

**PENGARUH PERSEPSI NILAI DAN HARGA
TERHADAP KEPUTUSAN PEMBELIAN *BUNDLE*
(Studi Pada *Games Rise Of Kingdoms* Oleh Anggota
Aliansi Rumah Nusantara Kerajaan Ucciani 2170)**

ABSTRAK

Perkembangan Teknologi yang sangat pesat dewasa ini membawa perubahan secara global. Hal ini memberikan pengaruh terhadap industri games. *Rise Of Kingdoms* (ROK) adalah permainan *Real Time Strategi* yang dimainkan secara online dan digemari di seluruh dunia, perusahaan pengembang menjual *bundle* sebagai pendukung bagi pemain untuk bisa berkembang dengan lebih cepat. Dalam penelitian ini persepsi nilai dan harga menjadi variabel *dependen* yang menjadi tolak ukur terhadap keputusan pembelian *bundle* pada *games rise of kingdoms*. Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif deskriptif, secara sederhana penelitian ini berpegang pada filsafat positivisme yang merupakan sebuah metode ilmiah. Melalui penelitian ini diketahui hasil yaitu secara simultan persepsi nilai dan harga berpengaruh positif serta signifikan terhadap keputusan pembelian *bundle* dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05 serta nilai *f* hitungnya yaitu 42.884 lebih besar bila di bandingkan dengan *f* tabel yaitu 3.04. Kedua variabel tersebut menjadi bahan pertimbangan utama bagi para gamers/konsumen dalam membuat keputusan pembelian produk *Games Rise of Kingdoms*.

Kata kunci: *bundle*, persepsi nilai, harga, keputusan pembelian