

**HUBUNGAN ANTARA *PERCEIVED PLAYFULNESS*  
DENGAN *PURCHASE INTENTION* TERHADAP *VIRTUAL  
ITEM GAME ONLINE* PADA MAHASISWA UNIVERSITAS  
BHAYANGKARA KOTA BEKASI YANG TIDAK BEKERJA**

**SKRIPSI**

Oleh :  
**PURDIAWANSYAH WICAKSONO**  
201510515045



**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI  
FAKULTAS PSIKOLOGI  
UNIVERSITAS BHAYANGKARA JAKARTA RAYA  
2020**

## LEMBAR PERSETUJUAN

Judul Skripsi : Hubungan antara *Perceived Playfulness* dengan  
*Purchase Intention* terhadap *Virtual Item*  
*Game Online* pada Mahasiswa Universitas  
Bhayangkara Kota Bekasi yang tidak bekerja

Nama Mahasiswa : Purdiawansyah Wicaksono

Nomor Pokok Mahasiswa : 201510515045

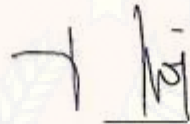
Program Studi/Fakultas : Psikologi/Psikologi

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 17 Juli 2020

Bekasi, 24 Juli 2020

MENYETUJUI,

Pembimbing



Mira Sekar Arumi, M.Psi., Psikolog.



## LEMBAR PENGESAHAN

Judul Skripsi : Hubungan antara *Perceived Playfulness* dengan *Purchase Intention* terhadap *Virtual Item Game Online* pada Mahasiswa Universitas Bhayangkara Kota Bekasi yang tidak bekerja

Nama Mahasiswa : Purdiawansyah Wicaksono

Nomor Pokok Mahasiswa : 201510515045

Program Studi/Fakultas : Psikologi/Psikologi

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 17 Juli 2020

Bekasi, 24 Juli 2020

MENGESAHKAN,

Ketua Tim Penguji : Delon Y Runtu, S.Psi., M.Si  
NIDN. 0309127403

Penguji I : Yunike Balsa R, M.Psi., Psikolog  
NIDN. 0307069001

Penguji II : Mira Sekar Arumi, M.Psi., Psikolog  
NIDN. 0317128504

MENGETAHUI,

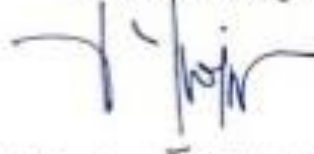
Ketua Program Studi  
Psikologi



Fathana Gina, M.Psi., Psikolog  
NIDN. 0315078603

Dekan

Fakultas Psikologi



Mira Sekar Arumi, M.Psi., Psikolog  
NIDN. 0317128504

## LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

Skripsi yang berjudul Hubungan Antara *Perceived Playfulness* dengan *Purchase Intention* Terhadap *Virtual Item Game Online* Pada Mahasiswa Universitas Bhayangkara Kota Bekasi yang tidak bekerja ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri tidak mengandung materi yang ditulis oleh orang lain kecuali pengutipan sebagai referensi yang sumbernya telah dituliskan secara jelas sesuai dengan kaidah penulisan karya ilmiah.

Apabila dikemudian hari ditemukan adanya kecurangan dalam karya ini, saya bersedia menerima sanksi dari Universitas Bhayangkara Jakarta Raya sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Saya mengizinkan skripsi ini dipinjam dan difoto copy melalui Perpustakaan Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.

Saya memberikan izin kepada Universitas Bhayangkara Jakarta Raya untuk menyimpan skripsi ini dalam bentuk digital dan mempublikasikannya melalui internet selama publikasi tersebut melalui portal Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.

Bekasi, 24 Juli 2020

Yang membuat pernyataan,



Purdiawansyah Wicaksono

NPM. 201510515045

## ABSTRAK

**Purdiawansyah Wicaksono. 201510515045. Hubungan Antara *Perceived Playfulness* dengan *Purchase Intention* Terhadap *Virtual Item Game Online* Pada Mahasiswa Universitas Bhayangkara Kota Bekasi Yang Tidak Bekerja.**

Banyak mahasiswa yang rela mengeluarkan uang sakunya untuk membeli sesuatu item atau perlengkapan yang ada di dalam *game online* tersebut, terutama pada mahasiswa yang tidak bekerja belum memiliki penghasilan sendiri tetapi bagaimana memiliki niat membeli item *game* atau *virtual item* dengan menggunakan uang sakunya bahkan uang buat bayaran kuliah dipakai untuk memenuhi keinginan dalam diri terkait dengan rasa emosional terhadap bermain *game*. Penelitian yang dilakukan peneliti bertujuan untuk mencari tahu apakah ada hubungan *perceived playfulness* dengan *purchase intention* terhadap *virtual item game online* pada mahasiswa Universitas Bhayangkara kota Bekasi yang tidak bekerja. Subjek penelitian ini merupakan mahasiswa yang berada pada Universitas Bhayangkara kota Bekasi sebanyak 50 mahasiswa dengan menggunakan teknik *non probability sampling*. Data dianalisis menggunakan metode korelasi *spearman*. Hasil penelitian yang di dapat menunjukkan bahwa ada hubungan positif dan signifikan antara *perceived playfulness* dengan *purchase intention* dan menghasilkan nilai  $r = 0,544^{**}$  ( $r = 0,544$  dan  $p = 0,000$ ). Sehingga hipotesis alternatif diterima. Untuk penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan variabel yang lainnya yang didapatkan dari faktor-faktor yang ada, dan juga memperdalam fenomena yang di dapat.

**Kata Kunci :** *Perceived Playfulness, Purchase Intention, Virtual Item*



## ABSTRACT

**Purdiawansyah Wicaksono. 201510515045. The Relationship Between Perceived Playfulness and Purchase Intention Against Online Virtual Game Item in Bhayangkara University Bekasi City Students Are Not Working.**

Many students are willing to spend their pocket money to buy an item or equipment that is in the online game, especially for students who do not work do not have their own income but how to have the intention to buy game items or virtual items using their pocket money and even money for college tuition used to fulfill the desires of the self associated with emotional feelings towards playing games. Research conducted by researchers aims to find out whether there is a relationship between perceived playfulness and purchase intention on online virtual game items at Bhayangkara University students in Bekasi City who are not working. The subjects of this study were 50 students at the University of Bhayangkara, Bekasi City using non probability sampling techniques. Data were analyzed using the Spearman correlation method. The results of the study can show that there is a positive and significant relationship between perceived playfulness with purchase intention and produce a value of  $r = 0.544^{**}$  ( $r = 0.544$  and  $p = 0.000$ ). So the alternative hypothesis is accepted. For further research it is recommended to involve other variables obtained from the factors that exist, and also deepen the phenomenon that can be.

**Keywords :** *Perceived Playfulness, Purchase Intention, Virtual Item*

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah subhanahu wa ta'ala yang telah melimpahkan kasih dan sayang-Nya kepada kita, sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi dengan tepat waktu, yang kami beri Judul "*Hubungan Antara Perceived Playfulness dengan Purchase Intention Terhadap Virtual Item Game Online Pada Mahasiswa Universitas Bhayangkara Kota Bekasi yang tidak bekerja*".

Tujuan dari penyusunan skripsi ini guna memenuhi salah satu syarat untuk bisa menempuh ujian sarjana Psikologi pada Fakultas Psikologi di Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.

Peneliti menyadari dalam proses penulisan skripsi ini terdapat banyak kesulitan dan kendala yang dihadapi namun selesainya skripsi ini tidak lepas dari bantuan banyak pihak, sehingga dalam kesempatan ini peneliti sampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya bagi semua pihak yang telah sangat membantu peneliti, terutama kepada yang saya hormati:

1. Ibu Mira Sekar Arumi, M.Psi., Psikolog, selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Bhayangkara Jakarta Raya yang juga telah bersedia memberikan banyak arahan dan masukan kepada peneliti dalam penyusunan skripsi, serta juga membantu peneliti selama proses perkuliahan.
2. Ibu Yunike Balsa Rhapsodia, M.psi., Psikolog, selaku Ketua Program Studi Fakultas Psikologi Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.
3. Seluruh Bapak/Ibu Dosen Fakultas Psikologi Universitas Bhayangkara Jakarta Raya yang telah memberikan banyak ilmu serta pengalaman selama peneliti melaksanakan proses.
4. Teristimewa untuk kedua Orang Tua peneliti Bapak Rachayu Budiono dan Ibu Siti Puryati serta saudara kandung yang selalu memberikan motivasi dan dukungan yang tidak ada hentinya kepada peneliti selama ini sehingga peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
5. Teruntuk teman-teman seperjuangan, serta sahabat-sahabat peneliti Anifah Sulaiman, Gian Tasha, Riski Maulana, Viera Defrida, Fadziqi Rizqi, Irwan, Aris, Larasaty selalu siap memberikan bantuan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh sebab itu peneliti mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak demi kesempurnaan dan perbaikannya. Akhir kata peneliti mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang

telah membantu dan peneliti berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua dan menjadi bahan masukan dalam dunia pendidikan.

Bekasi, 24 Juli 2020

Purdiawansyah Wicaksono  
NPM. 201510515045





## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
LEMBAR PERNYATAAN.....	iv
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	9
1.3 Tujuan Penelitian.....	9
1.4 Manfaat Penelitian.....	9
1.4.1. Manfaat Teoritis.....	9
1.4.2. Manfaat Praktis.....	9
1.5 Uraian Keaslian Penelitian.....	10
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>12</b>
2.1 <i>Purchase Intention</i> .....	12
2.1.1 Definisi <i>Purchase Intention</i> .....	12
2.1.2 Dimensi <i>Purchase Intention</i> .....	13
2.1.3 Faktor-faktor yang mempengaruhi <i>Purchase Intention</i> .....	13
2.2 <i>Perceived Playfulness</i> .....	14
2.2.1 Definisi <i>Perceived Playfulness</i> .....	14
2.2.2 Dimensi <i>Perceived Playfulness</i> .....	14
2.2.3 Faktor-faktor yang mempengaruhi <i>Playfulness</i> .....	15
2.3 Hubungan Antara <i>Playfulness</i> Dengan <i>Purchase Intention</i> .....	15
2.4 Hipotesis Penelitian.....	16
<b>BAB III Metode Penelitian.....</b>	<b>18</b>
3.1 Tipe Penelitian.....	18
3.2 Identifikasi Variabel Penelitian.....	18
3.3 Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	19
3.3.1 <i>Purchase Intention</i> .....	19
3.3.2 <i>Perceived Playfulness</i> .....	19
3.4 Populasi dan Sampel Penelitian.....	20
3.4.1. Populasi Penelitian.....	20
3.4.2. Sampel Penelitian.....	20

3.5 Teknik Pengumpulan Data .....	21
3.5.1 Instrumen Penelitian .....	21
3.5.1.1 Skala <i>Purchase Intention</i> .....	22
3.5.1.2 Skala <i>Perceived Playfulness</i> .....	23
3.5.2 Validitas dan Reliabilitas .....	24
3.5.2.1 Validitas .....	24
3.5.2.2 Reliabilitas .....	25
3.6 Hasil Analisis Instrumen .....	25
3.6.1.1 Skala <i>Purchase Intention</i> .....	25
3.6.1.2 Skala <i>Perceived Playfulness</i> .....	26
3.7 Analisis Data .....	27
<b>BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan .....</b>	<b>29</b>
4.1 Gambaran Konteks atau Ruang Lingkup Penelitian .....	29
4.2 Pelaksanaan Penelitian .....	29
4.2.1 Persiapan Penelitian .....	29
4.2.2 Pelaksanaan Penelitian .....	30
4.3 Hasil Penelitian .....	31
4.3.1 Uji Asumsi .....	31
4.3.2 Kategorisasi Subjek Penelitian .....	33
4.3.3 Uji Hipotesis .....	38
4.4 Pembahasan .....	39
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>43</b>
5.1 Kesimpulan .....	43
5.2 Saran .....	44
5.2.1 Saran Praktis .....	44
5.2.2 Saran Teoritis .....	44
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>45</b>

## DAFTAR GAMBAR

2.1 Hubungan antara <i>Perceived Playfulness</i> dengan <i>Purchase Intention</i> .....	16
---	----



## DAFTAR TABEL

3.1 Rentang Skala Likert .....	22
3.2 Blue Print Skala <i>Purchase Intention</i> sebelum uji coba .....	23
3.3 Blue Print Skala <i>Perceived Playfulness</i> sebelum uji coba .....	24
3.4 Klasifikasi Skor Reliabilitas .....	25
3.5 Blue Print Skala <i>Purchase Intention</i> setelah uji coba .....	26
3.6 Blue Print Skala <i>Perceived Playfulness</i> setelah uji coba.....	27
4.1 Hasil Uji Normalitas Variabel .....	31
4.2 Hasil Uji Linearitas Variabel.....	32
4.3 Hasil Uji Asumsi .....	33
4.4 Deskripsi Statistik <i>Purchase Intention</i> .....	34
4.5 Kategorisasi Skor <i>Purchase Intention</i> .....	34
4.6 Hasil Kategorisasi Skor <i>Purchase Intention</i> .....	35
4.7 Deskripsi Statistik <i>Perceived Playfulness</i> .....	36
4.8 Kategorisasi Skor <i>Perceived Playfulness</i> .....	37
4.9 Hasil Kategorisasi Skor <i>Perceived Playfulness</i> .....	37
4.10 Hasil Uji Korelasi <i>Purchase Intention</i> dan <i>Perceived Playfulness</i> .....	38
4.11 Klasifikasi Skor Korelasi.....	38



## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 – Survei Mahasiswa UBJ Yang Bermain Game Online
- Lampiran 2 – Surat Izin Penelitian
- Lampiran 3 – Coding Try Out (*Purchase Intention*)
- Lampiran 4 – Coding Try Out (*Perceived Playfulness*)
- Lampiran 5 – Hasil Validitas (*Purchase Intention*)
- Lampiran 6 – Hasil Validitas (*Perceived Playfulness*)
- Lampiran 7 – Hasil Reliabilitas (*Purchase Intention*)
- Lampiran 8 – Hasil Reliabilitas (*Perceived Playfulness*)
- Lampiran 9 – Coding Subjek Hasil Penelitian (*Purchase Intention*)
- Lampiran 10 – Coding Subjek Hasil Penelitian (*Perceived Playfulness*)
- Lampiran 11 – Hasil Uji Normalitas
- Lampiran 12 – Hasil Uji Linearitas
- Lampiran 13 – Hasil Uji Korelasi
- Lampiran 14 – Hasil Uji Kategorisasi
- Lampiran 15 – Format Kuesioner Try Out
- Lampiran 16 – Format Kuesioner Subjek Hasil Penelitian
- Lampiran 17 – Lembar Bimbingan Skripsi