

ABSTRAK

PENGARUH HARGA, KUALITAS PRODUK, PROMOSI TERHADAP MINAT BELI ULANG ITEM VIRTUAL PADA GAME MOBILE LEGEND BANG-BANG

Agustinus Apridian Dwi Herwanto
Universitas Sanata Dharma
Yogyakarta
2024

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari harga, Kualitas Produk, dan Promosi terhadap minat beli ulang *item virtual* Mobile Legends Bang-Bang. Data diperoleh pada penelitian ini berasal dari kuesioner yang disebar secara *online* kepada para pengguna *item virtual* Mobile Legends Bang-Bang, dan diolah menggunakan *software* SPSS 25. Sampel dalam penelitian ini sebanyak 250 responden yang mencakup populasinya merupakan pengguna para pengguna *item virtual* Mobile Legends Bang-Bang itu sendiri. Teknik pengambilan sampel menggunakan *non probability sampling* dengan metode *purposive sampling*. Uji instrumen pada penelitian ini menggunakan uji validitas dan uji reliabilitas. Untuk teknik analisis data, penelitian ini menggunakan uji analisis regresi linier berganda. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa Harga, Kualitas Produk, dan promosi secara simultan terhadap Minat Beli Ulang. Sedangkan Harga secara parsial berpengaruh terhadap minat beli ulang, untuk kualitas produk dan promosi secara parsial tidak berpengaruh terhadap minat beli ulang

Kata Kunci: Harga, Kualitas Produk, Promosi.

ABSTRACT

THE INFLUENCE OF PRICE, PRODUCT QUALITY, PROMOTION ON INTEREST TO REPURCHASE INTEREST VIRTUAL ITEM IN GAME MOBILE LEGEND BANG-BANG

Agustinus Apridian Dwi Herwanto
Sanata Dharma University
Yogyakarta
2024

This study aims to determine the influence of price, product quality and promotion on interest to repurchase virtual item in game Mobile Legend Bang-Bang. The data obtained in this study came from questionnaires distributed *online* to user virtual item Mobile Legends Bang-Bang, and processed using SPSS 25 software. The sample in this study was 250 respondents covering the population virtual item Mobile Legends Bang-Bang users. The sampling technique uses non-probability sampling with the purposive sampling method. The instrument test in this study uses validity test and regression analysis test. The results of this study show that price, product quality, and promotion simultaneously influenced interest to repurchase virtual item. Price partially influenced repurchase interest, while product quality, and promotion partially did not influence interest to repurchase virtual item in game Mobile Legend Bang-Bang.

Keywords: Price, Product Quality, Promotion, Repurchase Interest