

HALAMAN MOTTO

“Sukses adalah saat persiapan dan kesempatan bertemu”

(Bobby Unser)



HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk :

1. Kedua orang tua tercinta Bapak Haryanto dan Ibu Sri Rokhmi Isgiarti serta adik saya tercinta Bayu Mayangkoro, yang selalu memberikan doa restu, kasih sayang, nasihat dan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini. Semoga Allah SWT selalu melindungi beliau.
2. Ibu Feby Evelyn, S.E., M.M. selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan arahan dan bimbingan sehingga penulisan skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
3. Teman-teman yang selalu membantu dan mendukung saya dalam kelancaran pembuatan skripsi ini.
4. Teman-teman seperjuangan Manajemen RB angkatan 2020 yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu yang telah memberikan semangat.
5. Para responden yang telah bersedia mengisi kuesioner sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh desain produk, iklan dan *influencer marketing* terhadap keputusan pembelian *item virtual* pada game *Mobile Legends* di Kabupaten Kebumen. Populasi dalam penelitian ini adalah masyarakat di Kabupaten Kebumen yang pernah melakukan pembelian *item virtual game Mobile Legends*. Jumlah sampel dalam penelitian ini sebanyak 100 responden. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah purposive sampling. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner. Analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif dan analisis kuantitatif dengan program *SPSS 25 for Windows*. Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa hipotesis pertama variabel Desain Produk secara parsial mempunyai pengaruh terhadap Keputusan Pembelian. Hasil hipotesis kedua bahwa variabel Iklan secara parsial berpengaruh terhadap Keputusan Pembelian. Hasil hipotesis ketiga bahwa variabel *Influencer Marketing* secara parsial berpengaruh terhadap Keputusan Pembelian. Hasil hipotesis keempat variabel Desain Produk, Iklan dan *Influencer Marketing* secara simultan mempunyai pengaruh terhadap Keputusan Pembelian.

Kata kunci : Desain Produk, Iklan, *Influencer Marketing* dan Keputusan Pembelian



ABSTRACT

This research aims to analyze the influence of product design, advertising and influencer marketing on purchasing decisions for virtual items in the Mobile Legends game in Kebumen Regency. The population in this research are people in Kebumen Regency who have purchased virtual items for the Mobile Legends game. The number of samples in this research was 100 respondents. The sampling technique used was purposive sampling. The method used in this research is a quantitative method. The data collection technique uses a questionnaire. The data analysis used is descriptive analysis and quantitative analysis with the SPSS 25 for Windows program. The results of this research conclude that the first hypothesis is that the Product Design variable partially has an influence on Purchasing Decisions. The results of the second hypothesis are that the advertising variable partially influences purchasing decisions. The results of the third hypothesis are that the Influencer Marketing variable partially influences purchasing decisions. The results of the fourth hypothesis are that the variables Product Design, Advertising and Influencer Marketing simultaneously have an influence on Purchasing Decisions.

Keywords: Product Design, Advertising, Influencer Marketing and Purchasing Decisions



KATA PENGANTAR

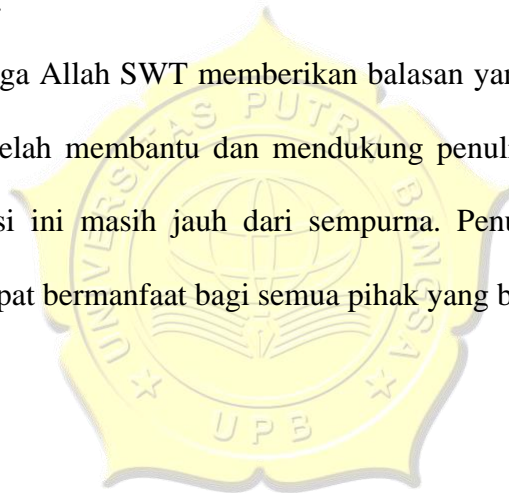
Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan nikmat dan karuniaNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengaruh Desain Produk, Iklan dan Influencer Marketing terhadap Keputusan Pembelian Item Virtual pada Game Mobile Legends”**. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Manajemen (S-1) pada Program Studi Manajemen Universitas Putra Bangsa Kebumen.

Skripsi ini merupakan salah satu tolak ukur keberhasilan penulis dalam mengimplementasikan ilmu yang di dapat pada bangku kuliah dengan realita kehidupan nyata khususnya dalam bidang ilmiah, penulis telah menyusun skripsi ini dengan segenap kemampuan yang ada, menggunakan analisis berdasarkan teori serta beberapa bantuan literature, namun penulis sadar bahwa dalam penulisan skripsi ini tentulah masih banyak dangkal dalam ilmu pengetahuan yang ada pada diri penulis dan oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi perbaikan karya penulis di masa yang akan datang.

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang selalu memberikan bantuan baik fisik maupun motivasi dan dorongan dalam menyusun dan menyelesaikan skripsi ini. Penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada :

1. Ibu Feby Evelyn, S.E.,M.M. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan pengarahan dan bimbingan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
2. Segenap dosen dan civitas Akademika Universitas Putra Bangsa Kebumen yang telah membantu dalam menyusun skripsi ini.
3. Semua responden yang telah memberikan waktunya kepada penulis untuk mengisi data yang sangat membantu keberlangsungan penulisan skripsi ini.
4. Semua pihak yang telah membantu terselesaikannya skripsi dari awal sampai akhir.

Semoga Allah SWT memberikan balasan yang baik kepada semua pihak yang telah membantu dan mendukung penulis. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang berkepentingan.



Kebumen, 08 Mei 2024

Penulis

Bimbi Asmorowati
NIM : 205504050

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL DEPAN	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN UJIAN	iv
HALAMAN BEBAS PLAGIARISME	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	8
1.3 Batasan Masalah	9
1.4 Tujuan Penelitian	12
1.5 Manfaat Penelitian	13
BAB II KAJIAN PUSTAKA	15
2.1 Landasan Teori	15
2.1.1 Keputusan Pembelian	15
2.1.2 Desain Produk	20
2.1.3 Iklan	26
2.1.4 <i>Influencer Marketing</i>	31
2.2 Penelitian Terdahulu	34
2.3 Hubungan Antar Variabel	38
2.3.1 Hubungan Desain Produk dengan Keputusan Pembelian	38

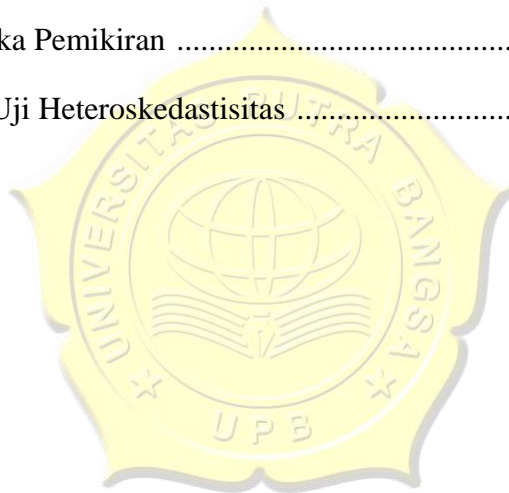
2.3.2 Hubungan Iklan dengan Keputusan Pembelian	38
2.3.3 Hubungan Influencer Marketing dengan Keputusan Pembelian	39
2.4 Model Empiris	40
2.5 Hipotesis	41
BAB III METODE PENELITIAN	42
3.1 Objek dan Subjek Penelitian	42
3.2 Variabel Penelitian	42
3.3 Definisi Operasional Variabel	43
3.4 Instrumen atau Alat Pengumpulan Data	48
3.5 Data dan Teknik Pengumpulan Data	50
3.6 Populasi dan Sampel	52
3.7 Teknik Analisis	54
BAB IV ANALISIS DAN PEMBAHASAN	66
4.1 Deskripsi Sunyek Perusahaan	66
4.2 Analisis Deskriptif	68
4.3 Analisis Statistik	73
BAB V SIMPULAN	91
5.1 Simpulan	91
5.2 Keterbatasan	92
5.3 Implikasi	93
DAFTAR PUSTAKA	96
LAMPIRAN	99

DAFTAR TABEL

Tabel I-1 Game MOBA Terpopuler bulan April 2024	2
Tabel I-2 Pendapatan Tahunan Game Mobile Legends 2016-2023.....	3
Tabel I-3 Faktor-faktor yang mempengaruhi Keputusan Pembelian pada Pengguna Game Mobile Legends	5
Tabel II-1 Penelitian Terdahulu	35
Tabel III-1 Indikator Keputusan Pembelian.....	45
Tabel III-2 Indikator Desain Produk	46
Tabel III-3 Indikator Iklan	47
Tabel III-4 Indikator Influencer Marketing.....	48
Tabel IV-1 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin.....	69
Tabel IV-2 Karakteristik Responden Berdasarkan Usia	69
Tabel IV-3 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Pekerjaan.....	70
Tabel IV-4 Karakteristik Responden Berdasarkan Pendapatan	71
Tabel IV-5 Karakteristik Responden Berdasarkan Alamat.....	72
Tabel IV-6 Hasil Uji Validitas Variabel Desain Produk.....	74
Tabel IV-7 Hasil Uji Validitas Variabel Iklan	75
Tabel IV-8 Hasil Uji Validitas Variabel Influencer Marketing	75
Tabel IV-9 Hasil Uji Validitas Variabel Keputusan Pembelian	76
Tabel IV-10 Hasil Uji Reliabilitas	77
Tabel IV-11 Hasil Uji Kolmogorov-Smirnov	78
Tabel IV-12 Hasil Uji Multikolinearitas	79
Tabel IV-13 Hasil Regresi Linear Berganda.....	81
Tabel IV-14 Hasil Uji Parsial.....	84
Tabel IV-15 Hasil Uji Simultan (F)	85
Tabel IV-16 Hasil Uji Koefisien Determinasi	86

DAFTAR GAMBAR

Gambar II-1 Skin Normal Mobile Legends	22
Gambar II-2 Skin Elite Mobile Legends	22
Gambar II-3 Skin Special Mobile Legends.....	23
Gambar II-4 Skin Epic Mobile Legends	24
Gambar II-5 Skin Starlight Mobile Legends.....	24
Gambar II-6 Skin Legends Mobile Legends.....	25
Gambar II-7 Skin Limited Mobile Legends.....	26
Gambar II-8 Kerangka Pemikiran	41
Gambar IV-1 Hasil Uji Heteroskedastisitas	80



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kuesioner.....	99
Lampiran 2. Data Responden.....	104
Lampiran 3. Tabulasi Data.....	110
Lampiran 4. Output SPSS Uji Validitas.....	116
Lampiran 5. Output SPSS Uji Reliabilitas.....	119
Lampiran 6. Output SPSS Uji Asumsi Klasik.....	120
Lampiran 7. Regresi Linear Berganda.....	122
Lampiran 8. r Tabel.....	123
Lampiran 9. t Tabel.....	126
Lampiran 10. F Tabel.....	129
Lampiran 11. Kartu Konsultasi Skripsi.....	132
Lampiran 12. Kartu Tanda Peserta Seminar Proposal Skripsi.....	133

