

**PENGARUH IDENTIFIKASI KARAKTER, NILAI *VIRTUAL*
ITEM, DAN KEPUASAN BERMAIN *GAME* TERHADAP NIAT
BELI KEMBALI *VIRTUAL ITEM GAME ONLINE DOTA 2***

SKRIPSI

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



**DIAJUKAN OLEH
RM ARDIANSYAH AP
041211233091**

**FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS
UNIVERSITAS AIRLANGGA
SURABAYA
2020**

SKRIPSI

PENGARUH IDENTIFIKASI KARAKTER, NILAI *VIRTUAL ITEM*, DAN
KEPUASAN BERMAIN *GAME* TERHADAP NIAT BELI KEMBALI
VIRTUAL ITEM GAME ONLINE DOTA 2

DIAJUKAN OLEH:
RM ARDIANSYAH AP
041211233091

TELAH DISETUJUI DAN DITERIMA DENGAN BAIK OLEH:
DOSEN PEMBIMBING,



Dr. MASMIRA KURNIAWATI, SE., M.Si.

TANGGAL 23 Januari 2020

KETUA PROGRAM STUDI,



Dr. MASMIRA KURNIAWATI, SE., M.Si.

TANGGAL 23 Januari 2020

PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya, (RM ARDIANSYAH AP, 041211233091), menyatakan bahwa:

1. Skripsi saya ini adalah asli dan benar-benar hasil karya saya sendiri, dan bukan hasil karya orang lain dengan mengatas namakan 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 sebagai acuan dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar kepustakaan.
3. Pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya, dan apabila dikemudian 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,



RM ARDIANSYAH AP
NIM.: 041211233091

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Identifikasi Karakter, Nilai *Virtual Item*, Dan Kepuasan Bermain *game* Terhadap Niat Beli Kembali *Virtual Item game Online Dota 2*” dengan baik dan tepat pada waktunya. Skripsi ini disusun sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Ekonomi di Fakultas Ilmu Ekonomi dan Bisnis Universitas Airlangga Surabaya.

Penulisan skripsi ini tidak lepas dari bantuan dan partisipasi berbagaipihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini dengan kerendahan hati dan segenaprasa hormat penulis ucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Moh. Nasih, SE., MT., M.Si., Ak., CA., selaku Rektor Universitas Airlangga
2. Prof. Dr. Dian Agustina, SE., M.Si., Ak., CMA., CA., selaku Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Airlangga;
3. Dr. Praptini Yulianti, M.Si., selaku Ketua Departemen Manajemen Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Airlangga.
4. Dr. Masmira Kurniawati, SE., M.Si., selaku Ketua Program Studi Manajemen Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Airlangga, yang sekaligus merupakan pembimbing skripsi.
5. Sony Kusumasondjaja SE., M.com., PhD., selaku Dosen Wali yang selalu memberikan arahan dan saran kepada penulis.

6. Seluruh dosen Fakultas Ekonomidan Bisnis yang selalu memberikan semangat, motivasi, dan nasihat kepada penulis selama menimbailmu sampai penyusunan skripsi; serta seluruh staff Program Studi Fakultas Ekonomidan Bisnis Universitas Airlangga;
7. Keluarga tercinta; Khususnya kedua orang tua, yang telah memberikan dukungan moril dan materil, semangat, motivasi, serta do'a kepada penulis selama menjalankan studi dan menyelesaikan skripsi ini, serta semua pihak yangtelah bersedia membantu dan mendoakan, sehingga penulis dapatmenyelesaikan skripsi dengan baik;
8. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu yang telah membantu penulis selama proses penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, saran dan kritik yang membangun dari semua pihak sangat untuk perbaikan skripsi ini. Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak.

Surabaya, 23 Januari 2020

Penulis