

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh kepuasan *game* terhadap intensi pembelian *virtual item* dalam *game* PUBG. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif yang menggunakan dua variabel yaitu variabel X (Kepuasan *Game*) dan variabel Y (Intensi Pembelian). Data dikumpulkan dengan cara menyebarkan kuesioner *online* yang hasilnya diolah menggunakan software Microsoft Excel dan SPSS dengan menggunakan metode regresi sederhana.

Hasil pengujian menunjukkan bahwa variabel kepuasan *game* berpengaruh terhadap variabel intensi pembelian *virtual item* dalam *game* PUBG yang memiliki pengaruh tidak terlalu besar yaitu sebesar 12,8% sedangkan sisanya 87,2% dipengaruhi oleh variabel lain.

Kata Kunci : Kepuasan *Game*, Intensi Pembelian

ABSTRACT

This research aimed to test influence between satisfaction within game toward virtual item's purchasing intention in online game PUBG. The research is a quantitative research using two variables, namely X variable (satisfaction within game) and Y variabel (purchasing intension). Data were collected by distributing online questionnaires, the results of which were processed using Microsoft Excel and SPSS software using simple linear regression method.

This result of partially regression coefficient test show that satisfaction within game influence to virtual item's purchasing intention in online game PUBG has not too big an influence that is 12,8% while the remaining 87,2% is influenced by other variables.

Keyword : *Satisfaction within game, Purchase Intention*