

KATA PENGHANTAR

Puji dan syukur saya panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa berkat rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan proposal ini yang berjudul **“Analisis Pengaruh *Word of mouth*, Harga Dan Visual Estetik Terhadap Keputusan Pembelian *Game A Space for the Unbound*”** yang disusun untuk memenuhi syarat memperoleh gelar Sarjana Ekonomi di Universitas Tridianti Palembang.

Dalam penyusunan proposal ini penulis menyadari bahwa proposal ini masih terdapat kekurangan dan jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu penulis sangat mengharapkan kritik yang bersifat membangun guna perbaikan di masa yang akan datang. Dalam pembuatan proposal ini, penulis banyak mendapatkan bantuan bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis menyampaikan banyak terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Ir. H. Edizal, AE. MS, Selaku Rektor Universitas Tridianti.
2. Ibu Dr. Msy. Mikial, SE,M.Si.AK,CA,CSRS selaku Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Tridianti.
3. Ibu Dr. M. Ima Andriyani, SE,M.Si, selaku Wakil Dekan I Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Tridianti.
4. Ibu Dr. Yolanda Veybitha, SE,M.Si, selaku Ketua Prodi Manajemen Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Tridianti.
5. Ibu Dr. Irayani, SE,M.Si, selaku Sekretaris Program Studi Manajemen Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Tridianti.
6. Ibu Hj Nina Fitriana, SE., M.Si, selaku dosen Pembimbing Utama yang telah banyak memberikan bimbingan dan pengarahan yang sangat bermanfaat dalam penyusunan skripsi ini.
7. Ibu Nur Even, SE., M.M, selaku dosen Pembimbing Anggota yang telah banyak memberikan bimbingan dan pengarahan yang sangat bermanfaat dalam penyusunan skripsi ini.
8. Ibu Dian Septianti, SE, MM, selaku dosen Pembimbing Akademik penulis yang ikut memberikan masukan dalam penyusunan skripsi ini.

9. Seluruh Bapak dan Ibu dosen di Fakultas Ekonomi Dan Bisnis yang telah mengajar dan memberikan ilmu yang sangat berguna bagi penulis.
10. Kepada bapak Lexsi Saputra dan ibu Yuliyah selaku kedua orang tua saya yang telah memberikan didikan sedari kecil untuk menjadi jujur dan mandiri, tidak bergantung kepada orang lain dan mengajari banyak arti hidup serta memberikan waktu dan perjuangan demi membiayai pendidikan anak pertama kalian ini, walau saya serasa bahwa saya hanya menjadi beban mereka tapi doa dan restu mereka selalu menjadi alasan saya mengapa saya tetap melanjutkan hidup ini.
11. Kepada Juwi Dhiva Alzahra, satu-satunya adik perempuan saya yang selalu memberi semangat, menjadi pendengar setia di tengah lelah dan keluh kesah saya selama menyusun skripsi ini. Seseorang yang tanpa sadar menjadi alasan saya untuk tetap melanjutkan hidup dan terus mencoba yang terbaik demi masa depannya yang masih panjang dan layak untuk diperjuangkan.
12. Kepada sepupu saya yang umurnya tidak terlalu jauh, Reffy Apriliano Bagaskara, Kirandita Sesilia Putri, Afriza Citra Rahmadhini dan Kinanty Prameyswari yang menerima semua cerita perjalanan hidup saya, membantu dalam penyusunan skripsi dan menyemangati saya disaat saya merasa terpuruk.
13. Kepada almarhum sepupu saya, Bagas Pratama Saputra, yang telah kuanggap sebagai adikku sendiri. Kepergianmu meninggalkan duka mendalam yang belum pernah kurasakan sebelumnya. Aku menyesal tidak bisa mendampingimu di saat-saat terakhir. Namun, doa dan kenangan tentangmu tak pernah hilang. Semoga Allah SWT menempatkanmu di tempat terbaik, dan semangatmu tetap hidup dalam setiap langkah yang kutempuh.
14. Kepada sahabat saya dari kecil Alvin Dandi Irawan, S.I.Kom, terima kasih yang sebesar-besarnya atas segala dukungan dan bantuanmu selama proses penyusunan penelitian ini. Terutama atas kebaikanmu yang telah dengan ikhlas meminjamkan laptopmu di saat saya sangat

membutuhkannya. Tanpamu, mungkin saya tidak akan bisa menyelesaikan penelitian ini dengan baik. Persahabatan kita adalah anugerah yang selalu saya syukuri, dan saya bangga pernah tumbuh dan berjuang bersama sahabat sebaik kamu.

15. Kepada sahabat dari kecil yang lain, M. Hafid Janriko, S.Tr.Kom, yang telah membantu saya dalam melakukan penelitian ini, membimbing saya di luar kampus, memberikan arahan, dukungan moral, serta menjadi teman diskusi yang sabar di saat saya merasa bingung dan lelah. Kehadiranmu sangat berarti dalam proses ini, dan saya bersyukur memiliki sahabat sepertimu yang tidak hanya hadir sebagai teman, tetapi juga sebagai penyemangat di setiap langkah perjuangan.
16. Teman-Teman dekat saya dari grup PAB yang sudah memberikan bantuan, semangat dan motivasi dalam penyusunan skripsi ini, saya sangat menghargai pertemanan ini yang sudah terjalin dari kecil, berjalan bersama dan beriringan dalam menjalani hidup menuju kedewasaan dalam menghadapi dunia dan kehidupan yang tidak adil ini.
17. Kepada tiga teman online saya, Asep Saeful Milak, S.T., Yusuf Izramahendra Ariansyah, Utomo Nur Wicaksono yang sudah saya anggap sebagai saudara saya sendiri, terima kasih atas kebersamaan dan dukungan yang tak ternilai. Meski terpisah jarak dan belum pernah bertemu secara langsung, kehadiran kalian telah menjadi bagian penting dalam perjalanan hidup saya. Kalian hadir bukan hanya sebagai teman berbagi cerita, tapi juga sebagai sosok yang selalu siap membantu, menyemangati, dan mendengarkan—selayaknya keluarga yang sesungguhnya. Saya sangat menghargai pertemanan ini, dan semoga hubungan kita tetap terjaga meski waktu dan keadaan terus berjalan.
18. Teman-teman anggota discord saya yang selalu menemani saat penulisan dan memberikan sedikit candaan untuk membantu saya menghilangkan stress dalam penyusunan skripsi ini, saya tidak akan tau ingin menjadi apa tanpa bantuan dan waktu mereka yang membuat masing-masing dari kami ikut berkembang dari waktu ke waktu. Dan saya juga berterima

kasih kepada mereka karena bisa di jadikan responden dan bersedia untuk mengisi kuisisioner yang saya berikan, sekali lagi terima kasih.

19. Teman-Teman angkatan 2021 atas dorongan dan motivasi. Dan semua pihak yang telah membantu terselesainya skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.
20. Dan terakhir, untuk seorang anak laki-laki yang terlalu sering dianggap kuat hanya karena tidak pernah benar-benar menunjukkan rapuhnya— yaitu saya sendiri, Wahyu Dimas Saputra. Untuk kamu yang tetap berjalan meski arah sering kabur, yang masih bertahan meski hidup tak pernah benar-benar ramah. Terima kasih sudah tidak menyerah, walau kadang sebenarnya tak tahu lagi apa yang sedang diperjuangkan. Skripsi ini bukan bukti kehebatan, hanya bukti bahwa kamu cukup keras kepala untuk menyelesaikan sesuatu yang bahkan sempat ingin kamu tinggalkan. Kalau tak ada yang melihat seberapa jauh kamu melangkah dengan kaki yang luka, tak apa... toh kamu sudah terbiasa melanjutkan cerita yang orang lain tidak sempat baca.

Semoga segala bantuan yang telah diberikan kepada peneliti mendapat balasan yang setimpal dari Allah SWT. Peneliti menyadari masih banyak kekurangan dalam penyusunan Proposal ini baik dalam teknik penyajian materi maupun pembahasan. Demi kesempurnaan proposal ini, saran dan kritik yang sifatnya membangun sangat peneliti harapkan. Semoga karya tulis ini bermanfaat dan dapat memberikan sumbangan yang berarti bagi pihak yang membutuhkan.

Palembang, Agustus 2025
Penulis,

Wahyu Dimas Saputra

DAFTAR ISI

COVER	i
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	iv
PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
ABSTRAK	xvii
ABSTRACT	xviii
RIWAYAT HIDUP	xix
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Kajian Teoritis.....	8
2.1.1 Keputusan Pembelian.....	8
2.1.1.1 Pengertian Keputusan Pembelian	8
2.1.1.2 Proses Keputusan Pembelian	8
2.1.1.3 Faktor Yang Mempengaruhi Keputusan Pembelian	11
2.1.1.4 Dimensi Dan Indikator Keputusan Pembelian.....	13
2.1.2 <i>Word of mouth</i> (WOM).....	14
2.1.2.1 Pengertian <i>Word of mouth</i>	14
2.1.2.2 Jenis-Jenis <i>Word of mouth</i>	15

2.1.2.3	Pengaruh Word of mouth terhadap Keputusan Pembelian	16
2.1.2.4	Dimensi Dan Indikator <i>Word of mouth</i>	16
2.1.3	Harga.....	17
2.1.3.1	Pengertian Harga.....	17
2.1.3.2	Peran Harga dalam Strategi Pemasaran	18
2.1.3.3	Pengaruh Harga terhadap Keputusan Pembelian.....	18
2.1.3.4	Dimensi Dan Indikator Harga.....	19
2.1.4	Visual Estetik	20
2.1.4.1	Pengertian Visual Estetik.....	20
2.1.4.2	Visual Estetika dalam Industri Game	21
2.1.4.3	Hubungan Visual Estetika dengan Keputusan Pembelian	25
2.1.4.4	Dimensi Dan Indikator Visual Estetika	26
2.2	Penelitian Terdahulu	27
2.3	Kerangka Berfikir.....	29
2.4	Hipotesis Penelitian.....	31

BAB III METODE PENELITIAN

3.1	Tempat dan Waktu Penelitian	32
3.2	Sumber dan Teknik Pengumpulan Data.....	33
3.2.1	Teknik Pengumpulan Data.....	33
3.3	Populasi dan Sampling.....	34
3.3.1	Populasi	34
3.3.2	Sample dan Sampling.....	35
3.4	Rancangan Penelitian	36
3.5	Variabel dan definisi operasional.....	36
3.6	Instrumen Penelitian.....	38
3.7	Teknik Analisis Data.....	38
3.7.1	Uji Validitas dan Reliabilitas	39
3.7.1.1	Uji Validitas	39
3.7.1.2	Uji Reliabilitas	40
3.7.2	Uji Asumsi Klasik.....	40
3.7.2.1	Uji Normalitas.....	40

3.7.2.2 Uji Heteroskedastisitas.....	41
3.7.2.3 Uji Multikolinieritas.....	41
3.7.3 Analisis Regresi Linier Berganda	42
3.7.4 Analisis Koefisien Korelasi	42
3.7.5 Analisis Koefisien Determinasi (R ²)	43
3.7.6 Uji Hipotesis Statistik	44
3.7.6.1 Uji Secara Simultan (Uji F)	44
3.7.6.1 Uji Secara Parsial (Uji T).....	41

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian	47
4.1.1 Karakteristik Responden	47
4.2 Uji Intrument Penelitian.....	48
4.2.1 Hasil Uji Validitas.....	48
4.2.2 Hasil Uji Reliabilitas	52
4.3 Uji Asumsi Klasik.....	52
4.3.1 Hasil Uji Normalitas	52
4.3.2 Hasil Uji Heteroskedastisitas	54
4.3.3 Hasil Uji Multikolonearitas.....	55
4.4 Uji Statistik	56
4.4.1 Hasil Analisis Regresi Linear Berganda	56
4.4.2 Hasil Analisis Koefisien Korelasi (R).....	58
4.4.3 Hasil Analisis Koefisien Determinasi (R ²).....	59
4.5 Uji Hipotesis	60
4.5.1 Hasil Uji Simultan (Uji F).....	60
4.5.2 Hasil Uji Parsial (Uji T)	60
4.6 Pembahasan.....	62
4.6.1 Pengaruh Word of mouth, Harga dan Visual Estetik Terhadap Keputusan Pembelian Game A Space for the Unbound	62
4.6.2 Pengaruh Word of mouth Terhadap Keputusan Pembelian Game A Space for the Unbound.....	62

4.6.3	Pengaruh Harga Terhadap Keputusan Pembelian Game A Space for the Unbound	63
4.6.4	Pengaruh Visual Estetik Terhadap Keputusan Pembelian <i>Game A</i> Space for the Unbound.....	65
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		
5.1	Kesimpulan	67
5.2	Saran.....	68
DAFTAR PUSTAKA		70
LAMPIRAN.....		72

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2. 1 Penelitian Terdahulu	27
3. 1 Jadwal Kegiatan Penelitian	32
3. 2 Data Anggota Server yang Bermain <i>Game A Space for the Unbound</i> ...	34
3. 3 Variabel dan Definisi Operasional	37
3. 4 Skala Ordinal.....	38
3. 5 Koefisien Korelasi	43
3. 6 Skala Penafsiran Nilai Indikator	44
4. 1 Klasifikasi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	47
4. 2 Klasifikasi Responden Berdasarkan Umur	48
4. 3 Hasil Uji Validitas Variabel Word of mouth(X1)	49
4. 4 Hasil Uji Validitas Variabel Harga (X2).....	49
4. 5 Hasil Uji Validitas Variabel Visual Estetik (X3).....	50
4. 6 Hasil Uji Validitas Variabel Keputusan Pembelian (Y).....	51
4. 7 Hasil Pengujian Uji Reliabilitas	52
4. 8 Hasil Pengujian Uji Normalitas	53
4. 9 Hasil Pengujian Uji Mulltikolinieritas	56
4. 10 Hasil Analisis Regresi Linier Berganda	57
4. 11 Hasil Analisis Koefisien Korelasi (R)	58
4. 12 Hasil Analisis Koefisien Determinasi (R2).....	59
4. 13 Hasil Uji Simultan (Uji F)	60
4. 14 Hasil Uji Parsial (Uji T)	61

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2. 1 Tampilan Visual Realistis Dari Game Red Dead Redemption II.....	22
2. 2 Tampilan Visual Semi Realistis Dari Game Valorant.....	23
2. 3 Tampilan Visual Kartunis Dari Game Don't Starve Together.....	23
2. 4 Tampilan Visual 2D Ilustratif Dari Game Castle Crusher.....	24
2. 5 Atma dari A Space for the Unbound.....	25
2. 6 Raya dari A Space for the Unbound	25
2. 7 Tampilan Visual Atma dan Raya Menonton Bioskop.....	25
2. 8 Tampilan Visual Atma dan Raya di Atap Rumah Sakit.....	25
2. 9 Kerangka Berfikir.....	30
4. 2 Hasil Uji Normalitas P-Plot.....	54
4. 3 Hasil Pengujian Uji Heteroskedastisitas menggunakan metode scatterplot	55

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1 Kuisisioner Penelitian.....	73
2 Hasil Tabulasi Data Kuisisioner Variabel Word of Mouth (X1)	78
3 Hasil Tabulasi Data Kuisisioner Variabel Harga (X2)	80
4 Hasil Tabulasi Data Kuisisioner Variabel Visual Estetika (X3)	82
5 Hasil Tabulasi Data Kuisisioner Variabel Keputusan Pembelian (Y).....	84
6 Hasil Uji Validitas Word of Mouth (X1).....	86
7 Hasil Uji Validitas Harga (X2).....	87
8 Hasil Uji Validitas Visual Estetik (X3).....	88
9 Hasil Uji Validitas Keputusan Pembelian (Y).....	89
10 Hasil Uji Reliabilitas	90
11 Hasil Uji Asumsi Klasik.....	91
12 Hasil Uji Statistik dan Uji Hipotesis.....	92