

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh kepuasan *game* dan nilai *virtual item* terhadap keputusan pembelian *virtual item* dalam *game online* DOTA 2. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dan menganalisis seberapa besar kepuasan *game* dan nilai *virtual item* secara parsial berpengaruh terhadap keputusan pembelian, dan seberapa besar keduanya berpengaruh secara simultan terhadap keputusan pembelian.

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis penelitian sosiatif kausal. Pengambilan sampel dilakukan dengan metode *purposive sampling*.

Penelitian ini merupakan penelitian survei dengan menggunakan kuesioner sebagai instrumennya dan diambil sebanyak 100 responden. Pengumpulan data dilakukan dengan cara memberikan daftar pertanyaan kepada responden yang pernah memainkan *game online* DOTA 2. Penelitian ini menggunakan alat analisis regresi linier berganda. Hipotesis diuji dengan uji t dan uji F.

Hasil pengujian menunjukkan bahwa kepuasan *game* dan nilai *virtual item* baik secara parsial maupun simultan berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan pembelian *virtual item* dalam *game online* DOTA 2.

Kesimpulan yang diambil dari penelitian ini adalah dengan adanya variabel kepuasan *game* dan nilai *virtual item* mampu menjelaskan variabel minat beli sebesar 22,4% dan sisanya yang sebesar 77,6% dapat dijelaskan oleh variabel lain yang tidak dimasukkan dalam model penelitian.

Kata kunci : kepuasan *game*, nilai *virtual item*, keputusan pembelian.

ABSTRACT

This research aimed to test influence between satisfaction within game and the values of virtual item toward virtual item's purchase decision in online game DOTA 2. The purpose of this study was to determinate and analyze how much satisfaction within game and the values of virtual item partially influence the purchase decision, and how much influence simultaneously two of the purchase decision.

The research uses quantitative methods to the type of associative casual research. Sampling was conducted using purposive sampling.

The research was using questionnaires as instrument with 100 respondents. Data collected by providing a list of question to the respondents who have played DOTA 2. The research use linier regression analysis. T test and F test are used to test asked hypothesis.

This result of partially regression coefficient test shows that satisfaction within game and the values of virtual item influence positive and significantly to virtual item's purchase decision in online game DOTA 2.

The conclusion of this study is that variables of satisfaction within game and the values of virtual item were able to explain virtual item's purchase decision in online game DOTA 2 variable up to 22,4% and the rest is 77,6% caused by another variable that was not included in the research model.

Keyword : *satisfaction within game, the values of virtual item, purchase decision*