

Analisis perilaku konsumen terhadap “Niat Beli Item” dalam Game Mobile Legends: Bang-Bang = Analysis of consumer behavior regarding "Intention to Purchase Items" in the Game Mobile Legends: Bang-Bang

Rohman Riadi, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=9999920547281&lokasi=lokal>

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis perilaku konsumen terhadap niat beli item dalam game online Mobile Legends: Bang - Bang. Mobile Legends merupakan salah satu game online yang populer di Indonesia. Dalam game ini, pemain dapat membeli berbagai item, seperti skin karakter dan berbagai item lainnya untuk meningkatkan pengalaman bermain. Studi ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan menyebarkan kuesioner online kepada 240 responden dan terdapat 203 responden yang merupakan pemain aktif Mobile Legends. Teori yang digunakan sebagai landasan penelitian adalah Theory of Planned Behavior (TPB) yang meliputi sikap terhadap perilaku pembelian, norma subjektif, dan kontrol perilaku yang dirasakan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sikap terhadap perilaku pembelian dan norma subjektif memiliki pengaruh negatif dan signifikan terhadap niat beli item dalam game MLBB. Sementara itu, kontrol perilaku yang dirasakan memiliki pengaruh positif dan signifikan. Selain itu, faktor-faktor lain seperti motivasi ekstrinsik dan jenis kelamin, juga ditemukan memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap niat beli item game MLBB. Temuan ini menunjukkan bahwa pemain yang merasa mampu untuk melakukan pembelian cenderung memiliki niat yang lebih besar untuk membeli item dalam game MLBB. Selain itu, jenis kelamin dan motivasi ekstrinsik memiliki pengaruh yang cukup besar terhadap pembelian niat beli item game MLBB.

.....This study aims to analyze consumer behavior towards the intention to purchase items in the online game Mobile Legends: Bang - Bang. Mobile Legends is one of the most popular online games in Indonesia. In this game, players can buy various items, such as character skins and other items, to enhance their gaming experience. This study employs a quantitative approach by distributing an online questionnaire to 240 respondents, of which 203 are active Mobile Legends players. The theory used as the basis of the research is the Theory of Planned Behavior (TPB), which includes attitudes towards purchasing behavior, subjective norms, and perceived behavioral control. The results indicate that attitudes towards purchasing behavior and subjective norms have a negative and significant impact on the intention to purchase items in the game MLBB. Meanwhile, perceived behavioral control has a positive and significant influence. Additionally, other factors such as extrinsic motivation and gender were also found to have a positive and significant effect on the intention to purchase items in the game MLBB. These findings suggest that players who feel capable of making purchases tend to have a greater intention to buy items in the game MLBB. Furthermore, gender and extrinsic motivation significantly influence the intention to purchase items in the game MLBB.