

ANALISIS MINAT PEMBELIAN *GOLD PASS* PADA PEMAIN *GAME CLASH OF CLANS* UNTUK MENDAPATKAN *ITEM VIRTUAL*
(STUDI KASUS PADA MAHASISWA UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA)

Tugas Akhir

Diajukan untuk memenuhi persyaratan mencapai derajat Sarjana Sistem Informasi



Disusun Oleh:

Reinhard Louis Alfredo Tenau

181709804

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA

2023

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Berjudul

ANALISIS MINAT PEMBELIAN GOLD PASS PADA PEMAIN GAME CLASH OF CLANS UNTUK MENDAPATKAN ITEM VIRTUAL (STUDI KASUS PADA MAHASISWA UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA)

yang disusun oleh

Reinhard Louis Alfredo Tenau

181709804

dinyatakan telah memenuhi syarat pada tanggal 27 Januari 2024

		Keterangan
Dosen Pembimbing 1	: Julius Galih Prima Negara, S.Kom., S.A.P., M.Kom.	Telah Menyetujui
Dosen Pembimbing 2	: Vinindita Citrayasa, S.Pd., M.Hum.	Telah Menyetujui
Tim Penguji		
Penguji 1	: Julius Galih Prima Negara, S.Kom., S.A.P., M.Kom.	Telah Menyetujui
Penguji 2	: Putri Nastiti, S.Kom., M.Eng.	Telah Menyetujui
Penguji 3	: Generosa Lukhayu Pritalia, S.T., M.Eng.	Telah Menyetujui

Yogyakarta, 27 Januari 2024

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Teknologi Industri

Dekan

ttd.

Dr. Ir. Parama Kartika Dewa SP., S.T., M.T.

Dokumen ini merupakan dokumen resmi UAJY yang tidak memerlukan tanda tangan karena dihasilkan secara elektronik oleh Sistem Bimbingan UAJY. UAJY bertanggung jawab penuh atas informasi yang tertera di dalam dokumen ini

LEMBAR PENYATAAN
Orisinalitas & Publikasi Ilmiah

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Reinhard Louis Alfredo Tenau
NPM : 181709804
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknologi Industri
Judul Penelitian : Analisis Minat Pembelian Gold Pass pada Pemain Clash of Clans
Untuk Mendapatkan Item Virtual (Studi Kasus Mahasiswa UAJY)

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, 1 Maret 2023

Yang menyatakan,



Reinhard Louis Alfredo Tenau

181709804

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis haturkan kepada Bapa di Surga karena atas berkat dan rahmat-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan karya tulis penulisan tugas akhir dengan tepat pada waktunya.

Selama pengerjaan penulis mendapat banyak dukung, banyak saran dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Bapa di Surga atas berkat, rahmat, dan kasih karunianya-Nya dapat menyelesaikan kegiatan penulisan tugas akhir dengan baik.
2. Keluarga penulis yang telah membantu dalam doa dan tindakan dalam menjalani kegiatan penulisan tugas akhir ini.
3. Bapak Julius Galih Negara, S.Kom, M.T.I dan ibu Vinindita Citrayasa S.Pd.,M.Hum selaku dosen pembimbing penulisan tugas akhir yang berkenan untuk menerima, membimbing, dan meluangkan waktunya dalam memberi arahan dan dukungan dalam pelaksanaan kegiatan penulisan tugas akhir hingga berjalan dengan baik.
4. Teman teman yang selalu bersedia meluangkan waktu untuk bekerja sama membantu menyelesaikan kegiatan penulisan tugas akhir Ini.

Penulis menyadari bahwa proses pembuatan laporan penulisan tugas akhir ini memiliki banyak kekurangan dan belum sempurna, sehingga penulis amat sangat terbuka terhadap seluruh kritik, saran maupun masukan dari pembaca demi membantu penulis untuk lebih baik kedepannya. Semoga hasil dari laporan ini dapat bermanfaat untuk seluruh pihak.

Akhir tutur kata, penulis memohon maaf apabila terjadi kesalahan baik dari tutur kata maupun perbuatan yang merugikan orang lain dalam proses penulisan tugas akhir ini. Sekian dan terimakasih.

Yogyakarta, 01 Maret 2023

Penulis,

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'R. Tenau', with a horizontal line drawn through the middle of the letters.

Reinhard Louis Alfredo Tenau

ABSTRAK

Clash of Clans adalah *game* multi-pemain dengan *Genre Strategy*, dimana para pemainnya dapat membuat atau membentuk suatu kelompok (*Clan*), dan melatih pasukan untuk menyerang dan mencuri sumber daya dari pemain lain. *Gold pass* adalah sebuah fitur tambahan di *Game* Clash Of Clans yang berfungsinya untuk meningkatkan TownHall di Clash of Clans secara maksimal lalu memiliki tujuan untuk mendapatkan *item virtual* yang langka. *Gold pass* (tiket emas) seharga Rp79.000,00 *gold pass* memiliki beberapa *challenge* yang wajib diselesaikan oleh para pemain Clash Of Clans untuk mendapatkan poin yang akan ditukar dengan hadiah yang didapat setelah membeli *gold pass*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui faktor apa saja yang mempengaruhi para pemain Clash Of Clans (*Clasher*) untuk mau membeli *gold pass* untuk mendapatkan *item virtual*. Responden pada penelitian ini berjumlah 100 orang yang pernah bermain *game* Clash Of Clans dan melakukan pembelian *item virtual* di *gold pass*. Analisis yang digunakan menggunakan analisis regresi linear berganda dengan aplikasi SPSS. Hasil dari penelitian ini ditemukan bahwa ada 1 hipotesis yang diterima dan 2 hipotesis lainnya ditolak. Hipotesis yang diterima tersebut adalah nilai fungsional yang memiliki pengaruh positif terhadap terhadap minat beli *item virtual* pada *game* Clash Of Clans.

Kata Kunci: Clash of Clans, Gold Pass, Item Virtual, Clasher, Minat Beli

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	2
LEMBAR PENYATAAN.....	4
KATA PENGANTAR.....	5
ABSTRAK.....	7
DAFTAR ISI.....	8
DAFTAR GAMBAR	10
DAFTAR TABEL	11
BAB 1 PENDAHULUAN	12
1.1 Latar Belakang.....	12
1.2 Rumusan Masalah	15
1.3 Pertanyaan Penelitian	15
1.4 Tujuan Penelitian.....	15
1.5 Batasan Masalah	15
1.6 Manfaat Penelitian	15
1.7 Bagan Keterkaitan	16
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA.....	17
2.1 Studi Sebelumnya.....	17
2.2 Dasar Teori.....	20
2.2.1 <i>Game online</i>	20
2.2.2 Clash of Clans.....	21
2.2.3 Item Virtual	21
2.2.4 Minat Beli	21
2.2.5 Teori Konsumsi.....	22
BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN	23
3.1 Tahapan Penelitian	23
3.1.1 Identifikasi Masalah	24
3.1.2 Studi Kasus	24
3.1.3 Uji Validitas dan Uji Reabilitas Instrumen	Error! Bookmark not defined.
3.1.4 Penentuan Responden	24

3.1.5 Pengumpulan Data.....	26
3.1.6 Analisis Data	28
3.1.7 Penyajian Data.....	30
3.2 Model Penelitian	31
3.3 Penyusunan Hipotesis.....	32
BAB 4	34
4.1 Identifikasi Responden.....	34
4.1.1 Jenis Kelamin.....	34
4.1.2 Usia.....	35
4.1.3 Uang Saku Perbulan	35
4.2 Uji Validitas	36
4.3 Uji Reliabilitas	37
4.4 Uji Asumsi Klasik.....	38
4.4.1 Uji Normalitas.....	38
4.4.2 Uji Multikolienaritas.....	39
4.4.3 Uji Heteroskedastisitas	40
4.5 Uji Regresi Linear Berganda.....	42
4.5.1 Hasil Uji t (Hitung Uji Secara Parsial)	42
4.6 Hasil Analisis Linear Berganda	46
BAB 5	49
5.1 Kesimpulan.....	49
5.2 Saran	49
LAMPIRAN.....	51
DAFTAR PUSTAKA.....	59

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Bagan Keterkaitan	16
Gambar 3. 1 Tahapan Penelitian	23
Gambar 3. 2 Rumus Lemeshow	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 3 Model Penelitian	31

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Perbandingan Studi Terdahulu	18
Tabel 4. 1 Jenis Kelamin Responden	34
Tabel 4. 2 Tabel Rata-Rata Usia Responden.....	35
Tabel 4. 3 Tabel Pendapatan Uang Saku Perbulan	36
Tabel 4. 4 Tabel Uji Validitas	36
Tabel 4. 5 Uji Reliabilitas	37
Tabel 4. 6 Tabel Hasil Uji Normalitas.....	38
Tabel 4. 7 Tabel Hasil Uji Multikolinearitas	39
Tabel 4. 8 Tabel Hasil Uji Heteroskedastisitas.....	40
Tabel 4. 9 Pengukuran Uji t	42
Tabel 4. 10 Hasil Uji Hipotesis	43
Tabel 4. 11 Hasil Analisis Regresi Linear Berganda.....	46