

ABSTRAK

Industri game online di Indonesia berkembang pesat dalam beberapa tahun terakhir. Salah satu game online yang dibahas dalam penelitian ini yaitu Genshin Impact dimana jumlah pemain di Indonesia terus meningkat setiap bulannya. Dampak Genshin adalah game online gratis untuk dimainkan dan banyak pemain cenderung menghabiskan banyak uang untuk membeli item virtual di dalam game. Pemain Genshin Impact membeli item virtual untuk memaksimalkan kepuasan mereka sendiri. Karena itu, banyak pemain terkadang membeli kembali barang-barang virtual ini hanya untuk memuaskan kepuasan mereka. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis secara empiris pengaruh tingkat intensitas pembelian terhadap tingkat kepuasan dan pendapatan konsumen, jumlah pembelian, umur, dan jenis kelamin terhadap tingkat intensitas pembelian.

Data yang digunakan adalah data yaitu jumlah pendapatan konsumen, jumlah pengeluaran, umur, jenis kelamin, dan tingkat intensitas pembelian, variabel tersebut bersifat independen. Variabel kedua yang digunakan dalam penelitian ini adalah tingkat kepuasan dan tingkat intensitas pembelian sebagai variabel dependen. Data dari masing-masing variabel diperoleh melalui kuesioner dan dibagikan melalui halaman komunitas Facebook. Data dilakukan dengan menggunakan Analisis Regresi Logistik Ordinal.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tingkat intensitas pembelian berpengaruh positif dan signifikan terhadap tingkat kepuasan, jumlah pendapatan konsumen, jumlah pengeluaran, dan jenis kelamin berpengaruh positif dan signifikan terhadap tingkat intensitas pembelian, sedangkan, umur berpengaruh negatif dan signifikan terhadap tingkat intensitas pembelian.

Kata kunci: Analisis Regresi Logistik Ordinal, Tingkat Intensitas Pembelian, Tingkat Kepuasan