

ANALISIS INTENSI PEMBELIAN *ITEM* VIRTUAL *GAME* ONLINE MENGGUNAKAN PENDEKATAN *EXTENDED* *THEORY OF PLANNED BEHAVIOR*

AISYAH FARAH SALSABILA



**DEPARTEMEN ILMU KELUARGA DAN KONSUMEN
FAKULTAS EKOLOGI MANUSIA
INSTITUT PERTANIAN BOGOR
BOGOR
2025**



@Hak cipta milik IPB University

IPB University

- Hak Cipta Dilindungi Undang-undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber ;
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB University.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.

PERNYATAAN MENGENAI SKRIPSI DAN SUMBER INFORMASI SERTA PELIMPAHAN HAK CIPTA

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Analisis Pembelian *Item Virtual Game Online* Menggunakan Pendekatan *Extended Theory of Planned Behavior*” adalah karya saya dengan arahan dari dosen pembimbing dan belum diajukan dalam bentuk apa pun kepada perguruan tinggi mana pun. Sumber informasi yang berasal atau dikutip dari karya yang diterbitkan maupun tidak diterbitkan dari penulis lain telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam Daftar Pustaka di bagian akhir skripsi ini.

Dengan ini saya melimpahkan hak cipta dari karya tulis saya kepada Institut Pertanian Bogor.

Bogor, Desember 2025

Aisyah Farah Salsabila
I24190065

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB University.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.

ABSTRAK

AISYAH FARAH SALSABILA. Analisis Intensi Pembelian *Item Virtual Game Online* Menggunakan Pendekatan *Extended Theory of Planned Behavior*. Dibimbing oleh LILIK NOOR YULIATI.

Kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan menjadikan industri *game online* meningkat pesat. *Game online* kini tidak hanya menawarkan hiburan, tetapi juga mendorong penggunaannya untuk membeli *item* virtual yang menjadi sumber pendapatan bagi *developer game*. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis intensi pembelian *item* virtual *game online* dengan menggunakan pendekatan *Extended Theory of Planned Behavior*. Desain penelitian yang digunakan adalah *cross sectional study* dengan *voluntary sampling* berjumlah 215 dengan kriteria remaja berusia 13-21 tahun dan belum pernah membeli *item* virtual *game*. Analisis data pada penelitian ini adalah analisis deskriptif dan korelasi menggunakan *software SPSS* versi 25, dan analisis SEM menggunakan *software SmartPLS 3.0*. Hasil uji korelasi menunjukkan bahwa jenis kelamin, tingkat pendidikan, dan pendapatan memiliki hubungan positif signifikan dengan intensi pembelian *item* virtual *game online*. Analisis SEM menunjukkan bahwa *flow experience* berpengaruh signifikan terhadap sikap terhadap perilaku. Selanjutnya, norma subjektif dan persepsi kontrol perilaku berpengaruh signifikan terhadap intensi pembelian *item* virtual *game online*.

Kata kunci: *flow experience*, intensi pembelian, *item* virtual, *theory of planned behavior*

ABSTRACT

AISYAH FARAH SALSABILA. Analysis of Purchase Intentions For Online Virtual Game Items Using The Extended Theory of Planned Behavior Approach. Supervised by LILIK NOOR YULIATI.

Advances in technology and science have led to rapid growth in the online gaming industry. Online games now offer not only entertainment, but also encourage users to purchase virtual items that generate revenue for game developers. This study aims to analyze the intention to purchase virtual items in online games using the Extended Theory of Planned Behavior approach. The research design used is a cross-sectional study with voluntary sampling of 215 participants, with the criteria being teenagers aged 13-21 years who have never purchased virtual game items. Data analysis in this study is descriptive and correlation analysis using SPSS version 25 software, and SEM analysis using SmartPLS 3.0 software. The correlation test results show that gender, education level, and income have a significant positive relationship with the intention to purchase online game virtual items. SEM analysis shows that flow experience has a significant effect on attitudes towards behavior. Furthermore, subjective norms and perceived behavioral control have a significant effect on the intention to purchase online game virtual items.

Keywords: flow experience, purchase intention, theory of planned behavior, virtual item



@Hak cipta milik IPB University

IPB University



Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB University.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.

© Hak Cipta milik IPB, tahun 2025
Hak Cipta dilindungi Undang-Undang

Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan atau menyebutkan sumbernya. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik, atau tinjauan suatu masalah, dan pengutipan tersebut tidak merugikan kepentingan IPB.

Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apa pun tanpa izin IPB.

ANALISIS INTENSI PEMBELIAN *ITEM* VIRTUAL GAME ONLINE MENGGUNAKAN PENDEKATAN *EXTENDED THEORY OF PLANNED BEHAVIOR*

AISYAH FARAH SALSABILA

Skripsi
sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana pada
Program Studi Ilmu Keluarga dan Konsumen

**DEPARTEMEN ILMU KELUARGA DAN KONSUMEN
FAKULTAS EKOLOGI MANUSIA
INSTITUT PERTANIAN BOGOR
BOGOR
2025**



@Hak cipta milik IPB University

IPB University

Tim Penguji pada Ujian Skripsi:

- 1 Dr. Irni Rahmayani Johan, S.P., M.M.
- 2 Neti Hernawati, S.P., M.Si.

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber ;
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB University.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.

IPB University
Bogor Indonesia

Perpustakaan IPB University



@Hak cipta milik IPB University

IPB University

- Hak Cipta Dilindungi Undang-undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber ;
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB University.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.

Judul Skripsi : Analisis Intensi Pembelian *Item Virtual Game Online*
Menggunakan Pendekatan *Extended Theory of Planned Behavior*

Nama : Aisyah Farah Salsabila
NIM : I24190065

Disetujui oleh

Pembimbing 1:
Prof. Dr. Ir. Lilik Noor Yuliati, M.F.S.A
NIP. 19640718 198903 2 003



Diketahui oleh

Plt Ketua Departemen Ilmu Keluarga dan Konsumen:
Prof. Dr. Megawati Simanjuntak, S.P., M.Si
NIP. 19721103 200501 2 002



Tanggal Ujian: 28 November 2025

Tanggal Lulus: 12 4 DEC 2025

PRAKATA

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah subhanaahu wa ta'ala atas segala karunia-Nya sehingga skripsi ini berhasil diselesaikan. Tema yang dipilih dalam penelitian ini yaitu perilaku konsumen, dengan judul “Analisis Intensi Pembelian *Item Virtual Game Online* Menggunakan Pendekatan *Extended Theory Of Planned Behavior*”.

Terima kasih penulis ucapkan kepada Prof. Dr. Ir. Lilik Noor Yulianti, M.F.S.A selaku dosen pembimbing skripsi yang telah banyak memberikan bimbingan, arahan, kritik, saran, dukungan, semangat, dan motivasi, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan baik. Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada Ir. Mohammad Djemdjem Djamaluddin, M.Sc. dan Neti Hernawati S.P., M.Si. selaku dosen pembimbing akademik yang telah memberikan dukungan dan arahan bagi perkembangan akademik penulis selama masa perkuliahan. Selain itu, penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Dr. Yulina Eva Riany, S.P., M.Ed. selaku pemandu seminar hasil skripsi yang telah memberikan banyak masukan, saran, dan arahan. Selain itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Dr. Irni Rahmayani Johan, S.P., MM., dan Neti Hernawati, S.P., M.Si. selaku dosen penguji pada sidang skripsi, atas segala masukan dan perbaikan yang diberikan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan lebih baik. Selanjutnya, ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada Dr. Defina, S.S., M.Si., dan Risda Rizkillah, S.Si, M.Si selaku dosen penanggungjawab tingkat akhir yang selalu memberikan dukungan, semangat, dan motivasi, seluruh dosen Departemen Ilmu keluarga dan Konsumen yang telah membimbing serta memberikan ilmu dan saran selama perkuliahan, dan tak lupa seluruh staf akademik Departemen Ilmu Keluarga dan Konsumen yang telah membantu dari awal hingga akhir proses penyusunan skripsi.

Ungkapan terima kasih juga disampaikan kepada orang tua penulis, Abdul Kholik dan Indah Pujiati, kakak dan adik penulis, Kak Tiyyaz, Imam, dan Jabbar yang tidak pernah berhenti memberikan dukungan, doa, dan kasihnya. Terima kasih juga penulis sampaikan kepada teman dekat penulis, Zahra dan Zahro atas semangat dan dukungan yang diberikan.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penelitian ini. oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan. Semoga karya ilmiah ini bermanfaat bagi pihak yang membutuhkan dan bagi kemajuan ilmu pengetahuan.

Bogor, Desember 2025

Aisyah Farah Salsabila

DAFTAR ISI

DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	x
I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan	4
1.4 Manfaat	5
II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Theory of Planned Behavior	6
2.2 <i>Flow Experience</i>	7
2.3 Intensi Pembelian	7
2.4 <i>Item Virtual Game Online</i>	8
2.5 Pengaruh Sikap erhadap Intensi Pembelian	8
2.6 Pengaruh Norma Subjektif terhadap Intensi Pembelian	9
2.7 Pengaruh Persepsi Kontrol Perilaku terhadap Intensi Pembelian	9
2.8 Pengaruh <i>Flow experience</i> terhadap Sikap	9
2.9 Kerangka Pemikiran	10
III METODE	12
3.1 Desain, Waktu, dan Lokasi	12
3.2 Populasi, Contoh, dan Teknik Penarikan Contoh	12
3.3 Jenis dan Teknik Pengambilan Data	12
3.4 Variabel Penelitian	14
3.5 Pengolahan dan Analisis Data	15
3.6 Definisi Operasional	18
IV HASIL DAN PEMBAHASAN	19
4.1 Hasil	19
4.2 Pembahasan	31
4.3 Implikasi Kebijakan dan Edukasi Konsumen	34
4.4 Limitasi Penelitian	34
V SIMPULAN DAN SARAN	36
5.1 Simpulan	36
5.2 Saran	36
DAFTAR PUSTAKA	38
LAMPIRAN	44
RIWAYAT HIDUP	50

DAFTAR TABEL

1	Jenis data dalam penelitian	13
2	Variabel penelitian	14
3	Standar dan kriteria evaluasi model PLS-SEM	16
4	Definisi operasional	18
5	Sebaran contoh berdasarkan karakteristik	20
6	Perilaku bermain game online	21
7	Sebaran contoh berdasarkan indikator <i>flow experience</i>	21
8	Sebaran contoh berdasarkan kategori <i>flow experience</i>	22
9	Sebaran contoh berdasarkan indikator sikap terhadap perilaku	22
10	Sebaran contoh berdasarkan kategori sikap terhadap perilaku	23
11	Sebaran contoh berdasarkan indikator norma subjektif	23
12	Sebaran contoh berdasarkan kategori norma subjektif	24
13	Sebaran contoh berdasarkan indikator persepsi kontrol perilaku	24
14	Sebaran contoh berdasarkan kategori persepsi kontrol perilaku	25
15	Sebaran contoh berdasarkan indikator intensi pembelian	25
16	Sebaran contoh berdasarkan kategori intensi pembelian	26
17	Hubungan karakteristik contoh dengan intensi pembelian	26
18	Nilai <i>Average Variance Extracted (AVE)</i>	28
19	Hasil uji validitas deskriminan (<i>forrell-larcker criterion</i>)	28
20	Hasil uji reliabilitas	29
21	Hasil analisis <i>cronbach's alpha</i>	29
22	Hasil analisis model struktural <i>R-square</i>	29
23	Hasil pengujian pengaruh langsung	30
24	Hasil pengujian pengaruh tidak langsung	31

DAFTAR GAMBAR

1	Kerangka Pemikiran	11
2	Model SEM	17