

PENGARUH KELOMPOK REFERENSI, KEMUDAHAN  
PENGUNAAN, DAN *WORD OF MOUTH* TERHADAP  
KEPUTUSAN MEMAINKAN *GAME* MOBILE LEGENDS  
(Studi Kasus pada Pengguna Mobile Legends di Wilayah Jakarta)

SKRIPSI



Nama : Fauzi Istakhoiri

NIM : 43115110148

PROGRAM STUDI MANAJEMEN  
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS  
UNIVERSITAS MERCUBUANA  
JAKARTA

2019

PENGARUH KELOMPOK REFERENSI, KEMUDAHAN  
PENGUNAAN, DAN *WORD OF MOUTH* TERHADAP  
KEPUTUSAN MEMAINKAN *GAME* MOBILE LEGENDS  
(Studi Kasus pada Pengguna Mobile Legends di Wilayah Jakarta)

Skripsi Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar  
Sarjana Ekonomi pada Fakultas Ekonomi dan Bisnis  
Program Studi Manajemen Universitas Mercu Buana  
Jakarta



NAMA : Fauzi Istakhoiri

NIM : 43115110148

PROGRAM STUDI MANAJEMEN  
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS  
UNIVERSITAS MERCUBUANA  
JAKARTA

2019

## SURAT PERNYATAAN KARYA SENDIRI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Fauzi Istakhoiri

Nim : 43115110148

Program Studi : Manajemen

Menyatakan bahwa skripsi ini adalah murni hasil karya sendiri apabila saya mengutip dari hasil karya orang lain, maka saya mencantumkan sumbernya sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Saya bersedia dikenai sanksi pembatalan skripsi ini apabila terbukti melakukan tindakan plagiat (penjiplakan).

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

UNIVERSITAS  
MERCU BUANA

Jakarta, 10 Februari 2020



Fauzi Istakhoiri

NIM : 43115110122

## LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Nama : Fauzi Istakhoiri  
NIM : 43115110148  
Program Studi : S1 Manajemen  
Judul Skripsi : Pengaruh Kelompok Referensi, Kemudahan Penggunaan,  
dan *Word Of Mouth* Terhadap Keputusan Memainkan  
*Game Mobile Legends*  
Tanggal Lulus Ujian : 10 Maret 2020

Disahkan oleh :

Pembimbing



Dr. Tatiprios, MM.

Tanggal :

Ketua Penguji



Dra. Yuni Astuti, M.S.

Tanggal :

UNIVERSITAS  
MERCU BUANA

Dekan



Dr. Harnovinsah, Ak., M.Si., CA

Tanggal :

Ketua Program Studi

S1 Manajemen



Dr. Daru Asih, M.Si

Tanggal :

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh kelompok referensi, kemudahan penggunaan dan *word of mouth* terhadap keputusan memainkan *game* Mobile Legends. Populasi dalam penelitian ini adalah para pengguna *game* Mobile Legends di Jakarta. sampel yang dipergunakan adalah sebanyak 100 responden, dihitung dengan rumus *unknown population*. Teknik pengambilan data menggunakan metode *non probability sampling* dengan *Accidental Sampling*. Metode pengumpulan data menggunakan metode survey, dengan instrumen penelitian adalah kuesioner. Metode analisis data menggunakan *Partial Least Square*. Penelitian ini membuktikan bahwa kelompok referensi berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan memainkan *game*. Kemudahan penggunaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan memainkan *game*. *Word of mouth* berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan memainkan *game* Mobile Legends di Jakarta.

Kata Kunci: Kelompok Referensi, Kemudahan Penggunaan, *Word of Mouth*, Keputusan Memainkan *Game*.



## **ABSTRACT**

*This study aims to examine and analyze the Influence of reference group, ease of use, and word of mouth on the decision to play the Mobile Legends game. population in this research is users of Mobile Legends game in Jakarta. The sample used is 100 respondents, calculated based on Unknown Population formula. The sampling method uses Non Probability Sampling with Accidental Sampling. The methods of data collection using survey method, with the research instrument is a questionnaire. The data analysis method using Partial Least Square. This study proves that the reference group has a positive and significant effect on the decision to play the game. Ease of use has a positive and significant effect on the decision to play the game. Word of mouth has a positive and significant effect on the decision to play the Mobile Legends game in Jakarta.*

*Keywords: Reference Group, Ease of Use, Word of Mouth, Decision to Play Game.*



## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah serta inayah-Nya kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Pengaruh Kelompok Referensi, Kemudahan Penggunaan, Dan *Word Of Mouth* Terhadap Keputusan Memainkan *Game Mobile Legends*”**. Proposal ini merupakan syarat untuk memperoleh gelar sarjana pada Program Studi Manajemen Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Mercu Buana.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bimbingan, bantuan dan dukungan yang sangat berarti dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis ingin berterima kasih pada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini terutama kepada:

1. Prof. Dr. Ngadino Suryo selaku Rektor Universitas Mercu Buana Jakarta.
2. Dr. Harnovinsah, Ak., M.Si., CA., CIPSAS selaku Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Mercu Buana Jakarta.
3. Dr. Daru Asih, M.Si., selaku Ketua Program Studi Manajemen SI Universitas Mercu Buana Jakarta.
4. Dr. Tafiprios, MM., selaku dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan saran, waktu, bimbingan, semangat, pengetahuan, dan nasehatnasehat yang sangat bermanfaat demi terselesaikannya skripsi ini.
5. Dra. Yuni Astuti, M.Si., selaku dosen penguji ujian akhir skripsi, yang telah memberikan masukan dan saran agar skripsi ini menjadi lebih baik.
6. Dr. Didin Hikma Perkasa, MM., selaku dosen penguji ujian akhir skripsi, yang telah memberikan masukan dan saran agar skripsi ini menjadi lebih baik.
7. Seluruh teman-teman Manajemen SI Fakultas Ekonomi dan Bisnis

Universitas Mercu Buana Jakarta angkatan 2015 yang tidak bisa disebutkan satu persatu. Semoga kita bisa mewujudkan semua impian kita dan tetap bisa berjumpa lagi di lain waktu.

8. Seluruh pengguna *game* Mobile Legends yang telah bersedia menjadi responden dan membantu penelitian ini.
9. Teristimewa, kedua orang tua tercinta yang telah memberikan semangat, doa dan dukungan moral, kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa proposal ini masih jauh dari sempurna dikarenakan terbatasnya pengalaman dan pengetahuan yang dimiliki penulis. Oleh karena itu, penulis selalu berusaha memperbaiki diri dan mengharapkan segala bentuk saran serta masukan bahkan kritik yang membangun dari berbagai pihak. Semoga proposal ini bermanfaat dan dapat menambah pengetahuan khususnya bagi penulis, pembaca, dan peneliti selanjutnya. Akhir kata dengan segala ketulusan dan kerendahan diri, penulis mohon maaf apabila ada kesalahan dan kelemahan dalam proposal ini. Terima kasih.

Jakarta, 13 April 2020

Fauzi Istakhoiri



## DAFTAR ISI

<b>SURAT PERNYATAAN KARYA SENDIRI</b> .....	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI</b> .....	<b>iii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>iv</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xiii</b>
<b>BAB 1 PENDAHULUAN</b>	
A. Latar belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Tujuan Penelitian .....	8
D. Kontribusi Penelitian .....	9
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN PENGEMBANGAN HIPOTESIS</b>	
A. Kajian Pustaka.....	10
1. Perilaku Konsumen.....	10
a. Pengertian Perilaku Konsumen.....	10
b. Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Konsumen .....	11
2. Keputusan Pembelian .....	16
a. Pengertian Keputusan Pembelian .....	16
b. Proses Pengambilan Keputusan Pembelian.....	17
c. Dimensi Dan Indikator Keputusan Pembelian.....	19
3. Kelompok Referensi .....	21
a. Pengertian Kelompok Referensi .....	21
b. Jenis Kelompok Referensi .....	23
c. Pengaruh Kelompok Referensi .....	24
d. Dimensi Dan Indikator Kelompok Referensi .....	24
4. Kemudahan Penggunaan .....	25
a. Pengertian Kemudahan Penggunaan .....	25
b. Dimensi Dan Indikator Kemudahan Penggunaan .....	27

5. Word Of Mouth .....	27
a. Pengertian Word Of Mouth .....	27
b. Dimensi Dan Indikator Word Of Mouth .....	29
c. Sifat-Sifat Komunikasi Word Of Mouth .....	31
d. Tahapan Komunikasi Word Of Mouth.....	32
6. Penelitian Terdahulu.....	33
B. Pengembangan Hipotesis .....	40
1. Hubungan Kelompok Referensi Terhadap Keputusan Pembelian .....	40
2. Hubungan Kemudahan Penggunaan Terhadap Keputusan Pembelian .....	41
3. Hubungan Word Of Mouth Terhadap Keputusan Pembelian	42

### **BAB III METODE PENELITIAN**

A. Waktu Dan Tempat Penelitian .....	44
B. Desain Penelitian .....	44
C. Definisi Dan Operasional Variabel.....	45
1. Definisi Naratif.....	45
2. Operasionalisasi Variabel.....	45
D. Skala Pengukuran Variabel.....	50
E. Populasi Dan Sampel .....	51
1. Populasi .....	51
2. Sampel.....	52
F. Metode Pengumpulan Data.....	53
G. Metode Analisis Data.....	54
1. Analisis Deskriptif.....	54
2. Uji Instrumen .....	55
a. Uji Validitas.....	55
b. Uji Reabilitas .....	57
3. Analisis Structural Equation Model (SEM).....	59

### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

A. Gambaran Umum Objek Penelitian .....	63
B. Statistik Deskriptif .....	65
1. Deskripsi Responden .....	65
a. Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin ....	65
b. Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Usia .....	66
c. Karakteristik Responden Berdasarkan Pekerjaan.....	67
2. Deskripsi Variabel.....	67
a. Karakteristik Kuesioner Berdasarkan Variabel Kelompok	

Referensi.....	68
b. Karakteristik Kuesioner Berdasarkan Variabel	
Kemudahan Penggunaan .....	69
c. Karakteristik Kuesioner Berdasarkan Variabel	
Word Of Mouth .....	70
d. Karakteristik Kuesioner Berdasarkan Variabel	
Keputusan Penggunaan .....	71
C. Hasil Analisis Data PLS.....	73
1. Hasil Evaluasi Measurement Model (Outer Model).....	73
a. Convergent Validity.....	73
b. Discriminant Validity .....	76
2. Hasil Evaluasi Model Struktural (Inner Model) .....	78
a. R-Square .....	78
b. Goodnes Of Fit Model.....	78
c. Hasil Pengujian Hipotesis.....	79
D. Pembahasan Hasil Penelitian.....	82
1. Pengaruh Kelompok Referensi Terhadap Keputusan Memainkan	
Game Mobile Legends.....	82
2. Pengaruh Kemudahan Penggunaan Terhadap Keputusan	
Memainkan Mobile Legends .....	84
3. Pengaruh Word Of Mouth Terhadap Keputusan Memainkan	
Mobile Legends .....	85
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN</b>	
A.Simpulan.....	88
B. Saran .....	88
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>90</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>93</b>

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel</b>	<b>Judul</b>	<b>Halaman</b>
Tabel 1.1	Pertumbuhan Pengguna <i>Smartphone</i> Dunia .....	1
Tabel 1.2	Persentase Lonjakan Jumlah Pemasangan Aplikasi.....	3
Tabel 1.3	Peringkat Game Terlaris di Google Play Store .....	4
Tabel 1.4	Hasil Kuisisioner PraSurvey <i>Game Mobile Legends</i> .....	6
Tabel 2.1	Penelitian Terdahulu .....	33
Tabel 3.1	Definisi Operasional Variabel.....	46
Tabel 3.2	Instrumen Skala Likert.....	51
Tabel 4.1	Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin .....	65
Tabel 4.2	Karakteristik Responden Berdasarkan Usia .....	66
Tabel 4.3	Karakteristik Responden Berdasarkan pekerjaan .....	67
Tabel 4.4	Karakteristik Kuesioner Berdasarkan Variabel Kelompok Referensi .....	68
Tabel 4.5	Karakteristik Kuesioner Berdasarkan Variabel Kemudahan Penggunaan .....	69
Tabel 4.6	Karakteristik Kuesioner Berdasarkan Variabel <i>Word of Mouth</i> .....	70
Tabel 4.7	Karakteristik Kuesioner Berdasarkan Variabel Keputusan Penggunaan .....	71
Tabel 4.8	Hasil Pengujian <i>Convergent Validity</i> .....	73
Tabel 4.9	Hasil Uji Discriminant Validity (Cross Loading) .....	76
Tabel 4.10	Hasil Output AVE.....	76
Tabel 4.11	Hasil Pengujian <i>Composite Reliability</i> dan <i>Cronbach's Alpha</i> .....	77
Tabel 4.12	Nilai <i>R-Square adjusted</i> .....	78
Tabel 4.13	Hasil Pengujian Hipotesis.....	80

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar</b>	<b>Judul</b>	<b>Halaman</b>
Gambar 2.1	Tahap Keputusan Pembelian.....	19
Gambar 2.2	Kerangka Pemikiran.....	43
Gambar 4.1	Hasil Algoritma Pengujian <i>Convergent Validity</i> .....	75
Gambar 4.2	Hasil Uji <i>Bootstrapping</i> .....	82



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Judul	Halaman
Lampiran 1	Kuesioner.....	94
Lampiran 2	Karakteristik Responden .....	98
Lampiran 3	Hasil Pengolahan Data.....	99

