

SKRIPSI

PENGARUH *PERCEIVED VALUE* DAN *STICKINESS* TERHADAP

***INTENTION TO MAKE AN IN-APP PURCHASE* PADA GAMER**

‘GENSHIN IMPACT’

(Studi Pada Anggota Grup Facebook ‘Genshin Impact Indonesia Official’)



Diajukan sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Manajemen

Oleh :

MUHAMMAD IQBAL ELVISA

1810312210049

MANAJEMEN

FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS

UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT

BANJARMASIN

2022

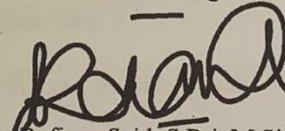
LEMBAR LEGALITAS
PENGARUH *PERCEIVED VALUE* DAN *STICKINESS* TERHADAP
***INTENTION TO MAKE AN IN-APP PURCHASE* PADA GAMER**
'GENSHIN IMPACT'
(Studi Pada Anggota Grup Facebook 'Genshin Impact Indonesia Official')

Yang dipersiapkan dan disusun oleh :

MUHAMMAD IQBAL ELVISA

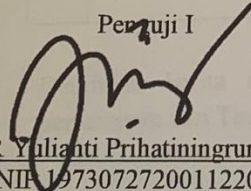
NIM. 1810312210049

Pembimbing



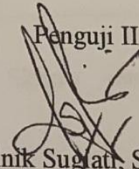
Laila Refiana Said, S.Psi, M.Si, PhD.
NIP.197009132005012001

Penguji I



Dr. R.R. Yulianti Prihatiningrum, SE., M.SI
NIP.197307272001122001

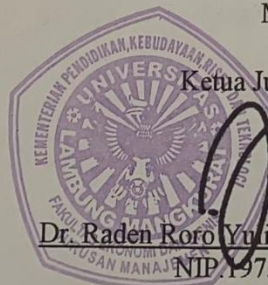
Penguji II



Dr. Tinik Sugati, S.Pd, MM
NIP.197508072006042002

Mengetahui

Ketua Jurusan Manajemen



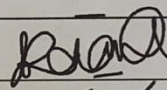
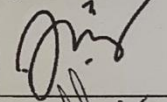

Dr. Raden Roro Yulianti Prihatiningrum, SE., M.SI
NIP.197307272001122001

LEMBAR BERITA ACARA PERBAIKAN SKRIPSI

Berdasarkan hasil ujian skripsi yang telah dilakukan oleh mahasiswa/i Jurusan Manajemen Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Lambung Mangkurat:

Nama : Muhammad Iqbal Elvisa
NIM : 1810312210049
Hari, Tanggal Ujian : Sabtu, 10 Juni 2023
Waktu Ujian : 10.00-12.00 WITA
Tempat : Ruang Ujian Online

Dengan ini telah melakukan perbaikan Ujian Skripsi berdasarkan saran Tim Penguji:

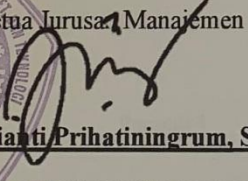
No	Nama Tim Penguji	Jabatan	Tanda Tangan
1	Laila Refiana Said, S.Psi, M.Si, PhD.	Pembimbing	
2	Dr. R.R Yulianti Prihatiningrum, SE., M.SI	Ketua	
3	Dr. Tinik Sugiati, S.Pd, MM	Sekretaris	

Demikian berita acara perbaikan Ujian Skripsi yang telah mendapatkan persetujuan dari Tim Penguji.

Banjarmasin, 10 Juni 2023

Mengetahui,

Ketua Jurusan Manajemen


Dr. RR Yulianti Prihatiningrum, SE, M.Si.

NIP. 197307272001122001

Mahasiswa


Muhammad Iqbal Elvisa

1810312210049

LEMBAR PENGESAHAN
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS
BANJARMAASIN

Nama : Muhammad Iqbal Elvisa
NIM : 1810312210049
Jurusan/Program Studi : Manajemen
Judul Skripsi : **PENGARUH *PERCEIVED VALUE* DAN *STICKINESS* TERHADAP *INTENTION TO MAKE AN IN-APP PURCHASE* PADA GAMER '*GENSHIN IMPACT*' (Studi Pada Anggota Grup Facebook '*Genshin Impact Indonesia Official*')**

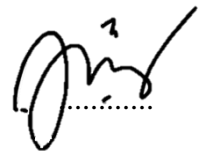
Mata Kuliah Pokok : Pemasaran
Ujian Dilaksanakan : Sabtu, 10 Juni 2023

Tim Penguji

Pembimbing : Laila Refiana Said S.Psi, M.Si, PhD



Penguji I : Dr. Raden Roro Yulianti Prihatiningrum, SE, M.Si



Penguji II : Dr. Tinik Sugiati, S.Pd, MM



MATRIKS PERBAIKAN (REVISI)

UJIAN SKRIPSI



Nama Mahasiswa : Muhammad Iqbal Elvisa

NIM/ Semester : 1810312210049/ Semester 10

Waktu Ujian : Sabtu, 10 Juni 2023

Judul Skripsi : Pengaruh *Perceived Value* dan *Stickiness*
Terhadap *Intention to Make an In-App Purchase*
Pada *Gamer 'Genshin Impact'*

Dosen Pembimbing : Laila Refiana Said, S.Psi, M.Si, PhD.

No	Nama Dosen	Saran/Perbaikan	Perbaikan Yang Sudah Dilakukan	Tanda Tangan Dosen
1	Dr. R.R Yulianti Prihatiningrum, SE., M.SI	<ol style="list-style-type: none">1) Mengganti teknik sampling2) Menyesuaikan no halaman sesuai pedoman3) Membagi kuesioner yang memuat 2 item4) Menjelaskan gambar 1.25) Memperbarui kerangka konseptual6) Menambahkan implikasi pengaruh mediasi '<i>stickiness</i>'7) Memperbaiki kesalahan redaksional (Jenis <i>font</i> penulisan dan arah letak penulisan) pada latar belakang Hal. 7 dan 8	<ol style="list-style-type: none">1) Hal. 40-412) No halaman telah disesuaikan mengikuti pedoman3) Hal. 854) Hal. 4-55) Hal 356) Hal 76-777) Telah diperbaiki, Hal.7 dan 8	
2	Dr. Tinik Sugiati, S.Pd, MM	<ol style="list-style-type: none">1) Menambahkan lokasi penelitian pada judul2) Mengganti kata niat ke minat3) Menggambarkan lebih jelas setiap variabel pada latar belakang4) Menambahkan teori pada bab 2 landasan teori5) Mengubah kuesioner menjadi lebih spesifik6) Menambahkan dukungan hasil penelitian terdahulu	<ol style="list-style-type: none">1) Hal. 1 (Cover)2) Seluruh kata niat telah diganti menjadi minat3) Hal 5-104) Hal. 18-225) Hal. 36-386) Hal. 36-387) Ditambahkan jenis penelitian <i>explanatory</i>, Hal.	

		<p>pada hipotesis</p> <p>7) Menambahkan jenis penelitian</p> <p>8) Menambahkan penggambaran lebih jelas mengenai karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin</p> <p>9) Menyesuaikan penyebutan pengelompokan variabel berdasarkan metode penelitian yang digunakan</p>	<p>39</p> <p>8) Ditambahkan penjabaran lebih rinci dari data pada tabel karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin, Hal. 58-59</p> <p>9) Telah disesuaikan menjadi variabel endogen dan variabel eksogen, Hal 42 dan Seluruh halaman yang memuat variabel dependen dan independen.</p>	
--	--	--	---	--

Banjarmasin, 20 Maret 2023

Dosen Pembimbing



Laila Refiana Said, S.Psi, M.Si, PhD.

NIP.197009132005012001

HALAMAN PERNYATAAN

Nama : Muhammad Iqbal Elvisa
NIM : 1810312210049
Prodi : Manajemen
Fakultas : Fakultas Ekonomi dan Bisnis

Judul Penelitian : **“PENGARUH *PERCEIVED VALUE* DAN *STICKINESS* TERHADAP *INTENTION TO MAKE AN IN-APP PURCHASE* PADA GAMER ‘GENSHIN IMPACT’” (Studi Pada Anggota Grup *Facebook* ‘Genshin Impact Indonesia Official’)**

Menyatakan bahwa penelitian ini adalah hasil dari tulisan saya sendiri dan sepengetahuan saya, bukan merupakan hasil karya orang lain atau hasil karya yang telah dipublikasikan atau telah digunakan sebagai persyaratan perguruan tinggi lain, kecuali pada bagian tertentu yang saya gunakan sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan yang lazim.

Banjarmasin, 28 Agustus 2023

Yang membuat Pernyataan,



Muhammad Iqbal Elvisa

1810312210049

Abstrak

Muhammad Iqbal Elvisa (2022), Pengaruh Perceived Value dan Stickiness Terhadap Intention to Make an In-App Purchase Pada Gamer ‘Genshin Impact’ (Studi Pada Anggota Grup Facebook ‘Genshin Impact Indonesia Official’). Pembimbing: Laila Refiana Said

Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk menganalisis (1) pengaruh *perceived value* terhadap *intention to make an in app purchase*, (2) pengaruh *perceived value* terhadap *stickiness*, (3) pengaruh *stickiness* terhadap *intention to make an in app purchase*, (4) pengaruh *perceived value* terhadap *intention to make an in app purchase* melalui *stickiness* pada *gamer Genshin Impact*.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Responden dalam penelitian ini adalah 447 anggota grup facebook ‘Genshin Impact Indonesia Official’. Metode sampling yang digunakan adalah metode nonprobability sampling dengan teknik sampling purposive. Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner yang mana hasilnya diolah menggunakan SEM-PLS (*Smart PLS 4.0*)

Hasil penelitian menunjukkan bahwa variabel *perceived value* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *intention to make an in app purchase*; Terdapat pengaruh positif dan signifikan variabel *perceived value* terhadap *stickiness*; Terdapat pengaruh positif dan signifikan variabel *stickiness* terhadap *intention to make an in app purchase*; *Perceived value* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *intention to make an in-app purchase* melalui *stickiness* bagi *gamer Genshin Impact*.

Kata Kunci: *Perceived Value, Stickiness, Intention to Make an In-app Purchase.*

Abstract

Muhammad Iqbal Elvisa (2022), The Influence of Perceived Value and Stickiness on Intention to Make an In-App Purchase in 'Genshin Impact' Gamers (Study on Members of the Facebook Group 'Genshin Impact Indonesia Official'). Advisor: Laila Refiana Said

The purpose of doing this research is to analyze (1) the effect of perceived value on the intention to make an in app purchase, (2) the effect of perceived value on stickiness, (3) the effect of stickiness on the intention to make an in app purchase, (4) the effect of perceived value on intention to make an in app purchase through stickiness to Genshin Impact gamers.

This study uses a quantitative approach. Respondents in this study were 447 members of the Facebook group 'Genshin Impact Indonesia Official'. The sampling method used is nonprobability sampling method with purposive sampling technique. The data collection technique uses a questionnaire where the results are processed using SEM-PLS (Smart PLS 4.0)

The results of the study show that the perceived value variable has a positive and significant effect on the intention to make an in app purchase; There is a positive and significant influence of perceived value variable on stickiness; There is a positive and significant effect of the stickiness variable on the intention to make an in app purchase; Perceived value has a positive and significant effect on the intention to make an in-app purchase through stickiness for Genshin Impact gamers.

Keywords: *Perceived Value, Stickiness, Intention to Make an In-app Purchase.*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kita panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga dapat menyusun Skripsi dengan judul “PENGARUH *PERCEIVED VALUE* DAN *STICKINESS* TERHADAP *IN-APP ITEM PURCHASE INTENTION* PADA GAMER ‘GENSHIN IMPACT’”. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk para pembaca, dan dapat dijadikan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya.

Laporan ini merupakan tugas yang harus diselesaikan untuk memenuhi syarat akademik pada matakuliah wajib di Fakultas Ekonomi dan Bisnis (FEB) Universitas Lambung Mangkurat.

Hal ini tentunya tak lepas dari bantuan, dorongan serta bimbingan yang sangat berguna. Dan tak lupa pula ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. Atma Hayat, Drs. Ec. M. Si, Ak, CA. selaku Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Lambung Mangkurat.
2. Ibu Dr. Raden Roro Yulianti Prihatiningrum, SE., M. Si , selaku Ketua Program Studi S1 Manajemen.
3. Ibu Laila Refiana Said S.Psi, M.Si, PhD selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, masukan serta bimbingan terhadap pengerjaan skripsi penulis.
4. Ibu Dr. Raden Roro Yulianti Prihatiningrum, SE, M.Si selaku dosen penguji I yang telah memberikan masukan dan evaluasi terhadap penyusunan skripsi ini.

5. Ibu Dr. Tinik Sugiati, S.Pd, MM selaku dosen penguji II yang telah memberikan masukan dan evaluasi terhadap penyusunan skripsi ini.
6. Bapak dan Ibu selaku dosen dan staf FEB ULM Banjarmasin yang telah membekali dengan ilmu pengetahuan yang bermanfaat.
7. Kedua Orang tua dan kakak tercinta yang selalu memberikan semangat serta dukungan moral dan finansial untuk pendidikan.
8. Teman – teman Angkatan 2018 di Fakultas Ekonomi dan Bisnis program Studi Manajemen, khususnya Jurusan Manajemen Pemasaran.
9. Para sahabat yang telah membantu saya secara langsung maupun tidak langsung dalam pengerjaan laporan skripsi ini.
10. Kepada anggota grup Genshin Impact Indonesia Official yang telah bersedia membantu dan saya jadikan sebagai objek penelitian dalam skripsi ini.
11. Narasumber – narasumber yang dimana hasil penelitiannya saya pergunakan sebagai acuan untuk pengerjaan skripsi ini.

Dalam penulisan laporan ini, penulisan laporan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Maka dari itu, segala bentuk kritik dan saran yang sifatnya membangun diharapkan akan menyempurnakan penulisan skripsi ini. Semoga laporan skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis dan pembaca, dan bisa dijadikan sebagai sumber pustaka untuk skripsi selanjutnya.

Banjarmasin, 25 Februari 2022

Penulis,

Muhammad Iqbal Elvisa

1810312210049

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	iv
Abstrak	viii
Abstract.....	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I.....	Error! Bookmark not defined.
PENDAHULUAN	Error! Bookmark not defined.
1.1. Latar Belakang.....	Error! Bookmark not defined.
1.2. Rumusan Masalah	Error! Bookmark not defined.
1.3. Manfaat Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
1.4. Sistematika Pembahasan.....	Error! Bookmark not defined.
BAB II.....	Error! Bookmark not defined.
TINJAUAN PUSTAKA.....	Error! Bookmark not defined.
2.1. Landasan Teori	Error! Bookmark not defined.
2.1.1. <i>Perceived Value</i>	Error! Bookmark not defined.
2.1.2. <i>Stickiness</i>	Error! Bookmark not defined.
2.1.3. <i>Intention to Make an In App Purchase</i>	Error! Bookmark not defined.
2.1.4. <i>Genshin Impact</i>	Error! Bookmark not defined.
2.2. Hasil Penelitian Sebelumnya.....	Error! Bookmark not defined.
2.3. Keterkaitan Antar Variabel.....	Error! Bookmark not defined.
2.3.1. Keterkaitan Variabel <i>Perceived Value</i> Terhadap <i>Intention to Make an In-app Purchase</i>	Error! Bookmark not defined.
2.3.2. Keterkaitan Variabel <i>Stickiness</i> Terhadap <i>Intention to Make an In-app Purchase</i>	Error! Bookmark not defined.
2.3.3. Keterkaitan Variabel <i>Perceived Value</i> Terhadap <i>Stickiness</i>	Error! Bookmark not defined.
2.3.4. Keterkaitan Variabel <i>Perceived Value</i> Terhadap <i>Intention to Make an In-app Purchase</i> melalui <i>Stickiness</i>	Error! Bookmark not defined.
BAB III.....	Error! Bookmark not defined.
KERANGKA KONSEPTUAL DAN HIPOTESIS	Error! Bookmark not defined.

3.1. Kerangka Konseptual	Error! Bookmark not defined.
3.2. Hipotesis	Error! Bookmark not defined.
BAB IV	Error! Bookmark not defined.
METODE PENELITIAN	Error! Bookmark not defined.
4.1. Ruang Lingkup Penelitian	Error! Bookmark not defined.
4.2. Jenis Penelitian	Error! Bookmark not defined.
4.3. Tempat/Lokasi Penelitian	Error! Bookmark not defined.
4.4. Unit Analisis	Error! Bookmark not defined.
4.5. Populasi dan Sampel	Error! Bookmark not defined.
4.5.1. Populasi	Error! Bookmark not defined.
4.5.2. Sampel	Error! Bookmark not defined.
4.6. Variabel dan Definisi Operasional Variabel	Error! Bookmark not defined.
4.6.1. Variabel	Error! Bookmark not defined.
4.7. Teknik Pengumpulan Data	Error! Bookmark not defined.
4.8. Teknik Analisis Data	Error! Bookmark not defined.
BAB V	Error! Bookmark not defined.
HASIL PENELITIAN DAN ANALISIS	Error! Bookmark not defined.
5.1. Gambaran Umum Objek Penelitian	Error! Bookmark not defined.
5.2. Hasil dan Analisis	Error! Bookmark not defined.
5.2.1 Deskriptif Instrumen Penelitian	Error! Bookmark not defined.
5.2.2. Karakteristik Responden	Error! Bookmark not defined.
5.2.3. Hasil Statistik Deskriptif	Error! Bookmark not defined.
5.3. Analisa PLS – SEM	Error! Bookmark not defined.
5.3.1 Evaluasi <i>Outer Model</i>	Error! Bookmark not defined.
5.3.2 Hasil Pengujian Hipotesis	Error! Bookmark not defined.
5.3.3. Pembahasan Hasil Penelitian	Error! Bookmark not defined.
5.3.4. Implikasi Hasil Penelitian	Error! Bookmark not defined.
5.4. Keterbatasan Penelitian.	Error! Bookmark not defined.
BAB VI	Error! Bookmark not defined.
KESIMPULAN DAN SARAN	Error! Bookmark not defined.
6.1. Kesimpulan	Error! Bookmark not defined.
6.2. Saran Penelitian.	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR PUSTAKA	Error! Bookmark not defined.
LAMPIRAN	Error! Bookmark not defined.

LAMPIRAN 1.....Error! Bookmark not defined.

LAMPIRAN 2. TABULASI DATA HASILError! Bookmark not defined.

LAMPIRAN 3. HASIL EVALUASI MODEL PENGUKURAN (OUTER MODEL)Error! Bookmark not defined.

LAMPIRAN 4. BOOTSTRAPPINGError! Bookmark not defined.

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Perbedaan Hasil Penelitian Variabel Penelitian 5

Tabel 2.1 Hasil Penelitian Sebelumnya..... 23

Tabel 4.1 Definisi Operasional..... 37

Tabel 4.2 Kategori jawaban dan skala Likert..... 40

Tabel 4.1 Kriteria Penilaian Berdasarkan angka penafsiran 40

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Peringkat Penghasilan <i>Game</i>	3
Gambar 1.2 <i>Roadmap Genshin Impact</i>	4
Gambar 2.1 Sistem <i>Gacha</i> pada ' <i>Genshin Impact</i> '	23
Gambar 3.1 Kerangka Konseptual Utama.....	29
Gambar 3.2 Kerangka Konseptual Alternatif.....	30
Gambar 4.1 Model Persamaan SEM-PLS	44

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kuesioner Penelitian	83
Lampiran 2 Tabulasi Data Hasil.....	87
Lampiran 3 Hasil Evaluasi Model Pengukuran.....	89
Lampiran 4 Bootstrapping.....	92

