

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Ida Sang Hyang Widhi Wasa karena anugerah dan hikmat yang diberikan sehingga penulisan Tugas Akhir ini dapat diselesaikan. Karya tulis berjudul “PENDAHULUAN DARI *INTENTION TO PLAY* DAN BERPENGARUH TERHADAP *INTENTION TO PAY* PADA PEMAIN MOBILE LEGENDS DI LOMBOK, NUSA TENGGARA BARAT” bertujuan untuk memenuhi sebagai persyaratan akademik guna memperoleh gelar Sarjana Manajemen Strata Satu di Universitas Pelita Harapan. Selain itu juga berfungsi sebagai menambah wawasan penulis mengenai pemain yang bermain game dan pemain yang memiliki niat untuk membeli sesuatu didalam game tersebut.

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak yang sudah membantu penyelesaian makalah studi kasus ini sebagai berikut,

1. Kepada kedua orang tua penulis yang sudah membantu dengan cara membiayai biaya perkuliahan di Universitas Pelita Harapan Kampus Surabaya dan menyediakan segala kebutuhan dalam melakukan proses penulisan makalah ini.
2. Dr. Ronald, S.T., M.M., CSMA, CDM, PMA, selaku dean Executive Director dari Universitas Pelita Harapan Kampus Surabaya dan Dosen Pembimbing Akademik saya yang sudah mendukung saya selama perkuliahan, sekaligus Pembimbing Utama dalam makalah ini yang sudah memberikan bantuan dari saran hingga masukan untuk menyempurnakan makalah ini.
3. Dr. Amelia, S.E., RFP-I, M.M., CSMA, CDM, selaku Kepala Program Studi Manajemen Universitas Pelita Harapan Kampus Surabaya karena sudah memberikan dukung dari sisi program studi dan membantu memperlancar penyempurnaan makalah ini.
4. Bapak dan Ibu dosen lainnya yang telah memberikan pembelajaran secara teoritis dalam berbagai bidang melalui perkuliahan di Univeristas Pelita Harapan Kampus Surabaya sejak awal hingga saat ini.
5. Kepada kakak kelas yang mendukung dan memberikan bantuan seperti masukan dan contoh karya tulisnya sehingga karya tulis ini dapat diselesaikan karena bantuan panduan bentuk kerangka tugas akhir dan penulisannya.
6. Kepada keluarga besar *Anti Lock Lock Club* yang telah memberikan dukungan, semangat, dan bantuannya dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
7. Kepada teman-teman dan pihak-pihak lain yang tidak dapat sata sebutkan satu persatu, yang juga telah membantu dan mendukung saya dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

Penulis menyadari bahwa penulisan dan pembahasan dalam makalah ini masih jauh dari kata sempurna dan Semoga makalah ini dapat berguna untuk berbagai pihak.

Lombok, 13 Agustus 2022

Made Dwi Satria Indranatha

DAFTAR ISI

PERNYATAAN DAN PERSETUJUAN UNGGAH TUGAS AKHIR	ii
PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING TUGAS AKHIR	iii
PERSETUJUAN TIM PENGUJI TUGAS AKHIR	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB 1	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Batasan Masalah	22
1.3 Rumusan Masalah.....	23
1.4 Tujuan Penelitian	24
1.5 Manfaat Penelitian	25
1.5.1. Manfaat Teoritis.....	25
1.5.2. Manfaat Praktis	26
1.6 Sistematika Penelitian.....	26
BAB 2	28
TINJAUAN PUSTAKA DAN PENGEMBANGAN HIPOTESIS	28
2.1 Landasan Teori.....	28
2.1.1 <i>Intention to Pay</i>	28
2.1.2 <i>Intention to Play</i>	30
2.1.3 <i>Time Flexibility</i>	32
2.1.4 <i>Arousal</i>	33
2.1.5 <i>Challenge</i>	34
2.1.6 <i>Competition</i>	36
2.1.7 <i>Diversion</i>	37

2.1.8 <i>Fun</i>	39
2.1.9 <i>Fantasy</i>	40
2.1.10 <i>Social Interaction</i>	42
2.2 Penelitian Terdahulu	43
2.3 Pengembangan Hipotesis	46
2.3.1 Pengaruh <i>Time Flexibility</i> terhadap <i>Intention to Play</i>	46
2.3.2 Pengaruh <i>Arousal</i> terhadap <i>Intention to Play</i>	47
2.3.3 Pengaruh <i>Challenge</i> terhadap <i>Intention to Play</i>	47
2.3.4 Pengaruh <i>Competition</i> terhadap <i>Intention to Play</i>	48
2.3.5 Pengaruh <i>Diversion</i> terhadap <i>Intention to Play</i>	49
2.3.6 Pengaruh <i>Fun</i> terhadap <i>Intention to Play</i>	50
2.3.7 Pengaruh <i>Fantasy</i> terhadap <i>Intention to Play</i>	50
2.3.8 Pengaruh <i>Social Interaction</i> terhadap <i>Intention to Play</i>	51
2.3.9 Pengaruh <i>Intention to Play</i> terhadap <i>Intention to Pay</i>	51
2.4 Model Penelitian	52
2.5 Bagian Alur Berpikir.....	53
BAB 3	57
METODOLOGI PENELITIAN	57
3.1. Jenis Penelitian.....	57
3.2. Populasi dan Sample	58
3.2.1. Populasi.....	58
3.2.2. Sample.....	58
3.3. Metode Pengumpulan Data.....	60
3.4. Definisi Operasional dan Pengukuran Variabel.....	64
3.5. Metode Analisis Data.....	66
3.5.1. Uji Reliabilitas	80
BAB IV	82
ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN	82
4.1 Gambaran Umum.....	82
4.1.1 Mobile Legends	82

4.1.2 Profil Responden.....	83
4.2 Analisis Data.....	86
4.2.1 Tanggapan Responden	86
4.2.2 Analisis Deskriptif Variabel.....	102
4.2.3 Hasil Pengujian Kualitas Data	119
4.2.4 Analisis Full Structural Equation Modeling	130
4.2.5 Uji Reliability.....	134
4.2.6 Hasil Pengujian Hipotesis	136
4.3 Pembahasan.....	142
BAB V	172
KESIMPULAN	172
5.1 Simpulan	172
5.1.1 Simpulan Atas Hipotesis.....	172
5.1.2 Simpulan Atas Masalah Penelitian	178
5.2 Implikasi	179
5.2.1 Implikasi Teoritis	179
5.2.2 Implikasi Manajerial	180
5.3 Rekomendasi.....	185
DAFTAR PUSTAKA	186

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Mobile Legends Memimpin Daftar Unduhan dan Keuntungan di Indonesia pada Januari 2018	9
Gambar 1.2 Logo Mobile Legends	10
Gambar 1.3 Menunjukkan bahwa berapa lama waktu yang dihabiskan untuk bermain game Mobile Legends.	12
Gambar 1.4 Contoh Pemain Merasa Bergairah dalam Bermain Mobile Legends	13
Gambar 1.5 Tingkatan Rank di Mobile Legends	15
Gambar 1.6 Salah Satu Contoh Kompetisi Mobile Legends Tingkat Nasional.....	16
Gambar 1.7 Seseorang Bermain Mobile Legends sebagai Pengalihannya	17
Gambar 1.8 Rating Mobile Legends	18
Gambar 1.9 Daftar Hero di Mobile Legends yang Memiliki Kemampuan Berbeda Beda.....	18
Gambar 1.10 Sekelompok orang yang sedang bermain Mobile Legends.....	20
Gambar 1.11 Grafik Pengeluaran Pemain di Mobile Legends	22
Gambar 2.1 Hasil Penelitian Terdahulu	44
Gambar 2.2 Model Penelitian	53
Gambar 3.1 Diagram Alur Kerangka Pemikiran Teoritis	69
Gambar 4.1 Jenis Kelaim Responden	85
Gambar 4.2 Usia Responden.....	86
Gambar 4.3 <i>Time Flexibility, Arousal, Challenge, Competition, Diversion, Fun, Fantasy, dan Social Interaction</i>	127
Gambar 4 4 <i>Intention To Play dan Intention To Pay</i>	129
Gambar 4.5 <i>Full Structural Equation Model</i>	131

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Persaingan Game MOBA.....	7
Tabel 2.1 Bagan Alur Berpikir.....	56
Tabel 3.1 Desain Inti Kuesioner.....	62
Tabel 3. 2 Definisi Operasional Variabel.....	64
Tabel 3. 3 Keterangan Indikator Konstruk.....	70
Tabel 3.4 Keterangan Hubungan Konstruk.....	72
Tabel 3. 5 Hasil Konversi ke dalam Persamaan Model Pengukuran Konstruk Eksogen dan Endogen.....	73
Tabel 3. 6 Indeks Pengujian Kelayakan Sebuah Model.....	79
Tabel 4.1 Jenis Kelamin Responden	84
Tabel 4.2 Usia Responden.....	85
Tabel 4.3 - Derajat Penelitian Setiap Variabel.....	87
Tabel 4.4 – Tanggapan Responden terhadap <i>Time Flexibility</i>	88
Tabel 4.5 – Tanggapan Responden terhadap <i>Arousal</i>	89
Tabel 4.6 – Tanggapan Responden terhadap <i>Challenge</i>	90
Tabel 4.7 – Tanggapan Responden terhadap <i>Competition</i>	92
Tabel 4.8 – Tanggapan Responden terhadap <i>Diversion</i>	93
Tabel 4.9 – Tanggapan Responden terhadap <i>Fun</i>	95
Tabel 4.10 – Tanggapan Responden terhadap <i>Fantasy</i>	96
Tabel 4.11 – Tanggapan Responden terhadap <i>Social Interaction</i>	98
Tabel 4.12 – Tanggapan Responden terhadap <i>Intention to Play</i>	99
Tabel 4.13 – Tanggapan Responden terhadap <i>Intention to Pay</i>	101
Tabel 4.14 Distribusi Jawaban Responden terhadap Variabel <i>Time Flexibility</i>	102
Tabel 4.15 Distribusi Jawaban Responden terhadap Variabel <i>Arousal</i>	104
Tabel 4.16 Distribusi Jawaban Responden terhadap Variabel <i>Challenge</i>	106
Tabel 4.17 Distribusi Jawaban Responden terhadap Variabel <i>Competition</i>	107
Tabel 4.18 Distribusi Jawaban Responden terhadap Variabel <i>Diversion</i>	109
Tabel 4.19 Distribusi Jawaban Responden terhadap Variabel <i>Fun</i>	110
Tabel 4. 20 Distribusi Jawaban Responden terhadap Variabel <i>Fantasy</i>	112
Tabel 4.21 Distribusi Jawaban Responden terhadap Variabel <i>Social Interaction</i>	114
Tabel 4.22 Distribusi Jawaban Responden terhadap Variabel <i>Intention to Play</i>	115
Tabel 4.23 Distribusi Jawaban Responden terhadap Variabel <i>Intention to Pay</i>	117

Tabel 4.24	<i>Goodness of Fit Index</i>	120
Tabel 4.25	Evaluasi Normalitas Data	122
Tabel 4.26	Statistik Derkriptif Z-Score.....	123
Tabel 4.27	<i>Mahalanobis Distance</i>	125
Tabel 4.28	Uji Bobot Faktor dan Nilai Faktor Loading <i>Time Flexibility, Arousal, Challenge, Competition, Diversion, Fun, Fantasy, dan Social Interaction</i>	127
Tabel 4.29	Uji Bobot Faktor dan Nilai Faktor Loading <i>Intention to Play dan Intention to Pay</i>	129
Tabel 4.30	Indek Pengujian Kelayakan	131
Tabel 4.31	<i>Regression Weight Full Structural Equation Model</i>	132
Tabel 4.32	Uji Reability	135
Tabel 4.33	Hasil Uji Hipotesis	136
Tabel 4.34	Indikator Variabel <i>Challenge</i>	147
Tabel 4.35	Indikator Variabel <i>Competition</i>	150
Tabel 4.36	Indikator Variabel <i>Fun</i>	152
Tabel 4.37	Indikator Variabel <i>Social Interaction</i>	154
Tabel 4.38	Indikator Variabel <i>Fantasy</i>	156
Tabel 4.39	Indikator Variabel <i>Diversion</i>	159
Tabel 4.40	Indikator Variabel <i>Time Flexibility</i>	161
Tabel 4.41	Indikator Variabel <i>Arousal</i>	163
Tabel 4.42	Indikator Variabel <i>Intention to Play</i>	166
Tabel 4.43	Indikator Variabel <i>Intention to Pay</i>	168
Tabel 5.1	Implikasi Teoritis	179
Tabel 5.2	Implikasi Manajerial	182

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: KUISIONER	A-1
LAMPIRAN B: TABULASI DATA KUISIONER.....	B-1
LAMPIRAN C: HASIL UJI STATISTIK	C-1
LAMPIRAN D: HASIL PENGUJIAN STRUCTURAL EQUATION MODEL....	D-1
LAMPIRAN E: HASIL TURNITIN HALAMAN TERAKHIR.....	E-1

