

**PENGARUH *PLAYFULNESS*, *FUNCTIONAL VALUE*
DAN *SHOPPING WELL BEING* TERHADAP
*REVISIT INTENTION***

SKRIPSI



Nama : Zauty Aghitssnii Efendi

NIM : 43121010215

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

PROGRAM STUDI MANAJEMEN

FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS

UNIVERSITAS MERCU BUANA

JAKARTA

2025

**PENGARUH *PLAYFULNESS*, *FUNCTIONAL VALUE*
DAN *SHOPPING WELL BEING* TERHADAP
*REVISIT INTENTION***

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



Nama : Zauty Aghitssnii Efendi
NIM : 43121010215

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA**

2025

SURAT PERNYATAAN KARYA SENDIRI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Zauty Aghitssnii Efendi

NIM : 43121010215

Program Studi : S1 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.

Jakarta, 22 April 2025



Zauty Aghitssnii Efendi

NIM 43121010215

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Nama : Zauty Aghitssnii Efendi
NIM : 43121010215
Program Studi : S1 Manajemen
Judul Skripsi : Pengaruh Playfulness, Functional Value dan Shopping Well Being terhadap Revisit Intention
Tanggal Sidang : 22 Mei 2025

Disahkan oleh :

Pembimbing

Mas Wahyu Wibowo, MBA., Ph.D

Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis

Ketua Program Studi S1 Manajemen

Dr. Nurul Hidayah, M.Si., Ak., CA

Dudi Permana, Ph.D

LPTA-06255085



Scan QR or [click here](#) to
Verification

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini yakni untuk mengidentifikasi *Playfulness*, *Functional Value* dan *Shopping Well Being* terhadap *Revisit Intention*. Konsumen yang pernah mengunjungi pusat perbelanjaan di Jakarta dan Bandung adalah sampel penelitian ini, yang terdiri dari 200 responden. Dalam studi ini, metode *Non Probability Sampling* digunakan dengan menerapkan teknik *Purposive Sampling*. Pengumpulan data dilakukan melalui metode survei dengan memanfaatkan alat penelitian berupa kuesioner yang disebarluaskan secara *online* menggunakan platform *google form* untuk mencapai responden dengan lebih efektif dan efisien. Penelitian ini dianalisis dengan menerapkan metode *Partial Least Square* (PLS) versi 4.0. Terdapat temuan dari penelitian yang mengindikasikan bahwa *Playfulness* diidentifikasi mempunyai korelasi yang positif dan signifikan dengan *Revisit Intention*. Sebaliknya, *Functional Value* dan *Shopping Well Being* tidak berdampak yang signifikan terhadap *Revisit Intention*. Hasil studi lain menemukan bahwa *Playfulness* dan *Functional Value* memiliki korelasi yang positif dan signifikan dengan *Shopping Well Being*.

Kata Kunci : *Playfulness, Functional Value, Shopping Well Being, Revisit Intention*

ABSTRACT

The purpose of this study is to identify Playfulness, Functional Value and Shopping Well-Being towards Revisit Intention. The sample size for this study is 200 respondents, and the population consists of customer's who have visited shopping malls in Jakarta and Bandung. In this study, Non Probability Sampling method was used by applying Purpose Sampling technique. Data collection was conducted through a survey method by utilizing a research tool in the form of a questionnaire, which was distributed online using the Google Form platform to reach respondents more effectively. This research was analyzed by applying the Partial Least Square (PLS) method version 4.0. According to this study, playfulness and revisit intention were positively and significantly correlated. Conversely, there was no discernible effect of Functional Value or Shopping Well Being on Revisit Intention. According to the other findings, Playfulness and Functional Value have a positive and significant correlation with Shopping Well Being.

Keywords : Playfulness, Functional Value, Shopping Well Being, Revisit Intention

U N I V E R S I T A S
M E R C U B U A N A

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas seluruh rahmat, anugerah, serta karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengaruh *Playfulness*, *Functional Value* dan *Shopping Well Being* Terhadap *Revisit Intention*”. Tidak sedikit kendala serta rintangan yang harus dihadapi oleh peneliti selama masa penyusunan skripsi ini, namun dengan dukungan dari berbagai pihak, baik secara dukungan materil, maupun secara dukungan non-materil, sehingga penelitian skripsi ini dapat diselesaikan tepat waktu.

Peneliti menyadari sebagai manusia biasa dalam penelitian ini tidak lepas dari kesalahan dan kekurangan akibat keterbatasan ilmu pengetahuan serta pengalaman. Penyusunan skripsi tidak lepas dari bimbingan, bantuan serta dukungan yang sangat berarti dari berbagai pihak, khususnya Pak Mas Wahyu Wibowo, Mba., Ph.D selaku dosen pembimbing skripsi yang sudah memberikan waktu, saran, bimbingan, semangat, motivasi, nasehat–nasehat, dan pengetahuan yang sangat bermanfaat yang telah diberikan kepada peneliti. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih yang besar dan sebanyak–banyaknya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Ir. Andi Adriansyah, M.Eng, selaku Rektor Universitas Mercu Buana.
2. Ibu Dr. Nurul Hidayah, M.Si, Ak. selaku Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Mercu Buana.
3. Bapak Dudi Permana, MM, Ph.D selaku ketua program studi S1 Manajemen, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Mercu Buana.
4. Bapak Dr. Eri Marlapa, SE., MM, selaku Sekretaris Program Studi S1 Manajemen, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Mercu Buana.
5. Orang tua ku tercinta, Mama ku yang tidak pernah berhenti memberikan doa, dorongan, perhatian kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar. Ayah ku tersayang yang sudah memberikan semangat, doa, dan bekerja keras untuk selalu mengusahakan apapun itu untuk penulis. Terima kasih sudah menguliahkan penulis dan mendukung penulis untuk mencapai cita-cita.

6. Sahabatku sedari masa SMP, Serlly Meliayunita. Terima kasih sudah memberikan dukungan, motivasi, kritik yang membangun. Terima kasih selalu menemani masa senang, susah, sedih dan mendengarkan keluh kesah penulis.
7. Teman seperbimbingan, Salsa dan Annisya. Terima kasih telah mendukung dan saling mengingatkan satu sama lain untuk menyelesaikan skripsi ini.
8. Teman ku di bangku perkuliahan, Shafyra, Deshinta, Aprilia, Destania. Terima kasih atas bantuan, dukungan moral, serta kebersamaan yang memberikan warna dalam hari – hari semasa kuliah.
9. Teman ku di bangku SMA alias geng elang yang nama nya asal dibuat. Saskia, Abel, Linda, Rasya. Walaupun jarang bertemu karena kesibukan masing-masing terima kasih atas dukungan dan canda tawa.
10. Teman - teman penulis di program studi S1 Manajemen Universitas Mercu Buana angkatan 2021 yang tidak bisa disebutkan satu per satu. Terima kasih atas saran dan dukungan yang diberikan kepada penulis. Semoga kita bisa mewujudkan seluruh impian kita.

Dengan kerendahan hati, penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karenanya, mohon saran yang membangun dari segenap pembaca, sehingga diharapkan demi perbaikan penelitian dimasa yang akan datang. Akhir kata, peneliti berharap semoga penelitian ini bermanfaat bagi pembaca dan seluruh pihak agar dapat menambah pengetahuannya.

Jakarta, 22 April 2025

Zauty Aghitssnii Efendi

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
SURAT PERNYATAAN KARYA SENDIRI	ii
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penelitian	1
B. Rumusan masalah	7
C. Tujuan penelitian	8
D. Kontribusi penelitian	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN PENGEMBANGAN HIPOTESIS	10
A. Kajian Pustaka	10
1. Pengertian <i>Sustainability</i>	10
2. Theory SOR	11
3. <i>Revisit Intention</i>	12
a) Definisi <i>Revisit Intention</i>	12
b) Indikator <i>Revisit Intention</i>	13
4. <i>Playfulness</i>	14
a) Definisi <i>Playfulness</i>	14
b) Indikator <i>Playfulness</i>	15
5. <i>Functional Value</i>	15
a) Definisi <i>Functional Value</i>	15
b) Indikator <i>Functional Value</i>	16
6. <i>Shopping Well Being</i>	16

a) Definisi <i>Shopping Well Being</i>	16
b) Indikator <i>Shopping Well Being</i>	18
7. Penelitian Terdahulu	18
B. Pengembangan Hipotesis	23
1. Hubungan antara <i>Playfulness</i> terhadap <i>Revisit Intention</i>	23
2. Hubungan antara <i>Functional Value</i> terhadap <i>Revisit Intention</i>	24
3. Hubungan antara <i>Playfulness</i> terhadap <i>Shopping Well Being</i>	24
4. Hubungan antara <i>Functional Value</i> terhadap <i>Shopping Well Being</i>	25
5. Hubungan antara <i>Shopping Well Being</i> terhadap <i>Revisit Intention</i>	26
BAB III METODE PENELITIAN	28
A. Waktu dan Tempat Penelitian	28
B. Desain Penelitian	28
C. Definisi dan Operasionalisasi Variabel	29
1. Definisi Variabel	29
2. Operasionalisasi Variabel	31
D. Skala Pengukuran Variabel	32
E. Populasi dan Sampel Penelitian	33
1. Populasi Penelitian	33
2. Sampel Penelitian	34
F. Metode Pengumpulan Data	36
G. Metode Analisis Data	37
1. Analisis Deskriptif	37
2. Analisis Partial Least Square (PLS)	38
3. Langkah – Langkah Pengujian Analisis PLS	39
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	43
A. Gambaran Umum Objek Penelitian	43
B. Analisis Deskriptif	44
1. Deskripsi Responden	44
C. Hasil Analisis Data <i>Partial Least Square</i> (PLS)	48
1. Evaluasi <i>Measurement Model</i> (<i>Outer Model</i>)	48
2. Evaluasi <i>Structural Model</i> (<i>Inner Model</i>)	54

D. Pembahasan Hasil Penelitian	58
1. Pengaruh <i>Playfulness</i> terhadap <i>Revisit Intention</i> (H1)	59
2. Pengaruh <i>Functional Value</i> Terhadap <i>Revisit Intention</i> (H2)	60
3. Pengaruh <i>Playfulness</i> terhadap <i>Shopping Well Being</i> (H3)	61
4. Pengaruh <i>Functional Value</i> terhadap <i>Revisit Intention</i> (H4)	62
5. Pengaruh <i>Shopping Well Being</i> terhadap <i>Revisit Intention</i> (H5)	64
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	66
A. Kesimpulan	66
B. Saran	67
DAFTAR PUSTAKA	72
LAMPIRAN	82



DAFTAR TABEL

Tabel	Judul	Halaman
1.1	Pra Survey	6
2.1	Penelitian Terdahulu	18
3.1	Definisi Operasional Variabel Penelitian	31
3.2	Instrumen Skala Likert	33
4.1	Jenis Kelamin Responden	44
4.2	Usia Responden	45
4.3	Pekerjaan Responden	45
4.4	Pendapatan Responden	46
4.5	Wilayah Tempat Tinggal Responden	47
4.6	Kunjungan Mal Responden	47
4.7	Hasil Uji <i>Factor Loading</i>	49
4.8	Hasil Uji <i>Composite Reliability</i>	51
4.9	Hasil Uji <i>Convergent Validity (AVE)</i>	51
4.10	Hasil Uji <i>Discriminant Validity (Heterotrait- Monotrait Ratio)</i>	52
4.11	Hasil Uji <i>Collinearity Statistic (VIF)</i>	53
4.12	Hasil Uji <i>Model fit</i>	54
4.13	Hasil Uji Nilai <i>R-Square</i>	55
4.14	Hasil Uji f^2 (<i>Effect Size</i>)	55
4.15	Hasil Uji Nilai <i>Q Square Predict</i>	56
4.16	Hasil Uji Hipotesis	57

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Judul	Halaman
1.1	10 Provinsi dengan Pusat Perbelanjaan Terbanyak pada 2020	3
2.1	Kerangka Konseptual	27
3.1	Sampel Penelitian	36
4.1	Hasil <i>Algorithm</i> PLS	49
4.2	Hasil <i>Output</i> Boostapping	58



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Judul	Halaman
1	Kuesioner Penelitian	82

