

**PENGARUH IKLAN, HARGA DAN *INFLUENCER*  
MARKETING TERHADAP KEPUTUSAN PEMBELIAN  
DIAMOND PADA GAMES ONLINE *MOBILE LEGENDS*  
(Studi Kasus Pada Konsumen *Codashop*)**

Nama Mahasiswa : Aisyah  
Nomer Induk Mahasiswa : 1011910006  
Pembimbing : Alfina, S.M., M.M.

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh iklan, harga, dan *Influencer* marketing terhadap keputusan pembelian diamond pada game online *Mobile Legends*. Data dikumpulkan melalui penggunaan kuesioner, dan analisis data deskriptif dilakukan menggunakan perangkat lunak SPSS. Penelitian ini menggunakan pendekatan eksplanatori dengan jenis penelitian kuantitatif. Populasi penelitian melibatkan konsumen *Codashop* yang merupakan pemain aktif game *Mobile Legends* di Indonesia, dengan sampel penelitian sebanyak 140 responden yang ditentukan menggunakan model Ferdinan. Hasil analisis menunjukkan bahwa iklan memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan pembelian diamond, sementara harga memiliki pengaruh negatif dan signifikan. Selain itu, *Influencer* marketing juga memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan pembelian diamond. Secara keseluruhan, iklan, harga, dan *Influencer* marketing memiliki pengaruh yang signifikan terhadap keputusan pembelian diamond di *Codashop* pada game online *Mobile Legends*. Penelitian ini memberikan pemahaman yang lebih baik tentang peran perilaku konsumen dalam melakukan pembelian diamond pada game tersebut.

**Kata kunci :** Iklan, Harga, *Influencer Marketing*, Keputusan Pembelian, Game Online, *Mobile Legends*.

***THE EFFECT OF ADVERTISING, PRICE AND  
INFLUENCER MARKETING ON DIAMOND PURCHASE  
DECISIONS IN MOBILE LEGENDS ONLINE GAMES (Case  
Study on Consumers Codashop)***

Name : Aisyah  
Student Identity Number : 1011910006  
Supervisor : Alfina, S.M., M.M.

***ABSTRACT***

*This study aims to analyze the effect of advertising, price, and Influencer marketing on diamond purchasing decisions in the online game Mobile Legends. Data was collected through the use of a questionnaire, and descriptive data analysis was performed using SPSS software. This study uses an explanatory approach with a quantitative research type. The research population involved Codashop consumers who are active players of the Mobile Legends game in Indonesia, with a research sample of 140 respondents who were determined using the Ferdinand model. The results of the analysis show that advertising has a positive and significant influence on diamond purchasing decisions, while price has a negative and significant influence. In addition, Influencer marketing also has a positive and significant influence on diamond purchasing decisions. Overall, advertising, price, and Influencer marketing have a significant influence on the decision to purchase diamonds at Codashop in the online game Mobile Legends. This research provides a better understanding of the role of consumer behavior in purchasing diamonds in the game.*

*Keywords : Advertisements, Prices, Influencer Marketing, Purchase Decisions, Online*