

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui strategi pemasaran kompetensi karakter dan loyalitas pelanggan terhadap intensi pembelian *virtual currency* dalam *game online Fate/Grand Order*, baik secara signifikan maupun simultan. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif yaitu. Sampel pada penelitian ini adalah para pemain *Fate/Grand Order* yang aktif di komunitas *Facebook* dan berdomisili di Indonesia yang berjumlah 17.000+ orang. Sampel responden yang diambil dalam penelitian ini berjumlah 30 orang. Sedangkan alat uji yang digunakan adalah teknik analisis regresi linear berganda dengan *software SPSS 26.0*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Kompetensi Karakter dinyatakan tidak berpengaruh secara positif dan tidak signifikan terhadap Intensi Pembelian *Virtual Currency*; (2) Loyalitas Pelanggan dinyatakan berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap Intensi Pembelian *Virtual Currency*; (3) Kompetensi Karakter dan Loyalitas Pelanggan secara simultan (bersama-sama) berpengaruh terhadap Intensi Pembelian *Virtual Currency*.

Kata kunci: Kompetensi Karakter, Loyalitas Pelanggan, Intensi Pembelian

ABSTRACT

The purpose of this research is to determine the marketing strategy of character competence and customer loyalty on the intention to purchase virtual currency in the online game Fate/Grand Order, both significantly and simultaneously. This research uses quantitative methods. The sample in this research are Fate/Grand Order players who are active in the Facebook community and domiciled in Indonesia are 17.000+ peoples. The sample of respondents in this research are 30 peoples. While the test tool used is multiple linear regression analysis technique with SPSS 26.0 software.

The results of the study indicate that: (1) Character Competence is stated to have no positive and insignificant effect on Virtual Currency Purchase Intentions; (2) Customer Loyalty is stated to have a positive and significant effect on Virtual Currency Purchase Intentions; (3) Character Competence and Customer Loyalty simultaneously (together) affect the Virtual Currency Purchase Intention.

Keywords: Character Competence, Customer Loyalty, Intention to Purchase