



UNIVERSITAS TARUMANAGARA

FAKULTAS EKONOMI

JAKARTA

SKRIPSI

**PENGARUH IDENTIFIKASI KARAKTER, NILAI KONSUMSI, DAN
KEPUASAN PELANGGAN TERHADAP INTENSI PEMBELIAN ULANG
BARANG-BARANG *GAME ONLINE FREE-TO-PLAY* DI INDONESIA**

DIAJUKAN OLEH:

NAMA : ANDREW DICK HANS

NIM : 115110430

UNTUK MEMENUHI SEBAGIAN DARI SYARAT-SYARAT

GUNA MENCAPAI GELAR

SARJANA EKONOMI

2015

UNIVERSITAS TARUMANAGARA

FAKULTAS EKONOMI

JAKARTA

TANDA PERSETUJUAN SKRIPSI

NAMA : ANDREW DICK HANS

NO. MAHASISWA : 115110430

PROGRAM / JURUSAN : S1 / MANAJEMEN

MATA KULIAH POKOK : MANAJEMEN PEMASARAN

JUDUL SKRIPSI : PENGARUH IDENTIFIKASI KARAKTER,
NILAI KONSUMSI, DAN KEPUASAN
PELANGGAN TERHADAP INTENSI
PEMBELIAN ULANG BARANG-BARANG
GAME ONLINE FREE-TO-PLAY DI INDONESIA

Jakarta, Agustus 2015

Pembimbing,

Franky Slamet S.E., M.M.

UNIVERSITAS TARUMANAGARA
FAKULTAS EKONOMI
JAKARTA

TANDA PERSETUJUAN SKRIPSI

SETELAH LULUS UJIAN KOMPREHENSIF / SKRIPSI

NAMA : ANDREW DICK HANS
NO. MAHASISWA : 115110430
PROGRAM / JURUSAN : S1 / MANAJEMEN
BIDANG KONSENTRASI : MANAJEMEN PEMASARAN
JUDUL SKRIPSI : PENGARUH IDENTIFIKASI KARAKTER,
NILAI KONSUMSI, DAN KEPUASAN
PELANGGAN TERHADAP INTENSI
PEMBELIAN ULANG BARANG-BARANG
GAME ONLINE FREE-TO-PLAY DI INDONESIA

TANGGAL: AGUSTUS 2015

KETUA PENGUJI

(Dr. Keni S.E., M.M.)

TANGGAL: AGUSTUS 2015

ANGGOTA PENGUJI

(Franky Slamet S.E., M.M.)

TANGGAL: AGUSTUS 2015

ANGGOTA PENGUJI

(Yenny Lego S.E., M.M.)

ABSTRAK

UNIVERSITAS TARUMANAGARA

FAKULTAS EKONOMI

JAKARTA

- (A). ANDREW DICK HANS (115110430)
- (B). PENGARUH IDENTIFIKASI KARAKTER, NILAI KONSUMSI, DAN KEPUASAN PELANGGAN TERHADAP INTENSI PEMBELIAN ULANG BARANG-BARANG *GAME ONLINE FREE-TO-PLAY* DI INDONESIA
- (C). xvi + 121 halaman, 2015, 30 tabel; 2 gambar; 8 lampiran.
- (D). MANAJEMEN PEMASARAN
- (E). Abstrak : Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh identifikasi karakter, nilai konsumsi, dan kepuasan pelanggan terhadap intensi pembelian ulang barang-barang *game online free-to-play* di Indonesia. Untuk itu, replikasi dilakukan terhadap penelitian Park dan Lee (2011) dengan menggunakan konteks *game online free-to-play* di Indonesia. Kuesioner disebar melalui internet dan menghasilkan 350 tanggapan yang kemudian diproses menggunakan perangkat lunak PASW SPSS 18. Hasil penelitian menunjukkan bahwa identifikasi karakter, nilai konsumsi, dan kepuasan pelanggan berpengaruh secara signifikan terhadap intensi pembelian ulang. Hasil tersebut berbeda dengan pernyataan Park dan Lee (2011) yang menyatakan bahwa identifikasi karakter dan nilai konsumsi secara signifikan berpengaruh terhadap intensi pembelian ulang, sementara kepuasan pelanggan tidak secara signifikan berpengaruh terhadap intensi pembelian ulang barang-barang *game online free-to-play*.
- (F). Daftar acuan 71 (1973-2015)
- (G). Franky Slamet S.E., M.M.