

**ANALISIS FAKTOR YANG MEMPENGARUHI NIAT
BERKELANJUTAN BERMAIN GAME OTOME ONLINE
MENGUNAKAN TEORI USES AND GRATIFICATION**

SKRIPSI



Disusun Oleh:
VANYA NOUVANTY
18082010054

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN"
JAWA TIMUR
S U R A B A Y A
2023**

**ANALISIS FAKTOR YANG MEMPENGARUHI NIAT
BERKELANJUTAN BERMAIN GAME OTOME ONLINE
MENGUNAKAN TEORI USES AND GRATIFICATION**

SKRIPSI

**Diajukan untuk memenuhi persyaratan
Dalam memperoleh gelar Sarjana Komputer
Program Studi Sistem Informasi**



**Disusun Oleh:
VANYA NOUVANTY
18082010054**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN"
JAWA TIMUR
S U R A B A Y A
2023**

SKRIPSI


ANALISIS FAKTOR YANG MEMPENGARUHI NIAT BERKELANJUTAN BERMAIN GAME OTOME ONLINE MENGGUNAKAN TEORI USES AND GRATIFICATION

Disusun Oleh:
VANYA NOUVANTY
18082010054

Telah dipertahankan di hadapan dan diterima oleh Tim Penguji Skripsi
Program Studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer
Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur
Pada Tanggal 26 Mei 2023

Pembimbing :

1.


Tri Lathif Marsigit, S.Kom, M.T
NIP. 19890225 2021211 001

2.

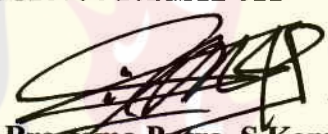

Asif Faruqi, S.Kom, M.Kom
NIP. 19870519 2018031 001

Tim Penguji :

1.


Siti Mukaromah, S.Kom., M.Kom
NIP: 19810704 2021212 011

2.


Agung Brastama Putra, S.Kom, M.Kom.
NIP: 19851124 2021211 003

3.


Reisa Permatasari, S.T., M.Kom
NIP: 19920514 202203 2007

Mengetahui,
Dekan Fakultas Ilmu Komputer
Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur


Dr. Ir. Noyirina Hendrasarie, MT.
NIP. 19681126 199403 2 001

LEMBAR PENGESAHAN

**ANALISIS FAKTOR YANG MEMPENGARUHI NIAT BERKELANJUTAN
BERMAIN GAME OTOME ONLINE MENGGUNAKAN TEORI USES AND
GRATIFICATION**

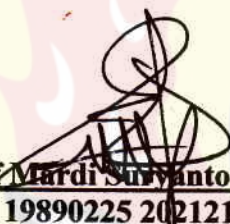
Disusun Oleh:
VANYA NOUVANTY
18082010054


Telah disetujui mengikuti Ujian Negara Lisan
Periode 2023 pada 26 Mei 2023

Menyetujui,

Dosen Pembimbing 1

Dosen Pembimbing 2


Tri Lathif Mardiyanto, S.Kom, M.T
NIP. 19890225 2021211 001.


Asif Faroqi, S.Kom, M.Kom
NIP. 19870519 2018031 001

Mengetahui,
**Ketua Program Studi Sistem Informasi
Fakultas Ilmu Komputer
Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur**


Agung Brastama Putra, S.Kom, M.Kom.
NIP. 19851124 2021211 003



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAWA TIMUR
FAKULTAS ILMU KOMPUTER

KETERANGAN REVISI

Kami yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa mahasiswa berikut:

Nama : Vanya Nouvanty
NPM : 18082010054
Program Studi : Sistem Informasi

Telah mengerjakan revisi Ujian Negara Lisan Skripsi pada tanggal 31 Mei 2023
dengan judul:

**ANALISIS FAKTOR YANG MEMPENGARUHI NIAT BERKELANJUTAN
BERMAIN GAME OTOME ONLINE MENGGUNAKAN TEORI USES AND
GRATIFICATION**

Oleh karenanya mahasiswa tersebut diatas dinyatakan bebas revisi Ujian Negara Lisan Skripsi dan diijinkan untuk membukukan laporan SKRIPSI dengan judul tersebut.

Surabaya, 31 Mei 2023


Dosen penguji yang memeriksa revisi:

1. **Siti Mukaromah, S.Kom., M.Kom** {  }

NIP: 19810704 2021212 011

2. **Agung Brastama Putra, S.Kom, M.Kom.** {  }

NIP: 19851124 2021211 003

3. **Reisa Permatasari, S.T., M.Kom** {  }

NIP: 19920514 202203 2007

Mengetahui,

Dosen Pembimbing 1

Dosen Pembimbing 2


Tri Lathif Mardiyanto, S.Kom, M.T
NIP. 19890225 2021211 001


Asif Faroqi, S.Kom, M.Kom
NIP. 19870519 2018031 001



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAWA TIMUR
FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Vanya Nouvanty

NPM : 18082010054

Program Studi : Sistem Informasi

Menyatakan bahwa Judul Skripsi / Tugas Akhir sebagai berikut:

**ANALISIS FAKTOR YANG MEMPENGARUHI NIAT BERKELANJUTAN
BERMAIN *GAME OTOME ONLINE* MENGGUNAKAN TEORI *USES AND
GRATIFICATION***

Bukan merupakan plagiat dari Skripsi / Tugas Akhir / Penelitian orang lain dan juga bukan merupakan Produk / Software / Hasil Karya yang saya beli dari orang lain.

Saya juga menyatakan bahwa Skripsi / Tugas Akhir ini adalah pekerjaan saya sendiri, kecuali yang dinyatakan dalam Daftar Pustaka dan tidak pernah diajukan untuk syarat memperoleh gelar di Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur maupun di Institusi Pendidikan lain. Jika ternyata dikemudian hari pernyataan ini terbukti benar, maka Saya bertanggung jawab penuh dan siap menerima segala konsekuensi, termasuk pembatalan ijazah dikemudian hari.

Surabaya, 27 Mei 2023

Hormat Saya,



Vanya Nouvanty

NPM. 18082010054

Judul : Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Niat Berkelanjutan Bermain *Game Otome Online* Menggunakan Teori *Uses and Gratification*

Pembimbing 1 : Tri Lathif Mardi Suryanto, S.Kom, M.T

Pembimbing 2 : Asif Faroqi, S.Kom, M.Kom

ABSTRAK

Di dunia teknologi yang semakin berkembang ini, *game* telah menjadi sebuah hiburan menyenangkan yang digemari oleh masyarakat. Namun, pemain yang cepat bosan atau mudah *burnout* selama bermain, membuat *developer game* kesulitan untuk mempertahankan pemain loyal mereka serta keberlangsungan *game* itu sendiri. Karena itulah dibutuhkan analisis faktor yang mempengaruhi niat berkelanjutan bermain *game otome berbasis online*.

Dalam skripsi ini, penulis meneliti *game otome online*, yang dalam studi kasus ini adalah *Tears of Themis* menggunakan analisis *uses and gratification* yang terdiri atas *enjoyment, fantasy, escapism, social interaction, social presence, achievement, self – presentation* dan juga menggunakan variabel moderasi umur terhadap *continuance intention* bermain *game Tears of Themis*.

Dari pengujian yang dilakukan dengan menggunakan metode SEM-PLS terhadap 135 responden pemain *Tears of Themis* asal Indonesia, hasil membuktikan bahwa *enjoyment* dan *achievement* berpengaruh positif pada niat berkelanjutan bermain atau *continuance intention game Tears of Themis*. Sementara itu hasil pengujian moderasi menunjukkan bahwa umur tidak memiliki hubungan antara tujuh variabel independen dengan *continuance intention* dalam bermain *game Tears of Themis*. Namun berdasarkan sub-kelompok umur, ditemukan bahwa kelompok umur 16 – 19 tahun dipengaruhi oleh *enjoyment* dan *self–presentation* terhadap *continuance intention* dan kelompok umur 20 – 24 tahun dipengaruhi *enjoyment* terhadap *continuance intention* dalam bermain *game Tears of Themis*.

Kata Kunci:

UGT, Game, Otome, Online, Tears of Themis

ABSTRACT

In this advanced world of technology, games have become a fun entertainment that is loved by the people. However, players who get bored quickly or burnout easily while playing, causing the game developers to find it difficult to retain their loyal players and the continuity of the game itself. That's why an analysis of the factors that influence the intention to continue playing online-based otome games is needed.

In this thesis, we examine online otome game, which in this case study is Tears of Themis, using uses and gratification theory-based model that consists of enjoyment, fantasy, escapism, social interaction, social presence, achievement, self-presentation and also age moderation variable on continuance intention to play Tears of Themis.

From the analysis testing which performed using PLS-SEM method on 135 respondents who were Tears of Themis players from Indonesia, the results revealed that enjoyment and achievement have significantly affected the continuance intention of playing Tears of Themis. Meanwhile, the moderation test results showed that there was no relation between all independent variables and continuance intention. Meanwhile the results of the moderation test show that age has no relationship between the seven independent variables and continuance intention in playing the game Tears of Themis. However, based on the age subgroup, it was found that the 16-19 years old group was influenced by enjoyment and self-presentation on continuance intention and the 20-24 years old group was influenced by enjoyment on continuance intention in playing the game Tears of Themis.

Keywords:

UGT, Otome, Games, Online, Tears of Themis

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadiran ALLAH SWT, atas limpahan Rahmat serta Kasih Sayang-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi yang merupakan persyaratan dalam menyelesaikan Program Studi S1/Sistem Informasi di Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.

Dalam penyusunan Skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, dan dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua beserta keluarga penulis;
2. Pak Tri Lathif Mardi Suryanto, S.Kom, M.T selaku Dosen Pembimbing 1
3. Pak Asif Faroqi, S.Kom, M.Kom selaku Dosen Pembimbing 2
4. Bapak dan Ibu Dosen SI yang telah memberikan arahan serta bimbingan sepenuhnya kepada penulis.
5. Teman – teman dari satu SMA dan/atau satu kampus yang masih bersedia menjalani atau menyambung tali pertemanan dengan penulis.
6. Teman – teman sesama pemain *game* Tears of Themis yang sudah membantu mengisi serta menyebarkan kuesioner Skripsi ini.
7. Dan lain – lainnya.

Penulis menyadari bahwa masih ada banyak kekurangan dalam penulisan skripsi ini. Oleh karena itu, penulis meminta maaf kepada seluruh pihak yang merasa kurang berkenan akan Skripsi ini. Namun penulis selalu berusaha untuk memberikan yang terbaik dan berharap semoga Skripsi ini dapat ikut menunjang perkembangan ilmu pengetahuan, khususnya ilmu komputer.

Surabaya, 26 Mei 2023

Penulis,

DAFTAR ISI

	Hal
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Perumusan Masalah.....	4
1.3. Batasan Masalah.....	4
1.4. Tujuan Penelitian.....	4
1.5. Manfaat Penelitian.....	4
1.6. Relevansi SI.....	5
1.7. Sistematika Penulisan.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1. Dasar Teori	8
2.1.1. Pengertian <i>Game</i>	8
2.1.2. <i>Otome Games</i>	8
2.1.3. Tears of Themis	10
2.1.4. <i>Uses and Gratification</i>	11
2.1.5. <i>Structural Equation Model (SEM)</i>	12
2.1.6. Analisis Statistik Deskriptif.....	16

2.2.	Penelitian Terdahulu.....	17
BAB III	METODOLOGI PENELITIAN	20
3.1.	Alur Tahapan Metodologi Penelitian	20
3.2.	Identifikasi Masalah dan <i>Literature Review</i>	20
3.3.	Model Konseptual	21
3.4.	Instrumen Penelitian.....	22
3.5.	Pengumpulan Data	29
3.6.	Pengolahan Data, Analisis, dan Pembahasan	31
3.7.	Hasil Pengujian Instrumen Kuesioner	31
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN	39
4.1.	Hasil dan Pembahasan Analisis.....	39
4.1.1.	Analisis Deskriptif.....	39
4.1.2.	Analisis Inferensial.....	69
1.	<i>Uji Outer Model</i>	70
2.	<i>Uji Inner Model</i>	78
4.2.	Hasil Pengujian.....	87
4.3.	Pembahasan Hasil Penelitian.....	93
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN	102
5.1.	Kesimpulan.....	102
5.2.	Saran.....	102
DAFTAR PUSTAKA	103
LAMPIRAN	110

DAFTAR TABEL

	Hal
Tabel 2.1. Literature Review.....	17
Tabel 3.1. Penyusunan Instrumen Variabel Bebas (Independen)	22
Tabel 3.2. Penyusunan Instrumen Variabel Terikat (Dependen).....	27
Tabel 3.3. Hasil Pengujian Validitas Konvergen Variabel Independen	32
Tabel 3.4. Hasil Pengujian Validitas Konvergen Variabel Dependen	33
Tabel 3.5. Hasil Pengujian Validitas Diskriminan <i>Fornell-Larcker</i>	33
Tabel 3.6. Hasil Pengujian Validitas Diskriminan <i>Cross Loading</i>	34
Tabel 3.7. Hasil Pengujian Reliabilitas Variabel Independen.....	36
Tabel 3.8. Hasil Pengujian Reliabilitas Variabel Dependen	36
Tabel 3.9. Perbaikan dan Eliminasi Pernyataan Instrumen Kuesioner	37
Tabel 4.1. Responden Berdasarkan Umur.....	40
Tabel 4.2. Responden Berdasarkan Status Pekerjaan	41
Tabel 4.3. Responden Berdasarkan Domisili.....	42
Tabel 4.4. Responden Berdasarkan Jangka Waktu Bermain	43
Tabel 4.5. Responden Berdasarkan Jumlah <i>Login</i> (Masuk)	44
Tabel 4.6. Responden Berdasarkan Durasi Bermain	45
Tabel 4.7. Responden Berdasarkan <i>Platform</i> Bermain.....	46
Tabel 4.8. Responden Berdasarkan Total Pengeluaran Dalam <i>Game</i>	46
Tabel 4.9. Responden Berdasarkan Pengalaman Bermain <i>Game Otome</i> <i>Online</i> Sejenis.....	47
Tabel 4.10. Distribusi Jawaban Responden Terhadap EJ1	49
Tabel 4.11. Distribusi Jawaban Responden Terhadap EJ2	49

Tabel 4.12. Distribusi Jawaban Responden Terhadap EJ3	50
Tabel 4.13. Distribusi Jawaban Responden Terhadap FA1	51
Tabel 4.14. Distribusi Jawaban Responden Terhadap FA2	52
Tabel 4.15. Distribusi Jawaban Responden Terhadap FA3	52
Tabel 4.16. Distribusi Jawaban Responden Terhadap ES1	54
Tabel 4.17. Distribusi Jawaban Responden Terhadap ES2.....	54
Tabel 4.18. Distribusi Jawaban Responden Terhadap ES3.....	55
Tabel 4.19. Distribusi Jawaban Responden Terhadap ES4.....	56
Tabel 4.20. Distribusi Jawaban Responden Terhadap SI1	57
Tabel 4.21. Distribusi Jawaban Responden Terhadap SI2.....	57
Tabel 4.22. Distribusi Jawaban Responden Terhadap SI3.....	58
Tabel 4.23. Distribusi Jawaban Responden Terhadap SI4.....	59
Tabel 4.24. Distribusi Jawaban Responden Terhadap SP1	60
Tabel 4.25. Distribusi Jawaban Responden Terhadap SP2.....	61
Tabel 4.26. Distribusi Jawaban Responden Terhadap SP3.....	61
Tabel 4.27. Distribusi Jawaban Responden Terhadap SP4.....	62
Tabel 4.28. Distribusi Jawaban Responden Terhadap AC1	63
Tabel 4.29. Distribusi Jawaban Responden Terhadap AC2.....	64
Tabel 4.30. Distribusi Jawaban Responden Terhadap AC3.....	65
Tabel 4.31. Distribusi Jawaban Responden Terhadap SEP1	66
Tabel 4.32. Distribusi Jawaban Responden Terhadap SEP2	66
Tabel 4.33. Distribusi Jawaban Responden Terhadap SEP3	67
Tabel 4.34. Distribusi Jawaban Responden Terhadap CI1	68
Tabel 4.35. Distribusi Jawaban Responden Terhadap CI2	69

Tabel 4.36. Hasil Pengujian Validitas Konvergen Variabel “Enjoyment.....	70
Tabel 4.37. Hasil Pengujian Validitas Konvergen Variabel “ <i>Fantasy</i> ”	71
Tabel 4.38. Hasil Pengujian Validitas Konvergen Variabel “ <i>Escapism</i> ”	71
Tabel 4.39. Hasil Pengujian Validitas Konvergen Variabel	72
“ <i>Social Interaction</i> ”	72
Tabel 4.40. Hasil Pengujian Validitas Konvergen Variabel “ <i>Social</i>	
<i>Presence</i> ”	72
Tabel 4.41. Hasil Pengujian Validitas Konvergen Variabel “ <i>Achievement</i> ”	73
Tabel 4.42. Hasil Pengujian Validitas Konvergen Variabel	73
“ <i>Self – Presentation</i> ”	73
Tabel 4.43. Hasil Pengujian Validitas Konvergen Variabel	74
“ <i>Continuance Intention</i> ”	74
Tabel 4.44. Hasil Pengujian Validitas Diskriminan <i>Fornell-Larcker</i>	75
Tabel 4.45. Hasil Pengujian Validitas Diskriminan <i>Cross Loading</i>	75
Tabel 4.46 Hasil Pengujian Reliabilitas Variabel Independen.....	77
Tabel 4.47. Hasil Pengujian Reliabilitas Variabel Dependen	77
Tabel 4.48. Hasil Pengujian Multikolinieritas	80
Tabel 4.49. Hasil Pengujian Pengaruh Langsung atau <i>Path Coefficients</i>	81
Tabel 4.50. Hasil Pengujian Pengaruh Langsung atau <i>Path Coefficients</i>	
Moderasi Umur (<i>Age</i>).....	82
Tabel 4.51. Hasil Pengujian Berdasarkan Sub-Kelompok Umur	83
16 – 19 Tahun	83
Tabel 4.52. Hasil Pengujian Berdasarkan Sub-Kelompok Umur'	
20 – 24 Tahun	84

Tabel 4.53. Hasil Pengujian Berdasarkan Sub-Kelompok Umur	84
25 – 29 Tahun.....	84
Tabel 4.54. Hasil Pengujian <i>R-square</i>	85
Tabel 4.55. Hasil Pengujian <i>R-square</i> Berdasarkan Sub-Kelompok Umur	
16 – 19 Tahun.....	86
Tabel 4.56. Hasil Pengujian <i>R-square</i> Berdasarkan Sub-Kelompok Umur	
20 – 24 Tahun.....	86
Tabel 4.57. Hasil Pengujian <i>R-square</i> Berdasarkan Sub-Kelompok Umur	
25 – 29 Tahun.....	87

DAFTAR GAMBAR

	Hal
Gambar 1.1. Chart <i>Playing Video Game</i> dari <i>The Global State of Digital</i>	1
Gambar 1.2. Tampilan Bermain dari <i>Tears of Themis</i>	2
Gambar 2.1. <i>Hedonic IS Research Model</i>	12
Gambar 3.1. Alur Tahapan Penelitian	20
Gambar 3.2. Model Penelitian.....	21
Gambar 4.1. Hasil Model Penelitian	79
Gambar 4.2. Fitur <i>Friend</i> (Pertemanan) di <i>Tears of Themis</i>	96

DAFTAR LAMPIRAN

	Hal
Lampiran 1. Form Kuesioner Niat Bermain <i>Game</i> Tears of Themis.....	110
Lampiran 2. Dokumentasi Penyebaran Kuesioner.....	123
Lampiran 3. Tabulasi Hasil Data Instrumen Kuesioner.....	125
Lampiran 4. Hasil Pengujian <i>Factor Loading</i> dan <i>Cronbach's Alpha</i>	137