

**PENGARUH VARIABEL *INTEGRATED VALUE* TERHADAP
REPURCHASE INTENTION VIRTUAL ITEM GAME ONLINE
MOBILE LEGENDS: BANG-BANG
SKRIPSI**



Oleh :

DUROTUN NAFISAH

NPM : 21042010082

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAWA TIMUR
FAKULTAS ILMU SOSIAL, BUDAYA DAN POLITIK
PROGRAM STUDI ADMINISTRASI BISNIS
SURABAYA**

2025

**PENGARUH VARIABEL *INTEGRATED VALUE* TERHADAP
REPURCHASE INTENTION VIRTUAL ITEM GAME ONLINE
MOBILE LEGENDS: BANG-BANG**

SKRIPSI



Oleh :

DUROTUN NAFISAH

NPM : 21042010082

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAWA TIMUR**

**FAKULTAS ILMU SOSIAL, BUDAYA DAN POLITIK
PROGRAM STUDI ADMINISTRASI BISNIS
SURABAYA**

2025

LEMBAR PERSETUJUAN

**PENGARUH VARIABEL *INTEGRATED VALUE* TERHADAP
REPURCHASE INTENTION VIRTUAL ITEM GAME ONLINE
MOBILE LEGENDS: BANG-BANG**

Disusun oleh :

DUROTUN NAFISAH

NPM : 21042010082

Menyetujui,

Pembimbing


Dra. Lia Nirawati, M.Si

NIP : 196009241993032001

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Sosial, Budaya Dan Politik


Dr. Catur Suratnoaji, M.Si

NIP. 196804182021211006

LEMBAR PENGESAHAN

**PENGARUH VARIABEL *INTEGRATED VALUE* TERHADAP
REPURCHASE INTENTION VIRTUAL ITEM GAME ONLINE
MOBILE LEGENDS: BANG-BANG**

Disusun oleh :

DUROTUN NAFISAH

NPM : 21042010082

Telah dipertahankan dihadapan dan diterima oleh Tim Penguji Skripsi
Jurusan Administrasi Bisnis Fakultas Ilmu Sosial, budaya dan Politik
Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur

Pada tanggal 22 Mei 2025

Pembimbing Utama

Menyetujui,

Tim Penguji

1. Ketua


Dra. Lia Nirawati, M.Si
NIP. 196009241993032001


Dr. Acep Samsudin, S.Sos., MM., MA
NPT. 21119771204337

2. Sekretaris


R. Yunardi Rusdianto, S.Sos., M.Si
NIP. 197206132021211003

3. Anggota


Dra. Lia Nirawati, M.Si
NIP. 196009241993032001

Mengetahui

Dekan Fakultas Ilmu Sosial, Budaya Dan Politik


Dr. Catur Suratnoaji, M.Si
NIP. 196804182021211006

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Durotun Nafisah
NPM : 21042010082
Program : Sarjana (S1)
Program Studi : Administrasi Bisnis
Fakultas : Fakultas Ilmu Sosial, Budaya dan Politik

Menyatakan bahwa dalam dokumen ilmiah Tugas Akhir Skripsi Tesis/Disertasi ini tidak terdapat bagian dari karya ilmiah lain yang telah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu lembaga Pendidikan Tinggi, dan juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang/lembaga lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dalam dokumen ini dan disebutkan secara lengkap dalam daftar pustaka.

Dan saya menyatakan bahwa dokumen ilmiah ini bebas dari unsur-unsur plagiasi. Apabila dikemudian hari ditemukan indikasi plagiat pada Skripsi Tesis/Desertasi ini, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari siapapun juga dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya

Surabaya, 03 Juni 2025
Yang membuat pernyataan


METERAI
TEMPEL
FISFAALX41B445142

Durotun Nafisah
NPM 21042010082

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, atas segala limpahan rahmat, karunia, dan petunjuk-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul ***"Pengaruh Variabel Integrated Value Terhadap Repurchase Intention Virtual Item Game Online Mobile Legends: Bang-Bang"*** dapat terselesaikan dengan baik.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Ibu Dra. Lia Nirawati, M. Si selaku Dosen Pembimbing utama yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan, nasehat serta motivasi kepada penulis. Penulisan skripsi ini merupakan hasil dari proses pembelajaran, penelitian, serta bimbingan yang melibatkan berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa hormat dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. Catur Suratnoaji, M.Si selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial, Budaya dan Politik Universitas Pembangunan Nasional " Veteran "Jawa Timur.
2. Bapak Dr. Acep Samsudin.,S, Sos.,MM.,MA selaku Koordinator Program Studi Administrasi Bisnis Fakultas Ilmu Sosial, Budaya dan Politik Universitas Pembangunan Nasional " Veteran "Jawa Timur.
3. Seluruh dosen Program Studi Administrasi Bisnis, yang telah memberikan ilmu, pengalaman, dan wawasan yang sangat berharga selama penulis menempuh pendidikan.
4. Keluarga tercinta yang senantiasa memberikan doa, dukungan moral, dan motivasi kepada penulis.

5. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, yang telah memberikan bantuan, baik secara langsung maupun tidak langsung, dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa di dalam penyusunan skripsi ini banyak terdapat kekurangan. Untuk itu kritik dan saran yang membangun dari semua pihak sangat diharapkan demi kesempurnaan penulisan skripsi ini.

Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat, baik bagi penulis maupun pembaca, serta menjadi kontribusi yang positif bagi pengembangan ilmu pengetahuan di bidang pemasaran.

Surabaya, Mei 2025

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	
LEMBAR PENGESAHAN	
LEMBAR PERNYATAAN	
KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR TABEL.....	vi
DAFTAR GRAFIK	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
ABSTRAK.....	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
I.1 Latar Belakang	1
I.2 Rumusan Masalah	9
1.3 Tujuan Penelitian.....	9
1.4 Manfaat Penelitian.....	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	12
2.1 Penelitian Terdahulu.....	12
2.2 Landasan Teori	16
2.2.1 Pemasaran.....	16

2.2.2 <i>Integrated Value</i>	22
2.2.2 <i>Repurchase Intention</i>	35
2.2.3 <i>Virtual Item</i>	39
2.3 Kerangka Penelitian	44
2.4 Hipotesis Penelitian.....	47
BAB III METODE PENELITIAN.....	49
3.1 Definisi Operasional Dan Pengukuran Variabel.....	49
3.1.1 Definisi Operasional.....	49
3.1.2 Pengukuran Variabel	60
3.2 Populasi, Sampel Dan Teknik Penarikan Sampel.....	61
3.2.1 Populasi	61
3.2.2 Sampel.....	62
3.2.3 Teknik Penarikan Sampel.....	63
3.2.4 Teknik Pengumpulan Data	64
3.3 Analisa Data	65
3.3.1 Uji Instrumen.....	67
3.3.2 Model Analisis Data	69
3.4 Waktu Penelitian.....	75
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	77
4.1 Profil Mobile Legends: Bang-Bang	77

4.1.1 Profil Mobile Legends: Bang-Bang (MLBB)	77
4.1.2 Logo	78
4.2 Deskripsi Penelitian.....	79
4.2.1 Karakteristik Responden	79
4.2.2 Deskripsi Variabel Penelitian	85
4.3 Analisa Data	98
4.3.1 Uji Instrumen.....	98
4.3.2 Uji Asumsi Klasik	102
4.3.3 Analisis Regresi Linier Berganda	110
4.3.4 Uji Hipotesis.....	112
4.4 Pembahasan	118
4.5 Kendala Penelitian.....	123
4. 6 Matriks Hasil Penelitian	124
BAB V PENUTUP.....	129
5.1 Kesimpulan.....	129
5.2 Saran	130
DAFTAR PUSTAKA	132
LAMPIRAN	135

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Indikator dan Item Pertanyaan <i>Enjoyment Value</i>	51
Tabel 3. 2 Indikator dan Item Pertanyaan <i>Character Competency Value</i>	53
Tabel 3. 3 Indikator dan Item Pertanyaan <i>Monetary Value</i>	55
Tabel 3. 4 Indikator dan Item Pertanyaan <i>Visual Authority Value</i>	57
Tabel 3. 5 Indikator dan Item Pertanyaan <i>Repurchase Intention</i>	59
Tabel 3. 6 Skala Likert	61
Tabel 3. 7 Jadwal Pelaksanaan Penelitian	75
Tabel 4. 2 Karakteristik Usia Responden	79
Tabel 4. 3 Karakteristik Responden Lama Bermain Mobile Legends Bang-Bang	81
Tabel 4. 4 Frekuensi Pembelian <i>Diamond / Virtual Item</i> Responden	82
Tabel 4. 5 Alasan Bermain Mobile Legends: Bang-Bang Responden	84
Tabel 4. 6 Deskripsi Variabel <i>Enjoyment Value</i>	86
Tabel 4. 7 Deskripsi Variabel <i>Character Competency Value</i>	88
Tabel 4. 8 Deskripsi Variabel <i>Monetary Value</i>	91
Tabel 4. 9 Deskripsi Variabel <i>Visual Authority Value</i>	93
Tabel 4. 10 Deskripsi Variabel <i>Repurchase Intention</i>	96
Tabel 4. 11 Hasil Uji Validitas Instrumen	99
Tabel 4. 12 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen	101
Tabel 4. 13 Hasil Kolmogorov-Smirnov	103
Tabel 4. 14 Hasil Uji Multikolinearitas	106
Tabel 4. 15 Hasil Uji Glejser	108

Tabel 4. 16 Hasil Uji Park	109
Tabel 4. 17 Analisis Regresi Linear Berganda	111
Tabel 4. 18 Hasil Uji Simultan (Uji F).....	113
Tabel 4. 19 Hasil Uji Parsial (Uji t).....	114
Tabel 4. 20 Koefisien Determinasi.....	117

DAFTAR GRAFIK

Grafik 1. 1 Data Statistik Player Mobile Legends: Bang-Bang mulai September 2022- Desember 2023	4
Grafik 1. 2 Empat Negara dengan Jumlah Player Mobile Legends: Bang-Bang Terbanyak di Kawasan Asia Tenggara	5
Grafik 1. 3 Pendapatan Mobile Legends: Bang-Bang setiap tahun	6

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir	47
Gambar 3. 1 Uji F	73
Gambar 3. 2 Uji t.....	74
Gambar 4. 1 Logo Moonton.....	78
Gambar 4. 2 Logo Mobile Legends: Bang-Bang.....	79
Gambar 4. 3 Diagram Usia Responden.....	80
Gambar 4. 4 Diagram Karakteristik Responden Lama Bermain Mobie Legends Bang-Bang	82
Gambar 4. 5 Frekuensi Pembelian <i>Diamond / Virtual Item</i> Responden	83
Gambar 4. 6 Alasan Bermain Mobile Legends: Bang-Bang Responden	85
Gambar 4. 7 Hasil Plot P-P (<i>Probability-Probability</i>)	104
Gambar 4. 8 Histogram Normalitas	105
Gambar 4. 9 Hasil Scatterplot	110
Gambar 4. 10 Gambar Daerah Penerimaan Uji F	114
Gambar 4. 11 Gambar Daerah Penerimaan Uji t	116

ABSTRAK

Durotun Nafisah, 2025, Pengaruh Variabel *Integrated Value* Terhadap *Repurchase Intention Virtual Item Game Online Mobile Legends: Bang-Bang*

Penelitian ini didasarkan pada fenomena pembelian item virtual dalam *game* menjadi semakin dominan. *Game online* Mobile Legends: Bang-Bang melakukan penjualan item virtual dalam *game* (*in-app purchase*). Meskipun terjadi penurunan jumlah *player*, pendapatannya dapat dikatakan stabil. Penelitian ini menganalisis pengaruh variabel *integrated value* yang terdiri dari *enjoyment value*, *character competency value*, *monetary value* dan *visual authority value* terhadap *repurchase intention virtual item game online* Mobile Legends: Bang-Bang. Metode yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan metode *purposive sampling* terhadap 100 responden. Analisis data menggunakan uji validitas, uji reabilitas, uji asumsi klasik, analisis regresi linier berganda, dan uji hipotesis pada program *Statistical Product and Service Solution* (SPSS) versi 26. Hasil penelitian membuktikan bahwa secara simultan variabel *Enjoyment Value*, *Character Competency Value*, *Monetary Value* dan *Visual Authority Value* berpengaruh signifikan terhadap *Repurchase Intention*, secara parsial variabel *Enjoyment Value*, *Character Competency Value*, *Monetary Value* dan *Visual Authority Value* tidak berpengaruh terhadap *Repurchase Intention*.

Kata Kunci: *Integrated Value, Enjoyment Value, Character Competency Value, Monetary Value, Visual Authority Value, Repurchase Intention*

ABSTRACT

Durotun Nafisah, 2025, The Influence of Integrated Value Variables on Repurchase Intention of Virtual Items in the Online Game Mobile Legends: Bang-Bang

This study is based on the growing phenomenon of virtual item purchases in online games. Mobile Legends: Bang-Bang, an online game, generates revenue through in-app purchases of virtual items. Although there has been a decline in the number of players, the game's revenue has remained relatively stable. This research aims to analyze the influence of integrated value variables, which include enjoyment value, character competency value, monetary value, and visual authority value, on the repurchase intention of virtual items in Mobile Legends: Bang-Bang. The study employs a quantitative approach with purposive sampling involving 100 respondents. Data were analyzed using validity tests, reliability tests, classical assumption tests, multiple linear regression analysis, and hypothesis testing with the aid of the Statistical Product and Service Solution (SPSS) version 26. The results show that, simultaneously, the variables of enjoyment value, character competency value, monetary value, and visual authority value have a significant effect on repurchase intention. However, partially, none of these variables has a significant individual effect on repurchase intention.

Keywords: Integrated Value, Enjoyment Value, Character Competency Value, Monetary Value, Visual Authority Value, Repurchase Intenti