

ABSTRAK

Yusuf Alfiansyah (1199220093): Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Keputusan Pembelian Pada Produk Gacha Di Aplikasi Mobile Legends Bang Bang Dalam Perspektif Syariah.

Transaksi dengan fitur *gacha* menjadi hal yang diminati belakangan ini oleh banyak masyarakat konsumen *game online*, terkhusus konsumen *game* Mobile Legends Bang Bang. Para konsumen berasal dari berbagai kalangan, diantaranya konsumen Mahasiswa UIN Sunan Gunung Djati Bandung beramai-ramai menggunakan fitur *gacha* karena ingin mendapatkan produk yang mereka inginkan dengan bergantung pada keberuntungan.

Tujuan dari adanya penelitian ini ialah untuk mengetahui pengaruh dari adanya faktor budaya, sosial, pribadi dan psikologis terhadap keputusan pembelian mahasiswa UIN Sunan Gunung Djati Bandung pada produk *gacha* di aplikasi Mobile Legends Bang Bang secara parsial dan simultan.

Penelitian ini menggunakan analisis deskriptif dengan pendekatan kuantitatif dengan penyebaran kuesioner kepada 100 konsumen dari Mahasiswa UIN Sunan Gunung Djati Bandung yang dijadikan sampel. Setelah data terkumpul, selanjutnya dianalisis melalui uji validitas, uji reliabilitas dan uji regresi menggunakan regresi logistik.

Adapun hasil yang didapatkan dalam penelitian ini ialah faktor budaya, sosial, pribadi dan psikologis berpengaruh secara simultan melalui uji *Omnibus Test of Model Coefficients* dengan nilai χ^2 hitung $28,773 > \chi^2$ table $9,488$ dan nilai signifikan $0,000 < \text{taraf signifikan } 0,05$. Adapun secara parsial didapatkan hasil yang menunjukkan bahwa budaya berpengaruh negatif dan signifikan terhadap keputusan pembelian produk *gacha* di aplikasi Mobile Legends dengan nilai signifikan $0,000 < \text{taraf signifikan } 0,05$, sosial berpengaruh negatif dan signifikan terhadap keputusan pembelian produk *gacha* di aplikasi Mobile Legends dengan nilai signifikan $0,049 < 0,05$, pribadi berpengaruh positif dan tidak signifikan terhadap keputusan pembelian produk *gacha* di aplikasi Mobile Legends dengan nilai signifikan $0,081 < 0,05$, dan psikologis berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan pembelian produk *gacha* di aplikasi Mobile Legends dengan nilai signifikan $0,030 < 0,05$.

Kata Kunci: Budaya, Sosial, Pribadi, Psikologis, Keputusan Pembelian, *Gacha*