

ANALISA PENGARUH *SELF-INDULGENCE*, *SOCIAL INTERACTION*, DAN *COMPETITION* TERHADAP *INTENTION TO PAY* YANG DIMEDIASI OLEH *INTENTION TO PLAY* PADA GAME PUBG MOBILE DI SURABAYA



DISUSUN:

MATHEUS RAMA DUTA WERUIN

3603020004

PROGRAM STUDI DIGITAL BUSINESS MANAGEMENT

FAKULTAS BISNIS

UNIVERSITAS KATOLIK WIDYA MANDALA

SURABAYA

2023

**ANALISA PENGARUH *SELF-INDULGENCE*, *SOCIAL INTERACTION*, DAN *COMPETITION* TERHADAP *INTENTION TO PAY* YANG DIMEDIASI OLEH *INTENTION TO PLAY* PADA GAME PUBG MOBILE
DI SURABAYA**

SKRIPSI

Diajukan kepada

FAKULTAS BISNIS

UNIVERSITAS KATOLIK WIDYA MANDALA SURABAYA

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan

Memperoleh Gelar Sarjana Manajemen

Jurusan Digital Business Management

OLEH:

MATHEUS RAMA DUTA WERUIN

3603020004

PROGRAM STUDI DIGITAL BUSINESS MANAGEMENT

FAKULTAS BISNIS

UNIVERSITAS KATOLIK WIDYA MANDALA

SURABAYA

2023

HALAMAN PERSETUJUAN
SKRIPSI

ANALISA PENGARUH *SELF-INDULGENCE*, *SOCIAL INTERACTION*, DAN
COMPETITION TERHADAP *INTENTION TO PAY* YANG DIMEDIASI OLEH
INTENTION TO PLAY PADA GAME PUBG MOBILE DI SURABAYA

Oleh:

MATHEUS RAMA DUTA WERUIN

3603020004

Telah Disetujui dan Diterima dengan Baik
Untuk Diajukan Kepada Tim Penguji

Pembimbing I,



Robertus Sigit Haribowo Lukito, SE., M.Sc.

NIDN: 0703087902

Tanggal: 14 Desember 2023

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi yang ditulis oleh: Matheus Rama Duta Weruin NRP: 3603020004

Telah Diuji pada tanggal 10 Desember 2024 dan dinyatakan lulus oleh tim penguji


Ketua Tim Penguji:




Dr. Sihar Tigor Benjamin Tambunan, ST., MM.

NIDN. 0720027201

Mengetahui

Dekan

Dr. Hendra Wijaya., MM.,
CPMA., CFP., QWP
NIDN. 0718108506

Ketua Jurusan,



Yulika Rosita Agrippina
S.M., MIB.
NIDN. 0701079401

**PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH DAN PERSETUJUAN
PUBLIKASI KARYA ILMIAH**

Demi perkembangan ilmu pengetahuan, saya sebagai mahasiswa Unika Widya Mandala Surabaya:

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Matheus Rama Duta Weruin

NRP : 3603020004

Judul : Analisa Pengaruh *Self-Indulgence*, *Social Interaction*, dan *Competition* terhadap *Intention to Pay* yang di mediasi Oleh *Intention to Play* pada game PUBG Mobile di Surabaya

Menyatakan bahwa skripsi ini adalah ASLI karya tulis saya. Apabila terbukti karya ini merupakan *plagiarism*, saya bersedia menerima sanksi yang akan diberikan oleh Fakultas Bisnis Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya. Saya menyetujui pula bahwa karya tulis ini dipublikasikan/ditampilkan di internet atau media lain (digital library Perpustakaan Unika Widya Mandala Surabaya) untuk kepentingan akademik sebatas sesuai dengan Undang-undang Hak Cipta.

Demikian pernyataan keaslian dan persetujuan publikasi karya ilmiah ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 15 Desember 2023

Yang menyatakan



Matheus Rama Duta Weruin

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kami naikan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat dan rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan penelitian untuk tugas akhir skripsi secara baik. Penelitian ini memiliki judul “Analisa Pengaruh *Self-Indulgence*, *Social Interaction*, dan *Competition* terhadap *Intention to Pay* yang dimediasi oleh *Intention to Play* pada game PUBG Mobile di Surabaya”. Penelitian ini dibuat untuk dapat memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan pendidikan S-1 Program Studi Digital Business Management Fakultas Bisnis Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya. Selain itu penelitian ini juga merupakan implementasi dari ilmu yang telah didapat pada saat masa kuliah di Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya. Penelitian ini juga tidak dapat terealisasi tanpa dukungan, bimbingan dan masukan dari berbagai pihak. Maka dari itu pada kesempatan kali ini ijin penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. Hendra Wijaya, MM., CPMA., CFP., QWP. selaku Dekan Fakultas Bisnis Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya.
2. Bapak Robertus Sigit Haribowo Lukito, SE., M.Sc. selaku Dosen Pembimbing yang telah bersedia meluangkan waktu, tenaga dan pengetahuan dalam membimbing, memberi arahan serta memberikan masukan dan saran kepada penulis agar penelitian tugas akhir skripsi dapat terselesaikan dengan baik dan tepat waktu.
3. Bapak Tigor Tambunan, Dr., MM. selaku dosen wali yang telah membantu penulis dalam mengikuti dan menyelesaikan program studi Digital Business Management
4. Seluruh keluarga yang terus mendukung dan memberikan doa kepada penulis dari awal hingga akhir penulisan tugas akhir skripsi sehingga dapat terselesaikan dengan baik.
5. Teman-teman seperjuangan Digital Business Management yang juga berproses dalam menyelesaikan tugas akhir skripsi Nicholas, Matthew,

Khrisna, Kenny, dan teman teman yang lainnya yang tidak dapat saya sebut satu persatu

6. Bu Kuswati Khasanah dan Keluarga Asik atau Anak Hijau yang menemani saya saat sumpek
7. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang selalu memberikan dukungan dan motivasi dalam penulisan tugas akhir skripsi

Penulis menyadari bahwa penelitian untuk tugas akhir skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Tetapi dengan proses yang ada penulis berharap akan selalu belajar lebih banyak dan menggali ilmu yang lebih dalam serta di implementasikan dalam kehidupan nyata.

Surabaya, 15 Desember 2023



Matheus Rama Duta Weruin

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH DAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
ABSTRAK	xiii
ABSTRACT	xiv
BAB 1. PENDAHULUAN	15
1.1 Latar Belakang Penelitian	15
1.2 Rumusan Masalah.....	11
1.3 Tujuan Penelitian	11
1.4 Manfaat Penelitian	11
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA.....	13
2.1 Landasan Teori.....	13
2.1.1. Self-Indulgence.....	13
2.1.2. Social Interaction.....	13
2.1.3. Competition.....	14
2.1.4. Intention to Play	14
2.1.5 Intention to Pay.....	15
2.2 Penelitian Terdahulu	15
2.3 Pengembangan Hipotesis	17
2.3.1 Pengaruh Self-Indulgence terhadap intention to Play	17
2.3.2 Pengaruh Social Interaction terhadap Intention to Play	17
2.3.3 Pengaruh Competition terhadap Intention to Play	18
2.3.4 Pengaruh Intention to Play terhadap Intention to Pay	19

2.3.5 Pengaruh Self-Indulgence terhadap Intention to Pay	19
2.3.6 Pengaruh Interaction Social terhadap Intention to Pay	20
2.3.7 Pengaruh Competition terhadap Intention to Pay	21
2.4 Kerangka Model Penelitian.....	21
2.5 Hipotesis.....	22
BAB 3. METODE PENELITIAN	23
3.1 Desain Penelitian	23
3.2 Identifikasi Variabel, Definisi Operasional, dan Pengukuran Variabel .	23
3.2.1 Identifikasi Variabel.....	23
3.2.2 Definisi Operasional Variabel	24
3.2.3 Pengukuran Variabel.....	26
3.3 Jenis dan Sumber Data.....	26
3.4 Metode Pengumpulan Data	27
3.5 Populasi, Sampel, dan Teknik Penyampelan	27
3.5.1 Populasi.....	27
3.5.2 Sampel.....	28
3.5.3 Teknik Penyampelan.....	28
3.6 Teknik Analisis Data	29
3.6.1 Model Pengukuran (Outer Model)	29
3.6.2 Model Struktral (Inner Model).....	30
3.6.3 Pengujian Hipotesis	31
BAB 4. ANALISIS DAN PEMBAHASAN	31
4.1 Gambaran Umum Objek Penelitian.....	31
4.2 Karakteristik Responden	31
4.2.1 Pekerjaan.....	31
4.2.2 Rentang Usia	32
4.2.3 Domisili.....	32
4.2.4 Pengeluaran dalam sebulan	33
4.2.5 Pernah melakukan pembelian barang virtual dalam PUBG Mobile	34
4.3 Analisis Deskriptif	34
4.3.1 Statistik Deskriptif Vaariabel Self-Indulgence.....	35
4.3.2 Statistik Deskriptif Variabel Social Interaction.....	36
4.3.3 Statistik Deskriptif Variabel Competition.....	37

4.3.4	Statistik Deskriptif Variabel Intention to Play	38
4.3.5	Statistik Deskriptif Variabel Intention to Pay	39
4.4	Hasil Analisa Data	40
4.4.1	Hasil Analisis Pengukuran (<i>Outer Model</i>).....	41
4.4.2	Hasil Analisis Model Struktural (<i>Inner Model</i>)	45
4.4.3	Uji Hipotesis.....	47
4.5	Pembahasan.....	49
4.5.1	Pengaruh <i>Self-Indulgence</i> terhadap <i>Intention to Play</i>	49
4.5.2	Pengaruh Social Interaction terhadap Intention to Play.....	50
4.5.3	Pengaruh Competition terhadap Intention to Play.....	51
4.5.4	Pengaruh Intention to Play terhadap Intention to Pay	51
4.5.5	Pengaruh Self-Indulgence terhadap Intention to Pay	52
4.5.6	Pengaruh Social Interaction terhadap Intention to Pay.....	52
4.5.7	Pengaruh Competition terhadap Intention to Pay.....	53
4.6	Opini Responden	53
4.7	<i>Technical Analysis</i>	54
BAB 5. SIMPULAN, KETERBATASAN DAN SARAN		61
5.1	Simpulan	61
5.2	Keterbatasan	62
5.3	Saran	62
5.3.1	Saran Akademis	62
5.3.2	Saran Praktis.....	63

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian Terdahulu dengan Penelitian Sekarang	16
Tabel 4.1 Karakteristik Responden Berdasarkan Pekerjaan Responden	32
Tabel 4.2 Karakteristik Responden Berdasarkan Usia Responden	32
Tabel 4.3 Karakteristik Responden Berdasarkan Domisili Responden	33
Tabel 4.4 Karakteristik Responden Berdasarkan Pengeluaran Responden Dalam Sebulan	34
Tabel 4.5 Karakteristik Responden Berdasarkan Pernah Melakukan Pembelian Barang Virtual dalam PUBG Mobile	34
Tabel 4.6 Interval Rata-rata Setiap Variabel	35
Tabel 4.7 Statistik Deskriptif Variabel <i>Self Indulgence</i>	35
Tabel 4.8 Statistik Deskriptif Variabel <i>Social Interaction</i>	36
Tabel 4.9 Statistik Deskriptif Variabel <i>Competition</i>	38
Tabel 4.10 Statistik Deskriptif <i>Intention to Play</i>	39
Tabel 4.11 Statistik Deskriptif <i>Intention to Pay</i>	40
Tabel 4.12 <i>Average Variance Extracted (AVE)</i>	42
Tabel 4.13 Hasil Uji Validitas Konvergen (<i>Outer Loading</i>).....	43
Tabel 4.14 Hasil Uji Validitas Diskriminan.....	44
Tabel 4.15 Hasil Uji Reliabilitas	45
Tabel 4.16 Hasil <i>R-Square</i>	47
Tabel 4.17 Hasil Uji Hipotesis	48

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1.1 Rata – Rata Waktu Yang Dhabiskan Untuk Bermain Video Games di Indonesia per minggu.....	3
Gambar 1.2 10 Game Plaing Disukai di Indonesia.....	4
Gambar 1.3 Barang – barang virtual di PUBG Mobile	7
Gambar 2.1 Model Kerangka Penelitian.....	22
Gambar 4.1 Model Penelitian <i>Partial Least Square Algorithm</i>	42
Gambar 4.2 Bootstrapping (PLS)	46
Gambar 4.3 Aplikasi “Ludo Star”	56
Gambar 4.4 Aplikasi Peneliti “Ludo Queen”	56
Gambar 4.5 Halaman Kedua setelah login aplikasi “Ludo Queen”	57
Gambar 4.6 Penampilan Home Page dari Ludo Star	58
Gambar 4.7 Homepage Ludo Queen	59
Gambar 4.8 Halaman Quis Ludo Queen	59
Gambar 4.9 Halaman Start Quis	59
Gambar 4.10 Halaman Quis	59
Gambar 4.11 Halaman Hadiah Quis	59

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Kuesioner Penelitian
- Lampiran 2. Hasil Kuesioner
- Lampiran 3. Hasil Statistik Kuesioner
- Lampiran 4. Hasil Uji Karakteristik Responden
- Lampiran 5. Hasil Uji Deskriptif
- Lampiran 6. Hasil *Average Variance Extracted (AVE)*
- Lampiran 7. Hasil Uji Validitas Konvergen (*Outer Loading*)
- Lampiran 8. Hasil Uji Validitas Diskriminan
- Lampiran 9. Hasil Uji Reliabilitas
- Lampiran 10. Model *Bootstrapping*
- Lampiran 11. Hasil Nilai *R-Square*
- Lampiran 12. Hasil Uji Hipotesis

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisa Pengaruh *Self-Indulgence*, *Social Interaction*, dan *Competition* terhadap *Intention to Pay* yang dimediasi oleh *Intention to Play* pada game PUBG Mobile di Surabaya serta melakukan pengembangan dan perbaikan aplikasi pada aplikasi game anak-anak yang beredar. Saat ini terdapat banyak sekali jenis game online yang berbasis mobile yang diminati oleh pasar. Namun beberapa pilihan tersebut tentunya memiliki faktor yang mendukung supaya tetap menjadi pilihan seseorang. Salah Satu diantara beberapa pilihan tersebut adalah PUBG Mobile.

Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *non probability sampling* dengan cara *purposive sampling*. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini sejumlah 250 responden. Persyaratan responden dalam penelitian ini adalah gamer PUBG Mobile dengan rentang usia 18-28 tahun yang berdomisili di Surabaya dan memiliki pengeluaran dalam sebulan kurang dari 1 juta sampai dengan lebih dari 4 juta rupiah, serta pernah melakukan pembelian barang virtual dalam PUBG Mobile minimal 1 sampai 3 kali dalam kurun waktu 2 bulan terakhir.

Hasil penelitian membuktikan bahwa *Self-Indulgence*, *Social Interaction*, dan *Competition* berpengaruh signifikan terhadap *Intention to Play*. Selain itu, *Intention to Play* berpengaruh signifikan terhadap *Intention to Pay*. Selain itu juga, *Self-Indulgence*, *Social Interaction*, dan *Competition* berpengaruh signifikan terhadap *Intention to Pay* yang dimediasi oleh *Intention to Play*..

Kata Kunci: *Self-Indulgence*, *Social Interaction*, *Competition*, *Intention to Pay*, *Intention to Play*, *PUBG Mobile*

ABSTRACT

This research aims to analyze the Influence of Self-Indulgence, Social Interaction, and Competition on Intention to Pay, mediated by Intention to Play in PUBG Mobile game in Surabaya, as well as to develop and improve applications for children's games currently circulating. There are numerous types of mobile-based online games in high demand in the market. However, certain choices undoubtedly possess factors that support their continued appeal to individuals. One of these choices is PUBG Mobile.

The sampling technique used is non-probability sampling through purposive sampling. The sample size for this research is 250 respondents. The criteria for respondents in this study are PUBG Mobile gamers aged between 18 to 28 years old, residing in Surabaya, with a monthly expenditure ranging from less than 1 million to over 4 million rupiahs, and have made virtual purchases in PUBG Mobile at least 1 to 3 times within the last 2 months.

The research results demonstrate that Self-Indulgence, Social Interaction, and Competition significantly influence Intention to Play. Furthermore, Intention to Play significantly influences Intention to Pay. Additionally, Self-Indulgence, Social Interaction, and Competition significantly influence Intention to Pay, mediated by Intention to Play.

Keyword: Self-Indulgence, Social Interaction, Competition, Intention to Pay, Intention to Play, PUBG Mobile