

**PENGARUH LINGKUNGAN SOSIAL, PROMOSI, DAN HARGA  
TERHADAP PEMBELIAN ITEM GAME MOBILE LEGENDS PADA  
KOMUNITAS MOBILE LEGENDS SURABAYA**



**Oleh:**

**FADI HASA MIVA**

**NPM: 18.1.02.11502**

**SEKOLAH TINGGI ILMU EKONOMI INDONESIA SURABAYA**

**(STIESIA)**

**2022**

**PENGARUH LINGKUNGAN SOSIAL, PROMOSI, DAN HARGA  
TERHADAP PEMBELIAN ITEM GAME MOBILE LEGENDS PADA  
KOMUNITAS MOBILE LEGENDS SURABAYA**



**Oleh:**

**FADI HASA MIVA**

**NPM: 18.1.02.11502**

**SEKOLAH TINGGI ILMU EKONOMI INDONESIA SURABAYA**

**(STIESIA)**

**2022**

**PENGARUH LINGKUNGAN SOSIAL, PROMOSI, DAN HARGA  
TERHADAP PEMBELIAN ITEM GAME MOBILE LEGENDS PADA  
KOMUNITAS MOBILE LEGENDS SURABAYA**

**Skripsi diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Manajemen  
Program Studi : Manajemen  
Konsentrasi : Manajemen Pemasaran**



**Oleh :**

**FADI HASA MIVA**

**NPM : 18.1.02.11502**

**SEKOLAH TINGGI ILMU EKONOMI INDONESIA STIESIA (STIESIA)**

**SURABAYA**

**2022**

**PENGARUH LINGKUNGAN SOSAL, PROMOSI, DAN HARGA  
TERHADAP PEMBELIAN ITEM GAME MOBILE LEGENDS  
PADA KOMUNITAS MOBILE LEGENDS SURABAYA**

**Dipersiapkan dan disusun oleh :**

**FADI HASA MIVA**

**NPM: 18.1.02.11502**

**Telah dipertahankan di depan Tim Penguji**

**Pada Tanggal 23 Februari 2022**

**Susunan Tim Penguji :**

**Ketua : Dr. Triyonowati, M.Si.**

**Anggota : 1. Dr. Prijati, S.E., M.M.**

**2. Dr. Rismawati, S.E., M.M.**

**Dinyatakan Memenuhi Syarat dan Diterima**

**Oleh :**

**Dosen Pembimbing**

**Ketua Program Studi S1 Manajemen**



**Dr. Rismawati, S.E., M.M.**



**Dr. Suwitho, M.Si.**



**Ketua STIESIA**

**Dr. Nur Fadjrih Asyik, S.E., M.Si., Ak., CA.**

## PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TULIS SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : **Fadi Hasa Miva**

N.P.M. : **18.1.02.11502**

Menyatakan bahwa skripsi dengan judul:

**PENGARUH LINGKUNGAN SOSIAL, PROMOSI, DAN HARGA TERHADAP PEMBELIAN ITEM GAME MOBILE LEGENDS PADA KOMUNITAS MOBILE LEGENDS SURABAYA**

Diajukan untuk diuji pada tanggal 23 Februari 2022, adalah hasil karya saya.

Dengan ini saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat keseluruhan atau sebagian tulisan orang lain yang saya ambil dengan cara menyalin, atau meniru dalam bentuk rangkaian kalimat atau simbol yang menunjukkan gagasan atau pendapat atau pemikiran dari penulisan lain, yang saya akui seolah-olah sebagai tulisan saya sendiri, dan atau tidak terdapat bagian atau keseluruhan tulisan yang saya salin, tiru, atau yang saya ambil dari tulisan orang lain tanpa memberikan pengakuan pada penulis aslinya.

Apabila saya melakukan hal tersebut di atas, baik sengaja maupun tidak, dengan ini saya menyatakan menarik skripsi yang saya ajukan sebagai hasil tulisan saya sendiri ini. Bila kemudian terbukti bahwa saya ternyata melakukan tindakan menyalin atau meniru tulisan orang lain seolah-olah hasil pemikiran saya sendiri, berarti gelar dan ijazah yang telah diberikan Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Indonesia (STIESIA) Surabaya batal terima.

Surabaya, 23 Februari 2022

Yang membuat pernyataan,



Fadi Hasa Miva

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP

### A. MAHASISWA

Nama : Fadi Hasa Miva  
NPM : 18.1.02.11502  
Program Studi : S1-Manajemen  
Tempat/Tanggal Lahir : Surabaya/31 Mei 2000  
Agama : Islam  
Jumlah Saudara/Anak ke : 2 Bersaudara/ Anak ke-1  
Alamat Rumah : Jl. Darmo Indah Selatan ww/41 Surabaya  
Status : Belum Menikah

### B. ORANG TUA

Nama : Malik  
Alamat Rumah/Telepon : Jl. Darmo Indah Selatan ww/41 Surabaya  
/081553300833  
Alamat Kantor/Telepon : -  
Pekerjaan/Jabatan : Wirausaha

### C. RIWAYAT PENDIDIKAN

1. Tamat SD di SDN Sruni I Tahun 2008
2. Tamat SMP di SMPN 2 Gedangan Tahun 2015
3. Tamat SMA di SMA Antartika Sidoarjo Tahun 2018
4. Pendidikan Tinggi (PT)

Nama PT	Tempat	Semester	Tahun	Keterangan
STIESIA	SURABAYA	I-VII	2018-2021	

### D. RIWAYAT PEKERJAAN

Tahun	Bekerja di	Pangkat/Golongan	Jabatan
-	-	-	-

Dibuat dengan sebenarnya oleh:

  
**Fadi Hasa Miva**

## KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar sarjana ekonomi di Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Indonesia (STIESIA) Surabaya dengan judul **“PENGARUH LINGKUNGAN SOSIAL, PROMOSI, DAN HARGA TERHADAP PEMBELIAN ITEM GAME MOBILE LEGENDS PADA KOMUNITAS MOBILE LEGENDS SURABAYA”** dapat terselesaikan dengan baik.

Penyusunan skripsi ini ditujukan untuk memenuhi syarat untuk memperoleh gelar sarjana ekonomi di Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Indonesia (STIESIA) Surabaya. Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, dengan demikian perkenankan penulis menyampaikan rasa terimakasih kepada :

1. Ibu Dr. Nur Fadrih Asyik S.E., M.Si., Ak., CA., selaku Ketua Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Indonesia (STIESIA) Surabaya.
2. Bapak Dr. Suwitho, M.Si., selaku Ketua Program Studi Manajemen Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Indonesia (STIESIA) Surabaya.
3. Ibu Dr. Rismawati, S.E., M.M., selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktunya dalam memberikan bimbingan serta pengarahan perihal penulisan skripsi.
4. Ibu Dra. Ec. Sasi Agustin, M.M., selaku dosen wali yang telah memberikan banyak arahan selama tujuh semester.
5. Bapak dan Ibu dosen serta para staf yang telah memberikan banyak ilmu dan bekal selama kegiatan perkuliahan.

6. Kedua orang tua, adik dan keluarga besar saya yang telah memberikan semangat dan dukungan baik secara moril atau materil.
7. Teman-teman SM-2 angkatan 2018 yang senantiasa telah mendukung dalam berbagai hal dari awal masuk perkuliahan hingga terselesaikannya skripsi ini.
8. Teman seperjuangan dalam penulisan skripsi ini Agung Prabowo (genji), Kadek Aria (Jackie Chan), Moch. Sulton, Apin, Rifky Nurfianto yang senantiasa mendukung, membantu, dan mendoakan dalam penulisan skripsi
9. Kepada Ariska Siswanti yang telah menyemangati penulis selama proses pengerjaan skripsi.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik konstruktif dari pembaca untuk pengembangan dan penyempurnaan skripsi ini. Akhir kata, semoga penulisan skripsi ini mampu memberikan ilmu dan manfaat yang lebih bagi pembaca.

Surabaya, 23 Februari 2022



Fadi Hasa Miva



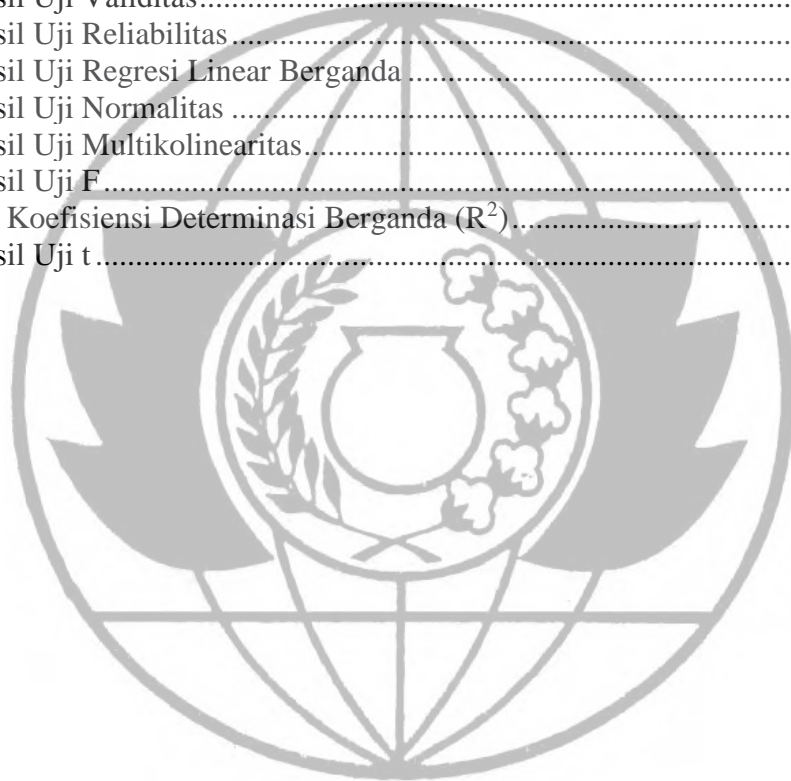
## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL LUAR SKRIPSI .....	i
HALAMAN SAMPUL DALAM SKRIPSI .....	ii
HALAMAN JUDUL SKRIPSI.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI TIM PENGUJI .....	iv
HALAMAN PERNYATAAN .....	v
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
ABSTRAK.....	xvi
ABSTRACT.....	xvii
<b>BAB I : PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	9
1.3 Tujuan Masalah.....	9
1.4 Manfaat Penelitian .....	9
1.5 Ruang lingkup Penelitian.....	10
<b>BAB 2 : TINJAUAN TEORITIS DAN PENGEMBANGAN HIPOTESIS ...</b>	<b>11</b>
2.1 Tinjauan Teoritis.....	11
2.1.1 Pemasaran .....	11
2.1.1 Bauran Pemasaran.....	12
2.1.3 Lingkungan Sosial .....	13
2.1.4 Promosi .....	14
2.1.5 Harga.....	18
2.2 Penelitian Terdahulu .....	24
2.3 Rerangka Konseptual .....	27
2.4 Pengembangan Hipotesis .....	28
2.4.1 Pengaruh Lingkungan Sosial Terhadap Keputusan Pembelian.....	28
2.4.2 Pengaruh Promosi Terhadap Keputusan Pembelian .....	29
2.4.3 Pengaruh Harga Terhadap Keputusan Pembelian .....	30
<b>BAB 3 : METODOLOGI PENELITIAN.....</b>	<b>31</b>
3.1 Jenis penelitian dan gambaran populasi.....	31
3.1.1 Jenis Penelitian .....	31
3.1.2 Gambaran dari Populasi Penelitian.....	31
3.2 Teknik Pengambilan Sampel .....	32
3.3 Teknik Pengumpulan Data.....	33
3.3.1 Jenis Data.....	33
3.3.2 Sumber Data .....	33
3.3.3 Teknik Pengumpulan Data.....	33
3.4 Variabel dan Definisi Operasional Variabel .....	34

3.4.1 Variabel.....	34
3.4.2 Definisi Operasional Variabel .....	35
3.5 Teknik Analisis Data .....	38
3.5.1 Uji Instrumen .....	39
3.5.2 Analisis Linear Berganda.....	39
3.5.3 Uji Asumsi Klasik.....	40
3.5.4 Uji F .....	41
3.5.5 Uji Koefisien Determinasi Berganda ( $R^2$ ) .....	41
3.5.6 Pengujian Hipotesis .....	42
<b>BAB 4 : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b> .....	<b>43</b>
4.1 Hasil Penelitian .....	43
4.1.1 Gambaran Umum Perusahaan .....	45
4.1.2 Gambaran Umum Subjek Penelitian.....	45
4.1.3 Deskriptif Hasil Penelitian.....	47
4.2 Analisis Data.....	53
4.2.1 Hasil Uji Validitas dan Reabilitas.....	53
4.2.2 Analisis Linear Berganda.....	55
4.2.3 Uji Asumsi Klasik.....	57
4.2.4 Model (uji f).....	61
4.2.5 Uji Koefisiensi Determinasi Berganda ( $R^2$ ).....	62
4.2.6 Uji Hipotesis (uji t) .....	63
4.3 Pembahasan.....	65
<b>BAB 5 : PENUTUP</b> .....	<b>70</b>
5.1 Simpulan .....	70
5.2 Keterbatasan .....	71
5.3 Saran .....	71
JADWAL PENELITIAN .....	73
DAFTAR PUSTAKA .....	74
LAMPIRAN – LAMPIRAN.....	77

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel</b>	<b>Hal</b>
1. Daftar Perbandingan Harga Game Online .....	6
2. Indikator Variabel .....	37
3. Karakteristik Berdasarkan Usia Responded .....	45
4. Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin .....	46
5. Kelas Interval .....	47
6. Tanggapan Responden Terhadap Variabel Lingkungan Sosial .....	48
7. Tanggapan Responden Terhadap Variabel Promosi .....	49
8. Tanggapan Responden Terhadap Variabel Harga .....	51
9. Tanggapan Responden Terhadap Variabel Keputusan Pembelian .....	53
10. Hasil Uji Validitas .....	54
11. Hasil Uji Reliabilitas .....	55
12. Hasil Uji Regresi Linear Berganda .....	56
13. Hasil Uji Normalitas .....	58
14. Hasil Uji Multikolinearitas .....	60
15. Hasil Uji F .....	62
16. Uji Koefisiensi Determinasi Berganda ( $R^2$ ) .....	63
17. Hasil Uji t .....	64



## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Hal
1. Data pemain <i>Moible Legends</i> di Seluruh Indonesia.....	2
2. Rerangka Konseptual .....	28
3. Grafik uji Normalitas Data.....	59
4. Grafik Uji Heteroskedastisitas .....	61



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Hal
1. Kuesioner Penelitian .....	75
2. Tabulasi Hasil Data Kuesioner.....	79
3. Tampilan dan Iklan Game <i>Mobile Legends</i> .....	83
4. Tabulasi Karakteristik Data.....	87
5. Tabel Frekuensi Data .....	88
6. Uji Validitas dan Uji Reliabilitas .....	93
7. Uji Normalitas .....	98
8. Hasil Regresi .....	100



