

**ANALISIS MINAT BELI DALAM PEMBELIAN *ITEM VIRTUAL*
PADA *ROLE-PLAYING GAME* GENSHIN IMPACT**

Tugas Akhir (TA)

Diajukan untuk memenuhi persyaratan mencapai derajat Sarjana Sistem
Informasi



Aristo Decky Susilo

NPM : 181709719

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI FAKULTAS
TEKNOLOGI INDUSTRI UNIVERSITAS ATMA JAYA
YOGYAKARTA 2022**

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Berjudul

**ANALISIS MINAT BELI DALAM PEMBELIAN ITEM VIRTUAL PADA ROLE-PLAYING
GAME GENSIN IMPACT**

Yang disusun oleh

ARISTO DECKY SUSILO

181709719

dinyatakan telah memenuhi syarat pada tanggal 25 Juli 2022

		keterangan
Dosen Pembimbing 1	: Elisabeth Marsella, S.S., M.Li.	Telah menyetujui
Dosen Pembimbing 2	: Putri Nastiti, S.Kom., M.Eng	Telah Menyetujui
Tim penguji		
Penguji 1	: Elisabeth Marsella, S.S., M.Li	Telah Menyetujui
Penguji 2	: Yohanes Priadi Wibisono, S.T.,M.M.	Telah Menyetujui
Penguji 3	: Clara Hetty Primasari, S.T., M.Cs	Telah Menyetujui

Yogyakarta, 25 Juli 2022

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Fakultas Teknologi Industri

Dekan

ttd

Dr. A. Teguh Siswanto, M.Sc

LEMBAR PENYATAAN

Orisinalitas & Publikasi Ilmiah

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Aristo Decky Susilo
NPM : 181709719
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknik Industri
Judul Penelitian : Analisis Minat Beli Dalam Pembelian *Item Virtual*
Pada *Role-Playing Game* Genshin Impact

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, mengelola dalam pangkalan data, mendistribusikan, 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, 25 Juli 2022
Yang menyatakan,

Aristo Decky Susillo
181709719

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat, karunia, dan penyertaan-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir yang berjudul “Analisis Minat Beli Dalam Pembelian *Item Virtual* Pada *Role Play Game* Genshin Impact”.

Dalam Penyusunan Skripsi ini penulis banyak mendapatkan petunjuk dan bimbingan dari berbagai pihak sehingga dapat terselesaikan dengan baik dan tepat waktu. Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terima kasih sebesar – besarnya kepada:

1. Tuhan Yesus Kristus yang senantiasa memberikan bimbingan dalam setiap langkah dan selalu menyertai penulis dalam segala kondisi.
2. Keluarga penulis yang selalu mendukung dan mendoakan penulis sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan baik.
3. Ibu Elisabeth Marsella, S. S., M. Li., selaku dosen pembimbing 1 yang telah senantiasa membimbing dan memberikan saran dan kritik kepada penulis, terutama soal penulisan tugas akhir ini.
4. Ibu Putri Nastiti, S.Kom., M.Eng. selaku dosen pembimbing 2 yang telah senantiasa membimbing dan memberikan saran dan kritik kepada penulis, serta memotivasi penulis yang terkadang malas menyelesaikan tugas akhir ini
5. Teman – teman penulis yang selalu menemani penulis dalam suka dan duka.

Akhir kata, peneliti menyadari penyusunan ini masih banyak terdapat kesalahan dan kekurangan di sebabkan karena keterbatasan kemampuan serta pengalaman peneliti, untuk itu peneliti meminta maaf jika terdapat kesalahan dalam penelitian ini. Demikian penyusunan penelitian ini, peneliti mohon kritik

dan saran demi kelayakan penelitian ini dan diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pembaca.



ABSTRAK

Role-playing game (RPG) adalah sebuah *genre* permainan yang pemainnya memainkan peran karakter atau grup dalam dunia fiksi. Perkembangan dari sebuah industri *game* dapat memungkinkan para *playernya* atau pemain melakukan sebuah transaksi di dalam *game* bisa disebut *virtual* ekonomi. *Virtual* ekonomi adalah *user* atau pengguna pada *game* yang melakukan sebuah transaksi jual beli *item virtual* dengan pemain lainnya. Salah satu *game* yang RPG yang populer sekarang adalah Genshin Impact dengan menggunakan sistem undian atau *gacha* untuk mendapatkan karakter dan senjata. Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi para penggunanya sehingga mau membeli *item virtual* pada *game* Genshin Impact. Responden pada penelitian ini berjumlah 100 orang yang bermain Genshin Impact dan pernah melakukan pembelian di Genshin Impact. Analisis yang dilakukan menggunakan regresi linear berganda dengan aplikasi SPSS. Hasil penelitian ini menemukan bahwa ada 2 hipotesis yang diterima dan 1 hipotesis yang di tolak. Hipotesis yang diterima tersebut adalah Nilai emosional dan nilai sosial yang memiliki pengaruh terhadap minat beli *item virtual*.

Kata Kunci: RPG, Genshin Impact, SPSS

DAFTAR ISI

LEMBAR PENYATAAN	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRAK.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
Daftar Gambar.....	ix
DAFTAR TABEL.....	x
BAB 1	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Pertanyaan Penelitian	6
1.4 Tujuan.....	6
1.5 Batasan Penelitian	7
1.6 Manfaat Penelitian	7
1.7 Bagan Keterkaitan	8
1.8 Model Penelitian	9
1.9 Penyusunan Hipotesis	9
BAB 2	12
TINJAUAN PUSTAKA	12
2.1 Studi Sebelumnya	12
2.2 Dasar Teori.....	17
2.2.1 RPG	17
2.2.2 Genshin Impact.....	17
2.2.3 <i>Item Virtual</i>	17
2.2.4 <i>Virtual World</i>	18
2.2.5 Kualitas Game.....	18
2.2.6 Minat Beli	19
2.2.7 Teori Nilai Konsumsi	19

BAB 3	20
METODE PENELITIAN	20
3.1 Tahapan Penelitian	20
3.1.1 Identifikasi Masalah.....	21
3.1.2 Studi Literatur.....	21
3.1.3 Uji Validitas dan Uji Reliabilitas Instrumen	21
3.1.4 Penentuan Responden.....	22
3.1.5 Pengumpulan Data.....	23
3.1.6 Pengolahan Data	24
3.1.7 Hasil Pengolahan Data.....	26
BAB 4	28
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	28
4.1 Identifikasi Responden.....	28
4.1.1 Jenis Kelamin.....	28
4.1.2 Usia.....	29
4.1.3 Pendapatan uang saku yang diterima setiap bulan	29
4.2. Uji Validitas.....	30
4.3 Uji reliabilitas.....	31
4.4 Uji Asumsi Klasik.....	32
4.2.1 Uji Normalitas.....	32
4.2.2 Uji Multikolinearitas.....	33
4.2.3 Uji Heteroskedastisitas.....	33
4.5 Uji Regresi Linear Berganda	35
4.5.1 Hasil Uji t (Hasil Uji Secara Parsial).....	35
4.6 Hasil Analisis Regresi Linear Berganda.....	40
BAB 5	43
KESIMPULAN DAN SARAN	43
5.1. KESIMPULAN	43
5.2. SARAN.....	43
LAMPIRAN	44
TABEL REVISI	48



Daftar Gambar

Gambar 3. 1 Tahapan Penelitian..... 20



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Perbandingan penelitian terdahulu	14
Tabel 4.1 Rerata Jenis Kelamin Responden.	28
Tabel 4. 2 Rerata Usia Responden	29
Tabel 4. 3 Tabel Hasil Rerata Pendapatan Setiap Bulan	29
Tabel 4. 4 Tabel Hasil Uji Validitas	30
Tabel 4. 5 Tabel Hasil Uji Reliabilitas.....	31
Tabel 4. 6 Tabel Hasil Uji Normalitas	32
Tabel 4. 7 Tabel Hasil Uji Multikolinearitas.....	33
Tabel 4. 8 Tabel Hasil Uji Heteroskedastisitas	34
Tabel 4. 9 Hasil Pengukuran Uji t	35
Tabel 4. 10 Hasil Uji Hipotesis	36
Tabel 4. 11 Hasil Analisis Regresi Linear Berganda	40

