

ABSTRAK

ANALISIS ASPEK SOSIAL DAN PSIKOLOGIS PADA KEPUTUSAN PEMBELIAN ITEM *VIRTUAL* PEMAIN GAME *MOBILE LEGENDS*

Andi Ridwan Maulana

NIM: 202114172

Universitas Sanata Dharma Yogyakarta

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh aspek sosial, dan aspek psikologis terhadap keputusan pembelian item *virtual* pemain game *Mobile Legends*. Penelitian ini penting untuk dilakukan karena dapat membawa manfaat bagi para pemain untuk bisa memahami dan mengendalikan diri dalam mengambil keputusan mengenai keuangan.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif. Data penelitian merupakan data primer yang diperoleh menggunakan kuesioner. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa pemain game *Mobile Legends* pada komunitas *Discord* Barudak Well. Pengambilan sampel penelitian menggunakan metode *snowball sampling* dan memperoleh jumlah responden sebanyak 95 orang. Metode analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif, data mining, analisis *Algoritma C4.5*, dan analisis *Decision Tree*. Pengolahan data dilakukan menggunakan *RapidMiner*.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa aspek sosial dan aspek psikologis berpengaruh terhadap keputusan pembelian item *virtual* pemain game *Mobile Legends*. Penelitian ini tidak mempertimbangkan variabel-variabel lain yang mungkin mempengaruhi keputusan pembelian pemain game *Mobile Legends* secara lebih luas.

Kata Kunci: *virtual item*, *Mobile Legends*, *algoritma C4.5*, *RapidMiner*.

ABSTRACT

ANALYSIS OF SOCIAL AND PSYCHOLOGICAL ASPECTS ON VIRTUAL ITEM PURCHASE DECISIONS OF MOBILE LEGENDS GAME PLAYERS

Andi Ridwan Maulana

NIM: 202114172

Sanata Dharma University Yogyakarta

This study aims to analyze the influence of social aspects, and psychological aspects on purchasing decisions of virtual items for Mobile Legends game players. This research is important to do because it can bring benefits to players to be able to understand and control themselves in making financial decisions.

The method used in this research was quantitative research method. The research data were primarily obtained by questionnaire. The population in this study were students who played the Mobile Legends game in the Barudak Well Discord community. Research sampling used the snowball sampling method and obtained a total of 95 respondents. The data analysis method used is descriptive, analyzing the C4.5 Algorithm, and Decision Tree. Data processing was conducted using RapidMiner.

The results of this study indicate that social aspects and psychological aspects influence the decision to purchase virtual items for Mobile Legends game players. This study does not consider other variables that may more broadly affect the purchasing decisions of Mobile Legends players.

Keywords: virtual item, Mobile Legends, C4.5 algorithm, RapidMiner.