

**ANALISIS PENGARUH PERCEIVED VALUE TERHADAP
CONTINUED USE DAN IN-APP PURCHASE INTENTIONS
PADA MOBILE GAME POKEMON UNITE**



SKRIPSI

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana Manajemen
(S.M)

JOVITA ADELINE

0000033884

PROGRAM STUDI MANAJEMEN

FAKULTAS BISNIS

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2023

**UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA**

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Jovita Adeline

Nomor Induk Mahasiswa : 00000033884

Program studi : Manajemen

Skripsi dengan judul:

**ANALISIS PENGARUH *PERCEIVED VALUE* TERHADAP
CONTINUED USE DAN *IN-APP PURCHASE INTENTIONS*
PADA *MOBILE GAME* POKEMON UNITE**

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan skripsi, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk Tugas Akhir yang telah saya tempuh.

Tangerang, 4 Desember 2023



Jovita Adeline

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul

**ANALISIS PENGARUH *PERCEIVED VALUE* TERHADAP
CONTINUED USE DAN *IN-APP PURCHASE INTENTIONS*
PADA *MOBILE GAME POKEMON UNITE***

Oleh

Nama : Jovita Adeline

NIM : 00000033884

Program Studi : Manajemen

Fakultas : Bisnis

Telah disetujui untuk diajukan pada

Sidang Ujian Skripsi Universitas Multimedia Nusantara

Tangerang, 29 November 2023

Pembimbing

Kepala Program Studi Manajemen



Nosica Rizkalla, S.E., M.Sc.,C.B.O.,

Purnamaningsih, S.E., M.SM. C.B.O.,

0320089001

0323047801

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul

ANALISIS PENGARUH *PERCEIVED VALUE* TERHADAP *CONTINUED USE* DAN *IN-APP PURCHASE INTENTIONS* PADA *MOBILE GAME POKEMON UNITE*

Oleh

Nama : Jovita Adeline

NIM 00000033884

Program Studi : Manajemen

Fakultas : Bisnis

Telah diujikan pada hari Selasa, 19 Desember 2023

Pukul 00.00 s.d 00.00 dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut:

Ketua Sidang



Purnamaningsih, S.E., M.SM. C.B.O.,
0323047801

Penguji



Thomas Dwi Susmanto, S.T., M.S.M
0306037103

Pembimbing



Nosica Rizkalla, S.E., M.Sc., C.B.O
0320089001

Kepala Program Studi Manajemen



Purnamaningsih, S.E., M.SM. C.B.O.,
0323047801

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai civitas academica Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Jovita Adeline

NIM 00000033884

Program Studi : Manajemen

Fakultas : Bisnis

JenisKarya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Multimedia Nusantara Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul.

ANALISIS PENGARUH *PERCEIVED VALUE* TERHADAP *CONTINUED USE* DAN *IN-APP PURCHASE INTENTIONS* PADA *MOBILE GAME POKEMON UNITE*

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini, Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalihmediakan/mengalihformatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, <<Tanggal Pengumpulan>>

Yang menyatakan,



Jovita Adeline

KATA PENGANTAR

Terima Kasih atas berkat dan anugerah Tuhan Yang Maha Esa, karena telah memberikan rahmat-Nya sehingga penulisan skripsi berjudul "**ANALISIS PENGARUH *PERCEIVED VALUE* TERHADAP *CONTINUED USE* DAN *IN-APP PURCHASE INTENTIONS* PADA *MOBILE GAME POKEMON UNITE***" dapat diselesaikan tepat waktu. Penyusunan skripsi ini merupakan salah satu persyaratan untuk meraih gelar Sarjana Manajemen di Universitas Multimedia Nusantara. Saya menyadari bahwa tanpa dukungan dan bimbingan dari berbagai pihak, tugas ini akan menjadi lebih sulit. Oleh karena itu, saya ingin mengungkapkan rasa terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Ninok Leksono, M.A, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Ibu Dr. Florentina Kurniasari T., S.Sos., M.B.A., selaku Dekan Fakultas Universitas Multimedia Nusantara.
3. Ibu Purnamaningsih, S.E., M.SM. C.B.O., selaku Ketua Program Studi Universitas Multimedia Nusantara.
4. Ibu Nosica Rizkalla. S.E., M.Sc., C.B.O, sebagai Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya skripsi ini.
5. Orang tua saya, Fifi Chandra yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
6. Para responden yang telah bersedia mengisi kuesioner terkait penelitian ini
7. Teman-teman penulis, terutama Melinda Salim yang menyemangati penulis selama proses penulisan skripsi ini.

Semoga skripsi ini dapat menjadi pembelajaran, motivasi, dan sumber informasi kedepannya bagi para pembaca khususnya mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 4 Desember 2023



Jovita Adeline

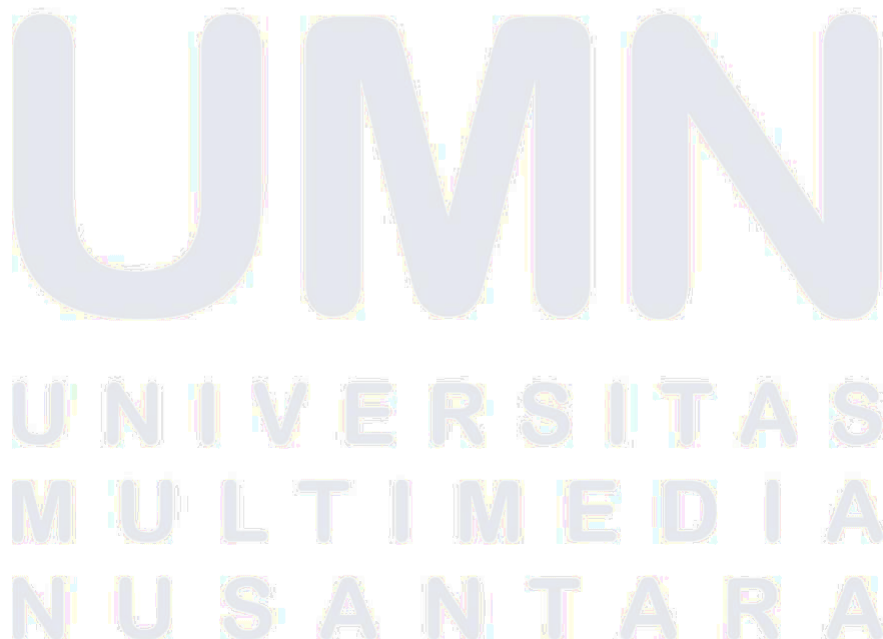
ANALISIS PENGARUH *PERCEIVED VALUE* TERHADAP *CONTINUED USE* DAN *IN-APP PURCHASE INTENTIONS* PADA *MOBILE GAME* POKEMON UNITE

Jovita Adeline

ABSTRAK

Saat ini, terdapat banyak mobile game yang terdaftar dalam Google Play Store, maupun Apple Store. Salah satu *mobile* gim yang diminati di Indonesia adalah Pokemon Unite. Meskipun Pokemon Unite Indonesia memiliki peringkat yang tinggi dalam kategori jumlah unduhan, Indonesia tidak termasuk dalam daftar negara dengan in-app purchase yang tinggi pada mobile game Pokemon Unite. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dengan non-probability sampling, melibatkan 109 responden pemain Pokemon Unite, dan data dianalisis menggunakan perangkat lunak SmartPLS versi 3.0. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kepuasan bermain (*enjoyment*) memiliki dampak positif terhadap niat penggunaan berkelanjutan (*continued use intention*). Selain itu, nilai sosial (*social value*) juga berpengaruh positif terhadap niat penggunaan berkelanjutan, dan niat penggunaan berkelanjutan sendiri berpengaruh terhadap niat pembelian (*purchase intention*).

Kata kunci: *Mobile Game, Pokemon Unite, Continued Use Intention, In-App Purchase Intention, Perceived Value*



ANALYSIS OF THE EFFECT OF PERCEIVED VALUE ON CONTINUED USE INTENTION AND IN-APP PURCHASE INTENTION IN THE POKEMON UNITE MOBILE GAME

Jovita Adeline

ABSTRACT

Currently, there are numerous mobile games listed on the Google Play Store and Apple Store. One of the popular mobile games in Indonesia is Pokemon Unite. Despite having a high download count in Indonesia, the country does not rank among those with high in-app purchases for the mobile game Pokemon Unite. This research adopts a quantitative descriptive approach with non-probability sampling, involving 109 respondents who play Pokemon Unite. The data is analyzed using SmartPLS software version 3.0. The research findings indicate that playing satisfaction (enjoyment) has a positive impact on continued use intention. Additionally, social value also positively influences continued use intention, and continued use intention itself has an impact on purchase intention

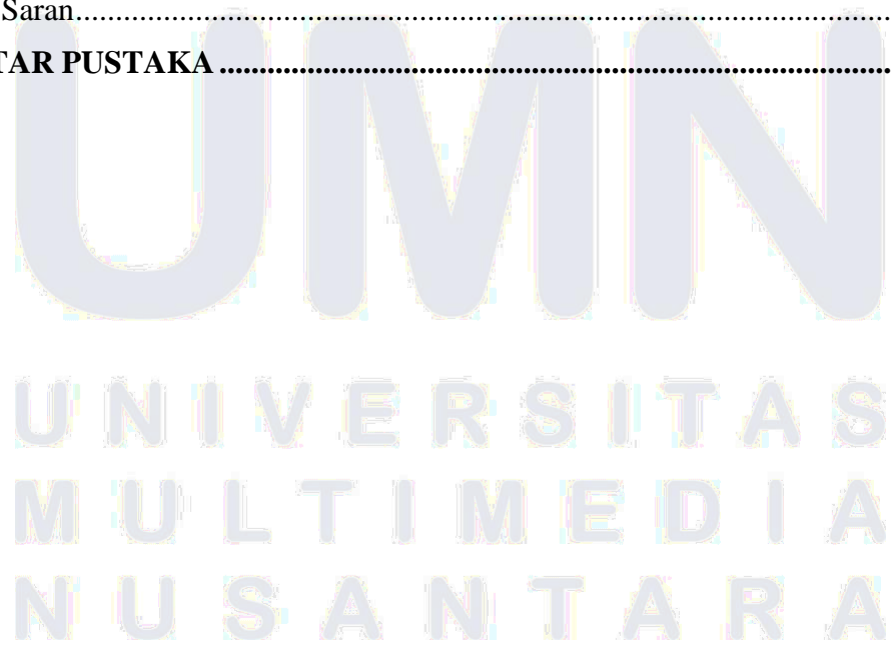
Keywords: *Mobile Game, Pokemon Unite, Continued Use Intention, In-App Purchase Intention, Perceived Value*

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

| | |
|--|-------------|
| COVER | i |
| HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT..... | ii |
| HALAMAN PERSETUJUAN | iii |
| HALAMAN PENGESAHAN | iv |
| HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS | v |
| KATA PENGANTAR..... | vi |
| ABSTRAK | vii |
| ABSTRACT..... | viii |
| DAFTAR ISI..... | ix |
| DAFTAR TABEL..... | xi |
| DAFTAR GAMBAR..... | xii |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1 Latar Belakang Penelitian | 1 |
| 1.2 Rumusan Masalah dan Pertanyaan Penelitian | 14 |
| 1.3 Tujuan Penelitian..... | 15 |
| 1.4 Manfaat Penelitian..... | 16 |
| 1.5 Batasan Penelitian..... | 17 |
| 1.6 Sistematika Penulisan..... | 17 |
| BAB II LANDASAN TEORI..... | 19 |
| 2.1 Tinjauan Teori | 19 |
| 2.1.1 Perceived Value..... | 19 |
| 2.1.2 Enjoyment | 19 |
| 2.1.3 Social Value | 20 |
| 2.1.4 Quality..... | 20 |
| 2.1.5 Economic Value | 21 |
| 2.1.6 Continued Use Intention..... | 21 |
| 2.1.7 In-App Purchase Intention | 22 |
| 2.2 Model Penelitian..... | 22 |
| 2.3 Hipotesis | 23 |

| | | |
|---|--|-----------|
| 2.4 | Penelitian Terdahulu..... | 28 |
| BAB III METODOLOGI PENELITIAN | | 34 |
| 3.1 | Gambaran Umum Objek Penelitian | 34 |
| 3.1.1 | Pokemon Unite..... | 34 |
| 3.2 | Pendekatan Penelitian..... | 34 |
| 3.3 | Populasi dan Sampel Penelitian..... | 36 |
| 3.3.1 | Populasi | 36 |
| 3.3.2 | Sampling Frame | 37 |
| 3.4 | Jenis Data..... | 39 |
| 3.5 | Operasionalisasi Variabel..... | 39 |
| 3.6 | Teknik Analisis Data | 46 |
| 3.7 | Uji Hipotesis..... | 49 |
| BAB IV ANALISIS DAN PEMBAHASAN | | 49 |
| 4.1 | Karakteristik Responden Main-Test..... | 50 |
| 4.2 | Analisis Deskriptif | 55 |
| 4.4 | Uji Hipotesis..... | 80 |
| 4.5 | Pembahasan | 84 |
| BAB V SIMPULAN DAN SARAN..... | | 90 |
| 5.1 | Simpulan | 91 |
| 5.2 | Saran..... | 93 |
| DAFTAR PUSTAKA | | 95 |



DAFTAR TABEL

| | |
|---|----|
| Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu | 28 |
| Tabel 3.1 Tabel Operasionalisasi Variabel | 39 |
| Tabel 4.1. Tabel Skala Interval Deskriptif | 56 |
| Tabel 4.2. Tabel Tanggapan Responden Terkait Variabel Enjoyment. | 56 |
| Tabel 4.3. Tabel Tanggapan Responden Terkait Variabel Social Value | 58 |
| Tabel 4.4. Tabel Tanggapan Responden Terkait Variabel Quality | 59 |
| Tabel 4.5. Tabel Tanggapan Responden Terkait Variabel Economic Value | 61 |
| Tabel 4.6. Tabel Tanggapan Responden Terkait Variabel Continued Use Intention | 62 |
| Tabel 4.7. Tabel Tanggapan Responden Terkait Variabel Purchase Intention | 64 |
| Tabel 4.8. Hasil Uji Validitas Pre-Test | 66 |
| Tabel 4.9. Hasil Uji Reliabilitas Pre-Test | 70 |
| Tabel 4.10. Hasil Uji Convergent Validity Main-Test | 73 |
| Tabel 4.11. Hasil Uji Cross Loading Factor Main-Test | 76 |
| Tabel 4.12. Hasil Uji Fornell-Larcker Criterion Main-Test | 77 |
| Tabel 4.13. Hasil Uji Bootstrapping Main-Test | 78 |

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 1.1 Jumlah Pengguna Smartphone di Indonesia | 1 |
| Gambar 1.2 Jumlah Pemain Mobile Game di Indonesia | 3 |
| Gambar 1.3 Persentase Responden di Indonesia yang Bermain Gim Berdasarkan Platform | 4 |
| Gambar 1.4 Contoh <i>Virtual Items</i> Dalam <i>Mobile Game</i> Pokemon Unite | 10 |
| Gambar 1.5 Harga Aeos Gems & Unite Club Membership | 11 |
| Gambar 1.6 Top In-App Purchases Pokemon Unite Indonesia | 12 |
| Gambar 1.7 Review dan Rating Positif Pokemon Unite Pada App Store | 13 |
| Gambar 1.8 Review dan Rating Negatif Pokemon Unite Pada App Store | 13 |
| Gambar 2.1 Model Penelitian | 23 |
| Gambar 3.1 Logo Pokemon Unite | 34 |
| Gambar 4.1 Data Profil Gender Responden | 50 |
| Gambar 4.2 Data Profil Usia Responden | 51 |
| Gambar 4.3 Data Profil Domisili Responden | 52 |
| Gambar 4.4 Data Profil Profesi Responden | 53 |
| Gambar 4.5 Data Profil Penghasilan Responden | 54 |
| Gambar 4.6 Data Responden Berdasarkan Device yang Digunakan | 55 |
| Gambar 4.7. Hasil Uji <i>Measurement Model</i> | 74 |

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA