

Analisis Kepuasan Pengguna Game Online Mobile Legend Menggunakan Metode Technology Acceptance Model (TAM)

Elza Susana Tupamahu¹, Leliyanah¹, Dahlia^{1,*}

* Korespondensi: e-mail: dahlia.dlx@bsi.ac.id

¹ Teknologi Informasi; Universitas Bina Sarana Informatika; Jl. Kramat Raya No.98, RT.2/RW.9, Kwitang, Kec. Senen, Kota Jakarta Pusat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 10450, (021)8000063; e-mail: elzatupamahu06@gmail.com, leliyanah.lh@bsi.ac.id, dahlia.dlx@bsi.ac.id

Submitted : 13 Maret 2024
Revised : 28 Maret 2024
Accepted : 24 April 2024
Published : 31 Mei 2024

Abstract

Playing online games has become a common activity in society. Mobile Legends is an online game application that is equipped with various component features. The focus of the research is to understand the perception of ease, usefulness, desires and attitudes of users towards the Mobile Legends application. The research method is the Technology Acceptance Model (TAM) and the variables measured include perceived ease of use, perceived usefulness, user desires (Behavioral Intention To Use) and attitude towards use. The results of the research show a partial hypothesis test using the t test, it was found that perceived convenience had no effect but perceived usefulness and user desires had an effect on attitudes towards use. In testing the hypothesis simultaneously through the F and R-Square tests, it was revealed that perceived convenience, perceived usefulness and user desires contributed 62.1% to the formation of usage attitudes.

Keywords: Mobile Legends Application, Satisfaction Analysis, Technology Acceptance Model

Abstrak

Bermain game online menjadi kegiatan yang umum di masyarakat. Mobile Legends merupakan aplikasi game online yang dilengkapi dengan berbagai fitur komponen. Fokus penelitian untuk memahami persepsi kemudahan, kegunaan, keinginan dan sikap pengguna terhadap aplikasi Mobile Legends. Metode dalam penelitian adalah Technology Acceptance Model (TAM) dan variabel yang diukur meliputi persepsi kemudahan (Perceived Ease of Use), persepsi kegunaan (Perceived Usefulness), keinginan pengguna (Behavioral Intention To Use) dan sikap penggunaan (Attitude Toward Using). Hasil dari penelitian menunjukkan uji hipotesis secara parsial menggunakan uji t, ditemukan bahwa persepsi kemudahan tidak berpengaruh tetapi persepsi kegunaan dan keinginan pengguna berpengaruh terhadap sikap penggunaan. Dalam uji hipotesis secara bersamaan melalui uji F dan R-Square, terungkap bahwa persepsi kemudahan, persepsi kegunaan dan keinginan pengguna memberikan kontribusi sebesar 62,1% terhadap pembentukan sikap penggunaan.

Kata kunci: Analisis Kepuasan, Aplikasi Mobile Legends, Technology Acceptance Model

1. Pendahuluan

Pada masa globalisasi orang-orang dari berbagai kalangan menggunakan teknologi informasi untuk mengakses informasi. Semakin banyaknya pengguna internet membuat banyak

orang menghabiskan waktu atau melepas penat dengan memainkan *game online*. Ada berbagai macam pandangan mengenai *game online* ditengah masyarakat kenyamanan dalam memainkan *game online*. Suatu permainan *game online* dimainkan dengan komputer atau *smartphone* jika terhubung dengan jaringan internet, sehingga pemain dapat memainkannya dengan pemain lain walaupun berbeda lokasi (Nawawi et al., 2021). *Mobile Legends* merupakan *game MOBA* yang dapat dimainkan di *Smartphone*. *MOBA* sendiri merupakan singkatan dari *Multiplayer Online Battle Arena* atau sebuah *game* yang dimainkan dengan beberapa pemain secara *online* serta bertema pertarungan di dalam arena (Yogatama et al., 2019).

Kepuasan (*Satisfaction*) adalah suatu kata yang berasal dari kata “statis” atau artinya cukup baik, memadai dan “*Facio*” (melakukan atau membuat), kepuasan dari konsumen merupakan tingkat perasaan seseorang setelah membandingkan (kinerja atau hasil) dengan yang dirasakan atau dibandingkan dengan harapannya (Zikri & Harahap, 2022). Kepuasan pengguna menjadi elemen penting dalam evaluasi kinerja suatu sistem atau aplikasi, sebagai indikator sejauh mana sistem atau aplikasi tersebut berkinerja baik dan mampu menanggapi masukan, keluhan atau saran dari pengguna dengan efektif.

Technology Acceptance Model (TAM) adalah sebuah kerangka kerja yang digunakan untuk memahami bagaimana pengguna menerima dan mengadopsi teknologi (Wicaksono, 2022). *TAM* mempunyai variabel utama yang dikembangkan oleh Davis (1989) dan menjadi tinjauan dalam *Technology Acceptance Model (TAM)*. Dalam penelitian ini variabel yang digunakan yaitu persepsi kemudahan (*Perceived Ease of Use*), persepsi kegunaan (*Perceived Usefulness*), dan keinginan pengguna (*Behavioral Intention to Use*) yang pada akhirnya akan mempengaruhi dan menunjukkan sikap penggunaan (*Attitude Towards Using*).

Dalam penelitian, fokus ditujukan pada analisis aplikasi *Mobile Legends* sebagai representasi dari fenomena *game online* di Indonesia. Pemilihan *Mobile Legends* sebagai objek penelitian dipertimbangkan karena tidak hanya populer, tetapi juga memiliki potensi yang signifikan untuk bersaing dalam industri *game* daring, bersaing dengan permainan seperti *PUBG*, *Free Fire* dan lainnya. Dengan mengambil pendekatan ini, peneliti berupaya mendekonstruksi dinamika unik yang mendasari popularitas *Mobile Legends*, menjauh dari konsep penelitian yang lazim, sehingga mampu memberikan wawasan yang lebih mendalam dan orisinal terkait dengan fenomena ini.

1.1. Game Online

Game online adalah permainan yang dimainkan lewat komputer maupun *handphone* menggunakan jaringan internet. *Game online* ini merupakan sebuah permainan yang saat dimainkan terdapat tantangan- tantangan yang tentu saja tantangan dalam permainan tersebut dapat membuat pemainnya menjadi kecanduan untuk terus memainkannya (Paremeswara & Lestari, 2021). *Game online* sendiri menggunakan teknologi melalui internet untuk menjangkau *player* yang berada di beda lokasi dan dapat dimainkan dimana saja. *Game online* merupakan

game yang menggunakan teknologi yang menyuguhkan dimensi visual berupa tampilan tiga dimensi dan fitur-fitur canggih didalamnya yang mempunyai *genre* yang beragam.

Mobile legends merupakan salah satu video *game* yang dapat diakses melalui internet. *Game* ini memiliki visual tiga dimensi dan merupakan salah satu *game* populer saat ini dengan *highlight* yang menarik perhatian berbagai kalangan. *Mobile Legends* adalah sebuah permainan daring yang dikembangkan dan dirilis oleh perusahaan pengembang permainan asal Shanghai yang bernama Moonton. Dalam permainan *Mobile Legends* terdapat *virtual property* yang diantaranya berbentuk *Hero* dan *Skin*. *Hero* dalam permainan *Mobile Legends* adalah makhluk atau tokoh legendaris yang digunakan untuk berperang dalam permainan, sedangkan *Skin* adalah salah satu fitur yang memiliki fungsi untuk mengubah tampilan visual pada sebuah *Hero* (Sitorus et al., 2022).

1.2. Technology Acceptance Model (TAM)

TAM adalah disertasi dari Fred Davis yang diterbitkan pada tahun 1989. Teori ini digunakan untuk memprediksi dan menjelaskan bagaimana penggunaan teknologi, menerima dan menggunakan teknologi tersebut dalam kehidupan sehari-hari” (Mardhiyah et al., 2021). *Perceived ease of use* adalah persepsi yang menunjukkan bahwa pengguna meyakini bahwa sistem teknologi yang digunakan mudah dipahami, mudah untuk digunakan dan tidak perlu pelatihan khusus untuk mengoperasikannya (Wandira & Ikwana, 2021). *Perceived ease of use* adalah persepsi individu tentang sejauh mana teknologi mudah digunakan. *Perceived ease of use* dipengaruhi oleh kemudahan penggunaan teknologi, ketersediaan bantuan teknis, dan ketersediaan sumber daya (Wicaksono, 2022).

Perceived usefulness atau persepsi kemanfaatan merupakan suatu tingkatan dimana seseorang mempercayai bahwa menggunakan sistem dapat meningkatkan kinerja yang akan berdampak pada peningkatan produktivitas dan efektifitas seseorang (Laora et al., 2021). *Perceived usefulness* adalah persepsi individu tentang sejauh mana teknologi dapat membantu mereka dalam melakukan tugas-tugas mereka atau mencapai tujuan mereka. *Perceived usefulness* dipengaruhi oleh kegunaan teknologi dan kemampuan teknologi untuk memenuhi kebutuhan pengguna (Wicaksono, 2022).

Behavioral intention to use merupakan kekuatan niat seseorang untuk melakukan perilaku tertentu. Derajat penggunaan sebuah teknologi komputer pada pengguna aplikasi dapat diprediksi melalui sikap perhatiannya terhadap sebuah teknologi tersebut, seperti contohnya keinginan untuk menambah peripheral pendukung, motivasi untuk tetap menggunakan, serta keinginan untuk memotivasi pengguna lain (Rohman et al., 2023).

Attitude Toward Using merupakan sikap penggunaan teknologi dalam teori *TAM* yang dikonsepsikan sebagai suatu sikap seseorang terhadap penggunaan suatu sistem teknologi yang dapat berbentuk penerimaan atau penolakan seseorang sebagai dampak apabila menggunakan suatu sistem teknologi dalam memenuhi kebutuhan pekerjaannya (Aryanti et al., 2021).

2. Metode Penelitian

Dalam penelitian diterapkan dalam metode kuantitatif melibatkan pengambilan sejumlah sampel dari populasi yang tefokus pada kelompok pelajar, mahasiswa dan pekerja yang aktif terlibat dalam bermain *game online Mobile Legends*. Data dikumpulkan dengan mendistribusikan kuesioner, melakukan observasi dan melakukan wawancara untuk mendapatkan pemahaman menyeluruh mengenai persepsi dan pengalaman pengguna terhadap *game* tersebut. Populasi merujuk pada area yang akan diselidiki oleh peneliti dan mencakup seluruh subjek atau objek yang relevan dengan penelitian tersebut. Berdasarkan defenisi ini, fokus populasi adalah untuk mengidentifikasi karakteristik objek dalam populasi. Dalam penelitian ini, objek populasi yang dipilih oleh peneliti adalah penduduk sekitar RT 06 Cipulir Jakarta Selatan yang berjumlah 40 orang. Dalam konteks variabel metode TAM yang diterapkan oleh peneliti, variabel independen mencakup persepsi kemudahan (*Perceived Ease of Use*), persepsi kegunaan (*Perceived Usefulness*) dan keinginan pengguna (*Behavioral Intention to Use*). Untuk variabel dependen yaitu sikap penggunaan (*Attitude Toward Using*) yang menjadi akibat dalam tiga variabel lainnya yang dipakai.

2.1. Metode Pengumpulan Data

Data yang diperoleh secara langsung oleh peneliti menggunakan kuesioner, wawancara atau observasi. Data diperoleh peneliti dengan mengamati secara langsung fenomena yang terjadi di RT 06 Cipulir Jakarta Selatan, melakukan wawancara dengan beberapa pengguna *game online Mobile Legends* dan menyebarkan kuesioner untuk memperoleh data dari jumlah sampel yang ada. Selain itu sumber data yang tidak diperoleh secara langsung oleh peneliti, melainkan telah ada sebelumnya dan digunakan untuk keperluan penelitian melalui artikel, jurnal dan buku sebagai bahan acuan terkait penelitian yang sama.

2.2. Teknik Analisis Data

Analisis data mencakup serangkaian langkah terkait dengan tahapan penelitian, dimana data dan informasi yang telah dikumpulkan akan diproses untuk memperoleh hasil penelitian. Analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif dan analisis statistik.

a. Uji Validitas dan Reliabilitas

Membandingkan nilai kolerasi r hitung dan r tabel yang terdapat dalam tabel referensi. Dengan membandingkan nilai kolerasi r hitung dengan nilai korelasi r tabel, maka dapat diambil keputusan atau kesimpulan dari hasil analisis yang telah dilakukan. Uji Reliabilitas adalah suatu alat instrumen yang dimanfaatkan untuk menilai konsistensi kuesioner, memastikan bahwa kuesioner tersebut memberikan hasil yang relatif seragam atau konsisten. Pengujian reliabilitas menggunakan teknik formula *Alpha Cronbach* yang melibatkan perbandingan nilai *alpha* dengan nilai r tabel.

b. Uji Asumsi Klasik

Uji asumsi klasik adalah tahap statistik yang perlu dilakukan sebelum melanjutkan ke analisis lebih lanjut terhadap data yang telah dikumpulkan. Untuk mengevaluasi keakuratan

model, perlu dilakukan pengujian terhadap asumsi klasik, yang mencakup pengujian normalitas, multikolinieritas dan heteroskedastisitas.

2.3. Uji Hipotesis

Hipotesis penelitian adalah dasar di mana proyek penelitian (Subakti et al., 2021). Uji hipotesis adalah teknik dinamis dalam rangka pemeriksaan informasi baik dari uji coba terkontrol maupun persepsi. Pengujian dilakukan dengan uji t, uji F, dan uji koefisien determinasi atau *Rsquare*.

a. Uji t

Uji T merupakan salah satu jenis uji faktual untuk melihat apakah ada perbedaan antara nilai yang dinilai dengan nilai yang timbul karena perkiraan yang terukur. Uji t dilakukan dengan membandingkan t hitung yang ditentukan dengan t tabel serta nilai signifikansi yang didapat.

b. Uji F

Uji F digunakan untuk melihat apakah terdapat kepraktisan atau dampak bersamaan antara variabel independen dan variabel dependen yang digunakan dalam tinjauan. Uji F dilakukan dengan membandingkan nilai signifikansi dengan tingkat kepercayaan yang ditetapkan, biasanya pada tingkat 0,05 atau dengan menganalisis perbandingan antara nilai F hitung dengan nilai F tabel.

c. Uji *R-Square*

R-Square adalah angka yang berkisar antara 0 hingga 1 yang menunjukkan sejauh mana perpaduan nilai variabel independen secara simultan mempengaruhi nilai variabel dependen. Nilai *R-Square* digunakan untuk mengevaluasi besarnya pengaruh variabel laten independen tertentu terhadap variabel laten dependen.

3. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini bersifat kuantitatif dengan bentuk hasil data berupa angka. Hasil penelitian yaitu data yang telah diolah dan dianalisis melalui *Microsoft Excel* dengan menggunakan metode- metode pada penelitian.

3.1. Karakteristik Responden

a. Jenis Kelamin

Pada Tabel 1 penelitian menggunakan responden sebanyak 40 sampel, dapat dilihat dari karakteristik jenis kelamin.

Tabel 1. Karakteristik Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Frekuensi	Persentase
Laki-Laki	24	60%
Perempuan	16	40%
Total	40	100%

Sumber: Hasil Penelitian (2024)

Berdasarkan Tabel 1 secara keseluruhan didominasi oleh responden laki-laki sebanyak 24 orang (60%) sedangkan sisanya responden perempuan sebanyak 16 orang (40%). Dari hasil tersebut dapat dilihat kepuasan penggunaan aplikasi *Mobile Legend* lebih banyak diterima oleh responden laki-laki.

b. Usia

Pada Tabel 2 dapat dilihat bahwa dari 40 sampel yang telah diambil terbagi menjadi empat pengelompokan rentang usia, yang didominasi oleh responden dengan rentang umur 20 tahun kebawah sebanyak 26 responden (65%).

Tabel 2. Karakteristik Usia

Rentang Usia	Frekuensi	Persentase (%)
<20	26	65%
21 – 25	9	22,5%
26 – 30	3	7,5%
>30	2	5%
Total	40	100%

Sumber: Hasil Penelitian (2024)

Kemudian responden dengan rentang usia 21-25 tahun sebanyak 9 responden (22,5%), responden dengan rentang usia 26-30 tahun sebanyak 3 responden (7,5%) dan responden dengan rentang usia 30 keatas sebanyak 2 responden (5%). Dari hasil pada Tabel 2 dapat diketahui bahwa kepuasan penggunaan aplikasi *Mobile Legend* lebih diterima oleh responden dengan rentang usia 20 tahun kebawah

c. Pekerjaan

Pada Tabel 3 dapat dilihat bahwa dari 40 sampel yang telah diambil terbagi menjadi empat pengelompokan pekerjaan responden, yang didominasi oleh responden dengan kategori mahasiswa sebanyak 25 responden (62,5%).

Tabel 3. Karakteristik Pekerjaan

Pekerjaan	Frekuensi	Persentase (%)
Pelajar	2	5%
Mahasiswa	25	62,5%
Karyawan	7	17,5%
Lainnya	6	15%
Total	40	100%

Sumber: Hasil Penelitian (2024)

Kemudian responden dengan kategori pelajar sebanyak 2 responden (5%), responden dengan kategori karyawan sebanyak 7 responden (17,5%) dan responden dengan kategori lainnya sebanyak 6 responden (15%). Dari hasil pada Tabel 3 dapat diketahui bahwa kepuasan penggunaan aplikasi *Mobile Legend* lebih diterima oleh responden mahasiswa.

3.2. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas

a. Uji Validitas

Uji yang dilakukan dengan membandingkan nilai r hitung dan nilai r tabel untuk $N = 40$ dengan rumus $df = N-2$ ($40-2$) = 38 dengan distribusi signifikansi uji dua arah sebesar 5% adalah 0.320. Pada Tabel 4 dapat dilihat dengan baik bahwa hasil dari uji validitas menunjukkan r hitung lebih besar dibandingkan dengan nilai r tabel sehingga cenderung dianggap valid untuk semua pernyataan dalam kuesioner.

Tabel 4. Hasil Uji Validitas

No.	R Tabel 5% (n = 40)	R Hitung	Keterangan Hasil
PEOU1	0.320	0.864	Valid
PEOU2	0.320	0.835	Valid
PEOU3	0.320	0.888	Valid
PU1	0.320	0.782	Valid
PU2	0.320	0.916	Valid
PU3	0.320	0.817	Valid
BITU1	0.320	0.826	Valid
BITU2	0.320	0.908	Valid
BITU3	0.320	0.748	Valid
ATU1	0.320	0.893	Valid
ATU2	0.320	0.869	Valid
ATU3	0.320	0.940	Valid

Sumber: Hasil Penelitian (2024)

b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dalam penelitian menggunakan rumus Cronbach's Alpha $\alpha = 0,005$ yang digunakan untuk mencari realibilitas instrumen. Jika nilai alpha > r tabel maka dianggap reliabel.

Tabel 5. Hasil Uji Reliabilitas

No.	Variabel	R Tabel 5%	Alpha(α)	KeteranganHasil
1	<i>Perceived Ease OfUse</i>	0.320	0.821	Reliabel
2	<i>Perceived Usefulness</i>	0.320	0.792	Reliabel
3	<i>Behavioral IntentionTo Use</i>	0.320	0.771	Reliabel
4	<i>Attitude TowardUsing</i>	0.320	0.884	Reliabel

Sumber: Hasil Penelitian (2024)

Berdasarkan Tabel 5 seluruh variabel dalam penelitian ini mempunyai nilai alpha > r tabel, maka semuanya dianggap reliabel. Nilai r tabel dapat diperoleh dari r tabel, yang disebut r tabel untuk $N = 40$ adalah $df = N-2$ ($40-2$) = 38 dengan distribusi signifikansi uji dua arah 5% adalah 0,320.

3.3. Hasil Uji Asumsi Klasik

Pada penelitian menggunakan tiga uji asumsi klasik yang sering digunakan terdiri dari uji normalitas, uji multikolinieritas, dan uji heteroskedastisitas.

a. Uji Normalitas

Dilihat berdasarkan Tabel 6 cenderung terlihat nilai (*Asymp Sig*) sebesar 0.84 dan membuktikan hasil ini lebih besar dari 0,05 yang berarti bahwa keseluruhan nilai residual telah disesuaikan dan dinyatakan normal.

Tabel 6. Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
Unstandardized Residual		
<i>N</i>		40
<i>Normal Parameters^{a,b}</i>	<i>Mean</i>	.0000000
	<i>Std. Deviation</i>	1.46132522
<i>Most Extreme Differences</i>	<i>Absolute</i>	.131
	<i>Positive</i>	.090
	<i>Negative</i>	-.131
<i>Test Statistic</i>		.131
<i>Asymp. Sig. (2-tailed)</i>		.084 ^c
<i>a. Test distribution is Normal</i>		
<i>b. Calculated from data</i>		
<i>c. Lilliefors Significance Correction</i>		

Sumber: Hasil Penelitian (2024)

b. Uji Multikolinieritas

Pada Tabel 7 cenderung terlihat bahwa nilai *tolerance* pada ketiga variabel independen lebih dari 0,10 dan nilai VIF dibawah 10,00 jadi hal ini dikarenakan tidak terdapat permasalahan multikolinieritas pada model regresi.

Tabel 7. Hasil Uji Multikolinieritas

<i>Model</i>	<i>Unstandardized Coefficients</i>		<i>Standardized Coefficients</i>	<i>T</i>	<i>Sig</i>	<i>Collinearity Statistics</i>	
	<i>B</i>	<i>Std. Error</i>	<i>Beta</i>			<i>Tolerance</i>	<i>VIF</i>
<i>Perceived Ease of Use</i>	-	.158	-.101	-.694	.492	.497	2.013
<i>Perceived Usefulness</i>	.433	.161	.401	2.684	.011	.473	2.115
<i>Behavioral Intention To Use</i>	.602	.155	.543	3.879	.000	.537	1.861

a. *Dependent Variable: Attitude Toward Using*

Sumber: Hasil Penelitian (2024)

c. Uji Heteroskedastisitas

Tabel 8. Hasil Uji Heteroskedastisitas

		Coefficients*				
Model		Unstandarized Coefficients		Standarized Coefficients	T	Sig
		B	Std.Error	Beta		
1	(Constant)	.366	1.066		.345	.732
	<i>Perceived Ease of Use</i>	.024	.112	.051	.217	.829
	<i>Perceived Usefulness</i>	.042	.115	.087	.361	.720
	<i>Behavioral Intention To Use</i>	-	.111	-.023	-.102	.919
		.011				

a. Dependent Variable: Abs_Res

Sumber: Hasil Penelitian (2024)

3.4. Hasil Uji Hipotesis

Uji hipotesis yang dilakukan dalam penelitian yaitu untuk menguji realitas suatu pernyataan secara terukur dan membuat kesimpulan apakah mengakui atau menolak pernyataan pada data kuesioner tersebut.

a. Uji t

Pada Tabel 9 dapat disimpulkan bahwa pengujian hipotesis tidak terdapat pengaruh *Perceived Ease Of Use* terhadap *Attitude Toward Using*, terdapat pengaruh *Perceived Usefulness* terhadap *Attitude Toward Using* dan terdapat pengaruh *Behavioral Intention To Use* terhadap *Attitude Toward Using*.

Tabel 9. Hasil Uji t

		Coefficients*				
Model		Unstandarized Coefficients		Standarized Coefficients	T	Sig
		B	Std.Error	Beta		
1	(Constant)	.766	1.494		.513	.611
	<i>Perceived Ease of Use</i> (X1)	-	.158	-.101	-.694	.492
	<i>Perceived Usefulness</i> (X2)	.433	.161	.401	2.684	.011
	<i>Behavioral Intention To Use</i> (X3)	.602	.155	.543	3.879	.000

a. Dependent Variable: Attitude Toward Using (Y)

Sumber: Hasil Penelitian (2024)

b. Uji F

Pada Tabel 10 diketahui nilai signifikansi untuk pengaruh *Perceived Ease of Use*, *Perceived Usefulness* dan *Behavioral Intention To Use* secara simultan terhadap *Attitude Toward Using*

Using yang berarti terdapat pengaruh *Perceived Ease Of Use*, *Perceived Usefulness* dan *Behavioral Intention To Use* terhadap *Attitude Toward Using*.

Tabel 10. Hasil Uji F

ANOVA*						
Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig
1	Regression	136.217	3	45.406	19.627	.000b
	Residual	83.283	36	2.313		
	Total	219.500	39			

a. Dependent Variable: Attitude Toward Using (Y)

b. Predictors: (Constant), Behavioral Intention To Use (X3), Perceived Ease of Use (X1), Perceived Usefulness (X2)

Sumber: Hasil Penelitian (2024)

c. Uji *R-Square*

Pada hasil uji pada tabel 10 maka nilai *R-Square* yang didapat adalah 0,621 (62,1%). Artinya kapasitas variabel independen dalam pengujian ini mempengaruhi variabel dependen sebesar 62,1%, sedangkan sisanya sebesar 37,9% (1 – 0,621) yang berasal dari variabel lain yang diluar variabel independen.

Tabel 11. Hasil Uji *R-Square*

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.788a	.621	.589	1.52100

a. Predictors: (Constant), Behavioral Intention To Use (X3), Perceived Ease of Use (X1), Perceived Usefulness (X2)

Sumber: Hasil Penelitian (2024)

4. Kesimpulan

Berdasarkan empat variabel yang digunakan dan ada empat hipotesis yang membuktikan bahwa ada 3 hipotesis yang diterima dan 1 hipotesis yang ditolak. Melalui hipotesis yang ada, hal itu mungkin dapat beralasan ketika ada inovasi baru pada aplikasi *Mobile Legends*. Pada hipotesis akan menggambarkan tingkat kepuasan yang sangat besar jika aplikasi yang diterapkan dapat memberikan kemudahan aktivitas dan berbagai kelebihan lainnya. Maka dari itu, peluang dalam menggunakan aplikasi ini membutuhkan ketertarikan atau kesenangan terutama bagi yang menyukai *game* online dan merasakan minat dalam aplikasi tersebut. Namun melalui hipotesis yang ditolak dapat menunjukkan bahwa beberapa pengguna tidak merasakan kemudahan dalam menggunakan aplikasi, karena terlalu banyak fitur yang dimana tidak semua orang dapat cepat paham dalam menggunakan aplikasi. Pada pengguna yang baru menggunakan mungkin akan merasa sedikit kesulitan dalam menggunakannya,

sebaliknya pengguna yang sudah lama menggunakan sangat memahami cara kerja pada aplikasi *Mobile Legend*.

Daftar Pustaka

- Aryanti, N. C., Sihite, M., & Supriyasi, E. (2021). Analisis Attitude toward Using dalam Meningkatkan Customer Satisfaction mobile Payment Go-Pay. *Mabiska Jurnal*, 6(1), 1–12. <https://www.stiebpkp.id/wp-content/uploads/2019/07/Nurika-Cintia-Aryanti-Mombang-Sihite-Edy-Supriyadi.pdf>
- Laora, S. E., Hidayati, T., & Asnawati. (2021). Pengaruh Perceived Ease of Use dan Perceived Usefulness terhadap Repurchase Intention yang Dimediasi oleh Customer Trust. *Kinerja*, 18(2), 304–313. [https://doi.org/Siagian Enisia Laora, Tetra Hidayati, Asnawati](https://doi.org/Siagian%20Enisia%20Laora,%20Tetra%20Hidayati,%20Asnawati)
- Mardiyah, N. S., Rusydi, M., & Azwari, P. C. (2021). Analisis Technology Acceptance Model (TAM) Terhadap Penggunaan Aplikasi Gojek Pada Mahasiswa Di Kota Palembang. *Esensi: Jurnal Bisnis Dan Manajemen*, 10(2), 173–180. <https://doi.org/10.15408/ess.v10i2.16455>
- Nawawi, M. I., Pathuddin, H., Syukri, N., Alfidayanti, A., Poppysari, S., Saputri, S., Ramdani, M., Jun, M., & Marsuki, I. (2021). Pengaruh Game Mobile Legends terhadap Minat Belajar Mahasiswa/i Fakultas Sains dan Teknologi UIN Alauddin Makassar. *Al Ma'arief: Jurnal Pendidikan Sosial Dan Budaya*, 3(1), 46–54. <https://doi.org/10.35905/almaarief.v3i1.2039>
- Paremeswara, M. C., & Lestari, T. (2021). Pengaruh Game Online Terhadap Perkembangan Emosi dan Sosial Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5, 1473–1481.
- Rohman, A. N., Mukhsin, M., & Ganika, G. (2023). Penggunaan Technology Acceptance Model Dalam Analisis Actual Use Penggunaan E – Commerce Tokopedia Indonesia. *JEMAK-BD: Jurnal Ekonomi Manajemen Akuntansi Keuangan Bisnis Digital*, 2(1), 25–36.
- Sitorus, F. M., Amirulloh, M., & Djukardi, E. H. (2022). Status Hak Kebendaan Atas Virtual Property Serta Keabsahan Real Money Trading yang Dilakukan Oleh Para Pemain Dalam Permainan Mobile Legends Ditinjau Dari Hukum Perdata dan Cyber Law Indonesia. *Jurnal Sains Sosio Humaniora*, 6(1), 109–124. <https://doi.org/10.22437/jssh.v6i1.19399>
- Subakti, H., Chamidah, D., Siregar, R. S., Saputro, A. N. C., Recard, M., Nurtanto, M., Kuswandi, S., Ramadhani, R., & Sitopu, J. W. (2021). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Kita Menulis. <https://kitamenulis.id/2021/09/14/metodologi-penelitian-pendidikan/>
- Wandira, R., & Ikwana, I. (2021). Analisis Technology Acceptance Model (TAM) Terhadap Penerimaan Mahasiswa Pada Portal Akademik. *Insearch: Information System Research Journal*, 1(01), 1–6. <https://doi.org/10.15548/isrj.v1i01.1997>
- Wicaksono, S. R. (2022). *Teori Dasar Technology Acceptance Model*. Seribu Bintang. <https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.7754254>
- Yogatama, I. K. S., Kharisma, A. P., & Fanani, L. (2019). Analisis Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Minat Pemain Dalam Permainan MOBA (Studi Kasus : Mobile Legends : Bang-Bang!). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(3), 2558–

2566. <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/4742>

Zikri, A., & Harahap, M. I. (2022). Analisis Kualitas Pelayanan Pengiriman Barang Terhadap Kepuasan Konsumen pada PT Pos Indonesia Regional I Sumatera. *Jurnal Ilmu Komputer, Ekonomi Dan Manajemen (JIKEM)*, 2(1), 129–138.