

**PENGARUH *UNOBSTRUCTED PLAY* DAN MOTIVASI
BERKOMPETISI TERHADAP MINAT BELI PRODUK *IN-GAME*
PADA GAME *MOBILE* DI INDONESIA**

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Menyelesaikan Program

Sarjana (S1) Pada Fakultas Ekonomi dan Bisnis

Universitas Katolik Soegijapranata Semarang



Oleh :

Nicola Fink

20.D1.0133

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA
SEMARANG
2024**

ABSTRAK

Game online adalah video game yang dimainkan melalui jaringan komputer. Game online dapat berupa video game sederhana yang dimainkan anak-anak menggunakan browser web. Seringkali mereka gratis untuk dimainkan dan tidak memerlukan perangkat lunak tambahan untuk mulai bermain. In-game purchase mengacu pada item atau poin yang dapat dibeli pemain untuk digunakan dalam dunia virtual untuk meningkatkan karakter atau meningkatkan pengalaman bermain. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh unobstructed play dan motivasi berkompetisi terhadap minat beli produk in-game pada game mobile di Indonesia. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 89 responden. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik purposive sampling. Metode analisis data yang digunakan adalah analisis regresi linier berganda dengan alat bantu software SPSS. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa unobstructed play berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat beli produk in-game pada game mobile di Indonesia. Motivasi berkompetisi berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat beli produk in-game pada game mobile di Indonesia. Unobstructed play dan motivasi berkompetisi berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat beli produk in-game pada game mobile di Indonesia.

Kata kunci: game online, in-game purchase, unobstructed play, motivasi berkompetisi, minat beli