

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kemajuan teknologi informasi dalam sektor hiburan digital, khususnya dalam industri permainan video, telah mengalami perkembangan yang sangat pesat, terutama dalam permainan mobile. Perkembangan ini mendorong terciptanya berbagai inovasi, meningkatkan kapasitas, dan memperluas jangkauan permainan ke berbagai kalangan. Namun, dengan perkembangan teknologi juga muncul tantangan baru terkait dengan dampak sosial, psikologis, dan finansial bagi penggunanya[1]. Salah satu permainan yang berhasil memanfaatkan kemajuan teknologi ini adalah *Mobile Legends*, yang kini menjadi salah satu game mobile paling populer di Indonesia dan dunia. Game ini menawarkan pengalaman bermain yang menggabungkan elemen strategi dan aksi dalam bentuk yang sangat mudah diakses melalui perangkat seluler[2].

Sektor industri game mobile di Indonesia menunjukkan pertumbuhan yang signifikan. Berdasarkan data terbaru, Indonesia tercatat sebagai salah satu negara dengan jumlah pemain game mobile terbesar di dunia, dengan *Mobile Legends* sebagai salah satu pemimpin pasar[3]. Adopsi permainan mobile yang sangat tinggi ini dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satunya adalah demografi pengguna yang mayoritas berusia muda, dengan banyak di antaranya termasuk dalam kategori generasi Z dan milenial[4]. Selain itu, penetrasi internet yang semakin luas, terutama di kalangan kelas menengah, turut mendukung ekspansi pesat game mobile. Kehadiran *Mobile Legends* juga semakin diperkuat dengan adanya turnamen e-sports yang melibatkan tim profesional, baik di tingkat nasional maupun internasional, yang semakin mempopulerkan game ini di kalangan penggemar e-sports[5].

Selain *Mobile Legends*, beberapa game mobile kompetitor lainnya yang juga sangat populer di Indonesia dan memiliki basis pemain yang besar adalah *Honor of King*, *Dota 2*, dan *League of Legends*[6]. Masing-masing game ini memiliki keunggulan tersendiri yang membedakannya dari *Mobile Legends*. Sedangkan *Honor of King* menawarkan pengalaman permainan yang sangat interaktif dengan grafis yang

memukau dan mekanisme permainan yang mudah dipahami, menjadikannya sangat menarik bagi pemain yang menyukai genre MOBA. Sementara itu, *Dota 2* dikenal dengan kedalaman strategis dan kompleksitas gameplay yang tinggi, yang menarik bagi pemain yang mencari tantangan lebih dalam taktik dan kerjasama tim. *League of Legends*, di sisi lain, menawarkan berbagai karakter dan mode permainan yang beragam, serta komunitas yang aktif, yang membuatnya menjadi salah satu game paling diminati di kalangan penggemar e-sports[7].

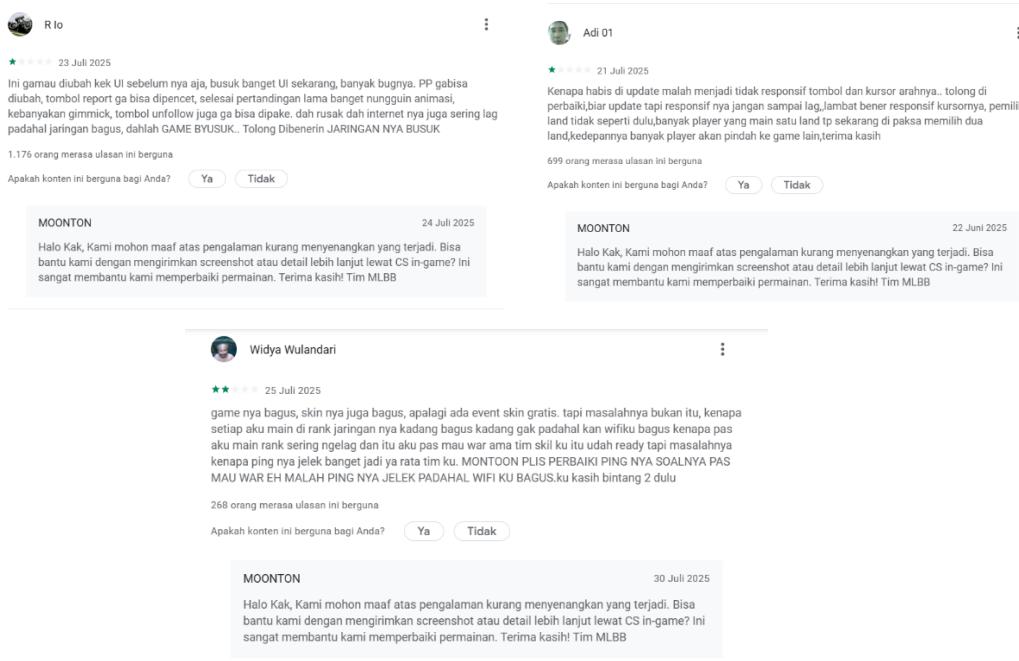
Ketiga game ini, yaitu *League of Legends*, *Dota 2*, dan *Honor of Kings*, memiliki fitur pembelian dalam game yang memungkinkan pemain untuk membeli berbagai item seperti karakter, skin, dan aksesoris lainnya [8]. Meskipun memiliki kesamaan dalam hal monetisasi, perbedaan mencolok terdapat pada mekanisme permainan dan jenis konten yang disediakan. *League of Legends* dan *Dota 2* berfokus pada genre MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) dengan gameplay yang menekankan strategi tim dan mekanik tinggi, sementara *Honor of Kings* menawarkan pengalaman yang lebih sederhana dan mudah diakses, dengan grafis yang menarik dan mekanisme permainan yang cepat. Perbedaan ini memengaruhi cara pemain berinteraksi dengan game dan jenis transaksi yang dilakukan dalam aplikasi[6].

Adopsi microtransaction dalam game ini terus berkembang pesat[9]. Sebagai contoh, dalam *Mobile Legends*, pemain dapat membeli skin karakter dan item eksklusif yang meningkatkan pengalaman bermain. Di sisi lain, *League of Legends* menawarkan berbagai pembelian dalam game, termasuk skin untuk karakter dan battle pass yang memberikan akses ke konten tambahan dan reward eksklusif. Sementara itu, *Dota 2* juga memiliki sistem pembelian serupa, di mana pemain dapat membeli item kosmetik dan battle pass yang memberikan akses ke event dan konten khusus. Ketiga game ini menunjukkan bagaimana microtransaction menjadi bagian integral dari monetisasi dan pengalaman bermain yang lebih kaya bagi pemain[7].

Meskipun demikian, kemajuan dan popularitas game seperti *Mobile Legends* juga tidak lepas dari kontroversi dan tantangan terkait dampak negatifnya[10]. Salah satunya adalah kecanduan game yang dapat berdampak pada aspek psikologis dan sosial pemain. Penelitian menunjukkan bahwa pemain yang terlalu lama terlibat dalam

permainan online dapat mengalami penurunan kualitas hidup, gangguan tidur, dan hubungan sosial yang terganggu[11]. Selain itu, fenomena pembelian dalam game juga menimbulkan pertanyaan terkait dengan kebiasaan konsumtif yang berkembang di kalangan pemain muda. Praktik ini menambah kekhawatiran tentang bagaimana game mobile dapat mempengaruhi perilaku belanja generasi muda dalam jangka panjang[8].

Mobile Legends telah berhasil meraih pencapaian signifikan di platform digital. Pada tahun 2023, game ini tercatat memiliki lebih dari *500 juta unduhan* di Google Play Store dan *rating 4.3/5.0* dari lebih 15 juta pengguna[12] . Pencapaian ini menunjukkan betapa populernya game ini di Indonesia, serta seberapa besar pengaruhnya terhadap masyarakat dan industri game mobile[13]. Dengan adanya pembaruan dan peningkatan kualitas secara rutin, *Mobile Legends* terus menarik perhatian pemain baru dan mempertahankan basis penggunanya. Berdasarkan Gambar 1.1, terlihat masih terdapat ulasan terkait keluhan dari pemain, seperti masalah pada koneksi yang lambat, kesulitan dalam proses pembaruan game(update), dan adanya sering bug pada user interface game nya, yang membuat lag pada saat bermain.



Gambar 1. 1 Ulasan Pengguna di Playstore

Fenomena ini menarik untuk ditelaah lebih lanjut, karena meskipun terdapat sejumlah keluhan, *Mobile Legends* tetap dimainkan oleh jutaan pengguna setiap harinya. Hal ini menimbulkan pertanyaan, mengapa sebagian pemain tetap memilih memainkan *Mobile Legends* meskipun ada keluhan terkait dengan performa game. Di sisi lain, masih banyak pemain yang belum sepenuhnya memahami keuntungan dan fitur baru yang ditawarkan oleh game ini. Kondisi ini menunjukkan adanya dinamika penerimaan game yang kompleks dan menarik untuk dikaji. Oleh karena itu, penting untuk mengkaji lebih lanjut bagaimana persepsi, sikap, serta faktor-faktor yang memengaruhi keputusan pemain dalam menerima dan terus memainkan *Mobile Legends*.

Penelitian ini bertujuan untuk Menganalisis penerimaan Game Online *Mobile Legends* di kalangan pengguna. Berdasarkan fenomena ini, muncul hipotesis bahwa terdapat faktor-faktor tertentu yang membuat Game *Mobile Legends* ini diterima dan digunakan oleh masyarakat[14]. Selain itu, terdapat pula alasan yang menyebabkan sebagian orang enggan untuk menggunakannya. Hal ini menimbulkan pertanyaan mengapa sebagian pengguna tetap memilih menggunakan Game *Mobile Legends* meskipun terdapat keluhan[3]. Selain itu, muncul pula pertanyaan mengenai faktor-faktor yang mendorong maupun menghambat adopsi Game ini di kalangan masyarakat. Untuk menjawab pertanyaan ini, perlu dilakukan studi literatur untuk mengetahui model yang cocok untuk menganalisis faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan Game Online oleh pengguna[15]. Berdasarkan hasil studi literatur, dua model yang sering digunakan adalah *Technology Acceptance Model* (TAM) dan *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2* (UTAUT2).

Model TAM, yang dikembangkan oleh (F. D. Davis), menjelaskan bagaimana pengguna menerima dan menggunakan teknologi berdasarkan persepsi mereka terhadap kemudahan penggunaan dan kemanfaatan teknologi tersebut[16]. TAM mencakup konstruk utama seperti persepsi kemudahan penggunaan (*Perceived Ease of Use/PEOU*), persepsi kemanfaatan (*Perceived Usefulness/PU*), sikap terhadap penggunaan (*Attitude Toward Using/ATU*), niat untuk menggunakan (*Behavioral Intention to Use/ITU*), dan penggunaan aktual (*Actual System Use/AU*)[17]. Berbeda

dengan UTAUT, yang menggabungkan lebih banyak variabel moderasi dan fokus pada faktor-faktor sosial dan demografis, TAM lebih berfokus pada dua konstruk utama kemudahan penggunaan dan kemanfaatan yang mempengaruhi keputusan pengguna untuk menerima teknologi. Model ini lebih relevan untuk konteks game online seperti *Mobile Legends*, di mana kemudahan bermain dan manfaat yang dirasakan pemain sangat menentukan niat mereka untuk terus menggunakan aplikasi[18].

Dari hasil studi literatur, penelitian ini memilih untuk menggunakan model *Technology Acceptance Model* (TAM) untuk menganalisis faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan *Mobile Legends* oleh pengguna. TAM merupakan salah satu model yang paling banyak digunakan untuk menjelaskan bagaimana pengguna menerima dan menggunakan teknologi berdasarkan persepsi mereka tentang kemudahan penggunaan dan manfaat teknologi tersebut. TAM memiliki dua variabel utama yang sangat relevan dalam konteks game online seperti *Mobile Legends*, yaitu *Perceived Ease of Use (PEOU)* dan *Perceived Usefulness (PU)*[18]. PEOU mengukur seberapa mudah pemain merasa dalam menggunakan game ini, sedangkan PU mengukur seberapa bermanfaat game ini bagi pemain dalam kehidupan mereka, baik untuk hiburan, penghilang stres, atau sebagai sarana berinteraksi dengan teman dan komunitas.

Selain itu, ada beberapa variabel lain dalam TAM yang juga mempengaruhi penerimaan *Mobile Legends*, yaitu *Social Influence (SI)* yang menggambarkan sejauh mana teman, keluarga, atau komunitas mempengaruhi keputusan pengguna untuk bermain *Mobile Legends*, serta *Personality (P)* yang mencerminkan kepribadian pengguna yang mungkin mempengaruhi penerimaan mereka terhadap game[19]. *Enjoyment (E)* juga menjadi faktor penting, karena kepuasan dan kesenangan yang dirasakan pemain saat bermain *Mobile Legends* mendorong mereka untuk terus terlibat dalam permainan. Selain itu, *Attitude Towards Use (ATU)*, yang menggambarkan sikap pemain terhadap game secara keseluruhan, serta *Intention to Use (ITU)*, yang menunjukkan niat atau keinginan pengguna untuk terus bermain game ini di masa depan, berperan penting dalam mendorong penggunaan game secara berkelanjutan.

Actual Use (AU) mengukur seberapa sering pemain bermain game, yang mencerminkan tingkat keterlibatan mereka dalam game tersebut[20]. penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi dan menganalisis faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan *Mobile Legends* di kalangan pengguna, baik dari aspek teknis, sosial, maupun pribadi.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah dijabarkan pada latar belakang, rumusan masalah dalam skripsi ini adalah: Bagaimana hasil analisis faktor yang memengaruhi penerimaan pengguna terhadap game online *Mobile Legends* berdasarkan pendekatan *Model Technology Acceptance Model (TAM)*?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai pada Skripsi ini adalah untuk Menganalisis Faktor Penerimaan Pengguna Terhadap Game Online *Mobile Legends*: Pendekatan Model TAM.

1.4. Manfaat Penelitian

Dengan dilakukannya penelitian ini, penulis berharap bahwa hasil dari penelitian ini dapat memberikan manfaat secara teoritis maupun praktis, sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui faktor-faktor yang memengaruhi penerimaan pengguna terhadap *Mobile Legends*, yang dianalisis menggunakan *Technology Acceptance Model (TAM)*.
2. Sebagai referensi bagi peneliti lain yang akan melakukan penelitian dengan topik serupa, khususnya yang berkaitan dengan penerimaan pengguna terhadap game online dan aplikasi digital, dengan pendekatan TAM .
3. Sebagai bahan masukan bagi pengembang *Mobile Legends* untuk lebih memahami faktor-faktor yang mempengaruhi keputusan pengguna dalam menggunakan game ini, serta untuk terus memperbaiki, mengembangkan, dan meningkatkan game agar lebih sesuai dengan kebutuhan dan harapan pengguna.

1.5. Batasan Masalah

Untuk menjaga fokus pada penelitian ini, beberapa batasan masalah yang perlu ditetaskan adalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini hanya melibatkan pengguna Game *Mobile Legends* yang sudah/masih aktif memainkan game tersebut lebih dari 3 bulan, dan juga yang berusia dari 16 – 35 Tahun.
2. Penelitian ini hanya menganalisis faktor-faktor yang terkandung dalam model TAM, yaitu :
 - Social Influence
 - Personality
 - Enjoyment
 - Perceived Ease of Use
 - Perceived Usefulness
 - Attitude Toward Use
 - Intention to Use
 - Actual Use
3. Penelitian ini hanya berfokus pada penerimaan Game Online *Mobile Legends* di Indonesia.

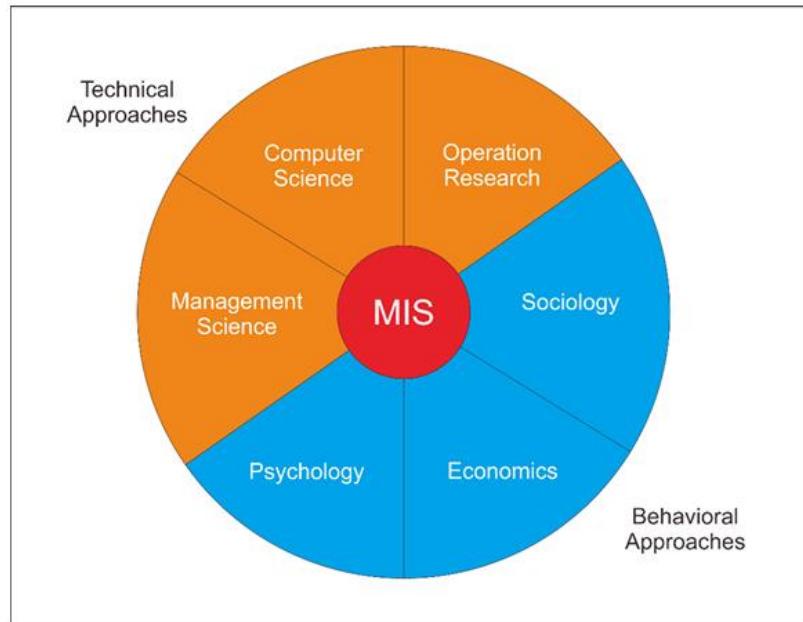
1.6. Relevansi Sistem Informasi

Sistem informasi terdiri dari kumpulan komponen yang saling bekerja sama untuk menyelesaikan suatu proses tertentu dan bertujuan utama mendukung berbagai pihak dalam organisasi atau kelompok dalam proses pengambilan keputusan. Sistem informasi dapat diartikan sebagai integrasi dari berbagai komponen teknologi informasi yang terhubung untuk menghasilkan informasi bagi organisasi atau individu yang menggunakannya. Dalam konteks *Mobile Legends*, aplikasi ini berfungsi sebagai sistem informasi yang memproses, menyimpan, dan menyebarkan data pengguna, termasuk data interaksi sosial, hasil permainan, serta transaksi yang mendukung pengalaman pengguna[21].

Sistem informasi berperan penting dalam mengumpulkan, memproses, menyimpan, dan menyebarkan informasi guna mendukung pengambilan keputusan dan pengawasan. Pendekatan yang digunakan untuk memahami sistem informasi

meliputi dua sudut pandang utama, yaitu pendekatan teknis (*Technical Approach*) dan pendekatan perilaku (*Behavioral Approach*). Pendekatan teknis mencakup aspek-aspek seperti ilmu komputer, manajemen teknologi, dan algoritme yang menekankan pada efisiensi operasional dan solusi teknis. Di sisi lain, pendekatan perilaku menitikberatkan pada respons individu atau kelompok terhadap teknologi, termasuk faktor psikologis seperti persepsi, sikap, dan motivasi dalam menggunakan teknologi[22].

Dalam kasus *Mobile Legends*, pendekatan teknis memastikan kelancaran operasi aplikasi melalui pengelolaan server, fitur keamanan, dan desain antarmuka pengguna yang optimal. Sementara itu, pendekatan perilaku lebih fokus pada penerimaan pengguna terhadap aplikasi, yang dipengaruhi oleh motivasi, kebiasaan, pengaruh sosial, serta kemudahan penggunaan. Kombinasi kedua pendekatan ini menjadi dasar untuk memahami keberhasilan sistem informasi seperti *Mobile Legends* dalam menciptakan pengalaman pengguna yang positif dan mendukung keberlanjutan ekosistem digitalnya[23].



Gambar 1.2 Pendekatan Manajemen Sistem Informasi[22]

1.7. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam skripsi ini dirancang untuk memberikan panduan yang jelas dan terstruktur, sehingga penyusunan laporan dapat berjalan dengan terarah dan tidak menyimpang dari tujuan utama yang ingin dicapai. Struktur ini juga menjadi acuan penting dalam memastikan bahwa setiap tahap penulisan sesuai dengan harapan dan standar akademik. Skripsi ini terdiri dari lima bab utama yang dirangkum sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan latar belakang penelitian, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, serta sistematika penulisan. Bagian ini berfungsi sebagai fondasi awal untuk memberikan gambaran menyeluruh mengenai arah dan ruang lingkup penelitian.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini membahas dasar-dasar teori yang relevan dengan penelitian, termasuk konsep-konsep dari model TAM, serta penelitian terdahulu yang terkait. Tinjauan pustaka ini menjadi landasan teori untuk mendukung analisis penelitian.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menjelaskan secara rinci langkah-langkah dan pendekatan metodologis yang digunakan dalam penelitian. Penjelasan meliputi metode pengumpulan data, desain penelitian, populasi, dan sampel, serta prosedur analisis data. Bab ini juga menguraikan model TAM diterapkan untuk mengevaluasi faktor-faktor penerimaan aplikasi. Selain itu, bab ini memberikan deskripsi mengenai instrumen penelitian yang digunakan, seperti kuesioner, beserta validitas dan reliabilitasnya. Dengan struktur ini, metodologi penelitian disusun memastikan keabsahan hasil dan keterulangan proses penelitian.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi hasil dari penelitian yang telah dilakukan, termasuk data yang diperoleh dari kuesioner, pengolahan data, serta analisis menggunakan model TAM. Setiap konstruk dalam model dianalisis secara mendalam untuk mengidentifikasi pengaruhnya terhadap penerimaan Game *Mobile Legends*. Selain itu, bab ini juga membahas

hubungan antara hasil penelitian dengan teori yang digunakan serta temuan-temuan dari penelitian sebelumnya. Pembahasan ini bertujuan untuk memberikan interpretasi yang komprehensif atas data yang diperoleh dan implikasinya terhadap tujuan penelitian.

BAB V PENUTUP

Bab terakhir ini menyajikan kesimpulan berdasarkan hasil analisis dan pembahasan pada bab sebelumnya. Kesimpulan ini menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan dan menggambarkan faktor-faktor utama yang mempengaruhi penerimaan Game *Mobile Legends* oleh pengguna. Selain itu, bab ini juga memberikan saran-saran yang dapat diterapkan oleh pengembang Game Mobile Legends atau pengembang teknologi lainnya untuk meningkatkan penerimaan pengguna. Penelitian ini juga memberikan rekomendasi untuk penelitian lanjutan yang berfokus pada pengembangan lebih lanjut dengan model TAM.