

**ANALISIS PENERIMAAN LANGGANAN BATTLE PASS  
PREMIUM PADA PEMAIN GAME GENSHIN IMPACT DI  
INDONESIA MENGGUNAKAN METODE UTAUT2**

**SKRIPSI**

**Diajukan untuk memenuhi persyaratan**

**Dalam memperoleh gelar Sarjana Komputer**

**Program Studi Sistem Informasi**



**Disusun Oleh:**

**MUHAMMAD RIZKI ERLANGGA PUTRA**

**19082010086**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN"  
JAWA TIMUR  
SURABAYA  
2023**

**SKRIPSI**

**ANALISIS PENERIMAAN LANGGANAN BATTLE PASS PREMIUM  
PADA PEMAIN GAME GENSHIN IMPACT DI INDONESIA  
MENGUNAKAN METODE UTAUT2**

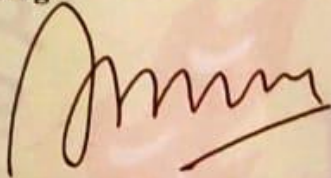
**Disusun Oleh:**

**MUHAMMAD RIZKI ERLANGGA PUTRA**  
19082010086

**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 April 2024**

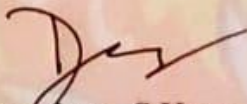
**Pembimbing :**

1.



**Arista Pratama, S.kom., M.kom.**  
NPT. 171199 10 320052

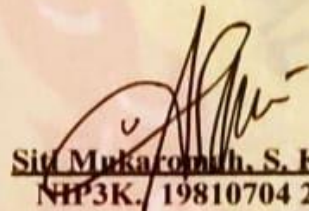
2.



**Doddy Ridwandono, S.Kom., M.Kom.**  
NPT. 3 7805 07 0218 1

**Tim Penguji :**

1.



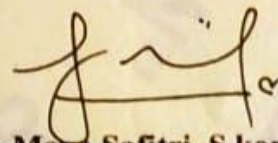
**Siti Mukaromah, S. Kom., M. Kom.**  
NIP3K./19810704 2021212 011

2.



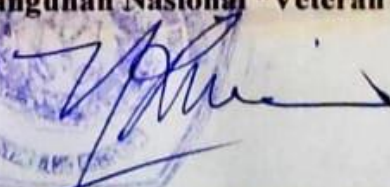
**Anita Wulansari, S.Kom., M. Kom.**  
NPT. 202198 71 015202

3.



**Eristya Maya Safitri, S.kom., M.kom.**  
NIP. 19930316 2019032 020

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



**Prof. Dr. Ir. Nozirina Hendrasarie, M.T.**  
NIP. 19681126 199403 2 001

**LEMBAR PENGESAHAN**

**ANALISIS PENERIMAAN LANGGANAN BATTLE PASS PREMIUM  
PADA PEMAIN GAME GENSHIN IMPACT DI INDONESIA  
MENGUNAKAN METODE UTAUT2**

**Disusun Oleh:**

**MUHAMMAD RIZKIERLANGGA PUTRA**  
19082010086

**Telah Disetujui mengikuti Ujian Negara Lisan Gelombang April  
Periode 2024 pada Tanggal 26 April 2024**

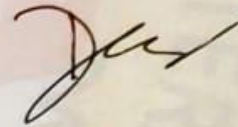
**Menyetujui,**

**Dosen Pembimbing 1**



**Arista Pratama, Kom., M. Kom.**  
NPT. 171199 10 320052

**Dosen Pembimbing 2**



**Doddy Ridwandono, S.Kom., M.Kom.**  
NPT. 3 7805 07 0218 1

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



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



KETERANGAN REVISI

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

Nama : Muhammad Rizki Erlangga Putra

NPM : 19082010086

Program Studi : Sistem Informasi

Telah mengerjakan revisi Ujian Negara Lisan Skripsi pada tanggal 8 Mei 2024 dengan judul :

**ANALISIS PENERIMAAN LANGGANAN BATTLE PASS PREMIUM  
PADA PEMAIN GAME GENSHIN IMPACT DI INDONESIA  
MENGUNAKAN METODE UTAUT2**

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

Surabaya, 8 Mei 2024

Dosen penguji yang memeriksa revisi:

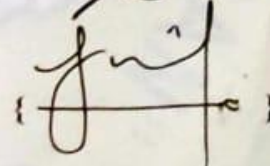
1. Siti Mukaromah, S.Kom., M.Kom.  
NIP3K. 19810704 2021212 011

{  }

2. Anita Wulansari, S.Kom., M.Kom.  
NPT. 202198 71 015202

{  }

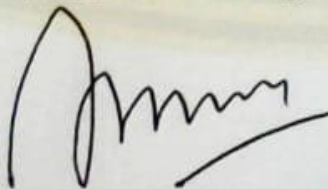
3. Eristya Maya Safitri, S.kom., M.kom.  
NIP. 19930316 2019032 020

{  }

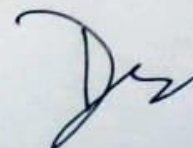
Mengetahui,

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II



Arista Pratama, S. Kom., M. Kom.  
NPT. 171199 10 320052



Doddy Ridwandono, S.Kom., M.Kom.  
NPT. 3 7805 07 0218 1



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

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Muhammad Rizki Erlangga Putra  
NPM : 19082010086  
Program Studi : Sistem Informasi

Menyatakan bahwa Judul Skripsi/Tugas Akhir sebagai berikut :

**ANALISIS PENERIMAAN LANGGANAN BATTLE PASS PREMIUM  
PADA PEMAIN GAME GENSHIN IMPACT DI INDONESIA  
MENGUNAKAN METODE UTAUT2**

Bukan merupakan plagiat dari Skripsi/Tugas Akhir/Penelitian orang lain dan juga bukan Produk/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 Instansi Pendidikan lain. Jika dinyatakan dikemudian hari pernyataan terbukti benar, maka saya bertanggung jawab penuh dan siap menerima segala konsekuensi, termasuk pembatalan ijazah dikemudian hari.

Surabaya, 14 Mei 2024

Hormat Saya,



**Muhammad Rizki Erlangga Putra**  
NPM. 19082010086

**Judul Skripsi :** : **ANALISIS PENERIMAAN LANGGANAN *BATTLE PASS PREMIUM* PADA PEMAIN GAME GENSHIN IMPACT DI INDONESIA MENGGUNAKAN METODE UTAUT2**

**Pembimbing 1 :** **Arista Pratama, S.Kom., M.Kom.**

**Pembimbing 2 :** **Doddy Ridwandono, S.Kom., M.Kom.**

---

### **ABSTRAK**

*Battle pass* merupakan sistem progresi berbayar. Berbagai *game* telah mengadopsi konsep "*Battle Pass*" atau "*Event Pass*", menjadikannya elemen reguler dalam konsumsi *game* digital. Salah satu *game* yang mengimplementasikan sistem langganan *battle pass* adalah *game Genshin impact*. Tetapi tidak semua pemain tertarik untuk berlangganan *battle pass premium*, oleh karena itu perlu dilakukan pembahasan terkait analisis penerimaan pada *battle pass premium*.

Skripsi ini bertujuan untuk menanalisis penerimaan langganan *battle pass premium* pada pemain *game genshin impact* di Indonesia, Pada penelitian ini digunakan metode *Unified Theory Of Acceptance And Use Of Technology 2 (UTAUT2)* yang modelnya telah dimodifikasi, dimana penelitian menganalisis variabel *performance expectancy, effort expectancy, social influence, facilitating condition, hedonic motivation, price value, habit, behavioral intention* dan *use behavior*, Analisis variabel dilakukan dengan software *SmartPLS*, dimana analisisnya terdiri atas uji outer model, uji inner model, dan uji hipotesis.

Hasil skripsi menunjukkan bahwa variabel *habit, facilitating condition, dan behavioral intention*, ditemukan berpengaruh signifikan terhadap perilaku penggunaan (*use behavior*) pengguna *battle pass premium*. Kemudian untuk hasil analisis variabel *social influence, hedonic motivation, price value, dan habit* ditemukan berpengaruh signifikan terhadap niat perilaku (*behavioral intention*) pengguna *battle pass premium*.

**Kata kunci :** *Berlangganan, Battle pass premium, UTAUT2, SEM-PLS*

## KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur kehadirat Allah SWT atas segala limpahan ridho, rahmat serta kasih sayang-Nya, sehingga penulis pada akhirnya dapat menyelesaikan penulisan tugas akhir skripsi yang berjudul “ANALISIS PENERIMAAN LANGGANAN *BATTLE PASS PREMIUM* PADA PEMAIN GAME *GENSHIN IMPACT* DI INDONESIA MENGGUNAKAN METODE UTAUT2” ini dengan baik. Tugas akhir skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat kelulusan program Sarjana pada program studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur. Skripsi ini tidak akan pernah terwujud tanpa dukungan dari berbagai pihak yang selalu memberi motivasi, dukungan serta doanya kepada penulis untuk dapat menyelesaikan skripsi ini. Pada kesempatan ini, secara khusus penulis ini menyampaikan terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua saya, Bapak Agung Prihantoro dan Ibu Erlie Susilowati yang tak pernah berhenti mendoakan saya. Terima kasih sudah membesarkan dan mendidik saya, serta selalu memberikan dukungan tak terhingga pada apa pun yang sedang saya kerjakan.
2. Nenek saya, Hindrati Suhandaru yang tak pernah berhenti mendoakan saya dan memberikan dukungan serta motivasi kepada saya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini. Tak lupa untuk adik saya, Almira Laiqa yang selalu memberikan doa dan semangat bagi saya selama proses pengerjaan skripsi ini.

3. Bapak Arista Pratama, S.Kom., M.Kom selaku dosen pembimbing I yang selalu memberikan arahan serta dukungan dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Bapak Doddy Ridwandono, S.Kom., M.Kom selaku dosen pembimbing II yang juga selalu memberikan arahan serta dukungan dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Bapak Agung Brastama Putra, S.Kom., M.Kom selaku Koordinator Program Studi Sistem Informasi yang selalu memberikan kemudahan bagi mahasiswanya
6. Seluruh Bapak dan Ibu dosen Program Studi Sistem Informasi yang telah memberikan ilmu pengetahuan yang bermanfaat selama perkuliahan.
7. Seluruh responden dalam penelitian ini atas waktu dan kesediannya untuk mengisi kuesioner serta membantu terlaksananya penelitian ini
8. Teman diskusi saya yaitu Dicky dan Rafi yang membantu saya dalam berdiskusi dan memberi saran dalam mempelajari topik skripsi ini
9. Teman-teman SIFO angkatan 2019 yang telah bersama-sama melewati perjuangan dari awal hingga akhirnya dapat mencapai tahap ini
10. Terimakasih kepada saya sendiri karena telah berjuang melewati tantangan tantangan yang ada dalam menyelesaikan skripsi ini

Akhir kata, penulis menyampaikan terima kasih yang sebanyak-banyaknya kepada seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu untuk segala dukungan, motivasi serta semangat yang telah diberikan kepada penulis dalam pengerjaan skripsi ini. Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam pengerjaan maupun penulisan skripsi ini. Semoga laporan skripsi ini dapat



menunjang perkembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang Sistem Informasi

Surabaya, April 2024

Penulis

Muhammad Rizki Erlangga Putra

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN .....	ii
KETERANGAN REVISI.....	iii
SURAT PERNYATAAN .....	iv
ABSTRAK .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR TABLE.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	4
1.3 Batasan Masalah.....	5
1.4 Tujuan.....	5
1.5 Manfaat.....	5
1.6 Relevansi SI.....	6
1.7 Sistematika Penulisan.....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	9
2.1 <i>Online Games</i> .....	9
2.2 Model Bisnis <i>Freemium</i> Pada <i>Battle Pass Premium</i> .....	11
2.3 UTAUT2 .....	12
2.4 Metode Kuantitatif .....	16
2.4.1 Analisis Deskriptif .....	16
2.4.2 Analisis Inferensial .....	16
2.5 SEM - PLS.....	17
2.6 Teknik Sampling .....	18
2.7 Penelitian Terdahulu.....	19
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	25
3.1 Flowchart Metodologi Penelitian .....	25
3.2 Studi Literature dan studi Observasi .....	25
3.3 Identifikasi Masalah .....	26

3.4 Model Konseptual .....	27
3.5 Hipotesis Penelitian .....	28
3.5.1 Performance expectancy (PE).....	28
3.5.2 <i>Effort Expectancy</i> (EE) .....	29
3.5.3 <i>Social Influence</i> (SI) .....	29
3.5.4 <i>Facilitating Condition</i> (FC).....	30
3.5.5 <i>Hedonic Motivation</i> (HM) .....	30
3.5.6 <i>Price Value</i> (PV).....	31
3.5.7 <i>Habit</i> (H).....	31
3.5.8 <i>Behavioural Intention</i> (BI).....	32
3.6 Metode Pengumpulan Data .....	32
3.6.1 Teknik Sampling.....	34
3.6.2 Skala Likert.....	34
3.7 Definisi Operasional.....	35
3.8 Uji Validitas dan Reliabilitas .....	40
3.8.1 Uji Validitas .....	40
3.8.2 Uji Reliabilitas .....	45
3.9 Pengolahan dan Analisis Data .....	47
3.9.1 Analisis Deskriptif .....	47
3.9.2 Analisis Inferensial .....	47
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>49</b>
4.1 Data Demografi Responden .....	49
4.1.1 Jenis Kelamin.....	49
4.1.2 Usia .....	50
4.1.3 Lama Berlangganan .....	50
4.2 Hasil Analisis Deskriptif .....	51
4.2.1 Frekuensi Jawaban Variabel <i>Performance Expectancy</i> .....	51
4.2.2 Frekuensi Jawaban Variabel <i>Effort Expectancy</i> .....	53
4.2.3 Frekuensi Jawaban Variabel <i>Social influence</i> .....	55
4.2.4 Frekuensi Jawaban Variabel <i>Facilitating condition</i> .....	56
4.2.5 Frekuensi Jawaban Variabel <i>Hedonic motivation</i> .....	58
4.2.6 Frekuensi Jawaban Variabel <i>Price Value</i> .....	60
4.2.7 Frekuensi Jawaban Variabel <i>Habit</i> .....	61
4.2.8 Frekuensi Jawaban Variabel <i>Behavioral Intention</i> .....	63

4.2.9 Frekuensi Jawaban Variabel <i>Use Behavior</i> .....	65
4.3 Pembahasan Analisis Inferensial .....	66
4.3.1 <i>Outer Model</i> .....	66
4.3.2 <i>Inner Model</i> .....	71
4.4 Pembahasan Hasil Penelitian .....	83
4.4.1 Hubungan <i>Performance Expectancy</i> Terhadap <i>Behavioral Intention</i> ..	84
4.4.2 Hubungan <i>Effort Expectancy</i> Terhadap <i>Behavioral Intention</i> .....	85
4.4.3 Hubungan <i>Social influence</i> Terhadap <i>Behavioral Intention</i> .....	86
4.4.4 Hubungan <i>Facilitating Condition</i> Terhadap <i>Behavioral Intention</i> .....	87
4.4.5 Hubungan <i>Facilitating Condition</i> Terhadap <i>Use Behavior</i> .....	88
4.4.6 Hubungan <i>Hedonic Motivation</i> Terhadap <i>Behavioral Intention</i> .....	89
4.4.7 Hubungan <i>Price Value</i> Terhadap <i>Behavioral Intention</i> .....	90
4.4.8 Hubungan <i>Habit</i> Terhadap <i>Behavioral Intention</i> .....	91
4.4.9 Hubungan <i>Habit</i> Terhadap <i>Use Behavior</i> .....	92
4.4.10 Hubungan <i>Behavioral Intention</i> dengan Variable <i>Use Behavior</i> .....	93
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....	94
5.1 Kesimpulan .....	94
5.2 Saran .....	94
DAFTAR PUSTAKA .....	96
LAMPIRAN .....	102

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Data Statistik Pengguna Genshin Impact Di Duina .....	2
Gambar 2.2 Model Konseptual UTAUT oleh Venkatesh 2003 .....	13
Gambar 2.3 Model Konseptual UTAUT2 oleh Venkatesh 2012 .....	15
Gambar 3.1 Alur Penelitian.....	25
Gambar 3.2 Model Konseptual Ramirez-Correa et al (2019) .....	27
Gambar 4.1 Jenis Kelamin Responden .....	49
Gambar 4.2 Usia Responden.....	50
Gambar 4.3 Lama Berlangganan.....	51
Gambar 4.5 Hasil Bootstrapping.....	79

## DAFTAR TABLE

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu .....	19
Tabel 3.1 Skala Penilaian .....	35
Tabel 3.2 Definisi Operasional .....	35
Tabel 3.3 Hasil Uji Validitas <i>Behavioral intention</i> .....	41
Tabel 3.4 Hasil Uji Validitas Effort expectancy .....	41
Tabel 3.5 Hasil Uji Validitas Facilitating condition .....	42
Tabel 3.6 Hasil Uji Validitas Habit.....	42
Tabel 3.7 Hasil Uji Validitas Hedonic motivation.....	42
Tabel 3.8 Hasil Uji Validitas Performance expectancy .....	43
Tabel 3.9 Hasil Uji Validitas Price value.....	43
Tabel 3.10 Hasil Uji Validitas Social influence.....	44
Tabel 3.11 Hasil Uji Validitas Use behavior .....	44
Tabel 3.12 Nilai Average Variance Extracted (AVE).....	45
Tabel 3.13 Uji Validitas Reliabilitas.....	46
Tabel 4.1 Hasil Frekuensi Jawaban Variabel Performance Expectancy .....	52
Tabel 4.2 Hasil Statistik Jawaban Variabel Performance Expectancy .....	53
Tabel 4.3 Hasil Frekuensi Jawaban Variabel Effort Expectancy.....	53
Tabel 4.4 Hasil Statistik Jawaban Variabel Effort expectancy .....	54
Tabel 4.5 Hasil Frekuensi Jawaban Variabel Social Influence.....	55
Tabel 4.6 Hasil Statistik Jawaban Variabel Social Influence .....	56
Tabel 4.7 Hasil Frekuensi Jawaban Variabel Facilitating condition.....	57
Tabel 4.8 Hasil Statistik Jawaban Variabel Facilitating Expectancy.....	58
Tabel 4.9 Hasil Frekuensi Jawaban Variabel Hedonic Motivation.....	59
Tabel 4.10 Hasil Statistik Jawaban Variabel Hedonic Motivation .....	59
Tabel 4.11 Hasil Frekuensi Jawaban Variabel Price Value .....	60
Tabel 4.12 Hasil Statistik Jawaban Variabel Price Value.....	61
Tabel 4.13 Hasil Frekuensi Jawaban Variabel Habit .....	62
Tabel 4.14 Hasil Statistik Jawaban Variabel <i>Habit</i> .....	62
Tabel 4.15 Hasil Frekuensi Jawaban Variabel Behavioral Intention.....	63
Tabel 4.16 Hasil Statistik Jawaban Variabel <i>Behavioral Intention</i> .....	64
Tabel 4.17 Hasil Frekuensi Jawaban Use Behavior.....	65
Tabel 4.18 Hasil Statistik Jawaban Variabel <i>Use Behavior</i> .....	66
Tabel 4.19 Outer loading.....	67
Tabel 4.20 Hasil Average variance extracted (AVE).....	68
Tabel 4.21 <i>Fornell-Larcker Criterion</i> .....	69
Tabel 4.22 Cross loading.....	70
Tabel 4.23 Hasil Cronbach's Alpha dan Composite Reliability .....	71
Tabel 4.24 Tabel Uji Multikolinearitas (Nilai VIF).....	72
Tabel 4.25 Nilai Pengaruh Total (Total Effect) .....	73
Tabel 4.26 Nilai Pengaruh Langsung (Direct Effect) .....	74
Tabel 4.27 Nilai Pengaruh Tidak Langsung (Indirect effect) .....	75
Tabel 4.28 Nilai R-sqaure .....	77

Tabel 4.29 Nilai Effect Size (f-square) Behavioral Intention .....	77
Tabel 4.30 Nilai Effect Size (f-square) Use Behavior .....	78
Tabel 4.31 Hasil Uji Hipotesis .....	80

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Referensi Pernyataan .....	102
Lampiran 2. Kuesioner Penelitian.....	103
Lampiran 3. Frekuensi Jawaban Responden .....	112
Lampiran 4. Nilai Outer loading .....	124
Lampiran 5. Discriminant Validity (Fornell-Larcker) .....	125
Lampiran 6. Discriminant Validity (Cross loading) .....	125
Lampiran 7. Nilai Cronbach's Alpha dan Composite Reliability .....	126
Lampiran 8. Uji Multikolinearitas .....	127
Lampiran 9. Direct Effect .....	127
Lampiran 10. Indirect effect.....	127
Lampiran 11. Total Effects .....	128
Lampiran 12. R-Square .....	128
Lampiran 13. F-Square.....	128
Lampiran 14. Hasil Uji Hipotesis .....	129