

# ANALISIS GAME GENSHIN IMPACT MENGGUNAKAN TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL (TAM)



Disusun Oleh:

Nama : Rabby Ahsan Matswaya

NIM : 21523212

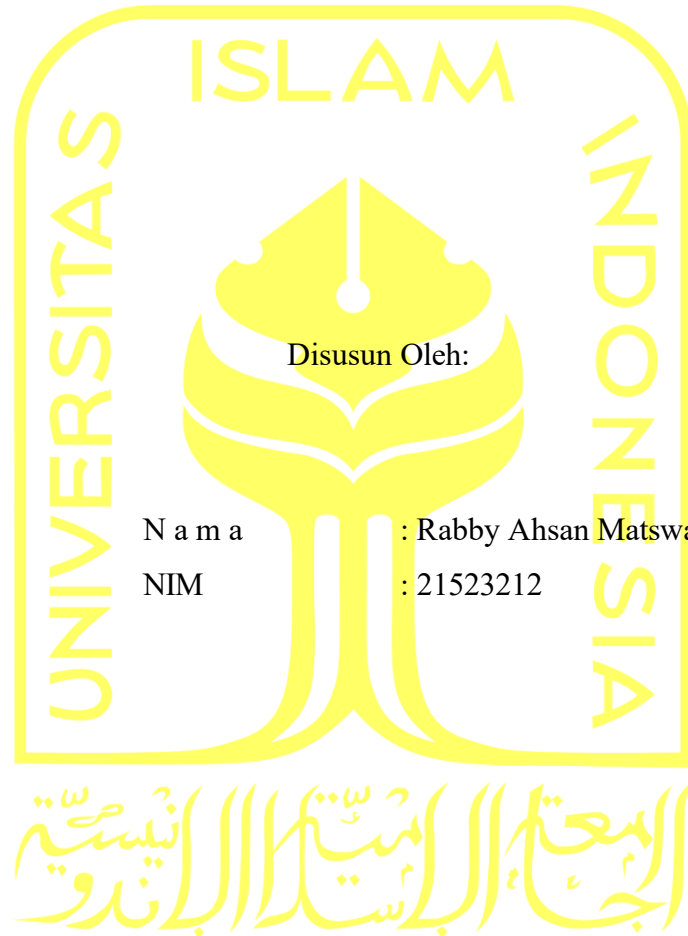
**PROGRAM STUDI INFORMATIKA – PROGRAM SARJANA  
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI  
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA**

**2025**

HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING

**ANALISIS GAME GENSIN IMPACT MENGGUNAKAN  
TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL (TAM)**

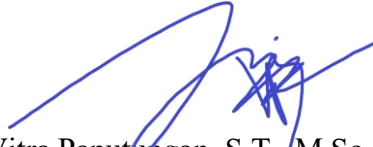
**TUGAS AKHIR**



N a m a : Rabby Ahsan Matswaya  
NIM : 21523212

Yogyakarta, 22 Juli 2025

Pembimbing,

  
( Irving Vitra Paputungan, S.T., M.Sc., Ph.D. )

## HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PENGUJI

**ANALISIS GAME GENSHIN IMPACT MENGGUNAKAN  
TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL (TAM)****TUGAS AKHIR**

Telah dipertahankan di depan sidang penguji sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer dari Program Studi Informatika – Program Sarjana di Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia

Yogyakarta, 18 Agustus 2025

Tim Penguji

Irving Vitra Papatungan, S.T., M.Sc., Ph.D.

08/09/2025

**Anggota 1**

Arrie Kurniawardhani, S.Si., M.Kom.

**Anggota 2**

Sri Mulyati, S.Kom., M.Kom.

Mengetahui,

Ketua Program Studi Informatika – Program Sarjana

Fakultas Teknologi Industri

Universitas Islam Indonesia



( Dhomas Hatta Fudholi, S.T., M.Eng., Ph.D. )

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rabby Ahsan Matswaya

NIM : 21523212

Tugas akhir dengan judul:

### **ANALISIS GAME GENSHIN IMPACT MENGGUNAKAN TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL (TAM)**

Menyatakan bahwa seluruh komponen dan isi dalam tugas akhir ini adalah hasil karya saya sendiri. Apabila di kemudian hari terbukti ada beberapa bagian dari karya ini adalah bukan hasil karya sendiri, tugas akhir yang diajukan sebagai hasil karya sendiri ini siap ditarik kembali dan siap menanggung risiko dan konsekuensi apapun.

Demikian surat pernyataan ini dibuat, semoga dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 15 Juli 2025



Handwritten signature of Rabby Ahsan Matswaya.

Rabby Ahsan Matswaya

## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

Karya ini saya persembahkan kepada kedua orang tua saya, Abah & Mamah serta kedua adikku Rayya dan Ali yang selalu memberikan dukungan dan doa tanpa henti, kepada teman-teman yang senantiasa menjadi sumber semangat, serta kepada para developer game di luar sana, semoga terus terbuka untuk mendengarkan suara para pemain, karena pengalaman bermain yang bermakna tercipta dari kolaborasi antara kreativitas pengembang dan harapan komunitas.

## **HALAMAN MOTO**

“Sebaik-baik manusia adalah yang paling bermanfaat bagi orang lain.”

(Hadits Riwayat ath-Thabrani, Al-Mu’jam al-Ausath)

## KATA PENGANTAR

**Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.**

*Alhamdulillah rabbil 'alamin*, segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT, Tuhan semesta alam yang Maha Mengetahui dan Maha Baik. Berkat limpahan rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan lancar. Shalawat dan salam semoga senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah membimbing umat manusia dari zaman kegelapan menuju zaman yang penuh cahaya ilmu dan iman.

Dalam proses penyusunan tugas akhir ini, penulis menyadari bahwa tidak sedikit bantuan, arahan, serta dukungan yang diberikan oleh berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, penulis mengucapkan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Allah SWT yang senantiasa memberikan rahmat dan karunia dalam setiap langkah kehidupan penulis, sejak lahir hingga akhir hayat kelak.
2. Kedua orang tua dan adik-adik tercinta atas kasih sayang, doa, serta dukungan moril dan materiil yang tiada henti sehingga penulis dapat menyelesaikan studi ini.
3. Adik-adik penulis yang terus memberikan semangat dan motivasi yang sangat berarti.
4. Prof. Fathul Wahid, S.T., M.Sc., Ph.D., selaku Rektor Universitas Islam Indonesia.
5. DThomas Hatta Fudholi, S.T., M.Eng., Ph.D., selaku Ketua Program Studi Informatika Program Sarjana Fakultas Teknologi Industri UII.
6. Irving Vitra Papatungan, S.T., M.Sc., Ph.D., selaku dosen pembimbing tugas akhir, atas bimbingan, arahan, dan ilmunya selama proses penelitian ini.
7. Seluruh dosen Program Studi Informatika yang telah berbagi ilmu dan pengalaman yang sangat berharga selama masa studi.
8. Sahabat-sahabat seperjuangan dalam grup Penuh Berkah Melimpah: Vahri, Octa, Fikri, Fadhlán, Ancol, Kipli, Bima, Agung, Ahsan, Maul, Wildan, Wawan, dan Luqman, yang selalu memberikan semangat dari awal perkuliahan hingga akhir.
9. Rekan-rekan organisasi dan kepanitiaan yang telah turut membantu penulis berkembang secara pribadi dan profesional.
10. Serta semua pihak yang telah membantu namun tidak dapat disebutkan satu per satu.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa tugas akhir ini masih memiliki berbagai kekurangan. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan adanya kritik dan saran yang membangun demi penyempurnaan karya ini ke depan.

Akhir kata, penulis berharap karya ini dapat memberikan manfaat, kontribusi positif, dan menjadi referensi yang berguna dalam pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya di bidang analisis data. Semoga tulisan ini dapat membuka cakrawala baru dan menginspirasi pembaca yang tertarik pada topik serupa. Penulis juga memohon maaf apabila terdapat kekeliruan atau kekurangan dalam penyusunan tugas akhir ini. Semoga karya ini dapat menjadi pijakan awal untuk penelitian lanjutan yang lebih baik di masa mendatang

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Yogyakarta, 15 Juli 2025



Rabby Ahsan Matswaya

## SARI

Industri game online menunjukkan pertumbuhan yang sangat cepat, dengan nilai pasar global mencapai lebih dari \$187 miliar pada tahun 2024. Salah satu game yang mencuri perhatian adalah *Genshin Impact*, yang sejak diluncurkan telah berhasil menarik lebih dari 60 juta pemain. Meski demikian, penurunan jumlah pemain aktif pada akhir 2024 mengindikasikan perlunya pemahaman yang lebih mendalam terhadap faktor-faktor yang memengaruhi minat pemain untuk terus bermain. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh *Perceived Usefulness* (PU) dan *Perceived Ease of Use* (PEOU) terhadap *Behavioral Intention* (BI) pemain dalam memainkan *Genshin Impact* dengan menggunakan pendekatan *Technology Acceptance Model* (TAM). Berdasarkan kerangka TAM, penelitian ini merumuskan hipotesis bahwa PU berpengaruh positif terhadap BI, PEOU berpengaruh positif terhadap BI, serta keduanya secara simultan juga berpengaruh positif terhadap BI pemain untuk terus memainkan *Genshin Impact*. Metode yang digunakan adalah kuantitatif melalui penyebaran kuesioner berskala likert kepada 22 pemain aktif dari komunitas *Genshin Impact*. Data yang dikumpulkan dianalisis menggunakan uji korelasi Pearson, ANOVA, dan regresi linear. Hasil analisis menunjukkan bahwa baik PU maupun PEOU memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap BI, yang berarti keduanya berperan dalam mendorong niat pemain untuk terus memainkan game ini. Temuan ini menegaskan bahwa penerapan TAM relevan dalam studi game online, serta memberikan masukan berharga bagi pengembang dalam menciptakan pengalaman bermain yang lebih menarik dan mudah digunakan.

Kata Kunci: *Genshin Impact*, *Technology Acceptance Model*, *Perceived Usefulness*, *Perceived Ease of Use*, *Behavioral Intention*, *Game Online*

## GLOSARIUM

Behavioral Intention	Niat atau kecenderungan perilaku individu untuk menggunakan suatu sistem atau teknologi
Perceived Usefulness	Persepsi individu bahwa menggunakan suatu sistem akan meningkatkan kinerja atau memberi manfaat
Perceived Ease of Use	Persepsi individu bahwa sistem mudah dipelajari dan digunakan.
Intercept	Nilai konstanta dalam persamaan regresi; menunjukkan nilai prediksi variabel dependen saat semua variabel independen bernilai nol.
p-value	Nilai probabilitas yang menunjukkan tingkat signifikansi statistik; jika $p < 0,05$ , maka hasil analisis dianggap signifikan secara statistik.
F-statistic	Nilai statistik dari uji ANOVA yang menentukan signifikansi model regresi.
Koefisien Regresi	Nilai yang menunjukkan seberapa besar pengaruh suatu variabel independen terhadap variabel dependen dalam model regresi.
Genshin Impact	Game aksi RPG dunia terbuka (open-world action RPG)

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PENGUJI .....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR .....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
HALAMAN MOTO .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
SARI .....	ix
GLOSARIUM.....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	6
1.3 Pertanyaan Penelitian .....	7
1.4 Batasan Masalah.....	7
1.5 Tujuan Penelitian.....	7
1.6 Manfaat Penelitian.....	8
1.7 Metodologi Penelitian .....	8
1.8 Sistematika Penulisan.....	9
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA.....</b>	<b>11</b>
2.1 Technology Acceptance Model (TAM) .....	11
2.2 Perceived Usefulness (PU) .....	11
2.3 Perceived Ease of Use (PEOU) .....	12
2.4 Behavioral Intention (BI).....	13
2.5 Perbandingan Metode.....	14
2.6 Analisis Regresi.....	16
2.7 Perbandingan Metode Analisis.....	16
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>19</b>
3.1 Model Penelitian.....	19

3.2	Pengumpulan Data.....	20
3.3	Penyajian Data.....	22
3.4	Analisis Data.....	22
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		24
4.1	Penyajian Data.....	24
4.1.1	Lama Bermain .....	24
4.1.2	Waktu Bermain.....	25
4.1.3	Level Adventure Rank.....	26
4.1.4	Persebaran Data.....	27
4.2	Uji Validitas .....	28
4.3	Uji Reliabilitas.....	30
4.4	Analisis Korelasi Pearson.....	30
4.5	ANOVA Regresi (Analysis of Variance untuk Regresi).....	32
4.5.1	Anova Regresi (PU - BI).....	32
4.5.2	Anova Resgresi (PEOU - BI).....	33
4.5.3	Anova Regresi (PU & PEOU - BI).....	33
4.6	Analisis Regresi.....	34
4.6.1	Regresi Sederhana (PU - BI).....	34
4.6.2	Regresi Sederhana (PEOU - BI).....	35
4.6.3	Regresi Berganda.....	37
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....		39
5.1	Kesimpulan.....	39
5.2	Saran.....	40
DAFTAR PUSTAKA .....		41
LAMPIRAN.....		45

**DAFTAR TABEL**

Tabel 2. 1 Perbandingan Metode .....	14
Tabel 2. 2 Perbandingan Metode Analisis .....	16
Tabel 3. 1 Kuesioner Penelitian .....	21
Tabel 3.2 Indikator Korelasi .....	22
Tabel 4. 1 Lama bermain .....	24
Tabel 4. 2 Waktu Bermain .....	25
Tabel 4. 3 Level Bermain.....	26
Tabel 4. 4 Persebaran Data.....	27
Tabel 4. 5 Statistik Deskriptif .....	28
Tabel 4. 6 Uji Validitas .....	29
Tabel 4. 7 Uji Reliabilitas .....	30
Tabel 4. 8 Hasil Uji Korelasi .....	31
Tabel 4. 9 Hasil Uji Anova (PU - BI) .....	32
Tabel 4. 10 Hasil Uji Anova (PEOU - BI) .....	33
Tabel 4.11 Hasil Uji Anova (Berganda) .....	33
Tabel 4. 12 Hasil Uji Regresi Sederhana (PU - BI) .....	34
Tabel 4.13 Hasil Uji Regresi Sederhana (PEOU - BI).....	35
Tabel 4.14 Hasil Uji Regresi Berganda .....	37

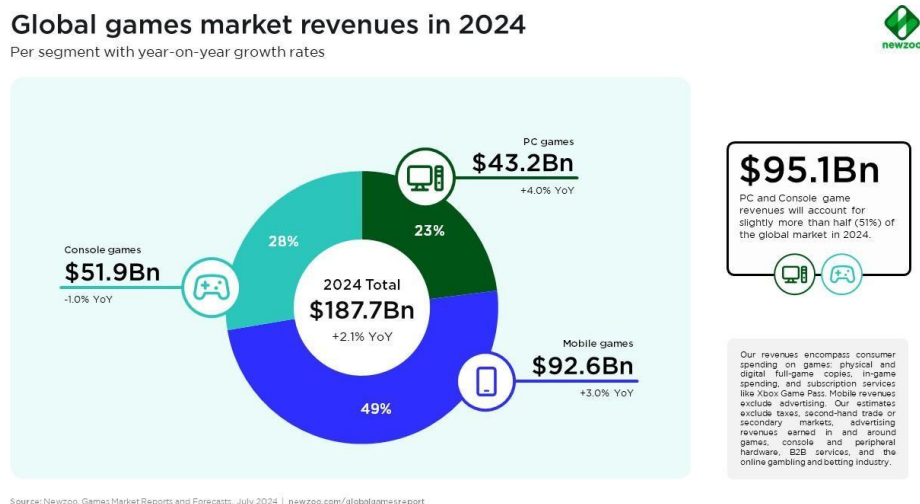
**DAFTAR GAMBAR**

Gambar 1. 1 Platform Market Share .....	1
Gambar 1. 2 Region Market Share.....	2
Gambar 1. 3 Reaksi Elemental.....	3
Gambar 1. 4 Grafik Player .....	4
Gambar 1. 5 Metodologi Penelitian .....	8
Gambar 3. 1 Model TAM .....	18
Gambar 3. 3 Model Penelitian .....	20
Gambar 4. 1 Grafik Lama bermain .....	25
Gambar 4. 2 Grafik Waktu bermain.....	26
Gambar 4. 3 Grafik Level Bermain .....	27
Gambar 4. 4 Matriks Korelasi .....	32
Gambar 4. 5 Garis Regresi PU - BI .....	35
Gambar 4. 6 Garis Regresi PEOU - BI.....	36
Gambar 4. 7 Garis Regresi Berganda.....	37

## BAB I PENDAHULUAN

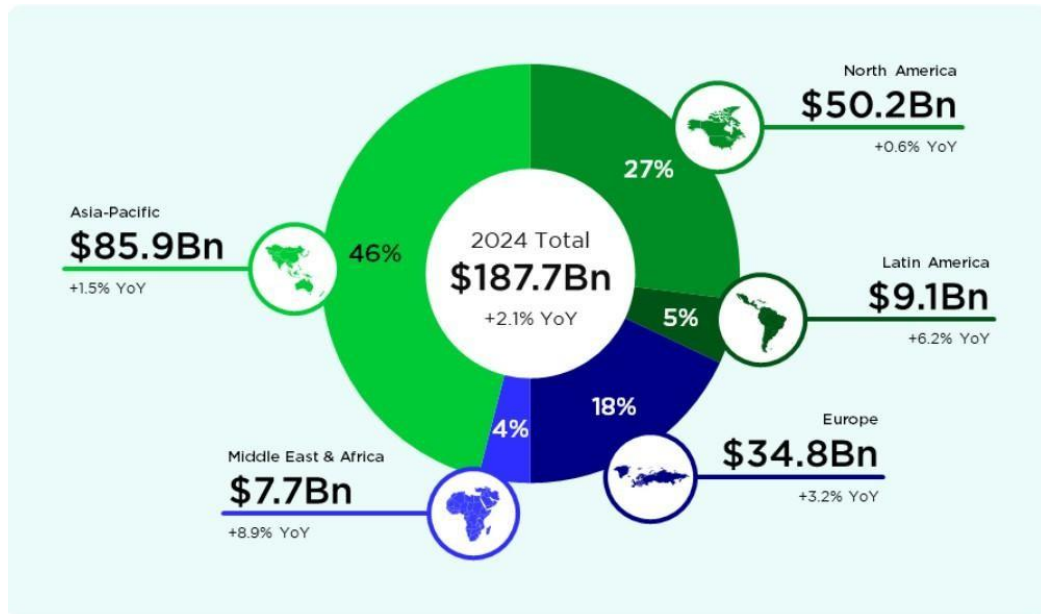
### 1.1 Latar Belakang

Game online telah berkembang pesat seiring dengan kemajuan teknologi dan internet. Dunia game kini tidak hanya terbatas pada hiburan, tetapi juga telah menjadi industri global dengan potensi pasar yang sangat besar. Selain itu, pertumbuhan gamer secara global menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan. Menurut laporan (Michiel, B 2024), jumlah gamer di seluruh dunia diperkirakan telah melampaui 3,38 miliar orang, dengan Asia Pasifik menjadi kawasan terbesar. Perkembangan ini tidak hanya dipengaruhi oleh akses internet dan kemajuan teknologi, tetapi juga oleh perubahan budaya digital, di mana game menjadi sarana rekreasi, ekspresi diri, hingga identitas sosial. Data dari (Michiel, B, 2024) menunjukkan bahwa industri game global mencapai nilai lebih dari \$187 miliar di semua platform, dengan game mobile menjadi bagian terbesar dari pasar ini. Dan angka tersebut diperkirakan akan naik sekitar 2.1% per tahunnya. Perkembangan ini dapat dilihat lebih jelas pada Gambar 1.1 yang menampilkan proyeksi pertumbuhan industri game global



Gambar 1. 1 Platform Market Share

Game mobile menyumbang hampir sekitar 50% dari total pendapatan industri game global yang mencapai \$85,9 miliar pada tahun 2024 (Michiel, B, 2024). Wilayah Asia Pasifik menjadi pasar utama dengan kontribusi signifikan, di mana sekitar 46% pemain game mobile berasal dari negara-negara dari wilayah tersebut. Perkembangan kontribusi ini dapat dilihat lebih jelas pada Gambar 1.2. Fenomena ini mencerminkan pergeseran tren bermain game dari konsol dan PC ke perangkat mobile yang lebih praktis dan fleksibel dalam mendukung gaya hidup digital masyarakat saat ini.



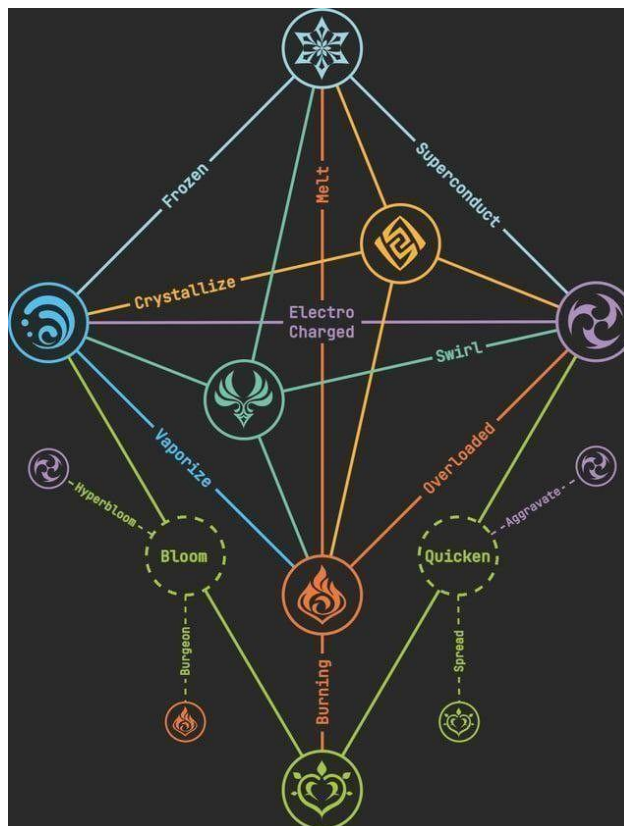
Gambar 1. 2 Region Market Share

Salah satu game yang menonjol dalam industri ini adalah Genshin Impact, yang dirilis pada September 2020 oleh miHoYo. Game ini dengan cepat menjadi fenomena global, berhasil menarik perhatian lebih dari 60 juta pemain di seluruh dunia sejak peluncurannya. Tidak hanya itu, game ini juga telah mencatatkan keberhasilan finansial yang luar biasa, meraih pendapatan lebih dari \$5 miliar selama 4 tahun sejak pertama kali dirilis (Aaron, A. 2024).

Pencapaian tersebut menempatkan Genshin Impact sebagai salah satu contoh paling menonjol dalam kategori live-service game, di mana keberhasilan jangka panjang sangat bergantung pada kualitas pengalaman pengguna serta keterlibatan emosional pemain. Aspek ini menjadikan aktivitas bermain tidak lagi sekadar konsumsi pasif, melainkan sebagai bentuk partisipasi sosial yang mendorong terbentuknya komunitas pemain yang aktif. Kesuksesan *Genshin Impact* tidak semata-mata berasal dari sistem monetisasi gacha, melainkan juga dari strategi layanan berkelanjutan yang konsisten. Melalui pembaruan berkala setiap enam minggu yang mencakup penambahan wilayah baru, karakter, serta event. Permainan ini mampu menciptakan rasa Fear of Missing Out (*FOMO*) yang efektif dalam mempertahankan keterlibatan pengguna (Chen et al., 2023).

Genshin Impact mengusung konsep dunia terbuka (open-world) yang kaya dengan cerita mendalam, grafis canggih, serta sistem permainan yang memadukan elemen petualangan, eksplorasi, dan RPG. Keberhasilannya terletak pada kemampuannya untuk memadukan gameplay yang menarik dengan kemudahan akses, di mana game ini dapat dimainkan secara gratis namun menawarkan item dalam game yang dapat dibeli melalui sistem microtransaksi.

Salah satu fitur utama dalam gameplay-nya adalah sistem elemen yang inovatif, di mana setiap karakter memiliki kemampuan unik berdasarkan tujuh elemen dasar: Pyro (api), Hydro (air), Cryo (es), Electro (listrik), Geo (tanah), Anemo (angin), dan Dendro (alam). Elemen-elemen ini dapat digabungkan untuk menciptakan efek reaksi yang spektakuler, seperti Overload (gabungan Pyro dan Electro yang menghasilkan ledakan besar) atau Vaporize (gabungan Pyro dan Hydro yang memberikan serangan dengan damage tinggi), dan selengkapnya dapat dilihat lebih lengkap pada Gambar 1.3.



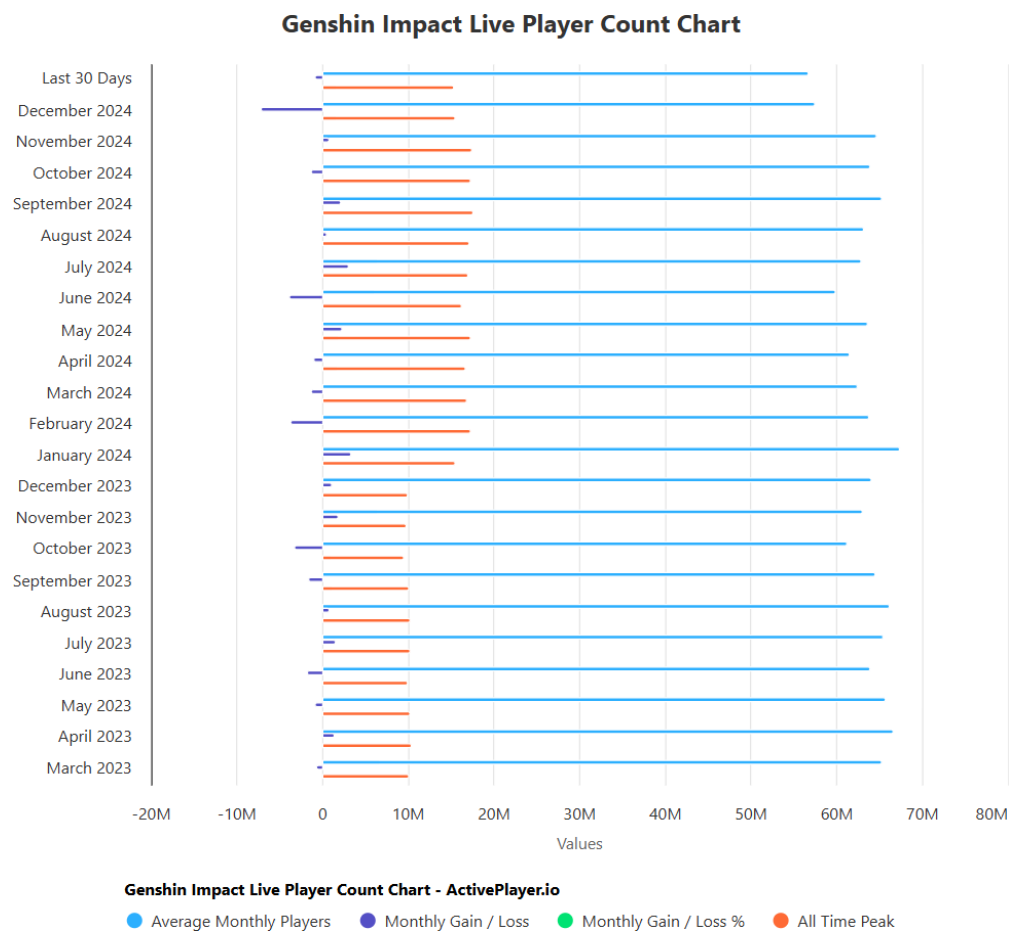
Gambar 1. 3 Reaksi Elemental

Selain itu, setiap karakter memiliki skill elemental dan burst yang memberikan keunikan dalam strategi bertarung. Misalnya, karakter yang menggunakan elemen Pyro dapat melepaskan serangan berbasis api yang efektif melawan musuh Cryo, sementara karakter dengan elemen Hydro dapat menciptakan area efek yang memperlambat musuh. Pemain didorong untuk menciptakan tim dengan kombinasi elemen yang optimal untuk menghadapi berbagai tantangan dalam permainan, seperti menjelajahi dungeon, melawan boss, atau menyelesaikan teka-teki di dunia terbuka Teyvat.

Selain pertempuran, aspek eksplorasi juga menjadi daya tarik utama. Pemain dapat menjelajahi berbagai wilayah dengan lingkungan yang menakjubkan, mulai dari padang rumput Mondstadt hingga gurun Sumeru, sambil mengumpulkan sumber daya, menyelesaikan

misi cerita, dan mengungkap misteri dunia. Hal ini memberikan pengalaman bermain yang dinamis dan interaktif, membuat pemain terus mengeksplorasi lebih jauh.

Namun, meskipun menawarkan banyak fitur menarik, tantangan tetap ada bagi game dengan basis pemain yang besar seperti ini. Salah satu tantangan terbesar adalah bagaimana mempertahankan minat pemain dalam jangka panjang. Berdasarkan temuan terbaru, terdapat tren penurunan aktivitas pemain aktif dalam beberapa bulan terakhir. Fenomena ini sering kali terjadi setelah pemain menyelesaikan sebagian besar konten utama atau merasa bosan dengan sistem yang repetitif. Data menunjukkan bahwa pada akhir tahun 2024, jumlah pemain aktif bulanan Genshin Impact menurun hingga 7 juta pemain (ActivePlayer, 2024). Tren penurunan ini lebih lengkap bisa dilihat pada Gambar 1.4.



Gambar 1. 4 Grafik Player

Penurunan ini mencerminkan kompetisi sengit dalam industri game online yang semakin kompetitif. Setiap tahun, berbagai judul game baru bermunculan, menawarkan fitur-fitur inovatif, grafis memukau, dan konsep permainan yang segar. Menurut laporan dari (Abril, G., 2024), ada lebih dari 3,3 miliar gamer di seluruh dunia, dan angka ini diperkirakan terus meningkat setiap tahun. Dengan banyaknya pilihan yang tersedia, pemain seringkali beralih dari satu game ke game lainnya dalam waktu singkat, mencari pengalaman bermain yang lebih

menarik dan menyenangkan.

Untuk tetap relevan di pasar yang dinamis ini, tantangan utama yang harus dihadapi Genshin Impact adalah bagaimana mempertahankan Behavioral Intention (BI) atau niat pemain untuk terus bermain dalam jangka panjang. Meski inovasi seperti fitur baru dan pembaruan konten berkala dapat menjadi daya tarik, hal tersebut tidak akan efektif jika pemain merasa inovasi tersebut tidak relevan atau tidak sesuai dengan kebutuhan mereka. Pemain yang tidak puas atau merasa bosan cenderung kehilangan minat, terlepas dari seberapa sering konten baru ditambahkan. Kepercayaan dapat memengaruhi seseorang dalam membuat keputusan penting terkait suatu situasi (Lim, J. W. A., Yuliana, Y., Budiman, J. B., Suwandi, S., & Felix, I. 2024).

Oleh karena itu, fokus utama pengembang seharusnya berada pada pemahaman yang lebih dalam mengenai apa yang membuat pemain tetap terlibat dan menikmati permainan. Dengan pendekatan ini, upaya untuk menjaga loyalitas pemain dapat lebih terarah dan berdampak signifikan, bahkan di tengah persaingan industri game yang semakin ketat. Secara praktis, jika pengembang mampu memahami variabel-variabel yang membentuk persepsi pemain, maka strategi pengembangan fitur, alur cerita, dan sistem monetisasi dapat dirancang lebih tepat sasaran. Ini membuka peluang untuk mempertahankan pemain dan memperpanjang masa hidup game dalam jangka panjang.

Dalam memahami faktor-faktor yang mempengaruhi niat pemain untuk tetap terlibat, *Technology Acceptance Model (TAM)* dapat menjadi kerangka analisis yang relevan. Diperkenalkan oleh Davis (1989), TAM dirancang untuk menjelaskan bagaimana pengguna menerima dan mengadopsi teknologi berdasarkan pengalaman mereka. Model ini menekankan pentingnya memahami faktor-faktor yang menjadikan teknologi bermanfaat dan mudah diakses, sekaligus menggambarkan niat pengguna terhadapnya (Hanum, F., Rambe, B. H., Harahap, N. J., Prayoga, Y., & Pohan, M. Y. A. 2023). Dengan mengadopsi perspektif ini, pengembang Genshin Impact dapat lebih efektif dalam merancang strategi yang tidak hanya menarik pemain baru tetapi juga mempertahankan pemain yang sudah ada, dengan memastikan bahwa inovasi yang dihadirkan benar-benar relevan dan sesuai dengan kebutuhan pemain.

Selain digunakan untuk memahami adopsi teknologi, TAM juga relevan untuk menganalisis penurunan jumlah pengguna. Hal ini sejalan dengan temuan (Rani, N. S. A. Et.al,(2014) yang menunjukkan bahwa Perceived Usefulness dan Perceived Ease of Use memiliki pengaruh langsung yang signifikan terhadap *e-retention* pada penggunaan e-learning. Ketika pengguna merasa sistem bermanfaat dan mudah digunakan, mereka cenderung bertahan, sedangkan penurunan persepsi ini akan mendorong pengguna untuk meninggalkan sistem. Dengan kata lain, model TAM dapat membantu mengidentifikasi

penurunan keterlibatan pemain melalui perubahan persepsi terhadap game.

Studi sebelumnya pada e-commerce menunjukkan bahwa fluktuasi penggunaan layanan dapat dianalisis dengan TAM karena perubahan persepsi kegunaan dan kemudahan penggunaan berdampak langsung pada perilaku pengguna. Hal ini menunjukkan bahwa TAM tidak hanya relevan untuk memahami adopsi teknologi baru, tetapi juga untuk menganalisis penurunan dan peningkatan kembali jumlah pengguna, seperti yang terjadi pada Shopee (Budiastuti, A. D. P., & Muid, D. 2020). Dengan pendekatan yang sama, TAM dapat digunakan untuk meneliti penurunan keterlibatan pemain pada game daring seperti Genshin Impact.

Namun, penerapan TAM dalam teknologi game online masih relatif jarang dibandingkan dengan sektor lain seperti e-commerce atau aplikasi produktivitas (Harwandi, Y., & Sahareani, Y. 2023). Padahal, mekanisme dalam game menawarkan peluang unik untuk memahami bagaimana pemain menerima dan berinteraksi dengan elemen-elemen game. Penelitian lebih lanjut mengenai hal ini dapat memberikan wawasan penting tentang faktor-faktor yang mempengaruhi kepuasan dan motivasi pemain. Dalam hal ini, *Genshin Impact* menjadi contoh yang relevan untuk menggali faktor-faktor tersebut, mengingat popularitas dan kompleksitas permainan ini yang mengundang perhatian global.

Dengan demikian, Penelitian ini bertujuan menganalisis penerimaan teknologi pada Genshin Impact menggunakan Technology Acceptance Model (TAM), dengan fokus pada Perceived Usefulness (PU) dan Perceived Ease of Use (PEOU). PU berperan sebagai landasan inovasi game untuk menjaga relevansi manfaat yang dirasakan pemain, sementara PEOU menggambarkan kemudahan memahami aturan dan memulai permainan, yang mendukung kenyamanan bermain (Chauhan et al., 2021). Kedua faktor ini dapat membantu pengembang merancang fitur dan pembaruan yang relevan, meningkatkan loyalitas pemain, serta memperkuat daya saing di industri game. Tak hanya itu, faktor eksternal seperti tren sosial dan dukungan komunitas juga memberikan kontribusi dalam pengalaman bermain.

Dengan semakin berkembangnya industri game online dan semakin tingginya tingkat persaingan, penting untuk memahami faktor-faktor yang mempengaruhi niat pemain untuk tetap terlibat dengan game. Genshin Impact, meskipun memiliki fitur-fitur inovatif, tetap memerlukan evaluasi berkelanjutan untuk memastikan bahwa pembaruan dan inovasi yang dilakukan tetap relevan dengan kebutuhan pemain. Oleh karena itu, penelitian ini diperlukan untuk memberikan wawasan mengenai penerimaan teknologi yang ada di dalam game serta bagaimana kedua faktor utama, yaitu PU dan PEOU, berpengaruh terhadap Behavioral Intention (BI) pemain.

Penelitian ini menggunakan analisis regresi untuk menguji hubungan antara PU, PEOU, dan BI. Metode ini memungkinkan pengidentifikasian faktor-faktor yang paling berpengaruh antara satu variabel dengan variabel lainnya, yang biasanya diwakili dalam bentuk persamaan regresi (Rian, T, 2022).

## 1.2 Rumusan Masalah

Beberapa rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a) Minimnya Pemahaman tentang Penerimaan Teknologi pada Game. Penerapan model penerimaan teknologi TAM telah banyak dilakukan pada berbagai bidang, seperti e-commerce dan aplikasi produktivitas. Namun, penerapan TAM dalam konteks game online seperti Genshin Impact masih terbatas.
- b) Kurangnya Analisis Faktor Eksternal yang Mempengaruhi Penerimaan Teknologi seperti lingkungan sosial, budaya, dan waktu luang pengguna, belum banyak dianalisis terkait dampaknya pada persepsi kegunaan dan kemudahan penggunaan dalam game. Padahal, faktor ini dapat mempengaruhi keputusan pemain untuk terus memainkan Game, yang nantinya menjadi pertimbangan developer untuk terus meningkatkan kualitas game.
- c) Persaingan Ketat di Industri Game dengan Kompetitor yang Terus Berkembang. Industri game online terus berkembang dengan persaingan yang semakin intens, di mana banyak game baru hadir dengan berbagai inovasi menarik. Untuk menjaga loyalitas pemain, Genshin Impact harus mampu menyediakan fitur yang tidak hanya mudah diakses tetapi juga memberikan manfaat nyata dan sesuai dengan preferensi pemain.

## 1.3 Pertanyaan Penelitian

1. Faktor apa saja yang memengaruhi pemain Genshin Impact untuk menjaga minat mereka untuk tetap bermain dalam jangka panjang?
2. Seberapa besar dampak hubungan antara persepsi kegunaan dan kemudahan penggunaan dengan niat bermain dalam konteks game Genshin Impact?.

## 1.4 Batasan Masalah

Penelitian ini menggunakan pendekatan TAM untuk menganalisis penerimaan teknologi pada game Genshin Impact, dengan fokus pada dua variabel utama dalam model ini. Penelitian ini terbatas pada pengaruh persepsi kegunaan dan kemudahan penggunaan terhadap niat pemain untuk tetap bermain. Faktor eksternal, seperti lingkungan sosial, budaya, atau tren industri game, tidak termasuk dalam ruang lingkup penelitian ini.

Meskipun faktor eksternal tidak diteliti secara mendalam dalam studi ini, hasil penelitian ini dapat menjadi landasan awal untuk studi lanjutan yang memasukkan variabel sosial, emosional, dan budaya sebagai ekspansi dari kerangka TAM klasik.

### 1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menerapkan konsep TAM dalam menganalisis penerimaan pemain terhadap game Genshin Impact, dengan fokus pada dua variabel utama, yaitu *Perceived Usefulness* (PU) dan *Perceived Ease of Use* (PEOU), serta dampaknya terhadap *Behavioral Intention* (BI) pemain untuk terus memainkan game tersebut dalam jangka panjang.

Penelitian ini juga bertujuan untuk menggunakan metode analisis regresi untuk mengukur sejauh mana pengaruh variabel PU dan PEOU terhadap BI, serta untuk memahami kekuatan hubungan antar variabel-variabel tersebut dalam permainan Genshin Impact.

### 1.6 Manfaat Penelitian

- a. Bagi Pengembang Game: Memberikan wawasan untuk meningkatkan desain dan fitur Game agar lebih menarik dan membuat pemain terus memainkan game untuk jangka panjang.
- b. Bagi Peneliti Akademik: Menambah literatur tentang penerimaan teknologi dalam game, khususnya dengan penerapan Technology Acceptance Model.

### 1.7 Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan kerangka teori Technology Acceptance Model untuk menganalisis faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan pengguna terhadap game Genshin Impact. Model TAM digunakan untuk menjelaskan hubungan antara variabel seperti *Perceived Usefulness*, *Perceived Ease of Use*, dan *Behavioral Intention*.

Untuk menguji hubungan antar variabel dalam model TAM, penelitian ini menggunakan analisis regresi sebagai metode statistik. Alat bantu yang digunakan dalam proses pengolahan dan analisis data adalah bahasa pemrograman Python, karena kemampuannya dalam mengelola data dan melakukan visualisasi secara efisien serta banyak digunakan dalam penelitian data sosial dan psikologi digital. Dengan pustaka seperti Pandas, Matplotlib, dan Statsmodels.

Berikut urutan langkah penelitian dapat dilihat pada Gambar 1.5 beserta penjelasannya:



Gambar 1.5 Metodologi Penelitian

- a. Identifikasi Masalah dan Kajian Pustaka: Mengidentifikasi masalah yang akan diteliti dan melakukan kajian pustaka untuk mencari solusi yang tepat.
- b. Pengumpulan Data: Mengumpulkan data dari variabel yang telah ditentukan melalui kuesioner.
- c. Penyajian Data: Menyajikan data dalam bentuk tabel atau grafik untuk memudahkan pemahaman dan analisis.
- d. Analisis Data: Menganalisis data yang telah disajikan dengan menggunakan metode regresi untuk mengukur seberapa besar pengaruhnya. uji validitas dan reliabilitas akan dilakukan terhadap instrumen kuesioner untuk memastikan bahwa setiap item benar-benar mengukur konstruk yang dimaksud, dengan indikator valid jika nilai korelasi item-total melebihi  $r$  - tabel.
- e. Kesimpulan: Menarik kesimpulan dari hasil analisis yang dapat menjawab pertanyaan penelitian.

## 1.8 Sistematika Penulisan

Struktur penulisan laporan yang digunakan dalam penyusunan tugas akhir ini dapat dijelaskan sebagai berikut :

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berisi penjelasan mengenai latar belakang masalah yang melandasi dilakukannya penelitian, rumusan masalah yang ingin dijawab, serta batasan-batasan yang digunakan untuk memperjelas ruang lingkup kajian. Selain itu, bab ini juga mencantumkan tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian, manfaat yang dapat diperoleh, serta sistematika penulisan yang menjelaskan susunan bab dalam laporan secara singkat.

### **BAB II KAJIAN PUSTAKA**

Bab ini memuat teori-teori dasar yang relevan sebagai landasan dalam penelitian ini. Selain itu, bab ini juga mengkaji berbagai metode yang telah digunakan dalam penelitian-penelitian sebelumnya yang memiliki topik serupa. Setiap metode dibahas berdasarkan kelebihan, serta kelemahannya masing-masing. Sehingga dapat dijadikan pertimbangan dalam memilih metode yang paling sesuai dengan kebutuhan dan konteks penelitian ini.

### **BAB III METODELOGI PENELITIAN**

Bab ini menguraikan secara rinci metode yang digunakan dalam penelitian, dimulai dari

pendekatan yang dipilih, teknik pengumpulan data, serta tahapan pelaksanaan penelitian. Penjelasan mencakup alasan pemilihan metode yang digunakan, baik dari segi kesesuaian dengan tujuan penelitian maupun efektivitasnya dalam menjawab rumusan masalah. Selain itu, bab ini juga menjabarkan teknik analisis data yang diterapkan untuk mengolah dan menginterpretasikan data yang telah dikumpulkan, sehingga menghasilkan temuan yang valid dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

#### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab ini menyajikan hasil dari penelitian yang telah dilakukan, berdasarkan data dan informasi yang telah dikumpulkan dari responden. Hasil disajikan secara sistematis dalam bentuk tabel, grafik, dan visualisasi lain yang relevan untuk mempermudah pemahaman pembaca terhadap temuan penelitian. Setiap data yang ditampilkan kemudian dianalisis dan dibahas secara terstruktur sesuai dengan tahapan penelitian, serta dikaitkan dengan kerangka teori dan temuan dari penelitian terdahulu. Tujuannya adalah untuk memberikan gambaran yang komprehensif mengenai bagaimana data mendukung atau tidak mendukung hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya.

#### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab terakhir ini menyimpulkan secara ringkas mengenai temuan penting dari penelitian yang telah dilakukan, sesuai dengan tujuan dan rumusan masalah yang telah dirumuskan di awal. Selain itu, bab ini juga memberikan saran-saran yang bersifat membangun, baik untuk pengembangan lebih lanjut dari aplikasi atau sistem yang dikembangkan, maupun sebagai masukan bagi penelitian selanjutnya.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

Bab ini membahas kerangka teoritis dan kajian pustaka yang relevan dengan penelitian ini. Kajian meliputi konsep dasar TAM, dengan beberapa komponen utamanya yaitu PU, PEOU, dan BI. Selain itu, dilakukan perbandingan metode TAM dengan model lain dan alasan penggunaan analisis regresi sebagai metode analisis.

#### **2.1 Technology Acceptance Model (TAM)**

Technology Acceptance Model adalah model teoritis yang dirancang untuk menjelaskan penerimaan teknologi oleh pengguna. Pertama kali diperkenalkan oleh Fred Davis pada 1989, TAM memodifikasi Theory of Reasoned Action (TRA) dengan menambahkan fokus pada faktor spesifik teknologi (Harwandi, Y., & Sahareani, Y. 2023). Model ini menekankan bahwa penerimaan teknologi dipengaruhi oleh dua konstruk utama, yaitu Perceived Usefulness dan Perceived Ease of Use.

Selain itu juga, keunggulan TAM terletak pada fleksibilitas, yang memungkinkan model ini digunakan dalam berbagai konteks, termasuk penerapan pada video game. Validitas TAM juga telah dibuktikan melalui sejumlah penelitian, termasuk analisis kepuasan pengguna pada game (Wibowo, T. 2023).

Studi dari (Rahi et al. 2022) menemukan bahwa persepsi kegunaan dan kemudahan secara signifikan memengaruhi kepuasan dan loyalitas pengguna. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun game bersifat hiburan, pendekatan ilmiah terhadap pengalaman pengguna tetap krusial.

Selain itu, TAM juga memberikan kerangka analisis kuantitatif yang stabil, dan telah teruji secara statistik dalam berbagai platform, dari sistem pendidikan berbasis daring hingga sistem hiburan seperti VR gaming (Na, J. Y., & Wui, M. Y. 2019). Ini yang membuat TAM tetap menjadi model unggulan dalam studi adopsi teknologi pengguna.

#### **2.2 Perceived Usefulness (PU)**

Dalam permainan seperti Genshin Impact, PU mencakup bagaimana pemain merasa game ini membantu meningkatkan kemampuan mereka, seperti keterampilan berpikir logis, manajemen waktu, atau bahkan sebagai sarana relaksasi yang mendukung kesejahteraan mental. Menurut penelitian, PU terbukti mempengaruhi niat untuk menggunakan suatu teknologi. Jika persepsi manfaat terhadap teknologi ini dinilai kurang baik berdasarkan tanggapan pengguna, hal ini mengindikasikan perlunya perbaikan pada elemen-elemen yang mempengaruhi persepsi tersebut (Meileny, F., & Wijaksana, T. I. 2020).

Dalam kasus permainan seperti *Genshin Impact*, memperkuat persepsi manfaat dapat mendorong pemain untuk terus memainkan game tersebut dan meningkatkan intensi mereka dalam menjadikan game ini sebagai bagian dari aktivitas sehari-hari. Hal ini sejalan dengan temuan bahwa jika pengguna menganggap permainan bermanfaat, mereka akan memiliki sikap yang lebih positif terhadap penggunaan permainan tersebut dalam aktivitas pemain (Kartin, A. P., Widjaja, A. A., & Purnamasari, V. 2024), yang pada akhirnya dapat meningkatkan niat mereka untuk terus bermain.

Studi lain yang dilakukan oleh (Manurung et al., 2025) dalam konteks gaming menunjukkan bahwa persepsi terhadap game tidak hanya terbatas pada aspek hiburan, tetapi juga mencakup peningkatan hubungan sosial dan kepercayaan diri. Dalam kasus *Genshin Impact*, misalnya, pemain cenderung merasa berprestasi ketika berhasil menyelesaikan tantangan yang sulit seperti domain tingkat tinggi, atau ketika memperoleh karakter langka melalui sistem *gacha*.

Lebih lanjut, (Manurung et al., 2025) juga mengungkapkan bahwa beberapa jenis game berkontribusi pada pengurangan stres, peningkatan regulasi emosi, serta pengembangan keterampilan sosial. Dengan demikian, apabila manfaat-manfaat psikologis dan sosial ini dapat dikomunikasikan secara efektif dan benar-benar dirasakan oleh pemain, maka intensi mereka untuk terus memainkan game tersebut cenderung meningkat secara signifikan.

### **2.3 Perceived Ease of Use (PEOU)**

Perceived Ease of Use dalam game digital merujuk pada persepsi bahwa game tersebut mudah dipelajari, antarmukanya intuitif, dan tidak menimbulkan frustrasi teknis saat digunakan. Semakin mudah pengguna mengakses dan mengoperasikan fitur, semakin tinggi pula kemungkinan mereka untuk menerima dan terus menggunakannya (Apriliani, R., & Widodo, A. 2022).

Seorang individu cenderung lebih mudah menerima dan menggunakan suatu teknologi apabila sistemnya dirancang dengan kemudahan dalam penggunaannya. (Purba, M., Samsir, S., & Arifin, K. 2020). Dalam konteks video game, persepsi kemudahan penggunaan memainkan peran penting dalam menentukan perilaku dan tindakan pemain.

Semakin tinggi persepsi pemain terhadap kemudahan navigasi, mekanisme gameplay, atau antarmuka game, semakin besar kemungkinan mereka untuk terus bermain. Penelitian tentang game *Mobile Legends* mendukung hal ini, di mana pemain melaporkan tingkat kepuasan yang tinggi karena fitur-fiturnya yang mudah digunakan dan gameplay yang memuaskan (Apriliani, R., & Widodo, A. 2022). Temuan ini menegaskan pentingnya desain intuitif dan pengalaman pengguna yang ramah dalam menarik dan mempertahankan pemain.

Selain itu, persepsi kemudahan penggunaan teknologi terbukti meningkatkan tingkat kepercayaan pengguna terhadap sistem, yang pada akhirnya mempengaruhi intensi mereka untuk terus menggunakannya (Apriliani, R., & Widodo, A. 2022).

Studi dari (Gupta et al., 2021) menekankan bahwa persepsi kemudahan tidak hanya terkait sistem operasional, tetapi juga kestabilan aplikasi dan waktu loading yang cepat. Jika sebuah game mudah crash, atau memerlukan perangkat mahal, maka persepsi PEOU bisa menurun meskipun kontennya bagus. Ini penting dalam konteks Genshin Impact yang lintas platform.

## **2.4 Behavioral Intention (BI)**

Behavioral Intention adalah niat seseorang untuk menggunakan teknologi di masa depan. Dalam konteks game, BI dapat diartikan sebagai niat perilaku pemain untuk terus bermain, mengunduh ulang, atau bahkan mengeluarkan uang untuk game tersebut (Anugrah et al., 2024).

Intensi berperilaku mengacu pada dorongan atau rencana seseorang untuk menggunakan suatu teknologi ketika ada motivasi tertentu (Anugrah et al., 2024). Dalam konteks video game, perilaku ini sangat dipengaruhi oleh persepsi manfaat (Perceived Usefulness) dan persepsi kemudahan penggunaan (Perceived Ease of Use).

Ketika pemain merasakan manfaat yang signifikan dari sebuah game, seperti peningkatan keterampilan atau hiburan berkualitas, serta kemudahan dalam mempelajari dan memainkan game tersebut, mereka akan lebih termotivasi untuk terus bermain dan menggunakan game tersebut di masa mendatang. Hal ini sejalan dengan temuan yang menunjukkan bahwa persepsi manfaat dan kemudahan penggunaan yang tinggi berpengaruh pada intensi pengguna untuk terus menggunakan teknologi tersebut, seperti yang ditunjukkan oleh (Gupta, P et al., 2021).

Dalam psikologi, niat memainkan game juga dipengaruhi oleh pengalaman afektif, seperti kesenangan, ekspektasi sosial, atau komunitas online. Studi (Manurung et al., 2025) menegaskan bahwa game dengan komunitas aktif dan fitur kooperatif dapat membentuk intensi jangka panjang pemain.

## 2.5 Perbandingan Metode

Perbandingan beberapa metode yang relevan dengan TAM dapat dilihat pada Tabel 2.1 berikut, yang menunjukkan kelebihan, dan kekurangan dari masing-masing model.

Tabel 2. 1 Perbandingan Metode

Metode	Kelebihan	Kekurangan
TAM (Technology Acceptance Model)	<p>Sederhana, karena hanya memiliki 2 variabel utama yaitu persepsi manfaat dan persepsi kemudahan pengguna dan dijadikan tolak ukur tingkat penerimaan pengguna pada suatu teknologi. (Firdaus, M. B., Budiman, E., &amp; Kusuma, L. A. 2023)</p> <p>TAM cocok untuk mengukur bagaimana fitur aplikasi, seperti yang ada di Mobile Legends, mempengaruhi pengguna, terutama dalam aspek utilitas dan niat untuk terus menggunakan aplikasi. (Tupamahu, E. S., &amp; Leliyanah, L. 2024).</p>	<p>TAM tidak mempertimbangkan faktor-faktor seperti waktu, sumber daya untuk menggunakan teknologi. (Aini, D. F. N., &amp; Waluyo, W. 2023).</p> <p>Kurang memperhatikan pengguna baru, dibandingkan pemain lama yang lebih memahami fitur game, sehingga mempengaruhi faktor persepsi dalam penerimaan game. (Tupamahu, E. S., &amp; Leliyanah, L. 2024).</p>
TPB (Theory of Planned Behavior)	<p>Lebih menekankan pada pengaruh yang timbul dari faktor perilaku dari internal maupun eksternal untuk mencapai tujuan tertentu. (Sakdiyah, L., Effendi, R., &amp; Kustono, A. S. 2019).</p> <p>TPB mempertimbangkan aspek psikologis, seperti sikap, norma sosial, dan persepsi kontrol, yang relevan dalam mempengaruhi keputusan pembelian pemain. (Fitriani, D., &amp; Winda, G. N. O. 2023)</p>	<p>TPB sering mengabaikan pengaruh konteks seperti teknologi dan situasi dalam menentukan perilaku. (Zulfikar, R., Suryadi, N., Prasarry, Y.V., Barqiah, S. &amp; Dedy. 2023).</p> <p>TPB lebih fokus pada aspek psikologis, sehingga mengabaikan aspek emosional seperti kepuasan dan kesenangan yang sering menjadi inti pengalaman bermain game. (Fitriani, D., &amp; Winda, G. N. O. 2023)</p>

<p>TRA (Theory of Reasoned Action)</p>	<p>Lebih menjelaskan faktor yang mempengaruhi perilaku manusia, seperti kepercayaan, sikap, norma subjektif, niat, dan tindakan. (Auliandri, T. A., Purmiyati, A., Mustain, M., Setyawan, A., Pramesti, G. A., &amp; Nastiti, G. A. 2022).</p> <p>TRA dapat digunakan untuk memahami keputusan individu di berbagai domain, termasuk penggunaan game online, seperti variabel Online Gaming Enjoyment yang menjelaskan pengaruh kepuasan terhadap niat bermain. (Lim, J. W. A., Yuliana, Y., Budiman, J. B., Suwandi, S., &amp; Felix, I. 2024).</p>	<p>Model ini mengabaikan pengaruh variabel eksternal seperti demografi, gender, dan usia pada niat perilaku. (Muhyidin 2020).</p>
<p>Uses and Gratifications Theory (UGT)</p>	<p>UGT membagi pengalaman pemain ke dalam hedonic gratification (enjoyment, fantasy, escapism), social gratification (social interaction, social presence), dan utilitarian gratification (achievement, self-presentation), sehingga dapat mengungkap aspek pengalaman yang lebih spesifik. (Nouvanty, V., Suryanto, T. L. M., &amp; Faroqi, A. 2023).</p>	<p>Subjektif, karena UGT menitikberatkan pada persepsi dan motivasi pengguna, sehingga hasilnya bervariasi. Ini terlihat dari 7 variabelnya yang bisa dipersepsikan berbeda oleh tiap pemain. (Nouvanty, V., Suryanto, T. L. M., &amp; Faroqi, A. 2023).</p>

Dengan mempertimbangkan berbagai model teori penerimaan teknologi TAM dipilih dalam penelitian ini karena kesesuaiannya dalam mengukur persepsi personal terhadap sistem serta kemampuannya menjelaskan hubungan antar variabel secara linear dan kuantitatif.

Kesederhanaan TAM, yang hanya mengandalkan dua konstruk utama Perceived Usefulness dan Perceived Ease of Use menjadikannya efektif untuk mengkaji penerimaan pengguna terhadap teknologi, termasuk dalam konteks game seperti *Genshin Impact*. Model ini memungkinkan peneliti untuk memperoleh hasil yang fokus, terukur, dan mudah diinterpretasikan.

Dalam konteks *Genshin Impact*, TAM memfasilitasi pemahaman tentang bagaimana kemudahan penggunaan dan manfaat yang dirasakan mempengaruhi *Behavioral Intention*

untuk terus memainkan game tersebut. Sifat TAM yang fokus dan terukur menjadikannya lebih praktis dibandingkan model lain seperti TPB, yang cenderung lebih kompleks karena melibatkan norma subjektif, atau UGT yang memerlukan indikator lebih banyak untuk pengukurannya.

## 2.6 Analisis Regresi

Analisis regresi merupakan metode yang digunakan untuk melihat hubungan antara variabel dependen dan variabel independen, yang bertujuan untuk memprediksi nilai variabel dependen berdasarkan nilai variabel bebas yang diketahui. (Yusuf, M. A., Herman, H., Abraham, A., & Rukmana, H. 2024).

Analisis regresi merupakan salah satu teknik yang sangat umum dan banyak digunakan dalam berbagai bidang ilmu yang memerlukan analisis hubungan sebab-akibat (Yusuf, M. A., Herman, H., Abraham, A., & Rukmana, H. 2024). Dalam penelitian ini, analisis regresi digunakan untuk mengevaluasi hubungan antara persepsi kemudahan penggunaan, persepsi manfaat, dan niat untuk terus memainkan game. Penggunaan analisis regresi memungkinkan untuk memahami seberapa besar faktor-faktor tersebut mempengaruhi niat pemain, yang dapat memberikan wawasan bagi pengembang game dalam menciptakan pengalaman pengguna yang lebih baik.

## 2.7 Perbandingan Metode Analisis

Perbandingan beberapa analisis yang relevan dapat dilihat pada Tabel 2.2 berikut, yang menunjukkan kelebihan, dan kekurangan dari masing-masing metode analisis.

Tabel 2. 2 Perbandingan Metode Analisis

Metode Analisis	Kelebihan	Kekurangan
Regresi Linier	Digunakan untuk menganalisis hubungan dan pengaruh antara satu variabel terhadap variabel lainnya. (Sarbaini, S., Zukrianto, Z., & Nazaruddin, N. 2022).  Salah satu keunggulan metode ini adalah kesederhanaannya yang membuatnya mudah dipahami, namun tetap mampu memberikan wawasan yang signifikan dan berharga. (Gifa, D. 2021).	Menentukan variabel independen dan dependen bisa menjadi sulit, terutama jika model yang digunakan kurang tepat. (Gifa, D. 2021).

Structural Equation Modeling (SEM)	Multivariat, karena menggabungkan beberapa pendekatan analisis statistik seperti analisis faktor, model struktural dan analisis jalur. (Harahap, L. K., & Pd, M. 2020).	Memerlukan jumlah data yang cukup besar tergantung pada model yang digunakan (Rohman, M, A. 2020) Membutuhkan software khusus untuk pengolahan data, namun tidak semua software memiliki tingkat akurasi yang memadai. (Harahap, L. K., & Pd, M. 2020).
ANOVA One - way	Menguji signifikansi perbedaan antara dua rerata atau lebih dari dua kelompok secara bersamaan. (Siregar, H. D., Wassalwa, M., Janani, K., & Harahap, I. S. 2024).	Tidak dapat diterapkan pada data dengan skala nominal atau ordinal, karena jenis data ini bersifat kualitatif/kategorikal. (Siregar, H. D., Wassalwa, M., Janani, K., & Harahap, I. S. 2024).

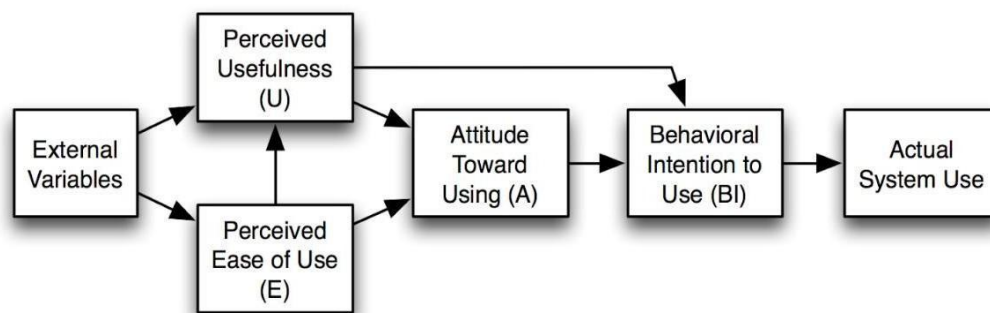
Regresi linear adalah metode sederhana namun efektif untuk mengevaluasi pengaruh langsung antar variabel dalam model TAM, terutama ketika jumlah variabel relatif terbatas dan hubungannya dianggap linear. Selain itu, regresi juga memberikan hasil yang mudah diinterpretasikan, seperti koefisien regresi untuk menentukan kekuatan dan arah pengaruh. Kesederhanaan ini menjadikannya pilihan yang ideal untuk penelitian dengan fokus pada hubungan spesifik antar variabel tanpa memerlukan model kompleks atau data berjumlah besar, seperti pada SEM (Rohman, M, A. 2020).

Namun demikian, dalam praktiknya, penggunaan satu metode analisis statistik saja seringkali tidak cukup untuk memperoleh pemahaman yang komprehensif. Oleh karena itu, dalam penelitian ini dilakukan kombinasi beberapa pendekatan analisis, yaitu regresi linear, ANOVA regresi, dan korelasi Pearson. Ketiga metode ini saling melengkapi untuk menguji hubungan dan perbedaan antar variabel, sehingga hasil analisis menjadi lebih mendalam dan meyakinkan.

Salah satu kekuatan metode regresi adalah kemampuannya untuk digunakan dalam skala sampel kecil, serta hasilnya yang mudah divisualisasikan menggunakan software analisis seperti Python. Namun, jika variabel yang digunakan bertambah banyak dan memiliki hubungan kompleks, maka penggunaan SEM atau bahkan Machine Learning dapat menjadi alternatif untuk penelitian lanjutan yang lebih mendalam.

## BAB III METODE PENELITIAN

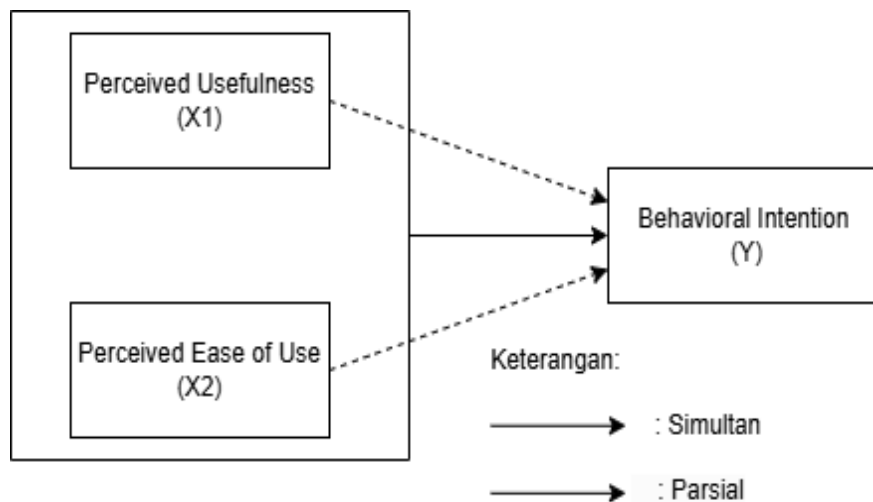
Bab ini menjelaskan analisis penerimaan teknologi pada game Genshin Impact menggunakan TAM yang bisa dilihat pada Gambar 3.1. Penelitian berfokus pada apakah persepsi kegunaan dan kemudahan penggunaan mempengaruhi niat perilaku pemain untuk terus bermain. Tahapan yang dilakukan meliputi pengukuran PU, PEOU, dan BI dengan pengumpulan data survei, serta analisis data untuk mengevaluasi pengaruh PU dan PEOU terhadap BI pemain dalam konteks *Genshin Impact*.



Gambar 3. 1 Model TAM

### 3.1 Model Penelitian

Penelitian ini menggunakan Technology Acceptance Model dengan fokus pada tiga variabel utama: Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, dan Behavioral Intention. Penggunaan tiga variabel ini bertujuan untuk menyederhanakan model TAM dan fokus pada aspek penerimaan teknologi dan perilaku pemain tanpa menambahkan variabel lain dari model TAM. Pendekatan kuantitatif dipilih karena sesuai untuk mengukur hubungan antar variabel menggunakan data numerik yang diperoleh dari responden. Berikut penjelasan tahapan model TAM pada penelitian ini (lihat gambar 3.2):



Gambar 3.2 Model Penelitian

a) Analisis Parsial (Regresi Sederhana).

Tujuan analisis parsial adalah mengetahui kontribusi masing-masing variabel independen X1 (Perceived Usefulness) dan X2 (Perceived Ease of Use) secara terpisah terhadap Y (Behavioral Intention). Berdasarkan kerangka TAM, hipotesis yang diajukan adalah:

- H1: X1 (PU) berpengaruh positif terhadap Y (BI).
- H2: X2 (PEOU) berpengaruh positif terhadap Y (BI).

b) Analisis Simultan (Regresi Berganda).

Analisis ini bertujuan melihat pengaruh kedua variabel X1 dan X2 secara simultan terhadap Y. Hipotesis yang diajukan adalah:

- H3: X1 (PU) dan X2 (PEOU) secara simultan berpengaruh positif terhadap Y (BI).

### 3.2 Pengumpulan Data

Penelitian ini akan melibatkan 22 anggota dari komunitas *Genshin Impact* yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik *purposive sampling* digunakan karena memungkinkan peneliti memilih responden yang dianggap paling relevan berdasarkan kriteria atau pertimbangan tertentu (Tillah, N., & Subekti, H. (2024)). Responden yang dipilih merupakan pemain *Genshin Impact* dengan rentang waktu bermain yang beragam, sehingga mencakup pemain baru dan pemain yang sudah lama bermain. Beberapa karakteristik tambahan yang akan dicatat mencakup:

- Lama Bermain: Durasi waktu sejak pemain mulai memainkan *Genshin Impact*.
- Frekuensi Bermain: Seberapa sering pemain bermain, misalnya harian, mingguan, atau

bulanan.

c. Tingkat Pengalaman: Level permainan yang sudah diperoleh oleh pemain.

Pemilihan responden difokuskan pada pengguna aktif karena mereka memiliki pengalaman langsung dalam memainkan game, memahami fitur serta mekanisme permainan, dan lebih mampu memberikan jawaban yang valid mengenai persepsi kegunaan, kemudahan penggunaan, serta niat berperilaku. Dengan demikian, data yang diperoleh diharapkan lebih representatif terhadap pengalaman nyata pemain.

Proses pengumpulan data dimulai dengan bagian awal kuesioner yang berisi pertanyaan-pertanyaan mengenai profil dan karakteristik responden. Informasi ini mencakup seperti lama waktu bermain *Genshin Impact*, frekuensi bermain per minggu, serta tingkat pengalaman dalam bermain game. Data ini penting untuk memberikan gambaran umum mengenai latar belakang responden dan sebagai dasar analisis deskriptif dalam melihat karakteristik populasi yang diteliti.

Setelah menjawab bagian karakteristik, responden akan diarahkan untuk mengisi pernyataan-pernyataan utama yang berkaitan dengan variabel PU, PEOU, dan BI. Dalam tahap ini, responden diminta untuk memilih nilai skala Likert dari 1 sampai 5 sesuai dengan tingkat persetujuan mereka terhadap setiap pernyataan yang telah disusun sebelumnya.

Instrumen penelitian ini terdiri dari 15 pertanyaan yang dibagi menjadi tiga konstruk utama dalam TAM, yaitu Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, dan Behavioral Intention pada Tabel 3.4. Berikut justifikasi masing-masing indikator kuesioner:

1. Perceived Usefulness diukur melalui indikator PU1–PU5 yang dirancang untuk mengukur persepsi pemain terhadap manfaat bermain *Genshin Impact*. Penelitian terdahulu pada konteks game online menggunakan butir pertanyaan serupa seperti peningkatan kemampuan (Jap, T. 2017) dan menghilangkan stress (Dewi, B. D. L. 2023) untuk menilai persepsi manfaat, yang menunjukkan bahwa indikator ini relevan untuk mengukur PU dalam penelitian ini.
2. Perceived Ease of Use diukur melalui indikator PEOU1–PEOU5 yang dirancang untuk menilai persepsi pemain terhadap kemudahan dalam memainkan *Genshin Impact*. Penelitian terdahulu pada konteks game online menggunakan butir pertanyaan serupa seperti kemudahan mempelajari cara bermain (Dewi, B. D. L. 2023), interaksi yang jelas dan mudah untuk dilakukan dalam permainan (Jap, T., 2017) untuk menilai persepsi kemudahan penggunaan, yang menunjukkan bahwa indikator ini relevan untuk mengukur PEOU dalam penelitian ini.
3. Behavioral Intention (BI) diukur melalui indikator BI1–BI5 yang dirancang untuk menilai

niat pemain untuk terus bermain Genshin Impact di masa mendatang. Penelitian terdahulu pada game online menggunakan butir pertanyaan serupa seperti niat bermain kembali (Jap, T., 2017) dan perencanaan untuk bermain di masa depan (Dewi, B. D. L., 2023) untuk mengukur intensi perilaku, yang menunjukkan bahwa indikator ini relevan untuk mengukur BI dalam penelitian ini. Namun, indikator dimodifikasi dengan menambahkan alasan spesifik seperti melatih keterampilan, mengurangi stres, atau memperoleh motivasi, sehingga mengaitkan niat bermain dengan manfaat dan kemudahan yang dirasakan pemain sesuai kerangka TAM (Gupta et al., 2021).

Jumlah lima item per konstruk sesuai dengan rekomendasi pengembangan instrumen yang menyarankan minimal tiga hingga lima item untuk mengukur setiap variabel agar reliabilitas dan validitas konstruk terjaga (Memon, M. A., et al (2020)). Dengan demikian, 15 pertanyaan ini telah memadai untuk mengukur ketiga variabel utama dalam penelitian ini.

Tabel 3.1 Kuesioner Penelitian

Kode	Pernyataan
PU1	Bermain Genshin Impact membantu saya bersantai.
PU2	Saya merasa puzzle di dalam game membantu mengasah keterampilan berpikir.
PU3	Tantangan di dalam game meningkatkan kemampuan saya dalam memecahkan masalah.
PU4	Bermain Genshin Impact memberikan manfaat bagi kesejahteraan mental saya
PU5	Saya merasa bermain Genshin Impact menjadi hiburan di saat stres.
PEOU1	Saya merasa bermain Genshin Impact mudah dilakukan tanpa memerlukan banyak usaha.
PEOU2	Fitur-fitur dalam Genshin Impact mudah dipahami oleh saya.
PEOU3	Saya tidak menemui kesulitan saat mencoba mengakses berbagai konten dalam game ini.
PEOU4	Navigasi dalam permainan ini sangat responsif dan nyaman.
PEOU5	Proses tutorial di dalam game sangat sederhana.
BI1	Saya berniat terus bermain Genshin Impact karena game ini membantu meningkatkan pola pikir saya.
BI2	Saya ingin tetap bermain karena merasa game ini melatih kemampuan pemecahan

	masalah saya.
BI3	Saya berniat terus bermain karena Genshin Impact membantu mengurangi stres saya.
BI4	Game ini memberikan perasaan positif yang membuat saya ingin terus bermain.
BI5	Saya berniat tetap bermain karena tantangan dan hadiah dalam Genshin Impact memotivasi saya.

### 3.3 Penyajian Data

Setelah proses pengumpulan data selesai, langkah awal dalam penyajian data adalah merangkum karakteristik para responden. Informasi yang dikumpulkan mencakup durasi waktu bermain, frekuensi bermain baik harian maupun mingguan, serta level permainan yang telah dicapai oleh masing-masing pemain. Penyajian data ini bertujuan untuk memberikan konteks yang lebih jelas mengenai latar belakang responden dalam berinteraksi dengan game yang menjadi objek penelitian.

Selanjutnya, data kuesioner diolah menggunakan analisis statistik deskriptif untuk setiap variabel dalam model TAM. Analisis ini meliputi perhitungan nilai rata-rata dan standar deviasi dari masing-masing variabel, yang bertujuan untuk memberikan gambaran menyeluruh mengenai persepsi responden terhadap variabel-variabel yang diteliti (Zahraputeri & Kusdiby, 2021).

### 3.4 Analisis Data

Data kuesioner yang telah dikumpulkan akan dianalisis dengan urutan langkah analisis sebagai berikut:

a. Menghitung koefisien korelasi antar variabel

Setelah data disusun, koefisien korelasi Pearson dihitung untuk mengetahui hubungan linier antara PU, PEOU, dan BI. Koefisien korelasi adalah suatu ukuran statistik yang menunjukkan sejauh mana hubungan linear antara dua variabel, baik dalam arah yang sama maupun berlawanan (Hidayanti et al., 2021).

Jika nilai korelasi mendekati 1 menunjukkan hubungan positif yang kuat, sedangkan nilai mendekati 0 menunjukkan hubungan yang lemah atau tidak ada sama sekali (Hidayanti, A. A., et al. 2021). Penjelasan indikator lebih lengkap bisa dilihat pada Tabel 3.5.

Tabel 3.5 Indikator Korelasi  
 Sumber: Hidayanti, A. A., et al. (2021)

<b>Rentang Nilai Koefisien</b>	<b>Kriteria Interpretasi</b>
0,00 – 0,20	Tidak ada korelasi
0,21 – 0,40	Korelasi lemah
0,41 – 0,60	Korelasi sedang
0,61 – 0,80	Korelasi kuat
0,81 – 1,00	Korelasi sangat kuat

b. Menerapkan Analysis Of Variances (ANOVA)

Analisis ANOVA digunakan untuk mengetahui signifikansi model regresi dari masing – masing nilai PU dan PEOU. Pengujian ini dilakukan dengan membandingkan nilai F hitung terhadap F tabel pada taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$ . Apabila nilai F hitung melebihi F tabel dan nilai signifikansinya kurang dari 0,05, maka model regresi dinyatakan signifikan (Yusuf, M. A., et al 2024).

c. Menerapkan Analisis Regresi Sederhanda dan Berganda

Tahap akhir dari penelitian ini adalah melakukan analisis regresi linier, baik sederhana maupun berganda, dengan menjadikan PU dan PEOU sebagai variabel bebas, serta BI sebagai variabel terikat. Analisis ini bertujuan untuk mengidentifikasi sejauh mana pengaruh PU dan PEOU terhadap BI secara bersamaan.

Regresi digunakan sebagai alat untuk mengukur hubungan antara variabel independen dan dependen, serta mengevaluasi kemungkinan adanya hubungan di antara keduanya (Yusuf et al., 2024). Hasil dari analisis ini akan menunjukkan nilai koefisien regresi masing-masing variabel, yang kemudian menjadi dasar dalam menyimpulkan sejauh mana pemain menerima game Genshin Impact.

## BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

### 4.1 Penyajian Data

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis faktor-faktor dalam Technology Acceptance Model yang memengaruhi perilaku pengguna dalam bermain game *Genshin Impact*. Data utama dikumpulkan melalui penyebaran kuesioner kepada 22 responden yang merupakan pemain aktif *Genshin Impact*. Karakteristik responden diuraikan untuk memberikan konteks dalam menganalisis respons atas pertanyaan-pertanyaan kuesioner yang berkaitan dengan variabel Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, dan Behavioral Intention.

Karakteristik ini meliputi lama bermain (dalam tahun), rata-rata waktu bermain harian (dalam jam), serta tingkat Adventure Rank (AR), yang menggambarkan intensitas dan durasi keterlibatan pemain dalam game. Analisis terhadap karakteristik ini memberikan pemahaman tentang tingkat pengalaman dan konsistensi bermain para responden, yang dapat berkontribusi pada cara mereka menilai manfaat dan kemudahan penggunaan game tersebut.

#### 4.1.1 Lama Bermain

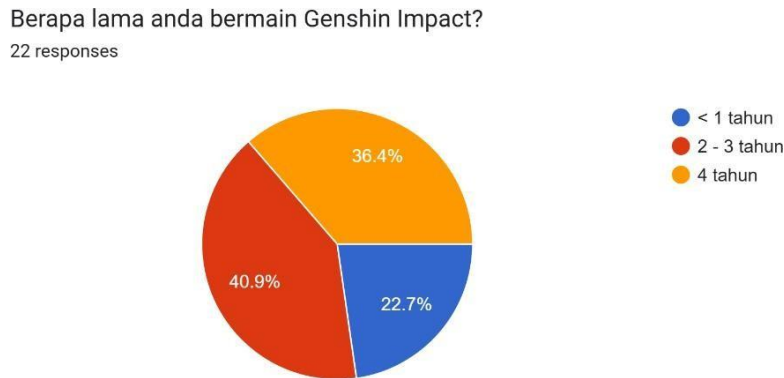
Tabel 4. 1 Lama bermain

Lama Bermain (tahun)	Persentase (%)	Jumlah Responden
< 1 tahun	22.7%	5
2 - 3 tahun	40.9%	9
4 tahun	36.4%	8
Total	100%	22

Berdasarkan tabel 4.1 diatas, hasil penyebaran kuesioner menunjukkan bahwa sebagian besar responden (40.9%) telah bermain selama 2–3 tahun, sementara 36.4% lainnya sudah bermain selama 4 tahun. Hanya 22.7% responden yang merupakan pemain baru dengan masa bermain kurang dari satu tahun. Distribusi lama bermain responden ini dapat dilihat lebih jelas pada Gambar 4.1.

Rentang pengalaman ini menunjukkan bahwa mayoritas responden bukan merupakan pemain kasual atau musiman, melainkan pengguna yang sudah memiliki keterikatan dan pemahaman mendalam terhadap fitur, sistem, dan konten game *Genshin Impact*. Data ini

relevan karena durasi pengalaman bermain dapat memengaruhi persepsi pemain terhadap kemudahan dan kegunaan game. Semakin lama pengalaman bermain, semakin besar peluang pengguna mengembangkan persepsi positif terhadap antarmuka dan fitur game.



Gambar 4. 1 Grafik Lama bermain

#### 4.1.2 Waktu Bermain

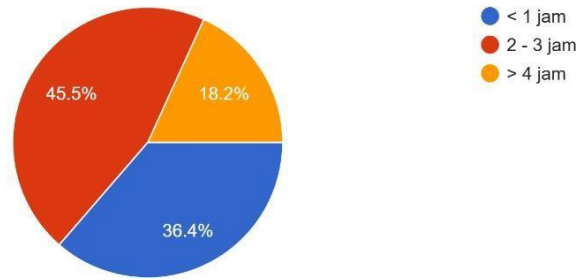
Tabel 4. 2 Waktu Bermain

Waktu Bermain (jam)	Persentase (%)	Jumlah Responden
< 1 jam	36.4%	8
2 - 3 jam	45.5%	10
> 4 jam	18.2%	4
Total	100%	22

Berdasarkan tabel 4.2 diatas, maka diperoleh gambaran bahwa rata-rata waktu bermain harian menunjukkan bahwa 45.5% responden bermain selama 2–3 jam per hari. Sementara itu, 36.4% bermain kurang dari satu jam, dan 18.2% bermain lebih dari 4 jam. Distribusi waktu bermain responden ini dapat dilihat lebih jelas pada Gambar 4.2.

Waktu bermain harian mencerminkan intensitas keterlibatan responden dalam game. Pengguna yang bermain lebih dari dua jam per hari dapat dikategorikan sebagai pengguna berdedikasi, sehingga persepsi mereka terhadap PU dan PEOU cenderung lebih stabil dan matang. Selain itu, frekuensi bermain yang tinggi juga berpotensi memperkuat intensi perilaku.

Berapa jam rata-rata anda bermain Genshin Impact?  
22 responses



Gambar 4. 2 Grafik Waktu bermain

#### 4.1.3 Level Adventure Rank

Tabel 4. 3 Level Bermain

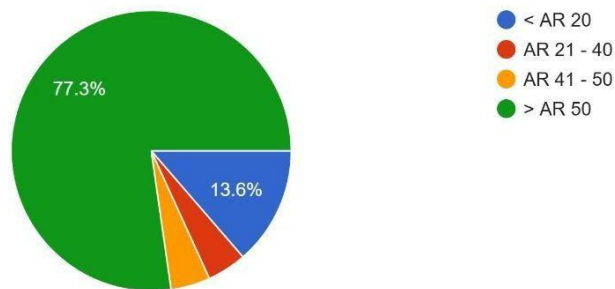
Adventure Rank (Level)	Persentase (%)	Jumlah Responden
< Level 20	13.6%	3
Level 21 - 40	4.5%	1
Level 41 - 50	4.5%	1
> Level 50	77.3%	17
Total	100%	22

Berdasarkan tabel 4.3 diatas, bahwa sebanyak 77.3% responden berada pada AR > 50, sementara hanya 13.6% yang berada di bawah level 20. Artinya, mayoritas responden telah mencapai tingkat tinggi dalam permainan. Distribusi level bermain responden ini dapat dilihat lebih jelas pada Gambar 4.3.

Adventure Rank (AR) dalam Genshin Impact merupakan indikator progres permainan dan keterlibatan aktif pengguna. Responden dengan AR > 50 dapat dianggap telah mengeksplorasi fitur game secara luas, mulai dari eksplorasi dunia terbuka hingga optimalisasi karakter dan senjata. Dengan demikian, persepsi mereka terhadap kegunaan dan kemudahan game dapat dianggap lebih valid, karena didasarkan pada pengalaman panjang dan beragam.

Saat ini anda berada pada rank adventure berapa di Genshin Impact?

22 responses



Gambar 4. 3 Grafik Level Bermain

#### 4.1.4 Persebaran Data

Tabel 4.4 menyajikan data hasil rekapitulasi kuesioner dari 22 responden terhadap tiga variabel dalam model Technology Acceptance Model, yaitu Perceived Usefulness (X1), Perceived Ease of Use (X2), dan Behavioral Intention (Y). Masing-masing variabel diukur melalui lima pernyataan dengan skala Likert 1–5, sehingga skor total untuk setiap variabel berkisar antara 5 hingga 25.

Tabel 4. 4 Persebaran Data

Responden	X1	X2	Y
1	18	25	19
2	15	23	18
3	13	13	5
4	16	21	9
5	18	20	19
6	15	17	12
7	16	19	13
8	22	24	24
9	16	22	12
10	12	18	5
11	16	15	10
12	21	24	23
13	19	20	16
14	23	25	25
15	25	22	25
16	23	22	23
17	21	22	25
18	5	9	5
19	21	20	22
20	21	23	22
21	20	13	19

22	19	18	16
----	----	----	----

Berdasarkan Tabel 4.4 di atas, dapat dilihat skor masing-masing responden terhadap tiga variabel utama dalam TAM: PU, PEOU, dan BI. Skor diperoleh dari penjumlahan lima pernyataan Likert untuk masing-masing variabel, sehingga rentang skor berkisar antara 5 (sangat tidak setuju semua) hingga 25 (sangat setuju semua). Persebaran data menunjukkan variasi persepsi yang cukup luas, Hal ini menunjukkan bahwa meskipun persepsi terhadap kegunaan dan kemudahan penggunaan relatif konsisten, terdapat perbedaan dalam niat individu untuk terus memainkan game.

### Statistik Deskriptif

Sebelum berlanjut ke analisis lanjutan, penelitian ini lebih dulu menyajikan statistik deskriptif atas data kuesioner pada Tabel 4.4 untuk tiap variabel dalam kerangka TAM. Statistik deskriptif tersebut memberikan gambaran awal distribusi skor responden, sebagaimana dirangkum pada Tabel 4.5. Metode ini diadaptasi dari Triwahyuni & Pradana (2022), yang mengolah skor kuesioner menjadi nilai atau kategori guna mempermudah interpretasi.

Tabel 4. 5 Statistik Deskriptif

Variabel	Mean	Standar Deviasi
PU	17.95	4.37
PEOU	20.09	4.26
BI	16.68	6.69

Dari 22 responden, PEOU menunjukkan rata-rata tertinggi (20,09) dengan simpangan baku 4,26 menandakan bahwa sebagian besar pemain menilai Genshin Impact mudah digunakan. PU memiliki rata-rata 17,95 dan simpangan baku 4,37, mencerminkan persepsi manfaat yang cukup tinggi meski variasinya sedikit lebih besar daripada PEOU. Sementara itu, BI mencatat rata-rata terendah (16,68) serta simpangan baku terbesar (6,69), mengindikasikan tingkat keragaman yang cukup lebar dalam niat responden untuk terus memainkan game tersebut.

### 4.2 Uji Validitas

Sebelum melakukan analisis data lebih lanjut, tahap awal yang dilakukan adalah uji validitas terhadap instrumen kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini. Uji validitas bertujuan untuk mengetahui sejauh mana item-item pernyataan dalam kuesioner mampu mengukur apa yang seharusnya diukur.

Instrumen dinyatakan valid apabila nilai korelasi (r-hitung) masing-masing item lebih besar daripada nilai r-tabel pada taraf signifikansi tertentu ( $\alpha = 0,05$ ). Dengan jumlah responden sebanyak 22 orang, diperoleh nilai r-tabel sebesar 0,423. Item pernyataan yang memiliki nilai korelasi lebih besar dari nilai r-tabel tersebut dikategorikan sebagai valid dan dapat digunakan dalam analisis berikutnya.

Tabel 4. 6 Uji Validitas

Kode	Nilai r-hitung	Keterangan
PU1	0,744767	Valid
PU2	0,689546	Valid
PU3	0,784814	Valid
PU4	0,600205	Valid
PU5	0,810529	Valid
PEOU1	0,763456	Valid
PEOU2	0,690518	Valid
PEOU3	0,790614	Valid
PEOU4	0,711486	Valid
PEOU5	0,710849	Valid
BI1	0,928754	Valid
BI2	0,9264	Valid
BI3	0,930721	Valid
BI4	0,909776	Valid
BI5	0,82414	Valid

Hasil uji pada Tabel 4.6 diatas menunjukkan bahwa seluruh pernyataan yang digunakan dalam variabel Perceived Usefulness (PU), Perceived Ease of Use (PEOU), dan Behavioral Intention (BI) dinyatakan valid. Hal ini dibuktikan dengan nilai korelasi setiap item yang melebihi nilai minimum yang dipersyaratkan. Dengan demikian, seluruh item dapat digunakan untuk analisis lebih lanjut karena mampu merepresentasikan konstruk yang diukur secara tepat dan konsisten.

### 4.3 Uji Reliabilitas

Selanjutnya terlebih dahulu dilakukan uji reliabilitas terhadap instrumen kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini. Uji reliabilitas bertujuan untuk mengetahui sejauh mana konsistensi dan stabilitas alat ukur dalam menghasilkan data yang akurat dan dapat dipercaya. Instrumen dinyatakan reliabel apabila hasil pengukuran menunjukkan konsistensi antar item pernyataan dalam satu variabel. Dalam penelitian ini, pengujian reliabilitas dilakukan dengan menggunakan nilai Cronbach's Alpha melalui bantuan perangkat lunak Microsoft Excel.

Tabel 4. 7 Uji Reliabilitas

Variabel	Cronbach's Alpha	r tabel	Jumlah pertanyaan
PU	0,772055	0,423	5
PEOU	0,782209	0,423	5
BI	0,944194	0,423	5

Berdasarkan hasil uji reliabilitas pada Tabel 4.7 diatas, diperoleh nilai Cronbach's Alpha sebagai berikut: untuk variabel *Perceived Usefulness* (PU) sebesar 0,772, *Perceived Ease of Use* (PEOU) sebesar 0,782, dan *Behavioral Intention* (BI) sebesar 0,944. Seluruh nilai ini lebih besar dari nilai r tabel sebesar 0,423, yang dihitung berdasarkan jumlah responden sebanyak 22 orang dan jumlah pertanyaan sebanyak 5 item per variabel.

Nilai Cronbach's Alpha yang melebihi nilai r tabel menunjukkan bahwa instrumen memiliki reliabilitas yang baik dan konsisten. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa seluruh item pernyataan dalam kuesioner untuk masing-masing variabel adalah reliabel, sehingga layak digunakan dalam analisis lebih lanjut.

### 4.4 Analisis Korelasi Pearson

Analisis korelasi Pearson dilakukan untuk mengetahui tingkat hubungan antara variabel bebas (Hidayanti, A. A., Prathama, B. D., & Wardah, S. (2021), dalam hal ini yaitu *Perceived Usefulness* (PU) dan *Perceived Ease of Use* (PEOU) terhadap variabel terikat *Behavioral Intention* (BI). Korelasi ini bertujuan untuk menguji apakah persepsi pengguna terhadap manfaat dan kemudahan dari game Genshin Impact memiliki hubungan linier yang kuat terhadap niat mereka untuk terus bermain.

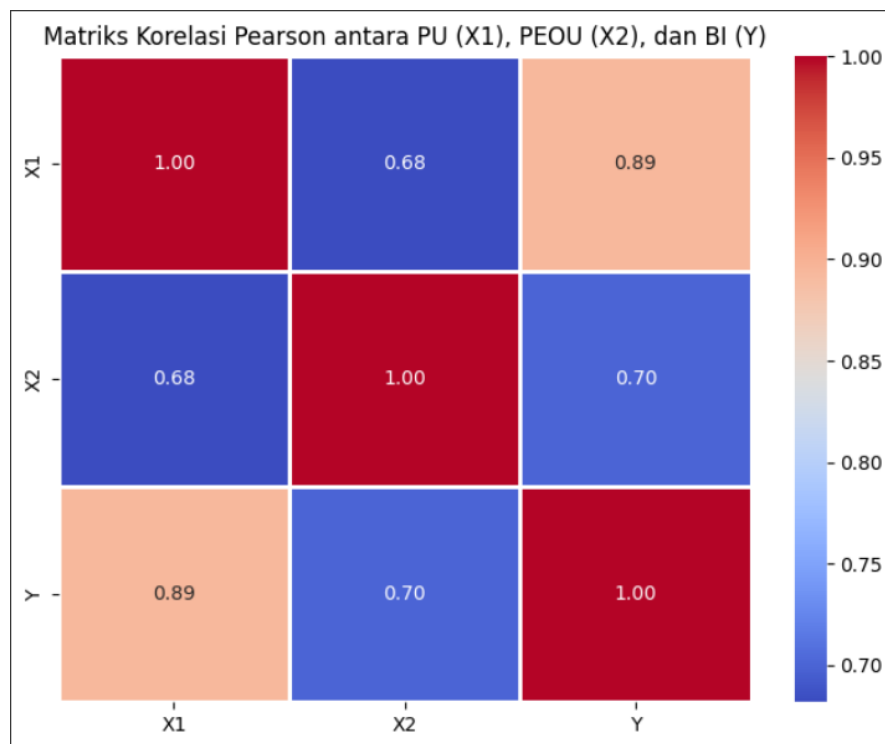
Tabel 4. 8 Hasil Uji Korelasi

<b>Korelasi Pearson</b>			
	<b>PU (X1)</b>	<b>PEOU (X2)</b>	<b>BI (Y)</b>
<b>PU (X1)</b>	1	0.68	0.89
<b>PEOU (X2)</b>	0.68	1	0.70
<b>BI (Y)</b>	0.89	0.70	1

Hasil analisis berdasarkan Tabel 4.8 diatas menunjukkan bahwa terdapat korelasi yang sangat kuat antara PU dan BI sebesar 0.89, yang berada dalam kategori korelasi sangat kuat dan positif berdasarkan Tabel 3.5. Hal ini mengindikasikan bahwa semakin tinggi persepsi manfaat dari game Genshin Impact, semakin tinggi pula intensi pengguna untuk terus bermain.

Selain itu, korelasi antara PEOU dan BI juga cukup tinggi, yaitu sebesar 0.70, yang termasuk dalam kategori kuat dan positif. Hasil ini menandakan bahwa kemudahan penggunaan antarmuka game, kestabilan sistem, waktu loading yang cepat, serta kemudahan akses terhadap fitur-fitur dalam game menjadi faktor penting yang turut memengaruhi niat pemain untuk tetap terlibat dalam permainan. Meskipun kekuatannya tidak setinggi PU, kontribusi PEOU tetap signifikan dalam membentuk niat pengguna, karena kenyamanan dan kemudahan operasional akan memperkuat pengalaman positif selama bermain. Hubungan antarvariabel tersebut dapat dilihat lebih jelas pada Gambar 4.4, yang menyajikan visualisasi korelasi antara PU, PEOU, dan BI.

Secara keseluruhan, kedua variabel independen tersebut, baik PU maupun PEOU, terbukti memiliki hubungan yang kuat dengan BI. Hal ini mempertegas bahwa dalam konteks penggunaan game seperti Genshin Impact, baik manfaat yang dirasakan maupun kemudahan penggunaan menjadi faktor krusial dalam menentukan seberapa besar komitmen pengguna untuk terus terlibat.



Gambar 4. 4 Matriks Korelasi

#### 4.5 ANOVA Regresi (Analysis of Variance untuk Regresi)

Uji ANOVA atau *Analysis of Variance* digunakan untuk mengetahui apakah model regresi yang dibangun signifikan secara statistik, yaitu apakah terdapat pengaruh yang nyata dari variabel bebas terhadap variabel terikat.

Dalam penelitian ini, pengujian ANOVA dilakukan secara terpisah untuk masing-masing variabel independen dan juga dilakukan uji kedua variabel PU dan PEOU secara bersamaan. Hasil pengujian tersebut ditampilkan dalam Tabel 4.9, Tabel 4.10, dan Tabel 4.11 sebagai berikut:

##### 4.5.1 Anova Regresi (PU - BI)

Tabel 4. 9 Hasil Uji Anova (PU - BI)

	DF	F tabel	F statistic	P value
<b>PU (X1)</b>	1	4.351	78.928	0.0000000222
<b>Residual</b>	20			

Berdasarkan hasil uji ANOVA pada tabel 4.9 diatas, diketahui bahwa nilai F-statistic sebesar 78.928 lebih besar dari F-tabel 4.351 dengan nilai signifikansi (p-value) 0.0000000222 ( $p < 0.05$ ). dengan kata lain, karena F-statistic jauh lebih besar dari F-tabel dan p-value  $< 0.05$ , maka dapat disimpulkan bahwa model regresi antara PU dan BI signifikan secara statistik.

Hal ini menunjukkan, bahwa persepsi kegunaan terhadap game *Genshin Impact* secara signifikan memengaruhi niat pengguna untuk terus memainkannya.

#### 4.5.2 Anova Resgresi (PEOU - BI)

Tabel 4. 10 Hasil Uji Anova (PEOU - BI)

	<b>DF</b>	<b>F tabel</b>	<b>F statistic</b>	<b>P value</b>
<b>PEOU (X2)</b>	1	4.351	19.035	0.000301
<b>Residual</b>	20			

Berdasarkan hasil uji ANOVA pada tabel 4.10, diketahui bahwa: Nilai F-statistic sebesar 19.035 lebih besar dari F-tabel 4.351 dengan p-value 0.000301 ( $p < 0.05$ ). dengan kata lain hasil ini menunjukkan bahwa PEOU juga memiliki pengaruh yang signifikan terhadap BI secara statistik. Pengguna yang merasa game *Genshin Impact* mudah digunakan cenderung memiliki intensi lebih besar untuk terus memainkannya. Dengan demikian, *user interface* yang intuitif, sistem kontrol yang ramah pengguna, dan aksesibilitas dalam gameplay memainkan peran penting dalam meningkatkan loyalitas pengguna.

#### 4.5.3 Anova Regresi (PU & PEOU - BI)

Tabel 4.11 Hasil Uji Anova (Berganda)

	<b>DF</b>	<b>F tabel</b>	<b>F statistic</b>	<b>P value</b>
<b>PU &amp; PEOU</b>	2	3.521	41.258	0.0000000121
<b>Residual</b>	19			

Berdasarkan hasil uji ANOVA pada tabel 4.11, diketahui bahwa: Nilai F-statistic sebesar 41.258 lebih besar dari F-tabel 3.521 dengan p-value 0.0000000121 ( $p < 0.05$ ). Dengan demikian, karena  $F\text{-statistic} > F\text{-tabel}$  dan  $p\text{-value} < 0.05$ , maka secara bersama-sama PU dan PEOU memiliki pengaruh yang signifikan terhadap BI.

Selanjutnya, berdasarkan hasil ketiga uji ANOVA di atas, dapat disimpulkan bahwa :

- a. PU secara individual merupakan prediktor yang sangat kuat dan signifikan terhadap BI.
- b. PEOU juga memberikan pengaruh signifikan, meskipun tidak sekuat PU.
- c. Secara simultan PU dan PEOU secara bersama- sama menjelaskan variasi dalam BI secara signifikan

## 4.6 Analisis Regresi

Setelah diperoleh hasil bahwa model-model regresi signifikan secara statistik melalui uji ANOVA, langkah selanjutnya adalah melakukan analisis regresi guna mengetahui seberapa besar kontribusi masing-masing variabel bebas (PU dan PEOU) dalam memengaruhi variabel terikat (BI).

Analisis regresi ini dilakukan melalui tiga model: dua model regresi linear sederhana untuk melihat pengaruh PU terhadap BI dan PEOU terhadap BI secara terpisah, serta satu model regresi linear berganda untuk menilai pengaruh PU dan PEOU secara simultan terhadap BI.

Penerapan ketiga model regresi ini tidak hanya ditujukan untuk menentukan arah hubungan, tetapi juga untuk mengukur kekuatan pengaruh dari masing-masing faktor terhadap niat perilaku pemain dalam melanjutkan permainan Genshin Impact. Dengan demikian, analisis ini memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai mekanisme penerimaan pengguna terhadap game, sebagaimana diformulasikan dalam kerangka TAM.

### 4.6.1 Regresi Sederhana (PU - BI)

Tabel 4. 12 Hasil Uji Regresi Sederhana (PU - BI)

Persamaan Regresi	
Variabel	Koefisien
Intercept ( $\alpha$ )	- 7,872
$\beta$	1,367

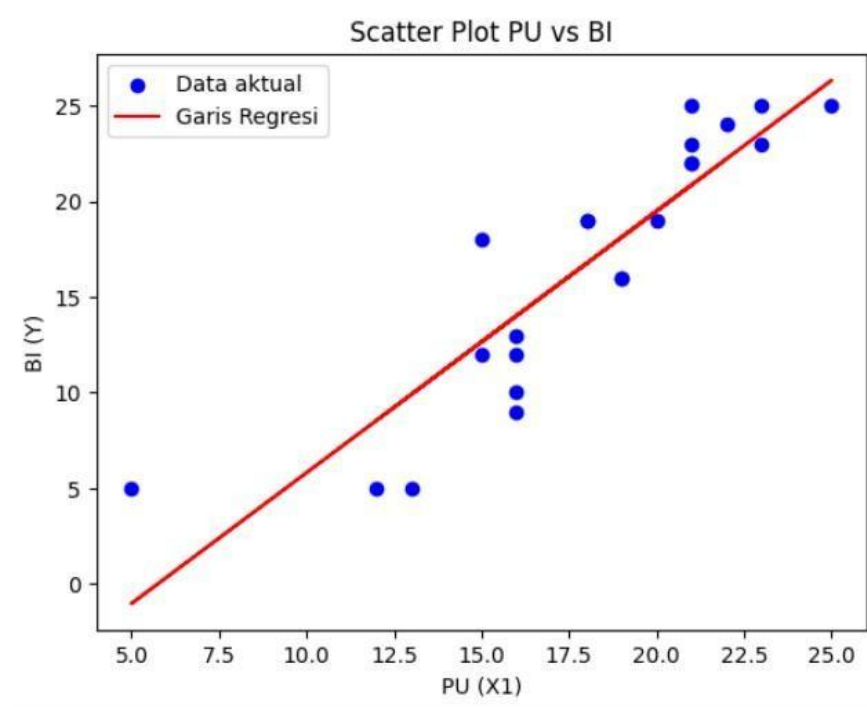
Dari Tabel 4.12 di atas, diperoleh persamaan regresi sebagai berikut :

$$Y = - 7,872 + 1,367 \cdot X1$$

Dari persamaan regresi di atas diperoleh nilai intercept sebesar -7,872 menunjukkan bahwa ketika nilai PU sama dengan nol, maka nilai BI diperkirakan sebesar -7,872. Adapun koefisien regresi sebesar 1,367 pada variabel PU menunjukkan bahwa setiap peningkatan satu unit pada PU akan menyebabkan peningkatan sebesar 1,367 pada nilai BI, yang dapat dilihat lebih jelas pada Gambar 4.5, yang menunjukkan garis regresi dengan arah positif. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Perceived Usefulness secara parsial berpengaruh terhadap Behavioral Intention dan hipotesis H1 dapat diterima.

Nilai koefisien ini tergolong tinggi, dan ini memperkuat temuan sebelumnya dalam uji korelasi dan ANOVA, bahwa persepsi kegunaan merupakan faktor dominan dalam membentuk intensi bermain ulang dari pengguna. Artinya, semakin besar keyakinan pemain bahwa

Genshin Impact memberikan manfaat, pengalaman yang mendalam, dan nilai tambah, maka semakin besar pula kecenderungan mereka untuk terus memainkan game tersebut.



Gambar 4. 5 Garis Regresi PU - BI

#### 4.6.2 Regresi Sederhana (PEOU - BI)

Tabel 4.13 Hasil Uji Regresi Sederhana (PEOU - BI)

Persamaan Regresi	
Variabel	Koefisien
Intercept ( $\alpha$ )	- 5,631
$\beta$	1,128

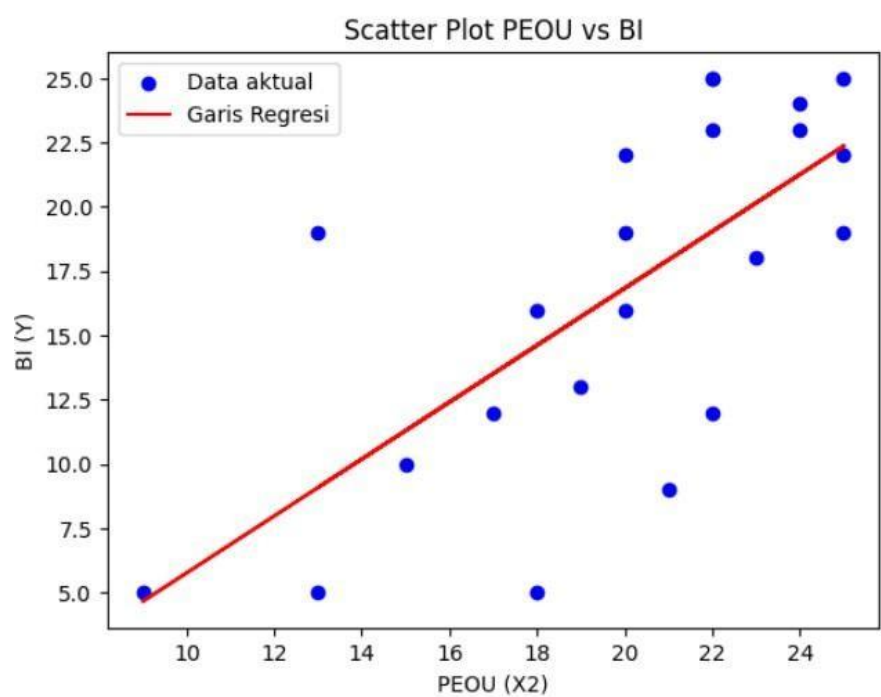
Dari Tabel 4.13 diatas, diperoleh persamaan regresi sebagai berikut :

$$Y = - 5,631 + 1,128 \cdot X2$$

Dari persamaan regresi diatas diperoleh nilai intercept sebesar - 5,631 menunjukkan bahwa ketika nilai PEOU sama dengan nol, maka nilai BI diperkirakan sebesar - 5,631. Sementara itu, koefisien regresi sebesar 1,128 pada variabel PEOU mengindikasikan bahwa setiap peningkatan satu unit pada PEOU akan menyebabkan peningkatan sebesar 1,128 pada nilai BI, yang dapat dilihat lebih jelas pada Gambar 4.6 yang menunjukkan garis regresi dengan arah positif. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Perceived Ease Of Use secara parsial berpengaruh terhadap Behavioral Intention dan hipotesis H2 dapat diterima.

Hasil ini memperkuat temuan sebelumnya baik dalam uji korelasi maupun uji ANOVA,

yang secara konsisten menunjukkan bahwa PEOU merupakan faktor penting yang tidak dapat diabaikan dalam membentuk intensi bermain. Hal ini menunjukkan bahwa pengalaman pengguna yang lancar, mulai dari navigasi menu yang mudah dimengerti, responsivitas sistem, hingga kemudahan dalam memahami mekanisme gameplay, berkontribusi secara nyata terhadap loyalitas pemain terhadap Genshin Impact sehingga menurunkan potensi frustrasi pengguna. Dengan demikian, kemudahan penggunaan bukan hanya sekadar kenyamanan teknis, tetapi juga menjadi kunci mendorong mereka untuk terus memainkan game dalam jangka panjang.



Gambar 4. 6 Garis Regresi PEOU - BI

#### 4.6.3 Regresi Berganda

Tabel 4.14 Hasil Uji Regresi Berganda

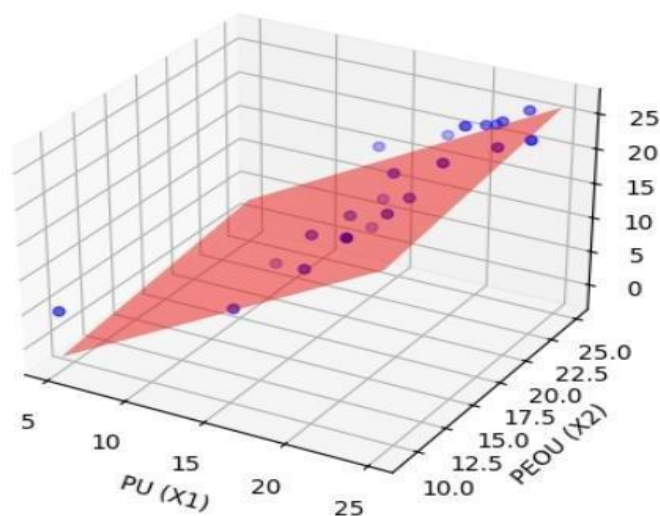
Persamaan Regresi	
Variabel	Koefisien
Intercept ( $\alpha$ )	-10.084
X1 ( $\beta$ )	1.192
X2 ( $\beta$ )	0.270

Dari Tabel 4.14 di atas, diperoleh persamaan regresi sebagai berikut :

$$Y = - 10.084 + 1.192 \cdot X1 + 0.270 \cdot X2$$

Dari persamaan regresi diatas diperoleh nilai intercept sebesar -10.084 menunjukkan bahwa jika nilai PU dan PEOU sama dengan nol, maka nilai BI diperkirakan sebesar -10.084. Koefisien regresi untuk PU sebesar 1.192 menunjukkan bahwa setiap peningkatan satu unit pada PU akan menyebabkan peningkatan sebesar 1.192 pada BI, sedangkan koefisien regresi sebesar 0.270 pada PEOU menunjukkan bahwa setiap peningkatan satu unit pada PEOU akan menyebabkan peningkatan sebesar 0.270 pada BI, yang dapat dilihat lebih jelas pada Gambar 4.7 yang menunjukkan garis regresi dengan arah positif. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua variabel Perceived Usefulness, dan Perceived Ease Of Use secara simultan berpengaruh terhadap Behavioral Intention dan hipotesis H3 dapat diterima.

Regresi Linear Berganda (PU dan PEOU vs BI)



Gambar 4. 7 Garis Regresi Berganda

Berdasarkan tabel-tabel Analisis Regresi diatas dapat diperoleh kesimpulan bahwa baik secara individu maupun bersama-sama, variabel PU dan PEOU memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap BI. Namun, PU secara konsisten memberikan kontribusi yang lebih besar dibandingkan PEOU. Artinya, manfaat yang dirasakan pemain dari memainkan Genshin Impact menjadi faktor utama dalam membentuk niat mereka untuk terus terlibat, sementara kemudahan penggunaan tetap penting sebagai faktor pendukung yang melengkapi pengalaman bermain secara keseluruhan.

#### 4.7 Interpretasi Temuan Penelitian

Pada bagian ini, Peneliti menafsirkan temuan berdasarkan hasil penelitian, yang menunjukkan adanya faktor-faktor tertentu yang dapat menurunkan keterlibatan pemain Genshin Impact. Faktor-faktor ini kemudian dikaitkan dengan fitur dan desain game untuk merumuskan strategi peningkatan yang relevan. Strategi yang dirumuskan diharapkan tidak hanya mengatasi potensi penurunan tersebut, tetapi juga mendorong peningkatan keterlibatan

pengguna di masa mendatang.

### **Faktor Penurunan**

Berikut beberapa faktor yang bisa mempengaruhi penurunan pemain:

1. Puzzle atau aktivitas yang berulang-ulang. Hammedi et al. (2024) menemukan bahwa repetisi dalam aktivitas game dapat menyebabkan *satiation* yaitu penurunan keterlibatan pemain seiring waktu, sehingga variasi konten menjadi penting untuk menjaga minat pemain.
2. Kesulitan level permainan. Studi dari Reguera, D., et al (2020) menunjukkan bahwa pemain cenderung menghentikan permainan ketika harapan untuk menyelesaikan level menurun lebih cepat dibandingkan rasa frustrasi, sehingga menjaga keseimbangan permainan sangat penting dalam game.
3. Keterbatasan eksplorasi. Penelitian Anto, A., et al (2024) menunjukkan bahwa open-world games dapat meningkatkan relaksasi dan kesejahteraan mental jika memberikan *cognitive escapism* dan kebebasan eksplorasi yang luas. Sebaliknya, ketika kebebasan tersebut terbatas, efek nya akan menurun.

### **Strategi Peningkatan**

1. Variasi gameplay. Hammedi et al. (2024) menemukan bahwa melakukan variasi mekanisme, variasi reward, serta variasi task atau aktivitas dapat mengurangi *satiation* pemain sehingga menjaga pengalaman bermain tetap segar. Berdasarkan temuan tersebut, strategi ini berpotensi mempertahankan keterlibatan pemain dan pada akhirnya meningkatkan retensi pengguna.
2. Keseimbangan tantangan. Penelitian Zahraputeri, A., et al (2021) bahwa tingkat kesulitan tantangan dalam game sebaiknya meningkat secara bertahap, yang diselingi dengan aktivitas ringan yang tetap memberikan reward sehingga pemain tidak merasa terbebani sekaligus tetap termotivasi untuk bermain. Temuan ini, jika diterapkan secara konsisten, dapat menjaga motivasi pemain, mengurangi risiko kejenuhan, dan pada akhirnya meningkatkan jumlah pengguna.
3. Desain game. Studi oleh Zahraputeri, A., et al (2021) menemukan bahwa desain estetika seperti keselarasan konsep pada game open world memiliki pengaruh besar terhadap keputusan pemain untuk terus bermain. Berdasarkan temuan tersebut, penerapan desain eksplorasi yang lebih luas berpotensi memperkuat keterikatan emosional pemain, mendorong mereka untuk bermain secara rutin, dan pada akhirnya meningkatkan retensi pengguna.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan terhadap 22 responden aktif pemain Genshin Impact menggunakan pendekatan Technology Acceptance Model, dapat disimpulkan bahwa terdapat dua variabel yang memengaruhi niat perilaku pemain untuk terus memainkan game ini, yaitu Perceived Usefulness (PU) dan Perceived Ease of Use (PEOU).

Analisis regresi berganda menunjukkan bahwa kedua variabel ini secara simultan berpengaruh signifikan terhadap Behavioral Intention (BI), namun dengan bobot pengaruh yang berbeda. Variabel Perceived Usefulness, yang merepresentasikan sejauh mana pemain merasa bahwa game ini memberi manfaat, baik sebagai sarana hiburan melalui minigame yang menghibur dan menghilangkan stres, maupun pengembangan strategi dan kemampuan berpikir melalui puzzle dan tantangan. Hal ini tercermin dari nilai koefisien regresi yang lebih tinggi (1.192), nilai F-statistic yang signifikan, serta didukung oleh korelasi tinggi ( $r = 0.89$ ) antara PU dan BI.

Sementara itu, PEOU memberikan pengaruh signifikan namun dengan nilai koefisien yang lebih rendah dibandingkan PU, sehingga indikasinya penurunan keterlibatan pemain lebih banyak dipengaruhi oleh menurunnya persepsi kemudahan penggunaan. PEOU mencerminkan persepsi pemain terhadap kemudahan memahami fitur dan desain game, seperti kesulitan bermain, navigasi fitur dan mekanisme puzzle. Oleh karena itu, strategi seperti keseimbangan gameplay dan variasi pada puzzle penting diterapkan untuk memudahkan adaptasi pemain baru, mengurangi rasa bosan, memperkuat keterikatan bermain, serta mempertahankan dan menumbuhkan jumlah pengguna aktif.

Dengan demikian, temuan ini menguatkan struktur dasar dalam TAM, bahwa pengguna akan cenderung melanjutkan interaksi dengan sebuah sistem atau teknologi ketika mereka merasa sistem tersebut bermanfaat dan mudah digunakan (Gupta, P et al., 2021). Kesimpulan ini juga memberikan implikasi praktis, hasil ini menjadi dasar yang kuat untuk pengembang game dalam merancang kebijakan pengembangan game berkelanjutan yang tidak hanya berfokus pada inovasi visual atau konten semata, tapi juga pada pengalaman yang dirasakan oleh pemain secara langsung.

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian, dan analisis yang telah dilakukan, berikut adalah beberapa saran yang dapat dipertimbangkan oleh pengembang maupun peneliti lanjutan:

### 1. Bagi Pengembang Game Genshin Impact

Diharapkan agar pengembang terus memperkuat persepsi kegunaan pemain melalui penyajian konten-konten yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga memberikan nilai tambah seperti pengalaman naratif yang kuat, tantangan strategis yang mengasah logika, serta fitur sosial yang membangun kebersamaan antar pemain. Selain itu, penyederhanaan antarmuka pengguna dan sistem navigasi sangat penting, terutama bagi pemain pemula atau kasual. Pelatihan tutorial yang lebih intuitif, petunjuk yang mudah diakses, dan opsi pengaturan yang fleksibel akan membantu meningkatkan persepsi kemudahan terhadap game ini.

### 2. Bagi Penelitian Selanjutnya

Disarankan untuk mengembangkan model penelitian dengan menambahkan variabel lain di luar TAM klasik, seperti :

- a. Social Influence (pengaruh komunitas atau teman sebaya),
- b. Hedonic Motivation (dorongan kesenangan), atau
- c. Habit (kebiasaan bermain jangka panjang)

Dengan menambahkan variabel tersebut, penelitian selanjutnya dapat memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif dan multidimensional terhadap perilaku pemain, terutama dalam konteks game online dan mobile gaming yang dinamis dan sangat kompetitif.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aaron, A. (2024). *Genshin Impact hits \$6.3 billion in time for fourth anniversary, but is it running on fumes?* <https://www.pocketgamer.biz/genshin-impact-hits-63-billion-in-time-for-fourth-anniversary-but-is-it-running-on-fumes/>
- Abril, G. (2024). *Industri Gaming, Perkembangan Pesat dan Dampaknya di 2024.* <https://leetmedia.id/highlight/industri-gaming-perkembangan-pesat-dan-dampaknya-di-2024/#:~:text=Pada%202024%2C%20jumlah%20gamer%20global,seperti%20Eropa%20dan%20Amerika%20Utara.>
- Aini, D. F. N., & Waluyo, W. (2023). Analisis Technology Acceptance Model (TAM) dan Theory Of Planned Behavior (TPB) terhadap minat generasi Z menggunakan mobile banking syariah (Studi kasus mahasiswa FEBI UIN Raden Mas Said Surakarta) (Doctoral dissertation, UIN Raden Mas Said Surakarta).
- Anto, A., Basu, A., Selim, R., Foscht, T., & Eisingerich, A. B. (2024). Open-World Games' Affordance of Cognitive Escapism, Relaxation, and Mental Well-Being Among Postgraduate Students: Mixed Methods Study. *Journal of Medical Internet Research*, 26, e63760.
- Anugrah, Z., Suhaebah, L., Pramudita, T. R., & Yusuf, R. (2024). Pengaruh performance expectancy, effort expectancy, social influence pada behavioral intention aplikasi Gojek di Kabupaten Garut. *Journal of Accounting, Management, Economics, and Business (ANALYSIS)*, 2(1), 31–42.
- Apriliani, R., & Widodo, A. (2022). The effect of perceived ease of use on user satisfaction in applications Mobile Legend in Bandung with demography as a moderating. *Budapest International Research and Critics Institute-Journal (BIRCI-Journal)*, 5(3), 21307–21322.
- Auliandri, T. A., Purmiyati, A., Mustain, M., Setyawan, A., Pramesti, G. A., & Nastiti, G. A. (2022). Manfaat penggunaan teknologi pada UMKM dalam penguatan ekonomi Jawa Timur selama pandemi Covid-19. *INOBI: Jurnal Inovasi Bisnis dan Manajemen Indonesia*, 5(3), 415–431.
- Budiastuti, A. D. P., & Muid, D. (2020). Analisis faktor-faktor pengaruh minat penggunaan sistem informasi akuntansi berbasis e-commerce pada aplikasi shopee dengan menggunakan Technology Acceptance Model (TAM). *Diponegoro Journal of Accounting*, 9(4).
- Chauhan, S., Mittal, M., Woźniak, M., Gupta, S., & Pérez de Prado, R. (2021). A technology acceptance model-based analytics for online mobile games using machine learning techniques. *Symmetry*, 13(8), 1545.

- Chen, S., Li, H., Pang, L., & Wen, D. (2023). The relationship between social media use and negative emotions among Chinese medical college students: the mediating role of fear of missing out and the moderating role of resilience. *Psychology Research and Behavior Management*, 2755-2766.
- Dewi, B. D. L. (2023). Measuring the Impact of Ease of Use, Usefulness, Attitude, and Enjoyment toward Intention to Play PUBG Mobile. *Journal of Business, Management, and Social Studies*, 2(4), 204–217. <https://doi.org/10.53748/jbms.v2i4.61>
- Firdaus, M. B., Budiman, E., & Kusuma, L. A. (2023). Analisis penerimaan E-learning MOLS menggunakan Technology Acceptance Model (TAM). *Sains, Aplikasi, Komputasi dan Teknologi Informasi*, 4(1), 01–09.
- Genshin Impact Live Player Count and Statistics. (2024). *Active Player*. <https://activeplayer.io/genshin-impact/>
- Gifa, D. (2021). *Kenali Analisis Regresi Linear, Salah Satu Metode Pengolahan Data yang Sering Digunakan!*. <https://dqlab.id/kenali-analisis-regresi-linear-metode-pengolahan-data-yang-sering-digunakan>
- Gupta, P., Prashar, S., Vijay, T. S., & Parsad, C. (2021). Examining the influence of antecedents of continuous intention to use an informational app: The role of perceived usefulness and perceived ease of use. *International Journal of Business Information Systems*, 36(2), 270–287.
- Hanum, F., Rambe, B. H., Harahap, N. J., Prayoga, Y., & Pohan, M. Y. A. (2023). The important role of adopting the use of technology in universities after COVID-19: Application of the Technology Acceptance Model. *ECOBISMA (Jurnal Ekonomi, Bisnis dan Manajemen)*, 10(1), 74–80.
- Harahap, L. K., & Pd, M. (2020). Analisis SEM (Structural Equation Modelling) dengan SMARTPLS (partial least square). *Fakultas Sains dan Teknologi UIN Walisongo Semarang*, 1(1), 1–11.
- Hammedi, W., Leclercq, T., & Steils, N. (2024). Gamification Myopia: satiation effects in gamified activities. *Journal of Service Research*, 27(2), 213-230.
- Harwandi, Y., & Sahareani, Y. (2023). Analisis penerimaan pengguna aplikasi Super Consign dengan Technology Acceptance Model. *KHARISMA Tech*, 18(2), 55–66.
- Hidayanti, A. A., Prathama, B. D., & Wardah, S. (2021). Analisis korelasi Pearson dalam menentukan hubungan kualitas produk, pelayanan, lokasi dan kepuasan terhadap loyalitas pada pelanggan Rumah Nutrisi Herbalife Mataram. *Journal of Innovation Research and Knowledge*, 1(2), 185–198. <https://doi.org/10.53625/jirk.v1i2.183>
- Jap, T. (2017). The technology acceptance model of online game in Indonesian

adolescents. *Makara Hubs-Asia*, 21(1), 24-31.

Kartin, A. P., Widjaja, A. A., & Purnamasari, V. (2024). Pembelajaran kognitif melalui pemanfaatan Enterprise Resource Planning (ERP) simulation game. *Perspektif Akuntansi*, 7(1), 99–121.

Lim, J. W. A., Yuliana, Y., Budiman, J. B., Suwandi, S., & Felix, I. (2024). Pengaruh kepercayaan, kenikmatan dan norma subjektif terhadap niat bermain game online yang dimediasi oleh kepuasan. *Jurnal Komunikasi*, 2(1), 54–63.

Manurung, M. S. G., Arieta, S., & Suryaningsih, S. (2025). *GAME ONLINE DIKALANGAN MAHASISWA SEKOLAH TINGGI ILMU EKONOMI (STIE) PEMBANGUNAN KOTA TANJUNGPINANG* (Doctoral dissertation, Universitas Maritim Raja Ali Haji).

Meileny, F., & Wijaksana, T. I. (2020). Pengaruh persepsi manfaat, persepsi kemudahan, fitur layanan dan kepercayaan terhadap tingkat kepuasan pelanggan LinkAja di Indonesia. *Jurnal Ecodemica*, 4(2), 201–202.

Memon, M. A., Ting, H., Cheah, J. H., Thurasamy, R., Chuah, F., & Cham, T. H. (2020). Sample size for survey research: Review and recommendations. *Journal of applied structural equation modeling*, 4(2), i-xx.

Michiel, B. (2024). *The global games market will generate \$187.7 billion in 2024*. <https://newzoo.com/resources/blog/global-games-market-revenue-estimates-and-forecasts-in-2024>

Muhyidin. (2020). *Theory of Reasoned Action*. <https://muhyidin.id/theory-of-reasoned-action>

Na, J. Y., & Wui, M. Y. (2019). A study on the intention of using VR games: Focusing on technology acceptance model (TAM). *Journal of Korea Game Society*, 19(3), 53-64.

Nouvanty, V., Suryanto, T. L. M., & Faroqi, A. (2023). Evaluation of uses and gratifications on online otome games. *Teknika*, 12(2), 120–128.

Purba, M., Samsir, S., & Arifin, K. (2020). Pengaruh persepsi kemudahan penggunaan, persepsi manfaat dan kepercayaan terhadap kepuasan dan niat menggunakan kembali aplikasi OVO pada mahasiswa pascasarjana Universitas Riau. *Jurnal Tepak Manajemen Bisnis*, 12(1), 151–170.

Rahi, S., Khan, M. M., & Alghizzawi, M. (2021). Extension of technology continuance theory (TCT) with task technology fit (TTF) in the context of Internet banking user continuance intention. *International Journal of Quality & Reliability Management*, 38(4), 986-1004.

Rani, N. S. A., Suradi, Z. U. R. I. N. A. H., & Yusoff, N. H. (2014). An analysis of technology acceptance model, learning management system attributes, e-satisfaction, and e-retention. *International Review of Management and Business Research*, 3(4),

1984-1996.

- Reguera, D., Colomer-de-Simón, P., Encinas, I., Sort, M., Wedekind, J., & Boguñá, M. (2020). Quantifying human engagement into playful activities. *Scientific Reports*, 10(1), 4145.
- Rian, T. (2022). *Teknik Analisis Data: Pengertian dan Manfaat Analisis Regresi*. <https://dqqlab.id/teknik-analisis-data-pengertian-dan-manfaat-analisis-regresi>
- Rohman, M. A. (2020). *Analisis SEM vs Analisis Regresi Linear*. <https://sekolahstata.com/analisis-sem-vs-analisis-regresi-linear/>
- Sakdiyah, L., Effendi, R., & Kustono, A. S. (2019). Analisis penerimaan penggunaan E-learning dengan pendekatan Theory of Planned Behavior (TPB) pada mahasiswa akuntansi Universitas Jember. *E-Journal Ekonomi Bisnis dan Akuntansi*, 6(2), 120–126.
- Siregar, H. D., Wassalwa, M., Janani, K., & Harahap, I. S. (2024). Analisis uji hipotesis penelitian perbandingan menggunakan statistik parametrik. *Al Ittihadu*, 3(1), 1–12.
- Tillah, N., & Subekti, H. (2024). Analisis kemampuan literasi sains siswa SMP berdasarkan indikator dan level literasi sains. *EDUSAINTEK: Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 12(1), 137–154. <https://doi.org/10.47668/edusaintek.v12i1.1271>
- Triwahyuni, E., & Pradana, P. (2022). Pengembangan e-learning berorientasi pembelajaran inkuiri berbasis pendidikan karakter pada mata kuliah desain pembelajaran. *EDUSAINTEK: Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 8(2), 305–324. <https://doi.org/10.47668/edusaintek.v8i2.380>
- Tupamahu, E. S., & Leliyanah, L. (2024). Analisis kepuasan pengguna game online Mobile Legend menggunakan metode Technology Acceptance Model (TAM). *Journal of Students' Research in Computer Science*, 5(1), 41–52.
- Wibowo, T. (2023). Video game success using D&M among Batam consumers. *Journal of Informatics and Telecommunication Engineering*, 7(1), 123–132.
- Yusuf, M. A., Herman, H., Abraham, A., & Rukmana, H. (2024). Analisis regresi linier sederhana dan berganda beserta penerapannya. *Journal on Education*, 6(2), 13331–13344.
- Zahraputeri, A., & Kusdiby, L. (2021, September). Analisis persepsi pemain terhadap game cross-platform: Studi kasus permainan Genshin Impact. In *Prosiding Industrial Research Workshop and National Seminar* (Vol. 12, pp. 1273–1278).
- Zulfikar, R., Suryadi, N., Prasarry, Y. V., Barqiah, S., & Dedy. (2023). Penggunaan Theory of Planned Behavior dalam kajian perilaku konsumen hijau. *JKBM (Jurnal Konsep Bisnis dan Manajemen)*, 10(1), 28–41.

## LAMPIRAN