

**PENGARUH KEPUASAN TERHADAP *GAME*, IDENTIFIKASI
KARAKTER, *FUNCTIONAL VALUE*, *EMOTIONAL VALUE*, DAN *SOCIAL
VALUE* TERHADAP NIAT BELI *GAME ITEMS* PADA *GAME MOBILE
LEGENDS***

SKRIPSI

**DIAJUKAN UNTUK MEMENUHI SEBAGIAN PERSYARATAN
DALAM MEMPEROLEH GELAR SARJANA MANAJEMEN
PROGRAM STUDI S1 MANAJEMEN
DEPARTEMEN MANAJEMEN**



**DIAJUKAN OLEH :
ADHITYA NUGRAHA PUTRA
NIM: 041711223014**

**FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS
UNIVERSITAS AIRLANGGA
SURABAYA**

2020

SKRIPSI

**PENGARUH KEPUASAN TERHADAP *GAME*, IDENTIFIKASI
KARAKTER, *FUNCTIONAL VALUE*, *EMOTIONAL VALUE*, DAN *SOCIAL
VALUE* TERHADAP NIAT BELI *GAME ITEMS* PADA *GAME MOBILE
LEGENDS***

DIAJUKAN OLEH

ADHITYA NUGRAHA PUTRA

NIM: 041711223014

TELAH DISETUJUI DAN DITERIMA DENGAN BAIK OLEH:

DOSEN PEMBIMBING



Dr. Masmira Kurniawati, SE., M.Si.
NIP. 197503232006042001

TANGGAL 02 Desember 2020

KETUA PROGRAM STUDI



Dr. Masmira Kurniawati, SE., M.Si.
NIP. 197503232006042001

TANGGAL 02 Desember 2020

PERNYATAAN ORISINALITAS SKRIPSI

Saya, (Adhitya Nugraha Putra), menyatakan bahwa:

1. Skripsi saya ini adalah asli dan benar-benar hasil karya saya sendiri, dan bukan hasil karya orang lain dengan mengatasnamakan saya, serta bukan merupakan hasil peniruan atau penjiplakan (*plagiarism*) dari karya orang lain. Skripsi ini belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik baik di Universitas Airlangga, maupun di perguruan tinggi lainnya.
2. Dalam skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan dalam daftar kepustakaan.
3. Pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya, dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis Skripsi ini, serta sanksi-sanksi lainnya sesuai dengan norma dan peraturan yang berlaku di Universitas Airlangga.

Surabaya, 22 Oktober 2020
METERAI
TEMPEL
2E970AHF692078492
6000
ENAM RIBU RUPIAH
Adhitya Nugraha Putra



KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, Puji syukur kepada Allah SWT karena atas limpahan nikmat, rahmat, dan hidayah-Nya, sehingga saya dapat menyelesaikan Skripsi dengan judul “Pengaruh Kepuasan Terhadap *Game*, Identifikasi Karakter, *Functional Value*, *Emotional Value*, Dan *Social Value* Terhadap Niat Beli *Game Items* Pada *Game* Mobile Legends” dengan baik dan tepat pada waktunya. Skripsi ini disusun untuk memenuhi persyaratan untuk mengikuti sidang dalam memperoleh gelar Sarjana Manajemen Program Studi S1 Manajemen, Departemen Manajemen, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Airlangga Surabaya. Pada kesempatan ini, peneliti menyampaikan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. Moh. Nasih, SE., MT., Ak., CA selaku Rektor Universitas Airlangga Surabaya.
2. Prof. Dr. Dian Agustia, SE., M.Si., Ak., CA., CMA selaku Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Airlangga Surabaya.
3. Dr. Praptini Yulianti, SE., M.Si selaku Ketua Departemen Manajemen Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Airlangga Surabaya.
4. Dr. Masmira Kurniawati, SE., M.Si selaku Ketua Program Studi S1 Manajemen Universitas Airlangga Surabaya, serta Dosen Pembimbing yang berkomitmen dalam membimbing dan selalu sabar dan memberikan solusi pada peneliti.
5. Bapak Sudrajat dan Ibu Dwi Suhartati sebagai orang tua dari peneliti yang tercinta yang selalu mendoakan dan membantu dalam proses penyusunan skripsi ini.

6. Ryan Fitriawan dan Adisti Nurizha Putri sebagai kakak dari peneliti yang tercinta yang selalu mendukung apapun kondisinya.
7. Teman-teman G-Boyz: Bagus, Rian, Ichsan, Arif, Bagus, Yoga dan Pandu yang sudah menjadi media hiburan dalam proses pengerjaan skripsi.
8. Teman-teman One Heart: Sofyan, Eggy, Yanu, Rocky, Wandu, Dinar, Filda, Meri, Nina, Imas yang membantu menemani peneliti dan memberi semangat penuh dalam proses pengerjaan skripsi di kota Surabaya.

Peneliti menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh sebab itu, kritik dan saran yang bersifat membantu sangat peneliti harapkan untuk perbaikan skripsi ini. Akhir kata, peneliti berharap skripsi ini dapat bermanfaat ke depannya tidak hanya bagi peneliti, namun bagi pembaca dari skripsi ini.