

INTISARI

Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh faktor nilai dari item premium (nilai moneter, nilai kesenangan, dan nilai sosial), keseimbangan antara tantangan dan keterampilan, kepuasan, dan pengalaman aliran pada niat membeli item premium.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survei dengan pendekatan strategi kuantitatif. Responden dalam penelitian ini merupakan pemain Mobile Legends Bang Bang yang berusia 12 sampai 64 tahun dan belum pernah melakukan pembelian item premium. Data yang berhasil diperoleh pada penelitian ini berasal dari 150 responden dengan mengisi kuesioner. Pengujian hipotesis penelitian ini dilakukan menggunakan analisis *structural equation model* dengan aplikasi SmartPLS.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa keseimbangan antara tantangan dan keterampilan memiliki pengaruh positif pada kepuasan dan nilai kesenangan namun keseimbangan antara tantangan dan keterampilan tidak berpengaruh pada pengalaman aliran. Nilai sosial tidak berpengaruh pada kepuasan, niat membeli item premium, dan pengalaman aliran. Nilai kesenangan memiliki pengaruh positif pada niat membeli item premium, tetapi nilai kesenangan tidak berpengaruh pada kepuasan dan pengalaman aliran. Nilai moneter memiliki pengaruh positif pada kepuasan, pengalaman aliran, dan niat membeli item premium. Kepuasan tidak berpengaruh pada niat membeli premium. Pengalaman aliran memiliki pengaruh positif pada niat membeli item premium.

Kata Kunci: Keseimbangan antara Tantangan dan Keterampilan, Nilai Kesenangan, Nilai Sosial, Nilai Moneter, Kepuasan, Pengalaman Aliran, Niat Membeli Item Premium, Mobile Legends Bang Bang

ABSTRACT

This study aims to examine and analyze the effect of value factors of premium items (monetary value, enjoyment value, and social value), balance of challenges and skills, satisfaction, and flow experience on purchase intention of premium items.

The research method a survey method with a quantitative approach. Respondents in this study were Mobile Legends Bang Bang Players aged 12 to 64 years of which had never purchased premium items. The data obtained in this study came from 150 respondents by filling out a questionnaire. The hypothesis testing of this research was carried out using a structural equation model analysis with the SmartPLS application.

The results showed that balance of challenges and skills had a positive effect on satisfaction and enjoyment value but balance of challenges and skills had no effect on flow experience. Social value has no effect on satisfaction, purchase intention of premium items, and flow experience. The enjoyment value has positive effect on the purchase intention of premium items, but the enjoyment value has no effect on satisfaction and flow experience. Monetary value has a positive effect on satisfaction, flow experience, and purchase intention of premium items. Flow experience has a positive effect on purchase intention of premium items.

Keywords: Enjoyment value, Social Value, Monetary Value, Balance of Challenges and Skills, Satisfaction, Flow Experience, Purchase Intention of Premium Items, Mobile Legends Bang Bang