

ABSTRAK

Nama : Vincent Alexandro
Program Studi : Kewirausahaan
Judul : Pengaruh Motivasi Ekstrinsik dan Intrinsik Terhadap Keputusan Membeli Pemain Mobile Legend di Indonesia

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh populernya permainan seluler online yang sedang ramai dimainkan oleh para pemain dari berbagai kalangan umur. Permainan seluler online yang bahkan sekarang telah diakui oleh Indonesia dan termasuk dalam salah satu cabang olahraga elektronik dan berlaga di SEA Games. Tidak hanya itu, mayoritas permainan daring yang sedang populer di seluruh negara ini meraih pendapatan yang sangat tinggi dengan menjual barang virtual yang dapat digunakan di dalam permainan tersebut. Sehingga tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui faktor – faktor (yang berupa intrinsik ataupun ekstrinsik) apa saja yang mempengaruhi para pemain untuk melakukan pembelian barang virtual pada permainan yang mereka mainkan. Penelitian ini akan menggunakan metode kuantitatif eksplanatif dengan teknik survei melalui penyebaran kuesioner sebagai cara untuk mengumpulkan data yang akan diisi oleh minimal 200 responden pemain Mobile Legend di Indonesia. Setelah itu data akan dianalisis dengan menggunakan teknik regresi linear berganda untuk menguji pengaruh motivasi intrinsik dan ekstrinsik terhadap keputusan pembelian barang virtual di Mobile Legend. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) motivasi intrinsik memiliki pengaruh yang signifikan terhadap keputusan pembelian barang virtual pemain Mobile Legend di Indonesia. (2) Motivasi ekstrinsik memiliki pengaruh yang signifikan terhadap keputusan pembelian barang virtual pemain Mobile Legend di Indonesia. (3) Motivasi ekstrinsik memiliki pengaruh yang lebih signifikan dibandingkan motivasi intrinsik terhadap keputusan pembelian pemain Mobile Legend di Indonesia.

Kata Kunci: Motivasi Intrinsik, Motivasi Ekstrinsik, Keputusan Pembelian, Mobile Legend

ABSTRACT

Name : Vincent Alexandro
Study Program : Entrepreneurship
Title : The Influence of Extrinsic and Intrinsic Motivation on Buying Decisions for Mobile Legend Players in Indonesia

This research is motivated by the popularity of online mobile games which are currently being played by players of all ages. Online mobile games have now even been recognized by Indonesia and are included in one of the branches of electronic sports and compete in the SEA Games. Not only that, most of the dare games that are currently popular throughout the country earn very high income by selling virtual goods that can be used in the game. So, the aim of this research is to find out what factors (intrinsic or extrinsic) influence players to purchase virtual goods in the games they play. This research will use explanatory quantitative methods with survey techniques by distributing questionnaires to collect data which will be filled in by a minimum of 200 Mobile Legend player respondents in Indonesia. After that the data will be analyzed using multiple linear regression techniques to test the influence of intrinsic and extrinsic motivation on decisions to purchase virtual goods in Mobile Legend. The results of this research show that (1) intrinsic motivation has a significant influence on the virtual goods purchasing decisions of Mobile Legend players in Indonesia. (2) Extrinsic motivation has a significant influence on the virtual goods purchasing decisions of Mobile Legend players in Indonesia. (3) Extrinsic motivation has a more significant influence than intrinsic motivation on purchasing decision for Mobile Legend players in Indonesia.

Keywords: Intrinsic Motivation, Extrinsic Motivation, Purchasing Decisions, Mobile Legend