

**PENGARUH *INFLUENCER MARKETING*, DESAIN KARAKTER,
DAN KOLABORASI DENGAN ANIME FATE/STAY NIGHT
TERHADAP MINAT PEMBELIAN PRODUK VIRTUAL
DALAM GAME HONKAI: STAR RAIL**

Skripsi



Disusun oleh

Desta Arviansyah

21SB1005

**PROGRAM STUDI BISNIS DIGITAL
FAKULTAS BISNIS DAN ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS AMIKOM PURWOKERTO
PURWOKERTO**

2026

**PENGARUH *INFLUENCER MARKETING*, DESAIN KARAKTER,
DAN KOLABORASI DENGAN ANIME FATE/STAY NIGHT
TERHADAP MINAT PEMBELIAN PRODUK VIRTUAL
DALAM GAME HONKAI: STAR RAIL**

Skripsi

Untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai derajat Sarjana S1
pada Program Studi Bisnis Digital Fakultas Bisnis dan Ilmu Sosial



Disusun oleh

Desta Arviansyah
21SB1005

**PROGRAM STUDI BISNIS DIGITAL
FAKULTAS BISNIS DAN ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS AMIKOM PURWOKERTO
PURWOKERTO**

2026

PERSETUJUAN

Skripsi

PENGARUH *INFLUENCER MARKETING*, DESAIN KARAKTER, DAN KOLABORASI DENGAN ANIME FATE/STAY NIGHT TERHADAP MINAT PEMBELIAN PRODUK VIRTUAL DALAM GAME HONKAI: STAR RAIL

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Desta Arviansyah

21SB1005

telah disetujui oleh dosen pembimbing Skripsi
Pada tanggal 02 Juli 2026

Dosen Pembimbing 1,

Dosen Pembimbing 2,

Dr. Arief Adhy Kurniawan, S.E., M.Si.
NIDN. 0618107503

Siti Alvi Sholikhatin, M.Kom.
NIDN. 0608118904

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Bisnis (S.Bns.)
Tanggal 13 Juli 2026

Mengetahui,

Fakultas Bisnis dan Ilmu Sosial
Dekan,

Kaprodi Bisnis Digital

Dr. Yusmedi Nurfaizal, S.E., M.M.
NIK. 2012.09.1.007

Dr. Arief Adhy Kurniawan, S.E., M.Si.
NIK. 2022.10.1.039

PENGESAHAN

Skripsi

**PENGARUH *INFLUENCER MARKETING*, DESAIN KARAKTER,
DAN KOLABORASI DENGAN ANIME FATE/STAY NIGHT
TERHADAP MINAT PEMBELIAN PRODUK VIRTUAL
DALAM GAME HONKAI: STAR RAIL**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Desta Arviansyah

21SB1005

Telah dipertahankan di depan dewan penguji
Pada tanggal 13 Juli 2026

Dr. Yusmedi Nurfaizal, S.E., M.M.
NIDN. 0612097503

Faridatun Nida, S.S., M.A.
NIDN. 0602099401

Dr. Arief Adhy Kurniawan, S.E., M.Si.
NIDN. 0618107503

Skripsi ini telah disahkan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Bisnis (S.Bns.)
Tanggal 13 Juli 2026

Mengetahui,

Fakultas Bisnis dan Ilmu Sosial
Dekan

Dr. Yusmedi Nurfaizal, S.E., M.M.
NIK. 2012.09.1.007

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama Mahasiswa : Desta Arviansyah
NIM : 21SB1005
Program Studi : Bisnis Digital
Fakultas : Ilmu Komunikasi Dan Bisnis
Perguruan Tinggi : Universitas Amikom Purwokerto

Menyatakan bahwa Skripsi Sebagai Berikut:

Judul Skripsi : Pengaruh *Influencer marketing*, Desain Karakter, Dan Kolaborasi Dengan Anime Fate/Stay Night Terhadap Minat Pembelian Produk Virtual Dalam *Game Honkai: Star Rail*
Dosen Pembimbing 1 : Dr. Arief Adhy Kurniawan, S.E., M.Si.
Dosen Pembimbing 2 : Siti Alvi Sholikhatin, M.Kom.

Adalah benar-benar **ASLI** dan **BELUM PERNAH** dibuat orang lain, kecuali yang diacu dalam daftar pustaka pada Skripsi ini.

Demikian pernyataan ini saya buat, apabila ini di kemudian hari terbukti bahwa saya melakukan penjiplakan karya orang lain, maka saya bersedia menerima **SANKSI AKADEMIK**.

Purwokerto, 02 Juli 2026

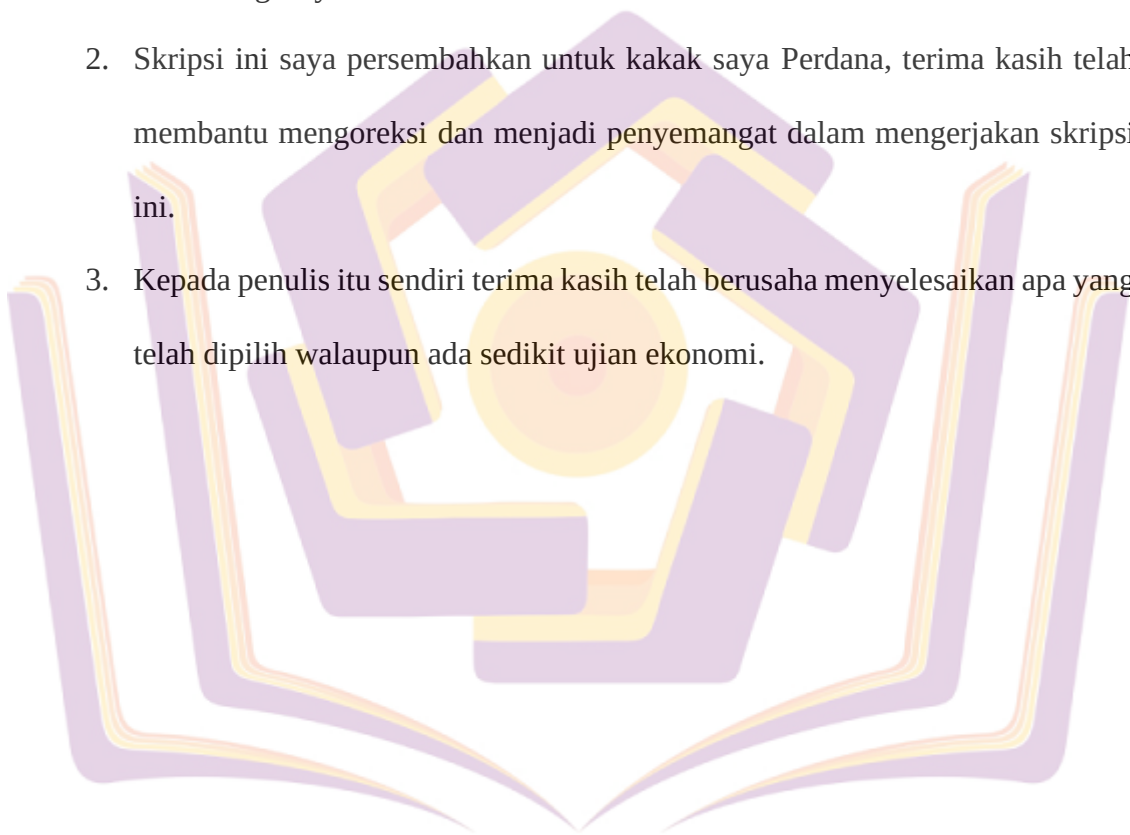
Yang menyatakan,

Bermaterai 10000

Desta Arviansyah
NIM. 21SB1005

HALAMAN PERSEMBAHAN

1. Saya persembahkan skripsi ini kepada ayah dan ibu saya yang selalu memberikan ketenangan, kenyamanan, motivasi, doa terbaik, dan menyisihkan finansialnya, sehingga saya bisa menyelesaikan masa studi saya. Kalian sangat berarti bagi saya.
2. Skripsi ini saya persembahkan untuk kakak saya Perdana, terima kasih telah membantu mengoreksi dan menjadi penyemangat dalam mengerjakan skripsi ini.
3. Kepada penulis itu sendiri terima kasih telah berusaha menyelesaikan apa yang telah dipilih walaupun ada sedikit ujian ekonomi.



HALAMAN MOTTO

“Di suruh bimbingan saya diam, di suruh revisi saya juga diam, tapi pada sidang
saya katakan saya akan lawan~!!”

Oslo Van Java

Menjadi lebih baik dari pada praroro

Savoy The Destroyer



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat, hidayah, dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengaruh *Influencer marketing*, Desain Karakter, Dan Kolaborasi Dengan Anime Fate/Stay Night Terhadap Minat Pembelian Produk Virtual Dalam *Game Honkai: Star Rail*” sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Bisnis Digital, Fakultas Ilmu Komunikasi dan Bisnis, Universitas Amikom Purwokerto.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini mendapat bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Dr. Berlilana, M.Kom., M.Si., selaku Rektor Universitas Amikom Purwokerto yang bertanggung jawab atas semua proses pendidikan dalam kampus.
2. Bapak Dr. Yusmedi Nurfaizal, S.E., M.M., selaku Dekan Fakultas Bisnis dan Ilmu Sosial Universitas Amikom Purwokerto yang telah berperan sebagai penanggung jawab atas kelancaran proses akademik dan penyelesaian tugas akhir mahasiswa.
3. Bapak Dr. Arief Adhy Kurniawan, S.E., M.Si., selaku Kepala Program Studi Bisnis Digital Universitas Amikom Purwokerto dan selaku dosen pembimbing pertama yang telah memberikan arahan, bimbingan kepada penulis sehingga penelitian ini terselesaikan.

4. Ibu Siti Alvi Sholikhatin, M.Kom., selaku dosen pembimbing kedua yang telah memberikan arahan, bimbingan serta nasihat kepada penulis sehingga penelitian ini terselesaikan.
5. Seluruh Dosen Universitas Amikom Purwokerto yang telah memberikan ilmu pengetahuan serta dukungan selama masa studi berlangsung.
6. Kedua orang tua yang paling berjasa dalam hidup penulis, serta kakak yang selalu memberikan semangat dan dukungan di setiap langkah. Terima kasih atas segala doa, serta kasih sayang yang tiada henti, baik secara moral maupun material, yang telah diberikan kepada penulis.
7. Teman-teman BD21A dan lainnya di Universitas Amikom yang telah membantu penulis dalam melakukan penelitian tugas akhir ini dan selama perkuliahan peneliti di Universitas Amikom Purwokerto.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki keterbatasan dan kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan bagi pihak yang membutuhkan.

Purwokerto, 02 Juli 2026

Penulis