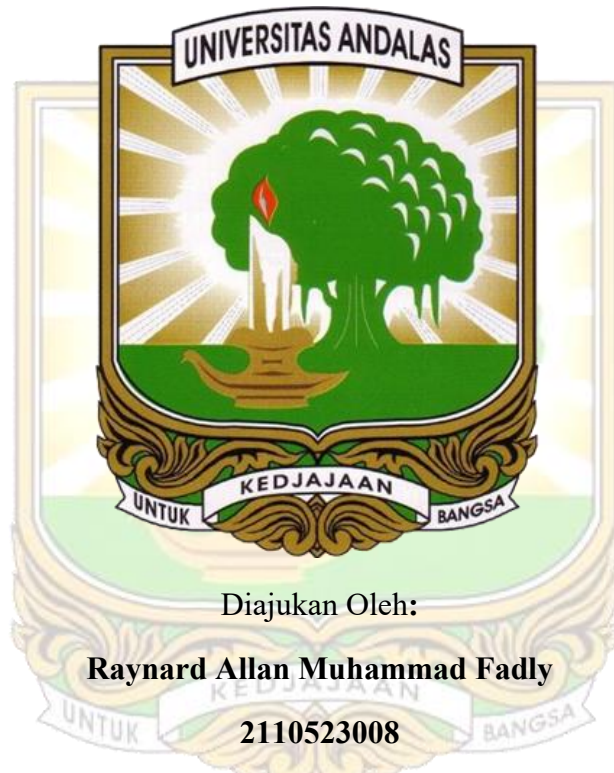


ANALISIS PENGARUH *PERCEIVED ENJOYMENT*, *PERCEIVED VALUE*, *USER TRUST*, DAN *PROMOTIONAL STRATEGY* TERHADAP *PURCHASE INTENTION FOR IN-GAME ITEMS* PADA GAME MODIFIKASI GTA V *FIVEM ROLEPLAY*. SURVEI PADA USER SERVER *INDOPRIDE.ID*

SKRIPSI

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar Sarjana Pada
Program Studi S1 Manajemen Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas
Andalas



Diajukan Oleh:

Raynard Allan Muhammad Fadly

2110523008

Dr. Maruf, SE, M.Bus, M.Phil

197706232000121001

**PROGRAM STUDI S1 MANAJEMEN
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS
UNIVERSITAS ANDALAS
PADANG**

2025



No Alumni
Universitas

**RAYNARD ALLAN
MUHAMMAD FADLY**

No Alumni Fakultas

a) Tempat/Tgl Lahir : Bekasi, 14 Juni 2003 b) Nama Orang Tua : Adila Fadly dan Lanny Syamsir c) Fakultas : Ekonomi dan Bisnis d) Departemen Manajemen e) No Bp 2110523008 f) Tanggal Lulus : 31 Oktober 2025 g) Prediket Lulus: Sangat Memuaskan h) IPK :3.38 i) Lama Studi : 4 Tahun 2 Bulan j) Alamat Orang Tua : Jl. Satria Raya Blok 3 No. 2 BSK, Kota Bekasi

Analisis Pengaruh *Perceived Enjoyment, Perceived Value, User Trust, dan Promotional Strategy* Terhadap *Purchase Intention For In-Game Items* Pada Game Modifikasi GTA V *FiveM Roleplay*. Survei Pada User Server *Indopride.id*

Skripsi oleh : Raynard Allan Muhammad Fadly

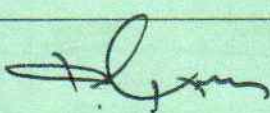
Pembimbing : Dr. Maruf, SE, M.Bus, M.Phil

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh *Perceived Enjoyment, Perceived Value, User Trust, dan Promotional Strategy* terhadap *Purchase Intention for In-Game Items* pada game modifikasi GTA V *FiveM Roleplay*, dengan studi kasus pada pemain server *Indopride.id*. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan analisis regresi linier berganda, menggunakan data dari 71 responden yang diperoleh melalui kuesioner daring. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keempat variabel independen berpengaruh positif dan signifikan terhadap *Purchase Intention*. Artinya, kesenangan bermain, nilai yang dirasakan, kepercayaan pengguna, dan strategi promosi yang efektif mampu meningkatkan niat beli pemain terhadap item dalam game. Temuan ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi pengelola server dalam merancang strategi pemasaran dan meningkatkan pengalaman pengguna.

Kata kunci: Perceived Enjoyment, Perceived Value, User Trust, Promotional Strategy, Purchase Intention, In-Game Items, GTA V, FiveM Roleplay, Indopride.id

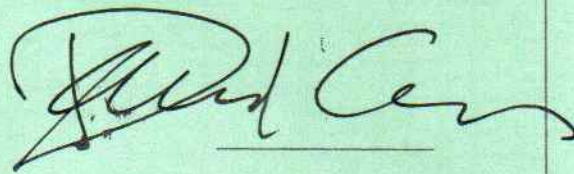
Skripsi ini telah dipertahankan di depan sidang penguji dan dinyatakan lulus pada tanggal 31 Oktober 2025. Abstrak telah disetujui oleh :

Tim Penguji	Ketua Penguji	Sekretaris Penguji	Pembimbing
Tanda Tangan			
Nama terang	Dr. Alfitman, SE., M.Sc NIP 197508202001121001	Dr. Verinita, S.E., M.Si NIP 197208262003122004	Dr. Maruf, SE, M.Bus, M.Phil NIP 197706232000121001

Mengetahui :

Ketua Departemen Manajemen

Prof. Dr. Donard Games, SE., M.Bus (Adv)
NIP 198011122005011003



Alumnus telah mendaftar ke fakultas dan telah mendapat Nomor Alumnus :

Petugas Fakultas / Universitas		
No Alumni Fakultas	Nama:	Tanda tangan:
No Alumni Universitas	Nama:	Tanda tangan: