

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis analisis pengaruh kepuasan bermain game, harga, dan promosi terhadap itensi pembelian *virtual item* dalam game Mobile Legend. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif yang menggunakan dua variabel yaitu variabel X dan variabel Y. Data dikumpulkan dengan cara menyebar kuesioner *online* yang hasilnya diolah menggunakan software Microsoft Excel dan SPSS dengan menggunakan metode regresi linear berganda

Hasil pengujian menunjukkan bahwa nilai Sig pada Kepuasan konsumen dan Promosi kurang dari 0,05 (Sig < 0,05) yang berarti bahwa variable tersebut berpengaruh terhadap Intensi Pembelian dan nilai Sig pada Harga lebih dari 0,05 (Sig > 0,05) yang berarti bahwa variable tersebut tidak berpengaruh terhadap Intensi Pembelian

Kata Kunci :kepuasan konsumen,harga,promosi, Pembelian

ABSTRACT

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

The test result show that the Sig value on consumer satisfacation and prootion is less than 0,05(Sig<0,05),which means that this variable has an effect on Purchase intention.

Keyword : *Satisfaction within game, Price, Promotion, Purchase Intention*