i>Social Interaction</i> berpengaruh pada <i>Intention to Play</i> .....	79
4.6.9	Pengujian hipotesis <i>Intention to Play</i> berpengaruh pada <i>Intention to Play</i> .....	79

4.7	Pembahasan Penelitian.....	80
4.8.1	Pengaruh <i>Time Flexibility</i> terhadap <i>Intention to Play</i> . ....	81
4.8.2	Pengaruh <i>Arousal</i> terhadap <i>Intention to Play</i> . ....	81
4.8.3	Pengaruh <i>Challenge</i> terhadap <i>Intention to Play</i> .....	82
4.8.4	Pengaruh <i>Competition</i> terhadap <i>Intention to Play</i> .....	83
4.8.5	Pengaruh <i>Diversion</i> terhadap <i>Intention to Play</i> . ....	83
4.8.6	Pengaruh <i>Fun</i> terhadap <i>Intention to Play</i> . ....	84
4.8.7	Pengaruh <i>Fantasy</i> terhadap <i>Intention to Play</i> . ....	85
4.8.8	Pengaruh <i>Social Interaction</i> terhadap <i>Intention to Play</i> . ....	85
4.8.9	Pengaruh <i>Intention to Play</i> terhadap <i>Intention to Pay</i> . ....	86
<b>BAB V</b>	<b>PENUTUP</b> .....	<b>88</b>
5.1	Pengantar.....	88
5.2	Kesimpulan.....	88
5.3	Implikasi Manajerial .....	93
5.4	Keterbatasan Penelitian dan Saran untuk Penelitian Selanjutnya .....	94
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	.....	<b>97</b>
<b>LAMPIRAN</b>	.....	<b>101</b>

## DAFTAR TABEL

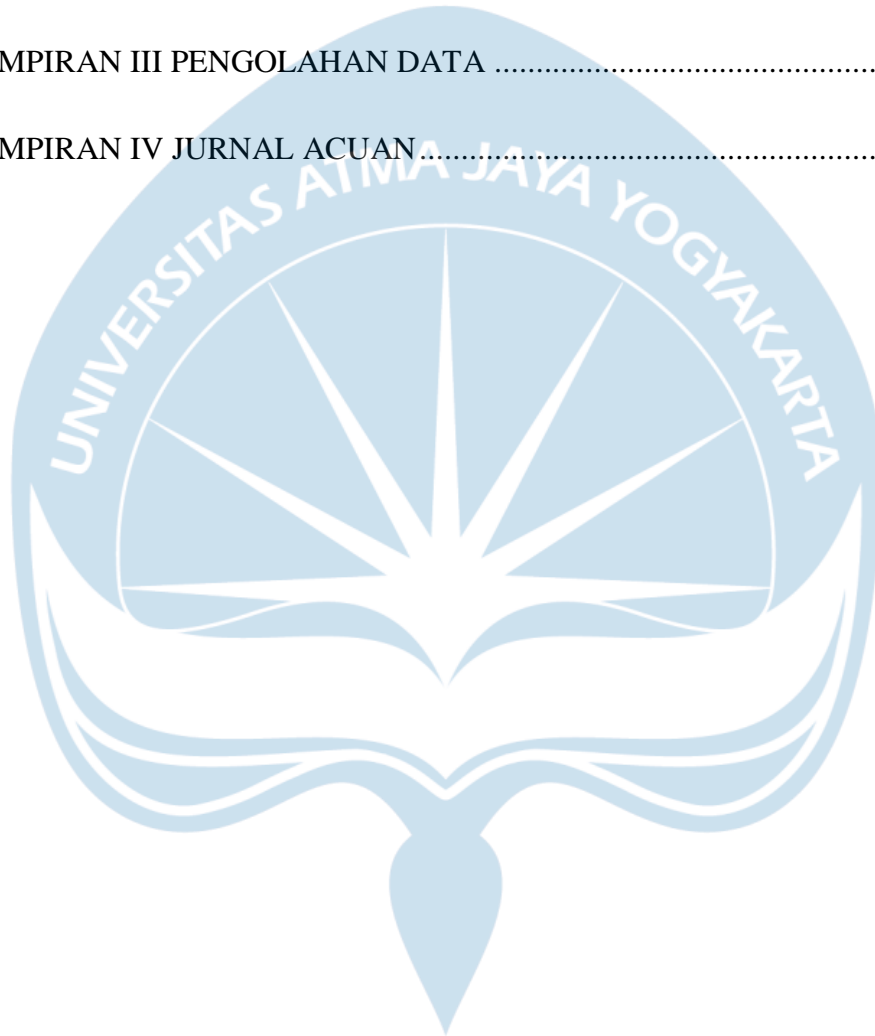
Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu.....	24
Tabel 3.1 Definisi Operasional.....	35
Tabel 4.1 Deskripsi Jawaban Responden Pada Variabel <i>Time Flexibility</i> .....	55
Tabel 4.2 Deskripsi Jawaban Responden Pada Variabel <i>Arousal</i> .....	56
Tabel 4.3 Deskripsi Jawaban Responden Pada Variabel <i>Challenge</i> .....	56
Tabel 4.4 Deskripsi Jawaban Responden Pada Variabel <i>Competition</i> .....	57
Tabel 4.5 Deskripsi Jawaban Responden Pada Variabel <i>Diversion</i> .....	58
Tabel 4.6 Deskripsi Jawaban Responden Pada Variabel <i>Fun</i> .....	58
Tabel 4.7 Deskripsi Jawaban Responden Pada Variabel <i>Fantasy</i> .....	59
Tabel 4.8 Deskripsi Jawaban Responden Pada Variabel <i>Social Interaction</i> .....	60
Tabel 4.9 Deskripsi Jawaban Responden Pada Variabel <i>Intention to Play</i> .....	60
Tabel 4.10 Deskripsi Jawaban Responden Pada Variabel <i>Intention to Pay</i> .....	61
Tabel 4.11 Konstruksi dan Indikator .....	63
Tabel 4.12 <i>Outer Loadings</i> .....	68
Tabel 4.13 <i>Average Variance Extracted (AVE)</i> .....	70
Tabel 4.14 <i>Cross Loading</i> .....	71
Tabel 4.15 <i>Fornell-Lacker Criterium</i> .....	73
Tabel 4.16 Nilai <i>R-Square</i> and <i>Adjusted R-Square</i> .....	74
Tabel 4.17 <i>Path Coefficient</i> .....	76
Tabel 4.18 Ringkasan Hasil Pengujian Hipotesis.....	80

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Pendapatan <i>PUBG Mobile</i> .....	1
Gambar 1.2 Rank <i>PUGB Mobile</i> .....	4
Gambar 1.3 UC <i>PUBG Mobile</i> .....	5
Gambar 1.4 <i>Royale Pass</i> .....	6
Gambar 1.5 <i>Gacha Item PUBG Mobile</i> .....	8
Gambar 2.1 Kerangka Penelitian.....	27
Gambar 4.1 Diagram Demografi Jenis Kelamin Responden .....	47
Gambar 4.2 Diagram Demografi Umur Responden .....	48
Gambar 4.3 Diagram Demografi Pekerjaan Responden.....	49
Gambar 4.4 Diagram Demografi Domisili Responden.....	50
Gambar 4.5 Diagram Frekuensi Penggunaan <i>Game</i> Elektronik .....	51
Gambar 4.6 Diagram Perangkat yang digunakan untuk memainkan <i>game</i> elektronik .....	52
Gambar 4.7 Diagram Banyak Jumlah Uang yang Anda Habiskan untuk <i>Game PUBG Mobile</i> di 4 <i>Season</i> Sebelumnya Sampai Sekarang.....	53
Gambar 4.8 Diagram Rentang Waktu yang Dhabiskan untuk Bermain .....	54
Gambar 4.9 Model Struktural dan Model Pengukuran .....	66
Gambar 4.10 Hasil Pengujian.....	75

## DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN I KUESIONER PENELITIAN.....	102
LAMPIRAN II JAWABAN RESPONDEN .....	102
LAMPIRAN III PENGOLAHAN DATA .....	120
LAMPIRAN IV JURNAL ACUAN.....	128



**ANALISIS FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI *INTENTION TO PLAY* DAN EFEKNYA PADA *INTENTION TO PAY VIRTUAL ITEM* DALAM GAME *PUBG MOBILE***

**Disusun Oleh**  
**Valerian Andre Setiawan**  
**NPM: 17 03 23324**

**Pembimbing:**  
**Th. Diah Widiastuti, SE., M.Si**

**Program Studi Manajemen, Fakultas Bisnis dan Ekonomika**  
**Universitas Atma Jaya Yogyakarta**  
**Jalan Babarsari 43-44, Yogyakarta**

**ABSTRAK**

Pembelian *virtual item* pada permainan *PUBG Mobile* adalah bentuk *intention to pay*. Peningkatan *intention to pay* terjadi pada saat konsumen *intention to play*. Pada *intention to play* ditentukan oleh banyak faktor seperti *time flexibility*, *arousal*, *challenge*, *competition*, *diversion*, *fun*, *fantasy*, dan *social interaction*. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari *time flexibility*, *arousal*, *challenge*, *competition*, *diversion*, *fun*, *fantasy*, dan *social interaction* terhadap *intention to play* dan pengaruh dari *intention to play* terhadap *intention to pay*.

Jenis penelitian ini adalah penelitian yang menggunakan metode pendekatan kuantitatif dan metode pengukuran data menggunakan skala likert. Penelitian dilakukan dengan menyebarkan kuesioner secara *online* kepada kepada pemain *PUBG Mobile* sebanyak 328 responden. Pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan SEM (*Structural Equation Modeling*). Teknik analisis berbasis pada PLS (*Partial Least Square*). Penelitian ini menggunakan aplikasi dalam komputer *SmartPLS 3.3.3*.

Hasil Penelitian ini menunjukkan bahwa: 1) *time flexibility*, *challenge*, *competition*, *fun*, *social interaction* berpengaruh positif terhadap *intention to play*. 2) *Intention to play* berpengaruh positif terhadap *intention to pay*. 3) Hasil penelitian variabel *arousal*, dan *diversion* tidak berpengaruh terhadap *intention to play* dan *fantasy* berpengaruh positif namun tidak signifikan terhadap *intention to play*.

**Kata Kunci:** Faktor-faktor, *Intention to Play*, dan *Intention to Pay*.