

**PENGARUH TREND, SOSIAL DAN PRIBADI TERHADAP
KEPUTUSAN PEMBELIAN DIAMOND DALAM
GAME ONLINE MOBILE LEGEND**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Salah Satu Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Ekonomi**



**SEKOLAH TINGGI ILMU EKONOMI SAKTI ALAM KERINCI
PROGRAM STUDI MANAJEMEN
SUNGAI PENUH
2023**

**PENGARUH TREND, SOSIAL DAN PRIBADI TERHADAP
KEPUTUSAN PEMBELIAN DIAMOND DALAM
GAME ONLINE MOBILE LEGEND**

REFIKA KHAIRUNNISA

Pembimbing: Dr. GAMPO HARYONO, S.E., M.M

Program Studi Manajemen

Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Sakti Alam Kerinci, Sungai Penuh

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: 1. Untuk mengetahui pengaruh budaya terhadap keputusan pembelian Diamond dalam game online Mobile Legend dan berapa besar pengaruhnya. 2. Untuk mengetahui pengaruh sosial terhadap keputusan pembelian Diamond dalam game online Mobile Legend dan berapa besar pengaruhnya. 3. Untuk mengetahui pengaruh pribadi terhadap keputusan pembelian Diamond dalam game online Mobile Legend dan berapa besar pengaruhnya. 4. Untuk mengetahui pengaruh budaya, sosial dan pribadi terhadap keputusan pembelian Diamond dalam game online Mobile Legend secara simultan dan berapa besar pengaruhnya. Metodologi penelitian yang digunakan adalah dengan pendekatan deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Hasil Penelitian yaitu; 1. Variabel trend berpengaruh terhadap keputusan pembelian diamond dalam game online mobile legend dan besar pengaruhnya adalah sebesar 8,53%. 2. Variabel sosial berpengaruh terhadap keputusan pembelian diamond dalam game online mobile legend dan besar pengaruhnya adalah sebesar 8,39%. 3. Variabel pribadi tidak berpengaruh terhadap keputusan pembelian diamond dalam game online mobile legend dan besar pengaruhnya hanya 2,44%. 4. Secara simultan trend, sosial dan pribadi terdapat pengaruh terhadap keputusan pembelian diamond dalam game mobile legend dan besar pengaruhnya adalah sebesar 19,4% dan sisanya dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

Kata Kunci : Trend, Sosial, Pribadi, Keputusan Pembelian.

**TREND, SOCIAL AND PERSONAL INFLUENCE ON
IN DIAMOND PURCHASE DECISION
GAME ONLINE MOBILE LEGEND**

REFIKA KHAIRUNNISA

Advisor : Dr. GAMPO HARYONO, S.E.,M.M

Management Study Program

Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Sakti Alam Kerinci, Sungai Penuh

ABSTRACT

This study aims to determine: 1. To determine the influence of culture on the decision to purchase Diamonds in the online game Mobile Legend and how much influence it has. 2. To find out the social influence on Diamond purchasing decisions in the online game Mobile Legend and how much influence it has. 3. To find out personal influence on Diamond buying decisions in the online game Mobile Legend and how big the influence is. 4. To find out the cultural, social and personal influences on the purchase decision of Diamonds in the online game Mobile Legend simultaneously and how big the influence is. The research methodology used is descriptive qualitative and quantitative descriptive approaches. Research results namely; 1. The trend variable influences the decision to purchase diamonds in the online mobile legend game and the magnitude of the influence is 8.53%. 2. Social variables influence the decision to purchase diamonds in the online mobile legend game and the magnitude of the effect is 8.39%. 3. Personal variables have no effect on the decision to buy diamonds in the online mobile legend game and the effect is only 2.44%. 4. Simultaneously, social and personal trends have an influence on the decision to buy diamonds in the mobile legend game and the magnitude of the influence is 19.4% and the rest is influenced by other variables not examined in this study.

Keywords: Trend, Social, Personal, Purchase Decision.