

**FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI PARA PEMAIN  
PUBG MOBILE UNTUK MEMBELI “LOOT BOXES” :  
APAKAH KEPUASAN KONSUMEN MEMPENGARUHI ?**

**ADJI NUGROHO**

**1705617126**



**Skripsi Ini Disusun Sebagai Salah Satu Persyaratan Untuk Memperoleh  
Gelar Sarjana Ekonomi pada Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Jakarta**

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN ALIH PROGRAM  
FAKULTAS EKONOMI  
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA  
2019**

**FACTORS THAT INFLUENCE MOBILE PUBG PLAYERS TO  
BUY "LOOT BOXES": DOES CUSTOMER SATISFACTION  
AFFECT?**

**ADJI NUGROHO**

**1705617126**



*Thesis is Written as One of The Requirements for Getting Bachelor Degree of  
Management on Faculty of Economics State Univeristy of Jakarta*

**STUDY PROGRAM OF S1 MANAGEMENT  
FACULTY OF ECONOMICS  
STATE UNIVERSITY OF JAKARTA  
2019**

## ABSTRAK

**Adji Nugroho. 2019. 1705617126.** faktor-faktor yang mempengaruhi para pemain pubg mobile untuk membeli “*loot boxes*” : apakah kepuasan konsumen mempengaruhi ?. Jakarta: Progam studi S1 Manajemen Alih Program, Konsentrasi Manajemen Pemasaran, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Jakarta.

Skripsi ini bertujuan: untuk menguji pengaruh sikap terhadap *willingness to pay premium*, pengaruh sikap terhadap kepuasan, pengaruh persepsi nilai terhadap kepuasan, pengaruh motivasi konsumen terhadap *willingness to pay premium*, dan pengaruh kepuasan terhadap *willingness to pay premium*. Metode pengumpulan data ini menggunakan data primer yaitu kuesioner. Jumlah sampel dalam penelitian ini sebanyak 200 orang responden. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan *software* SPSS versi 24 dan analisis metode *Structural Equation Model (SEM)* dengan menggunakan Amos versi 22. Hasil penelitian menunjukkan bahwa semua hipotesis dalam penelitian ini diterima dengan nilai *t-value*  $\geq 1.967$ .

## ABSTRACT

*Adji Nugroho. 2019. 1705617126. factors influencing pubg mobile players to buy "loot boxes": does customer satisfaction matter? Jakarta: Program S1 Management Study Program Transfer, Marketing Management Concentration, Faculty of Economics, State University of Jakarta.*

*This thesis aims: to examine the effect of attitude on willingness to pay premium, the effect of attitude on satisfaction, the effect of perceived value on satisfaction, the effect of consumer motivation on willingness to pay premium, and the effect of satisfaction on willingness to pay premium. This data collection method uses primary data that is questionnaire. The number of samples in this study were 200 respondents. Data analysis in this study used SPSS software version 24 and Structural Equation Model (SEM) analysis using Amos version 22. The results showed that all hypotheses in this study were accepted with a  $t$ -value  $\geq 1.967$ .*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan Skripsi ini tepat pada waktunya. Tak lupa pula sholawat serta salam peneliti sampaikan kepada Nabi Muhammad SAW. Skripsi yang berjudul “faktor-faktor yang mempengaruhi para pemain PUBG Mobile untuk membeli “*loot boxes*” : apakah kepuasan konsumen mempengaruhi ?” ini ditulis dalam rangka memenuhi salah satu syarat kelulusan untuk mendapatkan gelar ahli Sarjana Ekonomi di Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Jakarta. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini dapat diselesaikan berkat dukungan dan bantuan dari berbagai pihak, oleh karena itu peneliti berterima kasih kepada :

1. Bapak Usep Suhud M.Si, Ph.D selaku Dosen Pembimbing I
2. Bapak Shandy Adhitya BIB, MPBS selaku Dosen Pembimbing II
3. Bapak Dr. Suherman M.Si selaku koordinator program studi manajemen
4. Bapak Dr. Dedi Purwana ES, M.Bus selaku Dekan Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Jakarta
5. Para dosen dan seluruh karyawan/staf pegawai Universitas Negeri Jakarta yang namanya tidak mungkin disebutkan satu persatu yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan penelitian ini.
6. Secara khusus pula peneliti sangat berterima kasih kepada orang tua, kakak, dan keluarga tercinta yang telah mendukung peneliti dalam menyelesaikan penelitian ini.

7. Sahabat-sahabat terdekat di UNJ yaitu Pita, fahri, rafi, wina, dan resy yang telah memberikan semangat, dukungan, do'a, dan nasihat kepada peneliti dalam penulisan skripsi ini.
8. Sahabat-sahabat saya yaitu Irfan, Bary, Adam, renaldy, dan samuel yang juga terus memberikan semangat dan dorongan, serta memberikan saran kepada peneliti dalam penyusunan skripsi ini.
9. Teman-teman S1 Manajemen Alih Program 2017 yang tidak bisa disebutkan namanya satu persatu yang saling memberikan dukungan satu sama lain untuk bisa menyelesaikan skripsi tepat waktu. Semoga Allah SWT melipat gandakan pahala kepada mereka semua atas bantuan dan dukungannya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.

Peneliti menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan,

tidak luput dari kesalahan dan kekurangan. Semoga skripsi ini dapat berguna

untuk peneliti dan banyak orang.

Jakarta, 2018

Peneliti