

**PENGARUH KELOMPOK ACUAN DAN KELUARGA TERHADAP  
KEPUTUSAN PEMBELIAN SMARTPHONE YANG DIMEDIASI OLEH  
KECANDUAN GAME ONLINE**

**(Survei pada Mahasiswa Aktif S1 Universitas Andalas )**

**SKRIPSI**

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



Diajukan oleh:

**Romi Apri Waldi**

**1510522061**

Dosen Pembimbing:

**Dr. Ma'ruf, S.E, M.Bus, M.Phil**

**PROGRAM STUDI S1 JURUSAN MANAJEMEN**

**FAKULTAS EKONOMI**

**UNIVERSITAS ANDALAS**

**PADANG**

**2020**

	No. Alumni Universitas	<b>Romi Apri Waldi</b>	No. Alumni Fakultas
a) Tempat/Tgl Lahir: Siluluk/21 April 1997, b) Nama Orang Tua: Aswardi dan Zurmaneti, c) Fakultas: Ekonomi, d) Jurusan: Manajemen, e) No Bp: 1510522061, f) Tanggal Lulus: 07 Januari 2020, g) Predikat Lulus: Sangat Memuaskan, h) IPK: 3,27 i) Lama Studi: 4 Tahun 5 Bulan, j) Alamat Orang Tua: Jorong Siluluk, Nagari Siguntur, Kecamatan Sitiung, Kabupaten Dharmasraya			

**PENGARUH KELOMPOK ACUAN DAN KELUARGA TERHADAP KEPUTUSAN PEMBELIAN  
SMARTPHONE YANG DIMEDIASI OLEH KECANDUAN GAME ONLINE**

*Skripsi Oleh : Romi Apri Waldi  
Pembimbing : Dr.Ma'ruf, S.E., M.Bus., M.Phil*

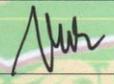
**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh kelompok acuan dan keluarga terhadap keputusan pembelian melalui kecanduan game online. Sampel penelitian ini adalah mahasiswa aktif S1 Universitas Andalas yang kecanduan bermain game online yang diperoleh dari penyebaran kuesioner sebanyak 200 responden. Pengelolaan data penelitian dilakukan dengan menggunakan software SmartPLS 3.0. Hasil penelitian menunjukkan kelompok acuan berpengaruh positif dan signifikan terhadap kecanduan game online dan terhadap keputusan pembelian, keluarga tidak berpengaruh terhadap kecanduan game online dan terhadap keputusan pembelian, kecanduan game online berpengaruh terhadap keputusan pembelian, terdapat pengaruh tidak langsung kelompok acuan terhadap keputusan pembelian melalui kecanduan game online, dan tidak terdapat pengaruh tidak langsung keluarga terhadap keputusan pembelian melalui kecanduan game online. Kecanduan game online memediasi hubungan antara kelompok acuan dan keputusan pembelian, dan kecanduan game online tidak memediasi hubungan antara keluarga terhadap keputusan pembelian.

**Kata Kunci : Smartphone, Kelompok Acuan, Keluarga, Kecanduan Game Online, Keputusan Pembelian**

Skripsi telah dipertahankan di depan seminar hasil dan dinyatakan lulus pada tanggal **07 Januari 2020**

Abstrak telah disetujui oleh:

Tanda Tangan	1. 	2. 	3. 
Nama Terang	Dr. Ma'ruf, S.E., M.Bus., M.Phil	Dr. Verinita, SE., M.Si	Dr. Eri Besra, SE., MM

Mengetahui,  
Ketua Jurusan Manajemen

Dr. Verinita, S.E., M.Si  
NIP. 197208262003122004



Alumni telah mendaftar ke Fakultas/Universitas dan mendapat nomor alumnus :

		Petugas Fakultas/Universitas
No. Alumni Fakultas	Nama	TandaTangan
No. Alumni Universitas	Nama	TandaTangan