



SKRIPSI

**ANALISIS FAKTOR PENERIMAAN PENGGUNA
TERHADAP GAME ONLINE MOBILE
LEGENDS: PENDEKATAN MODEL TAM**

DIMAS ALFAYZA R.E

NPM 21082010187

DOSEN PEMBIMBING

Anita Wulansari, S.Kom., M.Kom.

Eristya Maya Safitri, S.Kom., M.Kom.

KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL VETERAN JAWA TIMUR

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI SURABAYA

2025



SKRIPSI

ANALISIS FAKTOR PENERIMAAN PENGGUNA TERHADAP GAME ONLINE MOBILE LEGENDS: PENDEKATAN MODEL TAM

DIMAS ALFAYZA R.E
NPM 21082010187

DOSEN PEMBIMBING

Anita Wulansari, 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
SURABAYA
2025**

LEMBAR PENGESAHAN

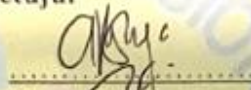
ANALISIS FAKTOR PENERIMAAN PENGGUNA TERHADAP GAME ONLINE MOBILE LEGENDS: PENDEKATAN MODEL TAM

Oleh :
DIMAS ALFAYZA R.E
NPM. 21082010187

Telah dipertahankan dihadapan dan diterima oleh Tim Penguji Skripsi Prodi Sistem Informasi
Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur Pada tanggal
29 Agustus 2025

Menyetujui

Anita wulansari, S.Kom, M.Kom.
NIP. 19871015 202203 2005



(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



(Ketua Penguji)

Rafika Rahmawati, S.Kom., M.Kom., MBA
NIP. 199710122024062001



(Anggota Penguji II)

Tri Puspa Rinjeni, S.Kom., M.Kom
NIP. 199602032024062001



(Anggota Penguji III)

Mengetahui,
Dekan Fakultas Ilmu Komputer



Prof. Dr. Ir. Novirina Hendrasarie, MT
NIP. 19681126 199403 2 001

LEMBAR PERSETUJUAN

ANALISIS FAKTOR PENERIMAAN PENGGUNA TERHADAP GAME ONLINE MOBILE LEGENDS: PENDEKATAN MODEL TAM

Oleh :
DIMAS ALFAYZA R.E
NPM. 21082010187



Menyetujui,

Koordinator Program Studi Sistem Informasi

A blue ink signature of Agung Beastama Putra.

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

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Dimas Alfayza R.E
NPM : 21082010187
Program : Sarjana (S1)
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Ilmu Komputer

Menyatakan bahwa dalam dokumen ilmiah Skripsi ini tidak terdapat bagian dari karya ilmiah lain yang telah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu Lembaga Pendidikan Tinggi, dan juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang/lembaga lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dalam dokumen ini dan disebutkan secara lengkap dalam daftar pustaka.

Dan saya menyatakan bahwa dokumen ilmiah ini bebas dari unsur-unsur plagiasi. Apabila dikemudian hari ditemukan indikasi plagiat pada Skripsi ini, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari siapapun juga dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Surabaya, 25 November 2025

Yang Membuat Pernyataan,



Dimas Alfayza R.E
NPM. 21082010187

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala limpahan rahmat, hidayah, dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul **“Analisis Faktor Penerimaan Pengguna Terhadap Game Online Mobile Legends: Pendekatan Model TAM”**. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komputer pada Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur. Penyusunan skripsi ini tentunya tidak lepas dari dukungan, bimbingan, serta bantuan dari berbagai pihak yang telah memberikan kontribusi besar kepada penulis, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Kedua orangtua tercinta dan saudara kandung, atas segala doa, kasih sayang, dukungan moral dan material, serta semangat yang tiada henti dalam mendampingi setiap langkah penulis.
2. Bapak Tri Lathif Mardi Suryanto, S.Kom., M.T., selaku dosen wali, yang telah memberikan arahan, masukan, serta bimbingan dengan penuh kesabaran selama proses penyusunan skripsi ini.
3. Ibu Anita Wulansari, S.Kom., M.Kom., selaku dosen pembimbing I, atas segala waktu, perhatian, dan bimbingan yang sangat berarti dalam penyempurnaan skripsi ini.
4. Ibu Eristya Maya Safitri, S.Kom., M.Kom., selaku dosen pembimbing II, atas segala waktu, perhatian, dan bimbingan yang sangat berarti dalam penyempurnaan skripsi ini.
5. Bapak Agung Brastama Putra, S.Kom., M.Kom., selaku Koordinator Program Studi Sistem Informasi, yang telah memberikan dukungan dan motivasi selama masa perkuliahan.
6. Ibu Siti Mukaromah, S.Kom., M.Kom., Ibu Rafika Rahmawati, S.Kom., M.Kom., MBA, dan Ibu Tri Puspa Rinjeni, S.Kom., M.Kom., selaku dosen penguji, atas segala kritik, saran, dan masukan yang membangun dalam penyempurnaan skripsi ini.

7. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Sistem Informasi, atas ilmu, pengalaman, dan wawasan yang telah diberikan selama penulis menempuh pendidikan.
8. Para responden yang telah bersedia meluangkan waktu untuk berpartisipasi dalam pengisian kuesioner penelitian ini, sehingga data yang dibutuhkan dapat diperoleh dengan baik.
9. Teman-teman seperbimbingan yang telah menjadi tempat bertukar pikiran, berdiskusi, dan berbagi semangat dalam menyelesaikan tugas akhir ini bersama-sama.
10. Seluruh teman seperjuangan Sistem Informasi angkatan 2021, atas dukungan, kerja sama, serta kebersamaan yang menjadi bagian tak terlupakan selama masa studi.
11. Dan semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, namun telah memberikan bantuan, dorongan, dan doa yang sangat berarti dalam proses penyusunan skripsi ini.
12. Windah Basudara, DEANKT, Setiawan Ade, seorang *streamer* yang selalu menjadi *moodbooster* ketika penulis sedang merasa sedih, yang telah menghibur penulis dengan aksi kocaknya ketika melakukan *live streaming*

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, segala bentuk kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi perbaikan di masa mendatang. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan menjadi kontribusi kecil dalam pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya di bidang Sistem Informasi.

Surabaya, Agustus 2025

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	v
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xix
DAFTAR NOTASI	xx
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	6
1.3. Tujuan Penelitian.....	6
1.4. Manfaat Penelitian.....	6
1.5. Batasan Masalah.....	7
1.6. Relevansi Sistem Informasi.....	7
1.7. Sistematika Penulisan.....	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	11
2.1. Landasan Teori.....	11
2.1.1. Game Online	11
2.1.2. Game MOBA	13
2.1.3. Mobile Legends Bang – Bang (MLBB).....	14
2.1.4. Technology Acceptance Model (TAM)	16
2.1.4.1. Perceived Ease of Use	18
2.1.4.2. Perceived Usefulness.....	18
2.1.4.3. Attitude Towards Use.....	19
2.1.4.4. Intention to Use	19
2.1.4.5. Social Influence.....	20
2.1.4.6. Personality.....	20
2.1.4.7. Enjoyment	21
2.1.4.8. Actual Use	21
2.1.5. Faktor	22
2.1.6. Populasi, Sampel, dan Teknik Sampling.....	22

2.1.6.1. Populasi	22
2.1.6.2. Sampel.....	23
2.1.6.3. Teknik Sampling	23
2.1.7. Structural Equation Model (SEM)	24
2.1.8. Structural Equation Modelling Partial Least Square (SEM-PLS).....	24
2.2. Penelitian Terdahulu	25
BAB III METODE PENELITIAN.....	49
3.1. Alur Penelitian.....	49
3.2. Studi Literatur	50
3.3. Identifikasi Masalah	50
3.4. Penyusunan Model Konseptual.....	52
3.5. Penyusunan Hipotesis	53
3.5.1. <i>Perceived Ease of Use</i> berpengaruh terhadap <i>Perceived Usefulness</i>	53
3.5.2. <i>Perceived Ease of Use</i> berpengaruh terhadap <i>Attitude Toward Use</i> .	53
3.5.3. <i>Perceived Usefulness</i> berpengaruh terhadap <i>Attitude Toward Use</i> ...	54
3.5.4. <i>Attitude Toward Use</i> berpengaruh terhadap <i>Intention to Use</i>	54
3.5.5. <i>Intention to Use</i> berpengaruh terhadap <i>Actual Use</i>	55
3.5.6. <i>Social Influence</i> berpengaruh terhadap <i>Perceived Ease of Use</i>	55
3.5.7. <i>Social Influence</i> berpengaruh terhadap <i>Perceived Usefulness</i>	56
3.5.8. <i>Personality</i> berpengaruh terhadap <i>Perceived Ease of Use</i>	56
3.5.9. <i>Personality</i> berpengaruh terhadap <i>Perceived Usefulness</i>	57
3.5.10. <i>Enjoyment</i> berpengaruh terhadap <i>Perceived Ease of Use</i>	57
3.5.11. <i>Enjoyment</i> berpengaruh terhadap <i>Perceived Usefulness</i>	58
3.6. Penentuan Populasi dan Sampel.....	60
3.6.1. Populasi	60
3.6.2. Sampel	60
3.6.3. Kriteria Responden	61
3.6.4. Teknik Sampling.....	62
3.6.5. Menggunakan Skala Likert.....	63
3.7. Penyusunan Instrumen Pertanyaan	63
3.8. Pengumpulan Data	67
3.9. Penyusunan Responden.....	68
3.10. Pra-Kuesioner.....	70

3.11. Uji Validitas dan Reliabilitas	70
3.11.1. Uji Validitas	71
3.11.2. Uji Reliabilitas	75
3.12. Penyebaran Kuisisioner	76
3.12.1. Susunan Kuesioner	76
3.12.2. Identitas Responden	78
3.13. Pengolahan dan Analisis Data	79
3.13.1. Cleaning Data	79
3.13.2. Analisis Deskriptif	80
3.13.3. Analisis Inferensial	80
3.14. Kesimpulan dan Saran	83
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	85
4.1. Data Demografi Responden	85
4.1.1. Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	85
4.1.2. Responden Berdasarkan Usia	86
4.1.3. Responden Berdasarkan Pekerjaan	86
4.1.4. Responden Berdasarkan Frekuensi Penggunaan Aplikasi	87
4.1.5. Responden Berdasarkan Pembelian Item di dalam game	88
4.2. Pembahasan Analisis Deskriptif	89
4.2.1. Frekuensi Jawaban Variabel <i>Perceived Ease of Use</i> (PEOU)	89
4.2.2. Frekuensi Jawaban Variabel <i>Perceived Usefulness</i> (PU)	91
4.2.3. Frekuensi Jawaban Variabel <i>Attitude Toward Use</i> (ATU)	92
4.2.4. Frekuensi Jawaban Variabel <i>Intention to Use</i> (ITU)	94
4.2.5. Frekuensi Jawaban Variabel <i>Actual Use</i> (AU)	96
4.2.6. Frekuensi Jawaban Variabel <i>Social Influence</i> (SI)	97
4.2.7. Frekuensi Jawaban Variabel <i>Personality</i> (P)	99
4.2.8. Frekuensi Jawaban Variabel <i>Enjoyment</i> (E)	101
4.3. Pembahasan Analisis Inferensial	102
4.3.1. <i>Outer Model</i>	103
4.3.1.1. <i>Convergent Validity</i> (Validitas Konvergen)	103
4.3.1.2. <i>Discriminant Validity</i> (Validitas Diskriminan)	107
4.3.1.3. <i>Reliability</i> (Reliabilitas)	108

4.3.2. <i>Inner Model</i>	109
4.3.2.1. R-Square.....	109
4.3.2.2. <i>Effect Size</i> (F-Square)	110
4.3.2.3. Uji Multikolinearitas	112
4.3.2.4. Pengujian Hipotesis.....	113
4.4. Pembahasan Hasil Penelitian	117
4.4.1. Hubungan <i>Perceived Ease of Use</i> terhadap <i>Perceived Usefulness</i> ...	118
4.4.2. Hubungan <i>Perceived Ease of Use</i> terhadap <i>Attitude Toward Using</i> ..	119
4.4.3. Hubungan <i>Perceived Usefulness</i> terhadap <i>Attitude Toward Using</i> ..	121
4.4.4. Hubungan <i>Attitude Toward Using</i> terhadap <i>Intention to Use</i>	122
4.4.5. Hubungan <i>Intention to Use</i> terhadap <i>Actual Use</i>	124
4.4.6. Hubungan <i>Social Influence</i> terhadap <i>Perceived Ease of Use</i>	126
4.4.7. Hubungan <i>Social Influence</i> terhadap <i>Perceived Usefulness</i>	127
4.4.8. Hubungan <i>Personality</i> terhadap <i>Perceived Ease of Use</i>	129
4.4.9. Hubungan <i>Personality</i> terhadap <i>Perceived Usefulness</i>	130
4.4.10. Hubungan <i>Enjoyment</i> terhadap <i>Perceived Ease of Use</i>	131
4.4.11. Hubungan <i>Enjoyment</i> terhadap <i>Perceived Usefulness</i>	133
4.5. Ringkasan Hasil Penelitian	134
BAB V PENUTUP	135
5.1. Kesimpulan	135
5.2. Saran.....	136
DAFTAR PUSTAKA	137
LAMPIRAN	145

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Ulasan Pengguna di <i>Playstore</i>	3
Gambar 1.2 Pendekatan Manajemen Sistem Informasi[26]	8
Gambar 2.1 Grafik distribusi Genre Game Online di Indonesia[28]	12
Gambar 2.2 Tampilan Antarmuka Permainan Mobile Legends	15
Gambar 2.3 Tampilan Marketplace <i>Mobile Legends</i>	16
Gambar 2.4 Model TAM[44]	17
Gambar 3.1 Flowchart Alur Penelitian	49
Gambar 3.2 Model Konseptual TAM	53
Gambar 4.1 Usia Responden.....	86
Gambar 4.2 Hasil <i>BootStraping</i>	113

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Genre Game Online[27].....	12
Tabel 2.2 Penelitian Terdahulu	25
Tabel 3. 1 Definisi Operasional	58
Tabel 3. 2 Kriteria Responden	62
Tabel 3. 3 Skala Likert	63
Tabel 3. 4 Instrumen Pertanyaan.....	64
Tabel 3. 5 Penyusunan Awal Kuesioner	68
Tabel 3. 6 Uji Validitas <i>Perceived Ease of Use</i>	72
Tabel 3. 7 Uji Validitas Variabel <i>Perceived Usefulness</i>	72
Tabel 3. 8 Uji Validitas Variabel <i>Attitude Toward Use</i>	72
Tabel 3. 9 Uji Validitas Variabel <i>Intention to Use</i>	73
Tabel 3. 10 Uji Validitas Variabel <i>Actual Use</i>	73
Tabel 3. 11 Uji Validitas Variabel <i>Social Influence</i>	74
Tabel 3. 12 Uji Validitas Variabel <i>Personality</i>	74
Tabel 3. 13 Uji Validitas Variabel <i>Enjoyment</i>	74
Tabel 3. 14 Uji Reliabilitas	75
Tabel 3. 15 Uji Reliabilitas	77
Tabel 3. 16 Identitas Responden	78
Tabel 3. 17 Proses Cleaning Data	79
Tabel 3. 18 <i>Outer Model</i>	81
Tabel 4. 1 Jenis Kelamin Responden	85
Tabel 4. 2 Pekerjaan Responden	86
Tabel 4. 3 Frekuensi Penggunaan Game.....	87
Tabel 4. 4 Pembelian Item di <i>Mobile Legends</i>	88
Tabel 4. 5 Frekuensi Jawaban Variabel <i>Perceived Ease of Use</i>	89
Tabel 4. 6 Hasil Statistik Jawaban Variabel <i>Perceived Ease of Use</i>	90
Tabel 4. 7 Frekuensi Jawaban Variabel <i>Perceived Usefulness</i>	91
Tabel 4. 8 Hasil Statistik Jawaban Variabel <i>Perceived Usefulness</i>	92
Tabel 4. 9 Frekuensi Jawaban Variabel <i>Attitude Toward Use</i>	93
Tabel 4. 10 Hasil Statistik Jawaban Variabel <i>Attitude Toward Use</i>	93
Tabel 4. 11 Frekuensi Jawaban Variabel <i>Intention to Use</i>	94

Tabel 4. 12 Hasil Statistik Jawaban Variabel <i>Intention to Use</i>	95
Tabel 4. 13 Frekuensi Jawaban Variabel <i>Actual Use</i>	96
Tabel 4. 14 Hasil Statistik Jawaban Variabel <i>Actual Use</i>	97
Tabel 4. 15 Frekuensi Jawaban Variabel <i>Social Influence</i>	98
Tabel 4. 16 Hasil Statistik Jawaban Variabel <i>Social Influence</i>	98
Tabel 4. 17 Frekuensi Jawaban Variabel <i>Personality</i>	99
Tabel 4. 18 Hasil Statistik Jawaban Variabel <i>Personality</i>	100
Tabel 4. 19 Frekuensi Jawaban Variabel <i>Enjoyment</i>	101
Tabel 4. 20 Hasil Statistik Jawaban Variabel <i>Enjoyment</i>	102
Tabel 4. 21 <i>Outer Loading</i> awal	103
Tabel 4. 22 Nilai <i>Average Variance Extracted</i> awal.....	104
Tabel 4. 23 <i>Outer Loading</i> akhir.....	105
Tabel 4. 24 Nilai <i>Average Variance Extracted</i> akhir.....	106
Tabel 4. 25 Nilai <i>Discirminant Validity</i> (Cross Loading).....	107
Tabel 4. 26 Nilai <i>Discriminant Validity Fornell-Lacker Criteration</i>	108
Tabel 4. 27 Nilai <i>Cronbach's Alpha</i> dan <i>Composite Reliability</i>	108
Tabel 4. 28 Hasil R-Square	109
Tabel 4. 29 Hasil F-Square.....	110
Tabel 4. 30 Hasil Uji Multikolinearitas VIF	112
Tabel 4. 31 Hasil Uji Hipotesis	114

ABSTRAK

Nama Mahasiswa / NPM : Dimas Alfayza R.E / 21082010187
Judul Skripsi : Analisis Faktor Penerimaan Pengguna Terhadap Game Online Mobile Legends: Pendekatan Model TAM
Dosen Pembimbing : 1. Anita Wulansari, S.Kom., M.Kom.
2. Eristya Maya Safitri, S.Kom., M.Kom.

Pesatnya perkembangan teknologi game mobile melahirkan berbagai inovasi, salah satunya *Mobile Legends*, game bergenre MOBA yang sangat populer di kalangan pengguna mobile. Skripsi ini bertujuan untuk menganalisis berbagai faktor yang berperan dalam membentuk penerimaan pengguna terhadap game *Mobile Legends* melalui pendekatan *Technology Acceptance Model* (TAM). Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan melibatkan 394 pengguna aktif, dan data dianalisis menggunakan *Structural Equation Modeling* (SEM-PLS). Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerimaan pengguna dipengaruhi oleh beberapa faktor utama yang terbentuk dari sejumlah variabel dalam model TAM. Faktor emosional dan kepribadian pengguna menjadi faktor yang paling dominan dalam membentuk penerimaan, di mana kesenangan bermain (*Enjoyment*) dan karakter pribadi pengguna mampu meningkatkan persepsi kemudahan serta manfaat dalam bermain. Selain itu, pengaruh sosial (*Social Influence*) dan manfaat yang dirasakan (*Perceived Usefulness*) turut memberikan kontribusi penting terhadap terbentuknya sikap positif dan niat untuk terus menggunakan game. Secara keseluruhan, penerimaan pengguna terhadap *Mobile Legends* terbentuk melalui perpaduan faktor emosional, kepribadian, serta pengaruh sosial yang menciptakan pengalaman bermain yang positif dan berkelanjutan.

Kata Kunci : *Mobile Legends*, TAM, SEM-PLS, Penerimaan Pengguna, Game Online

ABSTRACT

Student Name / NPM : Dimas Alfayza R.E / 21082010187
Thesis Title : Analysis of User Acceptance Factors for
Mobile Legends Online Game: TAM Model
Approach
Supervising Lecturer : 1. Anita Wulansari, S.Kom., M.Kom.
2. Eristya Maya Safitri, S.Kom., M.Kom.

The rapid development of mobile gaming technology has given rise to various innovations, one of which is Mobile Legends, a MOBA game that is very popular among mobile users. This thesis aims to analyze various factors that play a role in shaping user acceptance of Mobile Legends through the Technology Acceptance Model (TAM) approach. The research method used is quantitative, involving 394 active users, and the data is analyzed using Structural Equation Modeling (SEM-PLS). The results of the study indicate that user acceptance is influenced by several main factors formed from a number of variables in the TAM model. Emotional and personality factors are the most dominant factors in shaping acceptance, where enjoyment and personal characteristics of users can increase the perception of ease and benefits in playing. In addition, social influence and perceived usefulness also contribute significantly to the formation of positive attitudes and intentions to continue using the game. Overall, user acceptance of Mobile Legends is formed through a combination of emotional factors, personality, and social influence that create a positive and sustainable gaming experience.

Keywords: Mobile Legends, TAM, SEM-PLS, User Acceptance, Online Games