



SKRIPSI

**EVALUASI PENGALAMAN PEMAIN
PEREMPUAN DALAM BERMAIN GAME
MENGUNAKAN PLAYFUL CONSUMPTION
EXPERIENCE MODEL
(STUDI KASUS: MOBILE LEGENDS)**

ALFI SAFIRA AZ ZAHRAH
NPM 20082010022

DOSEN PEMBIMBING
Arista Pratama, S.Kom., M.Kom
Eristya Maya Safitri, S.Kom., M.Kom

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL VETERAN JAWA TIMUR
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
2024**



SKRIPSI

**EVALUASI PENGALAMAN PEMAIN
PEREMPUAN DALAM BERMAIN GAME
MENGUNAKAN PLAYFUL CONSUMPTION
EXPERIENCE MODEL
(STUDI KASUS: MOBILE LEGENDS)**

ALFI SAFIRA AZ ZAHRAH
NPM 20082010022

DOSEN PEMBIMBING
Arista Pratama, S.Kom., M.Kom
Eristya Maya Safitri, S.Kom., M.Kom

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL VETERAN JAWA TIMUR
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
2024**

Halaman ini sengaja dikosongkan

LEMBAR PENGESAHAN

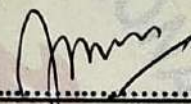
**EVALUASI PENGALAMAN PEMAIN PEREMPUAN DALAM BERMAIN
GAME MENGGUNAKAN PLAYFUL CONSUMPTION EXPERIENCE
MODEL
(STUDI KASUS: MOBILE LEGENDS)**

Oleh :
ALFI SAFIRA AZ ZAHRAH
NPM. 20082010022

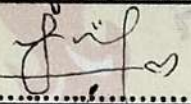
Telah dipertahankan dihadapan dan diterima oleh Tim Penguji Skripsi Program Studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur Pada tanggal 6 Desember 2024.

Menyetujui

Arista Pratama, S.Kom., M.Kom.
NPT. 1 7119 91 032005 2


..... (Pembimbing I)


Eristya Maya Safitri, S.Kom., M.Kom.
NIP. 19930316 2019032 020


..... (Pembimbing II)

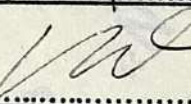
Siti Mukaromah, S.Kom., M.Kom.
NIP. 19810704 2021212 011


..... (Penguji I)

Abdul Rezha Efrat Najaf, S.Kom., M.Kom.
NIP. 19940929 2022031 008


..... (Penguji II)

Viridha Rahma Aulia, S.Kom., M.Kom
NIP. 199810202024062002


..... (Penguji III)

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Komputer


.....

Prof. Dr. Ir. Novirina Hendrasarie, MT

NIP. 19681126 199403 2 001

Halaman ini sengaja dikosongkan

LEMBAR PERSETUJUAN

**EVALUASI PENGALAMAN PEMAIN PEREMPUAN DALAM BERMAIN
GAME MENGGUNAKAN PLAYFUL CONSUMPTION EXPERIENCE
MODEL
(STUDI KASUS: MOBILE LEGENDS)**


Oleh :
ALFI SAFIRA AZ ZAHRAH
NPM. 20082010022

Telah disetujui untuk mengikuti Ujian Skripsi

Menyetujui,


Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II


Arista Pratama, S.Kom., M.Kom.
NPT. 1 7119 91 032005 2


Eristya Maya Safitri, S.Kom., M.Kom.
NIP. 19930316 2019032 020

**Koordinator Skripsi
Fakultas Ilmu Komputer**


Eristya Maya Safitri, S.Kom., M.Kom.
NIP. 19930316 2019032 020

Halaman ini sengaja dikosongkan

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama Mahasiswa / NPM : Alfi Safira Az Zahrah / 20082010022
Program Studi : Sistem Informasi
Dosen Pembimbing : 1. Arista Pratama, S.Kom., M.Kom
2. Eristya Maya Safitri, S.Kom., M.Kom

dengan ini menyatakan bahwa Skripsi dengan judul “Evaluasi Pengalaman Pemain Perempuan Dalam Bermain Game Menggunakan Playful Consumption Experience Model (Studi Kasus: Mobile Legends)” adalah hasil karya sendiri, bersifat orisinal, dan ditulis dengan mengikuti kaidah penulisan ilmiah.

Bilamana di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur.

Surabaya, 16 Desember 2024

Mahasiswa



(Alfi Safira Az Zahrah)

NPM. 20082010022

Halaman ini sengaja dikosongkan

ABSTRAK

Nama Mahasiswa / NPM : Alfi Safira Az Zahrah / 20082010022
Judul Skripsi : Evaluasi Pengalaman Pemain Perempuan Dalam Bermain Game Menggunakan Playful Consumption Experience Model (Studi Kasus: Mobile Legends)
Dosen Pembimbing : 1. Arista Pratama, S.Kom., M.Kom.
2. Eristya Maya Safitri, S.Kom., M.Kom.

Game online menjadi salah satu bentuk hiburan yang populer tidak hanya di kalangan laki-laki, tetapi juga perempuan di era globalisasi saat ini. Berdasarkan Bryter Female Gamer Study, sejak tahun 2019 hingga 2022 minat perempuan terhadap game online terus meningkat setiap tahun. Salah satu game populer yang diminati berbagai kalangan adalah Mobile Legends. Indonesia menjadi salah satu negara dengan jumlah pemain aktif Mobile Legends terbanyak di Asia Tenggara, termasuk pemain perempuan yang aktif berpartisipasi dalam turnamen seperti MLBB Women's Invitational dan Unipin Ladies Development Series. Hal ini menunjukkan bahwa pemain perempuan merupakan target potensial bagi industri game. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pengalaman pemain perempuan (female gamer) dalam bermain game Mobile Legends dengan menggunakan playful consumption experience model. Penelitian ini melibatkan variabel Escapism, Fantasy, Role Projection, Enjoyment, Emotional Involvement, Arousal, Sensory Experience, Behavioral Intention, dan Usage Behavior. Data dikumpulkan dari 400 responden dan dianalisis menggunakan metode SEM-PLS. Hasil menunjukkan bahwa Enjoyment, Emotional Involvement, Arousal, dan Sensory Experience berpengaruh positif signifikan terhadap Behavioral Intention. Sebaliknya, Escapism, Fantasy, dan Role Projection tidak memiliki pengaruh signifikan. Selain itu, hubungan antara Behavioral Intention dan Usage Behavior juga menunjukkan pengaruh positif signifikan. Temuan ini memberikan wawasan mengenai pengalaman bermain yang meningkatkan retensi pemain perempuan di game Mobile Legends.

Kata Kunci: Playful-Consumption Experience Model, Pemain Perempuan, game MOBA, Mobile Legends, SEM-PLS

Halaman ini sengaja dikosongkan

ABSTRACT

Student Name / NPM : Alfi Safira Az Zahrah / 20082010022
Thesis Title : Evaluation of Female Gamers' Experiences in Playing Games Using the Playful Consumption Experience Model (Case Study: Mobile Legends)
Advisors : 1. Arista Pratama, S.Kom., M.Kom.
2. Eristya Maya Safitri, S.Kom., M.Kom.

Online games have become one of the most popular forms of entertainment, not only among men but also women, in the current era of globalization. According to the Bryter Female Gamer Study, women's interest in online games has been steadily increasing every year from 2019 to 2022. One of the popular games enjoyed by various groups is Mobile Legends. Indonesia is among the countries with the highest number of active Mobile Legends players in Southeast Asia, including female players who actively participate in tournaments such as the MLBB Women's Invitational and the Unipin Ladies Development Series. This highlights that female players are a potential target for the gaming industry. This study aims to evaluate the experiences of female gamers in playing Mobile Legends using the Playful Consumption Experience Model. The study involves variables such as Escapism, Fantasy, Role Projection, Enjoyment, Emotional Involvement, Arousal, Sensory Experience, Behavioral Intention, and Usage Behavior. Data were collected from 400 respondents and analyzed using the SEM-PLS method. The results show that Enjoyment, Emotional Involvement, Arousal, and Sensory Experience have a significant positive effect on Behavioral Intention. In contrast, Escapism, Fantasy, and Role Projection do not significantly influence Behavioral Intention. Furthermore, a significant positive relationship was found between Behavioral Intention and Usage Behavior. These findings provide insights into gaming experiences that enhance female player retention in Mobile Legends.

Keywords: Keywords: Playful Consumption Experience Model, Female Gamers, MOBA Games, Mobile Legends, SEM-PLS

Halaman ini sengaja dikosongkan

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala rahmat, hidayah dan karunia-Nya kepada penulis sehingga skripsi dengan judul “**Evaluasi Pengalaman Pemain Perempuan Dalam Bermain Game Menggunakan *Playful Consumption Experience Model* (Studi Kasus: Mobile Legends)**” dapat terselesaikan dengan baik.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak Arista Pratama, S.Kom., M.Kom selaku dosen pembimbing utama dan Ibu Eristya Maya Safitri, S.Kom., M.Kom selaku dosen pembimbing kedua yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan, nasehat serta motivasi kepada penulis. Dan penulis juga banyak menerima bantuan dari berbagai pihak, baik itu berupa moril, spiritual maupun materiil.

Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua penulis, terima kasih sebesar-besarnya atas segala bentuk kasih sayang, dukungan, kepercayaan, dan doa yang selalu dipanjatkan, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
2. Ibu Prof. Dr. Ir. Novirina Hendrasarie, MT selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.
3. Bapak Agung Brastama Putra, S.Kom., M.Kom. selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.
4. Bapak Nur Cahyo Wibowo, S.Kom, M.Kom, selaku dosen wali yang senantiasa memberikan bimbingan dan arahan selama masa perkuliahan.
5. Seluruh Bapak dan Ibu dosen Program Studi Sistem Informasi UPN “Veteran” Jawa Timur yang telah memberikan ilmu pengetahuan yang bermanfaat selama di jenjang perkuliahan.
6. Teman-temanku selama di perkuliahan, yaitu Rahayu Eka Fitriani, Ibnah Syathiroh, Dwianna Sinaga, Nurul Yuni Adillah, Ayu Fakhira Ardini, dan Carissa Rajni Nareswari, terima kasih telah senantiasa menemani dan memberikan banyak bantuan dan dukungan selama perkuliahan ini.

7. Seluruh teman-teman Sistem Informasi angkatan 2020 yang telah bersama-sama melewati perjuangan dari awal hingga akhirnya dapat mencapai tahap ini.
8. Seluruh responden dalam skripsi ini atas waktu dan kesediannya untuk mengisi kuesioner serta membantu terlaksananya skripsi ini.
9. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu dan memberikan dukungan dalam penyelesaian skripsi ini.
10. Terima kasih kepada diri saya sendiri yang sudah berjuang dan tidak putus asa menghadapi berbagai rintangan, sehingga pada akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan.

Penulis menyadari bahwa di dalam penyusunan skripsi ini banyak terdapat kekurangan. Untuk itu kritik dan saran yang membangun dari semua pihak sangat diharapkan demi kesempurnaan penulisan skripsi ini. Akhirnya, dengan segala keterbatasan yang penulis miliki semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi semua pihak umumnya dan penulis pada khususnya.

Surabaya, 16 Desember 2024

Penulis

DAFTAR ISI

	Hal
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERSETUJUAN	v
SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS	vii
ABSTRAK	ix
ABSTRACT	xi
KATA PENGANTAR	xiii
DAFTAR ISI	xv
DAFTAR GAMBAR	xxii
DAFTAR TABEL	xxiii
DAFTAR LAMPIRAN	xxivv
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Batasan Masalah	5
1.4 Tujuan Penelitian	5
1.5 Manfaat Penelitian.....	5
1.6 Relevansi SI.....	6
1.7 Sistematika Penulisan	6
BAB II	9
TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1 Evaluasi	9
2.2 Perilaku Penggunaan	9

2.3	<i>Game Online</i>	10
2.4	<i>Game MOBA</i>	11
2.5	Mobile Legends	11
2.6	Gender dan Preferensi dalam Bermain <i>Game</i>	12
2.7	Konsep <i>Hedonic Consumption</i>	13
2.8	<i>Uses and Gratification Theory (U&G)</i>	14
2.9	<i>Technology Acceptance Model (TAM)</i>	15
2.10	<i>Playful Consumption Experience Model</i>	16
2.11	SEM-PLS (<i>Partial Least Square</i>).....	18
2.12	Penelitian Terdahulu	19
BAB III	23
METODOLOGI PENELITIAN	23
3.1	Alur Skripsi	23
3.2	Identifikasi Masalah dan Studi Literatur	23
3.3	Model Konseptual	25
3.4	Hipotesis Penelitian	27
3.4.1	<i>Imaginal Experience</i>	28
3.4.2	<i>Emotional Experience</i>	30
3.4.3	<i>Sensory Experience</i>	31
3.4.4	<i>Behavioral Intention dan Usage</i>	32
3.5	Menentukan Populasi dan Sampel	32
3.5.1	Sumber Pengumpulan Data.....	32
3.5.2	Populasi.....	33
3.5.3	Ukuran Sampel.....	33
3.5.4	Teknik <i>Sampling</i>	34

3.5.5	Skala Likert	34
3.6	Penyusunan Instrumen Penelitian.....	35
3.7	Uji Validitas dan Reliabilitas	38
3.7.1	Uji Validitas.....	38
3.7.2	Uji Reliabilitas	43
3.8	Pengolahan dan Analisis Data	44
3.8.1	Analisis Deskriptif	44
3.8.2	Analisis Inferensial.....	44
3.9	Penarikan Kesimpulan dan Saran.....	47
BAB IV	49
HASIL DAN PEMBAHASAN	49
4.1	Data Demografi Responden	49
4.1.1	Usia Responden.....	49
4.1.2	Status Responden	50
4.1.3	Frekuensi Pengguna <i>Game</i>	51
4.1.4	Durasi Bermain	51
4.1.5	Kelebihan Mobile Legends dibanding <i>Game</i> MOBA lain.....	52
4.2	Pembahasan Analisis Statistik Deskriptif.....	53
4.2.1	Frekuensi Jawaban Variabel <i>Escapism</i>	53
4.2.2	Frekuensi Jawaban Variabel <i>Fantasy</i>	55
4.2.3	Frekuensi Jawaban Variabel <i>Role Projection</i>	56
4.2.4	Frekuensi Jawaban Variabel <i>Enjoyment</i>	57
4.2.5	Frekuensi Jawaban Variabel <i>Emotional Involvement</i>	59
4.2.6	Frekuensi Jawaban Variabel <i>Arousal</i>	60
4.2.7	Frekuensi Jawaban Variabel <i>Sensory Experience</i>	62

4.2.8	Frekuensi Jawaban Variabel <i>Behavioral Intention</i>	64
4.2.9	Frekuensi Jawaban Variabel <i>Usage</i>	65
4.3	Pembahasan Analisis Inferensial	66
4.3.1	<i>Outer Model</i>	67
4.3.2	<i>Inner Model</i>	72
4.3.3	Pengujian Hipotesis.....	75
4.4	Pembahasan Hasil Penelitian.....	78
4.4.1	Hubungan antara <i>Escapism</i> dengan <i>Behavioral Intention</i>	78
4.4.2	Hubungan antara <i>Fantasy</i> dengan <i>Behavioral Intention</i>	80
4.4.3	Hubungan antara <i>Role Projection</i> dengan <i>Behavioral Intention</i>	82
4.4.4	Hubungan antara <i>Enjoyment</i> dengan <i>Behavioral Intention</i>	83
4.4.5	Hubungan antara <i>Emotional Involvement</i> dengan <i>Behavioral Intention</i>	85
4.4.6	Hubungan antara <i>Arousal</i> dengan <i>Behavioral Intention</i>	86
4.4.7	Hubungan antara <i>Sensory Experience</i> dengan <i>Behavioral Intention</i>	88
4.4.8	Hubungan antara <i>Behavioral Intention</i> dengan <i>Usage Behavior</i>	89
BAB V	93
PENUTUP	93
5.1	Kesimpulan.....	93
5.2	Saran.....	93
DAFTAR PUSTAKA	95
LAMPIRAN	105
Lampiran 1.	Surat Penelitan Tugas Akhir	105
Lampiran 2.	Tampilan Kuesioner	106
Lampiran 3.	Dokumentasi Penyebaran Kuisisioner.....	115

Lampiran 4. Frekuensi Jawaban Semua Variabel.....	117
Lampiran 5. Analisis Inferensial dan Hipotesis.....	125

Halaman ini sengaja dikosongkan

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Peringkat <i>Game Mobile</i> MOBA 2023	2
Gambar 2. 1 <i>Hedonic IS Research Model</i>	15
Gambar 2. 2 Model TAM	16
Gambar 2. 3 <i>Playful Consumption Experience Model</i>	18
Gambar 3. 1 Alur Skripsi.....	23
Gambar 3. 2 Model Konseptual.....	25
Gambar 3. 3 Rumus <i>Slovin</i>	33
Gambar 4. 1 Persentase Usia Responden.....	50
Gambar 4. 2 Persentase Status Responden.....	50
Gambar 4. 3 Kelebihan Mobile Legends dibanding <i>Game</i> MOBA Lainnya	52
Gambar 4. 4 Hasil <i>Bootstrapping</i>	75

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu	19
Tabel 3. 1 Definisi Operasional.....	26
Tabel 3. 2 Skala Likert.....	35
Tabel 3. 3 Instrumen Penelitian	35
Tabel 3. 4 Hasil Uji Validitas Variabel <i>Escapism</i>	39
Tabel 3. 5 Hasil Uji Validitas Variabel <i>Fantasy</i>	39
Tabel 3. 6 Hasil Uji Validitas Variabel <i>Role Projection</i>	40
Tabel 3. 7 Hasil Uji Validitas Variabel <i>Enjoyment</i>	40
Tabel 3. 8 Hasil Uji Validitas Variabel <i>Emotional Involvement</i>	41
Tabel 3. 9 Hasil Uji Validitas Variabel <i>Arousal</i>	41
Tabel 3. 10 Hasil Uji Validitas Variabel <i>Sensory Experience</i>	42
Tabel 3. 11 Hasil Uji Validitas Variabel <i>Behavioral Intention</i>	42
Tabel 3. 12 Hasil Uji Validitas Variabel <i>Usage Behavior</i>	43
Tabel 3. 13 Hasil Uji Reliabilitas.....	43
Tabel 3. 14 Kriteria Evaluasi Model Pengukuran.....	45
Tabel 3. 15 Kriteria Evaluasi Model Struktural.....	46
Tabel 4. 1 Data Berdasarkan Frekuensi Penggunaan <i>Game</i>	51
Tabel 4. 2 Data Berdasarkan Durasi Bermain <i>Game</i>	51
Tabel 4. 3 Frekuensi Jawaban Variabel <i>Escapism</i>	54
Tabel 4. 4 Hasil Statistik Jawaban Variabel <i>Escapism</i>	54
Tabel 4. 5 Frekuensi Jawaban Variabel <i>Fantasy</i>	55
Tabel 4. 6 Hasil Statistik Jawaban Variabel <i>Fantasy</i>	56
Tabel 4. 7 Frekuensi Jawaban Variabel <i>Role Projection</i>	56
Tabel 4. 8 Hasil Statistik Jawaban Variabel <i>Role Projection</i>	57
Tabel 4. 9 Frekuensi Jawaban Variabel <i>Enjoyment</i>	58
Tabel 4. 10 Hasil Statistik Jawaban Variabel <i>Enjoyment</i>	59
Tabel 4. 11 Frekuensi Jawaban Variabel <i>Emotional Involvement</i>	59
Tabel 4. 12 Hasil Statistik Jawaban Variabel <i>Emotional Involvement</i>	60
Tabel 4. 13 Frekuensi Jawaban Variabel <i>Arousal</i>	61
Tabel 4. 14 Hasil Statistik Jawaban Variabel <i>Arousal</i>	61

Tabel 4. 15 Frekuensi Jawaban Variabel <i>Sensory Experience</i>	62
Tabel 4. 16 Hasil Statistik Jawaban <i>Sensory Experience</i>	63
Tabel 4. 17 Frekuensi Jawaban Variabel <i>Behavioral Intention</i>	64
Tabel 4. 18 Hasil Statistik Jawaban Variabel <i>Behavioral Intention</i>	65
Tabel 4. 19 Frekuensi Jawaban Variabel <i>Usage</i>	65
Tabel 4. 20 Hasil Statistik Jawaban Variabel <i>Usage</i>	66
Tabel 4. 21 Nilai <i>Loading Factor</i>	67
Tabel 4. 22 Nilai <i>Average Variance Extracted (AVE)</i>	68
Tabel 4. 23 Nilai <i>Cross Loading</i>	69
Tabel 4. 24 Nilai Akar AVE (<i>Fornell-Larcker Criterion</i>).....	70
Tabel 4. 25 Nilai <i>Cronbach's Alpha</i> dan <i>Composite Reliability</i>	71
Tabel 4. 26 Hasil <i>R-Square</i>	72
Tabel 4. 27 Hasil <i>F-Square</i>	73
Tabel 4. 28 Nilai <i>Q-Square</i>	74
Tabel 4. 29 Hasil Uji Hipotesis.....	76

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Penelitian Tugas Akhir

Lampiran 2. Tampilan Kuesioner

Lampiran 3. Dokumentasi Penyebaran Kuisisioner

Lampiran 4. Frekuensi Jawaban Semua Variabel

Lampiran 5. Analisis Inferensial dan Hipotesis