

**PENGARUH PERSEPSI HARGA DAN PERILAKU HEDONIS  
TERHADAP KEPUTUSAN PEMBELIAN *VIRTUAL ITEM*  
*GAME MOBILE LEGENDS* PADA GENERASI Z  
KOTA PASURUAN**

**SKRIPSI**

Disusun untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
Dalam Memperoleh Gelar Sarjana Manajemen

Disusun oleh :

**KHOIRUL UMAM**

**NPM: 2261201003157**



**UNIVERSITAS MERDEKA PASURUAN  
FAKULTAS EKONOMI**

**2026**

## HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Nama : Khoirul Umam  
NPM : 2261201003157  
Universitas : Merdeka Pasuruan  
Fakultas : Ekonomi  
Program Studi : Manajemen  
Judul Skripsi : Pengaruh Persepsi Harga Dan Perilaku Hedonis Terhadap  
Keputusan Pembelian *Virtual item Game Mobile Legends*  
Pada Generasi Z Kota Pasuruan

Pasuruan, 23 Juli 2026

**DISETUJUI DAN DITERIMA :**

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

(Dr. Vita Fibriyani, S.Si, M.Si)

(Pramita Sukma W., S.E, M.S.A)

Dekan Fakultas Ekonomi



(Dr. Ir. Bambang Sutikno, M.M)

## HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Telah diuji dan dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi Fakultas Ekonomi Universitas Merdeka Pasuruan dan dinyatakan diterima untuk memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana Manajemen, pada tanggal 23 Juli 2026

### TIM PENGUJI :

- |                                      |                    |                                                                                      |
|--------------------------------------|--------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. Hari Wahyuni, S.E, MM             | 1. Ketua.....      |   |
| 2. Dr. Vita Fibriyani, S.Si, M.Si    | 2. Sekretaris..... |   |
| 3. Pramita Sukma Wardani, S.E, M.S.A | 3. Anggota.....    |  |

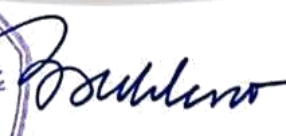
Mengesahkan

Fakultas Ekonomi

Universitas Merdeka Pasuruan

Dekan



  
**Dr. Ir. Bambang Sutikno, M.M**

## SURAT PERNYATAAN ANTI PLAGIAT (ORISINALITAS)

Yang bertanda tangan dibawah ini :

1. Nama : Khoirul Umam
2. NPM : 2261201003157
3. Alamat Rumah : Jalan Gatot Subroto. RT. 03, RW. 02, Krapyakrejo.  
Kecamatan Gadingrejo, Kota Pasuruan.

Dengan ini menyatakan Skripsi yang berjudul :

**“PENGARUH PERSEPSI HARGA DAN PERILAKU HEDONIS  
TERHADAP KEPUTUSAN PEMBELIAN *VIRTUAL ITEM GAME MOBILE  
LEGENDS* PADA GENERASI Z KOTA PASURUAN”**

Adalah hasil kerja Tulisan saya sendiri bukan hasil plagiat dari Karya Tulis Ilmiah  
Orang lain baik berupa Artikel: Thesis ataupun Disertasi.

Demikian Surat Pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, jika dikemudian hari  
ternyata terbukti bahwa Skripsi yang kami tulis adalah hasil Plagiat maka kami  
bersedia menerima sangsi.

Dan saya bertanggung jawab secara mandiri tidak ada sangkut pautnya dengan  
Dosen Pembimbing dan Kelembagaan Fakultas Ekonomi Universitas Merdeka  
Pasuruan.

Pasuruan, 23 Juli 2026

Yang Membuat

  
  
CD5AAOX122737173  
Khoirul Umam

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama : Khoirul Umam

Nomor Pokok Mahasiswa : 2261201003157

Universitas : Merdeka Pasuruan

Fakultas : Ekonomi

Jurusan : Manajemen

Tempat dan Tgl. Lahir : Pasuruan, 16 Oktober 2001

Alamat : Jalan Gatot Subroto, RT. 03, RW. 02,  
Krapyakrejo, Kecamatan Gadingrejo, Kota  
Pasuruan.

Nama orang tua (Ayah) : Alm. Ach. Ghozali  
(Ibu) : Choirin Anisah

Riwayat Pendidikan : 1. SDN Krapyakrejo 2 Pasuruan (2008-2014)  
2. SMPN 07 Kota Pasuruan (2014-2017)  
3. SMAN 03 Kota Pasuruan (2017-2020)  
4. Mahasiswa Aktif Fakultas Ekonomi  
Universitas Merdeka Pasuruan (2022-  
Sekarang).

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang atas limpahan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Pengaruh Persepsi Harga dan Perilaku Hedonis terhadap Keputusan Pembelian *Virtual item Game Mobile Legends* pada Generasi Z Kota Pasuruan" tepat pada waktunya. Penelitian ini disusun dengan tujuan untuk mengetahui serta menganalisis pengaruh persepsi harga dan perilaku hedonis terhadap keputusan pembelian *virtual item game Mobile Legends* pada Generasi Z di Kota Pasuruan.

Maksud dari penyusunan skripsi ini disusun sebagai langkah awal dari rangkaian skripsi guna memperoleh gelar sarjana Manajemen di Fakultas Ekonomi Universitas Merdeka Pasuruan. Semestinya dalam proses menyusun skripsi ini tidak lepas dari dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Maka dari itu, saya selaku penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Allah S.W.T yang telah memberikan kekuatan, kesabaran, kesehatan kepada penulis selama pengerjaan skripsi dan diberi kelancaran hingga selesai tepat waktu.
2. Dr. Muhammad Misdram, S. Kom., M.M., M.Kom selaku Rektor Universitas Merdeka Pasuruan.
3. Dr. Ir. Bambang Sutikno, M.M selaku Dekan Fakultas Ekonomi Universitas Merdeka Pasuruan.

4. Dr. Vita Fibriyani, S.Si, M.Si, selaku Dosen Pembimbing I yang telah meluangkan waktu memberikan arahan dan bimbingan yang bermanfaat sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik dan lancar.
5. Pramita Sukma Wardani, S.E, M.S.A, selaku Dosen Pembimbing II yang telah sabar memberikan ilmu serta pengetahuan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
6. Seluruh dosen dan segenap staff administrasi di Fakultas Ekonomi Universitas Merdeka Pasuruan membantu dalam pelayanan serta memberikan ilmu yang bermanfaat bagi penulis.
7. Kedua orang tua saya yang senantiasa dan tiada hentinya memberikan dukungan moral, doa dan kasih sayang yang tidak terhingga, sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.
8. Kakak tercinta atas doa, dukungan, motivasi, serta semangat yang selalu diberikan selama proses penyusunan skripsi ini. Dukungan tersebut menjadi salah satu penyemangat bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Rekan-rekan mahasiswa Angkatan 2022 Kelas Pagi yang telah memberikan semangat, motivasi dan dukungan bagi penulis.
10. Bagi seluruh pihak yang membantu baik secara langsung maupun tidak langsung yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.
11. Kepada diri sendiri, Khoirul Umam yang telah berjuang, bekerja keras dalam menyelesaikan skripsi ini dengan giat dan tepat waktu.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna dan terdapat banyak kekurangan, baik dari segi materi maupun penulisannya. Oleh karena itu, penulis mengharap kritik dan saran yang membangun dari pembaca untuk perbaikan selanjutnya. Semoga skripsi ini bermanfaat dan dapat memberikan bantuan yang berarti bagi pihak yang membutuhkan.

Pasuruan, 23 Juli 2026



Khoirul Umam



## DAFTAR ISI

|                                                    | Halaman     |
|----------------------------------------------------|-------------|
| <b>HALAMAN JUDUL .....</b>                         | <b>i</b>    |
| <b>HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI.....</b>            | <b>ii</b>   |
| <b>HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....</b>             | <b>iii</b>  |
| <b>SURAT PERNYATAAN ANTI PLAGIAT .....</b>         | <b>iv</b>   |
| <b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP .....</b>                  | <b>v</b>    |
| <b>KATA PENGANTAR.....</b>                         | <b>vi</b>   |
| <b>DAFTAR ISI.....</b>                             | <b>ix</b>   |
| <b>DAFTAR TABEL.....</b>                           | <b>xii</b>  |
| <b>DAFTAR GAMBAR.....</b>                          | <b>xiii</b> |
| <b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>                       | <b>xiv</b>  |
| <b>ABSTRAK .....</b>                               | <b>xv</b>   |
| <b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>                      | <b>1</b>    |
| A. Latar Belakang Masalah.....                     | 1           |
| B. Rumusan Masalah .....                           | 9           |
| C. Tujuan Penelitian .....                         | 9           |
| D. Manfaat Penelitian.....                         | 10          |
| <b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>                 | <b>12</b>   |
| <b>A. Keputusan Pembelian .....</b>                | <b>13</b>   |
| 1. Definisi Keputusan Pembelian .....              | 13          |
| 2. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi .....           | 14          |
| 3. Langkah-Langkah dalam Keputusan Pembelian ..... | 1           |

|                                                                 |           |
|-----------------------------------------------------------------|-----------|
| 4. Indikator Keputusan Pembelian .....                          | 18        |
| <b>B. Persepsi Harga.....</b>                                   | <b>19</b> |
| 1. Definisi Persepsi Harga .....                                | 19        |
| 2. Persepsi Harga dalam Perspektif <i>Perceived Value</i> ..... | 21        |
| 3. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Persepsi Harga.....          | 22        |
| 4. Indikator Persepsi Harga .....                               | 23        |
| <b>C. Perilaku Hedonis .....</b>                                | <b>24</b> |
| 1. Definisi Perilaku Hedonis.....                               | 24        |
| 2. Karakteristik Perilaku Hedonis .....                         | 26        |
| 3. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Hedonis .....       | 29        |
| 4. Indikator Perilaku Hedonis .....                             | 33        |
| E. Hubungan Antar Variabel .....                                | 34        |
| F. Hasil Penelitian Terdahulu.....                              | 39        |
| G. Kerangka Berfikir .....                                      | 41        |
| H. Hipotesis Penelitian.....                                    | 43        |
| <b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>                          | <b>46</b> |
| A. Definisi Operasional Variabel .....                          | 46        |
| B. Desain Penelitian .....                                      | 51        |
| C. Ruang Lingkup Penelitian .....                               | 52        |
| D. Lokasi Penelitian .....                                      | 52        |
| E. Populasi dan Sampel.....                                     | 52        |
| F. Jenis Data dan Sumber Data .....                             | 55        |
| G. Teknik Pengumpulan Data .....                                | 56        |

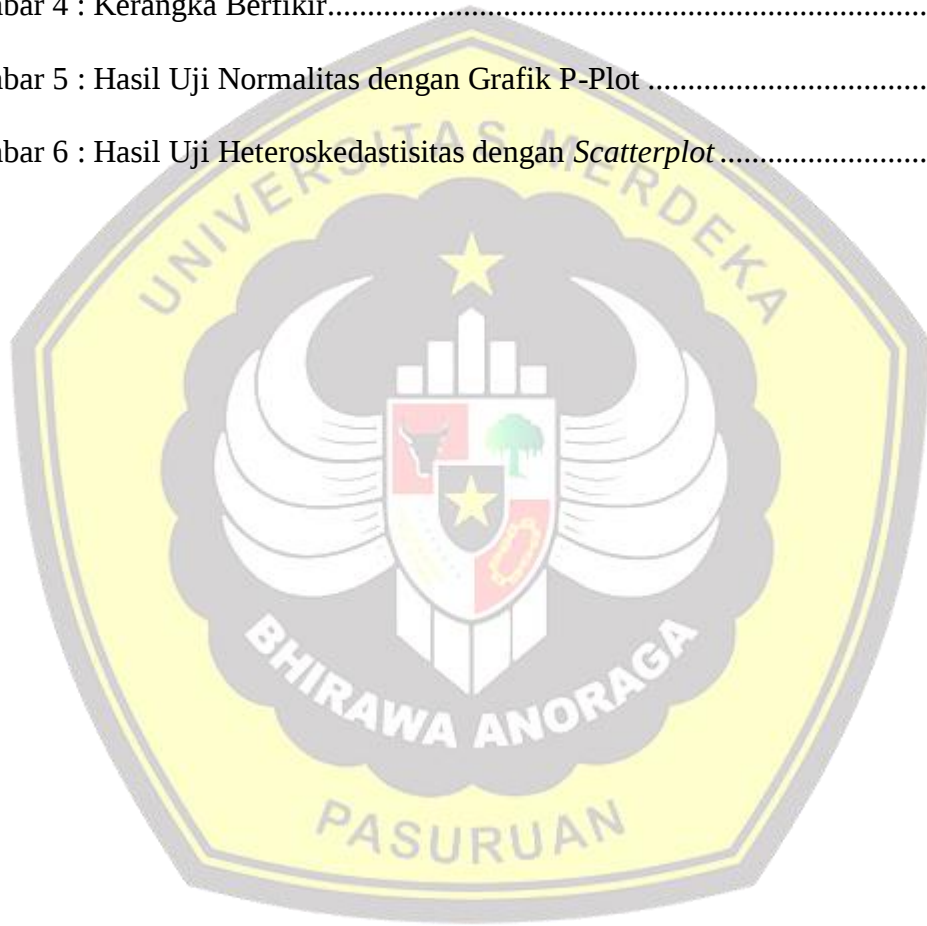
|                                         |            |
|-----------------------------------------|------------|
| H. Teknik Pengolahan Data.....          | 58         |
| I. Uji Instrumen .....                  | 60         |
| J. Teknik Analisis Data .....           | 62         |
| <b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b> | <b>70</b>  |
| A. Gambaran Umum Obyek Penelitian ..... | 70         |
| B. Gambaran Responden Penelitian .....  | 72         |
| C. Hasil Penelitian .....               | 73         |
| D. Pembahasan Hasil Penelitian .....    | 110        |
| <b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b> | <b>116</b> |
| A. Kesimpulan.....                      | 116        |
| B. Saran .....                          | 117        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA</b>                   |            |
| <b>LAMPIRAN</b>                         |            |

## DAFTAR TABEL

|                                                                                              | Halaman |
|----------------------------------------------------------------------------------------------|---------|
| Tabel 1 : Penelitian Terdahulu .....                                                         | 35      |
| Tabel 2 : Skala <i>Likert</i> .....                                                          | 48      |
| Tabel 3 : Keterangan Jawaban untuk Responden .....                                           | 59      |
| Tabel 4 : Keterangan Nilai Interval.....                                                     | 60      |
| Tabel 5 : Hasil Uji Validitas.....                                                           | 74      |
| Tabel 6 : Hasil Uji Reliabilitas.....                                                        | 76      |
| Tabel 7 : Karakteristik Jenis Kelamin.....                                                   | 77      |
| Tabel 8 : Karakteristik Usia Responden.....                                                  | 78      |
| Tabel 9 : Frekuensi Pembelian Responden.....                                                 | 80      |
| Tabel 10 : Pendapatan Responden .....                                                        | 81      |
| Tabel 11 : Deskriptif Jawaban Persepsi Harga .....                                           | 83      |
| Tabel 12 : Deskriptif Jawaban Perilaku Hedonis.....                                          | 87      |
| Tabel 13 : Deskriptif Jawaban Keputusan Pembelian.....                                       | 93      |
| Tabel 14 : Hasil Uji Kolmogorov-Smirnov .....                                                | 98      |
| Tabel 15 : Hasil Uji Multikolinearitas .....                                                 | 99      |
| Tabel 16 : Hasil Uji Linearitas .....                                                        | 102     |
| Tabel 17 : Pengaruh Persepsi Harga dan Perilaku Hedonis Terhadap Keputusan<br>Pembelian..... | 104     |
| Tabel 18 : Hasil Analisis Koefisien Determinasi .....                                        | 106     |
| Tabel 19 : Hasil Uji F.....                                                                  | 107     |
| Tabel 20: Hasil Uji T.....                                                                   | 109     |

## DAFTAR GAMBAR

|                                                                                 | Halaman |
|---------------------------------------------------------------------------------|---------|
| Gambar 1 : <i>Game</i> Favorit Anak Muda Tahun 2025 .....                       | 3       |
| Gambar 2 : Grafik Pendapatan Pembelian <i>Item Virtual Mobile Legends</i> ..... | 4       |
| Gambar 3 : Contoh Pembelian <i>Item Virtual Game Mobile Legends</i> .....       | 5       |
| Gambar 4 : Kerangka Berfikir.....                                               | 43      |
| Gambar 5 : Hasil Uji Normalitas dengan Grafik P-Plot .....                      | 98      |
| Gambar 6 : Hasil Uji Heteroskedastisitas dengan <i>Scatterplot</i> .....        | 101     |



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Jadwal Penelitian

Lampiran 2 : Kuesioner Penelitian

Lampiran 3 : Tabulasi Data

Lampiran 4 : Analisis Deskriptif

Lampiran 5 : Hasil Analisis Data



## **Pengaruh Persepsi Harga Dan Perilaku Hedonis Terhadap Keputusan**

### **Pembelian *Virtual item Game Mobile Legends* Pada Generasi Z**

#### **Kota Pasuruan**

Khoirul Umam<sup>1</sup>, Vita Fibriyani<sup>2</sup>, Pramita Sukma Wardani<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Merdeka Pasuruan

<sup>2,3</sup>Dosen Fakultas Ekonomi Universitas Merdeka Pasuruan

Email : [ukhoirul06@gmail.com](mailto:ukhoirul06@gmail.com)<sup>1</sup>, [vita fibriyani@gmail.com](mailto:vita fibriyani@gmail.com)<sup>2</sup>,  
[pramita.sw@gmail.com](mailto:pramita.sw@gmail.com)<sup>3</sup>

#### **ABSTRAK**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh meningkatnya pembelian *virtual item* pada *game Mobile Legends* di kalangan Generasi Z. Keputusan pembelian *virtual item* dipengaruhi oleh berbagai faktor, di antaranya persepsi harga dan perilaku hedonis. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh persepsi harga dan perilaku hedonis terhadap keputusan pembelian *virtual item game Mobile Legends* pada Generasi Z Kota Pasuruan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah Generasi Z Kota Pasuruan yang pernah melakukan pembelian *virtual item* pada *game Mobile Legends*. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling*. Data diperoleh melalui penyebaran kuesioner dan dianalisis menggunakan regresi linier berganda. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi harga dan perilaku hedonis secara simultan berpengaruh signifikan terhadap keputusan pembelian *virtual item game Mobile Legends* pada Generasi Z Kota Pasuruan dengan koefisien determinasi ( $R^2$ ) sebesar 50,4%. Secara parsial, persepsi harga berpengaruh signifikan terhadap keputusan pembelian *virtual item* dengan nilai signifikansi sebesar 0,000. Perilaku hedonis juga berpengaruh signifikan terhadap keputusan pembelian *virtual item game Mobile Legends* dengan nilai signifikansi sebesar 0,000. Temuan ini menunjukkan bahwa semakin positif persepsi konsumen terhadap harga dan semakin tinggi perilaku hedonis yang dimiliki, maka semakin tinggi pula kecenderungan konsumen untuk melakukan pembelian *virtual item*.

**Kata Kunci:** Persepsi Harga, Perilaku Hedonis, *Virtual item*, *Mobile Legends*, Generasi Z.