

**IDENTIFIKASI FAKTOR-FAKTOR PENERIMAAN *GAME*  
ONLINE MENGGUNAKAN *TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL***

**Tugas Akhir**

**Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Mencapai  
Derajat Sarjana Teknik Informatika**



Disusun Oleh:

**BUNGA NATALIA**

---

**NIM: 13 07 07428**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA**

**FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI**

**UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA**

**2017**

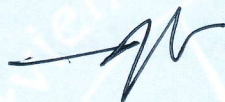
**HALAMAN PERSETUJUAN**

Tugas Akhir Berjudul  
**IDENTIFIKASI FAKTOR-FAKTOR PENERIMAAN GAME ONLINE  
MENGUNAKAN TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL**

Disusun oleh:  
**Bunga Natalia**  
(NIM : 13 07 07428)

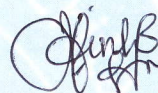
Dinyatakan telah memenuhi syarat  
Pada Tanggal : 10 Maret 2017

Pembimbing 1



Ir.A.Djoko Budiyanto SHR,M.Eng.,Ph.D.

Pembimbing 2



Findra Kartika S.D S.T.M.M.M.T.

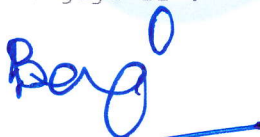
**Tim Penguji :**

Penguji I :



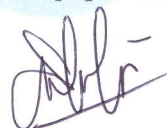
Ir.A.Djoko Budiyanto SHR,M.Eng.,Ph.D.

Penguji II :



Benyamin Langgu S,ST.,M.Comp.Sc.

Penguji III :



Stephanie Pamela A,ST.,MT.

Yogyakarta, 10 Maret 2017

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Fakultas Teknologi Industri

Dekan :



Dr. A. Teguh Siswanto

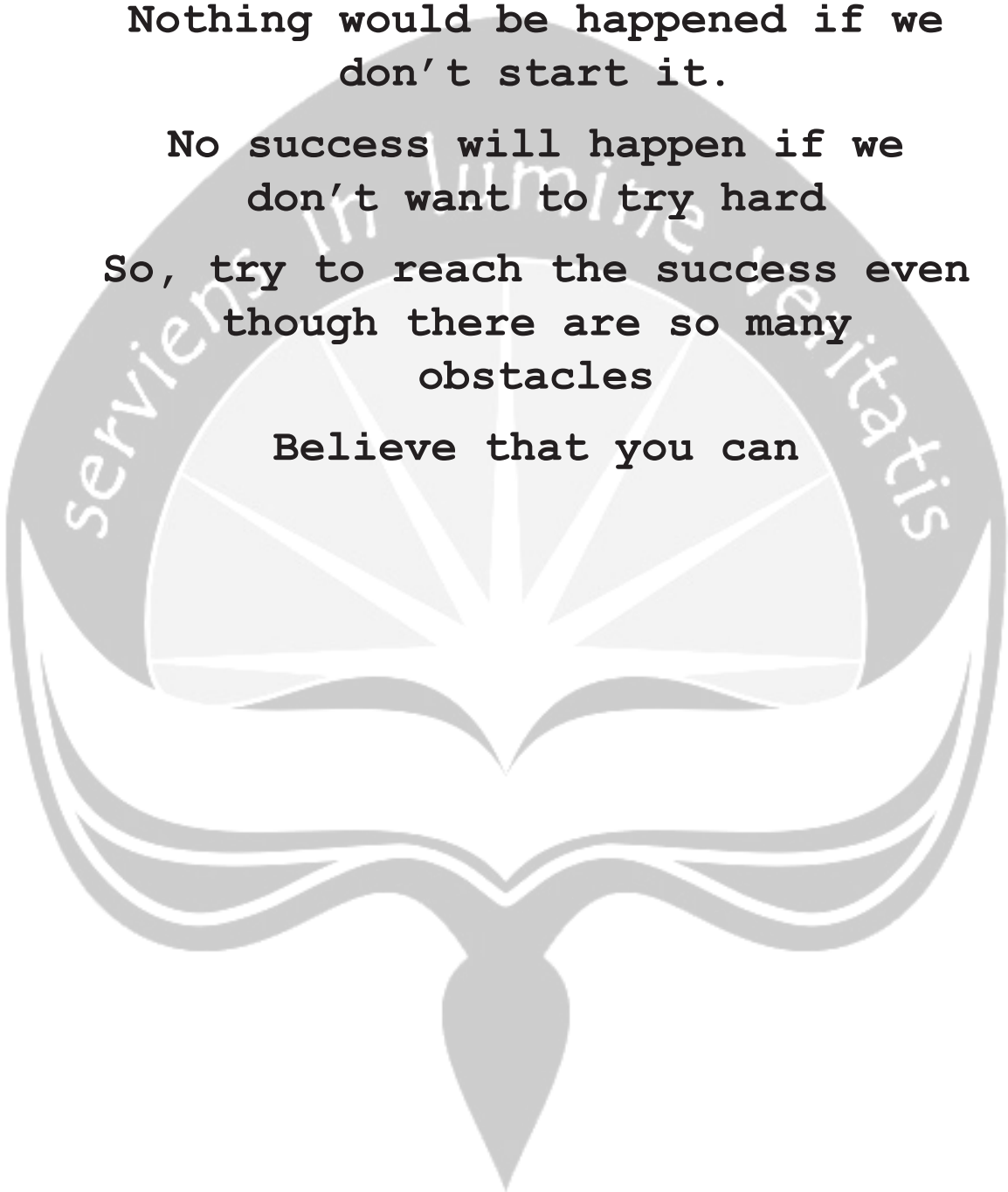
MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Nothing would be happened if we  
don't start it.

No success will happen if we  
don't want to try hard

So, try to reach the success even  
though there are so many  
obstacles

Believe that you can



## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Kuasa atas berkat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini. Adapun maksud penulisan skripsi ini adalah untuk mencapai gelar Sarjana Teknik pada Fakultas Teknik Industri Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Dalam melakukan penelitian, penulis mendapatkan banyak tambahan pengetahuan dan kontribusi berharga dari berbagai pihak. Oleh sebab itu dari lubuk hati yang terdalam, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Ir. Djoko Budiyanto SHR, M.Eng., Ph.D. selaku Dosen Pembimbing I yang telah meluangkan waktu dan pikirannya dalam penyusunan skripsi ini.
2. Ibu Findra Kartika Sari Dewi S.T.M.M M.T. selaku Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktu dan pikirannya dalam penyusunan skripsi ini.
3. Seluruh Dosen dan Staf Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
4. Keluarga atas kasih sayang, dukungan dan semangat yang telah diberikan.
5. Teman-teman grup seperjuangan bimbingan Bapak Ir. Djoko Budiyanto SHR, M.Eng., Ph.D. yang telah setia menemani dan mendukung serta meluangkan waktu untuk membantu dalam penyusunan skripsi ini.
6. Seluruh teman-teman TF angkatan 2013.

7. Teman-teman KKN69 Atma Jaya yang saya kasihi yang telah meluangkan waktu dan pikiran dalam penyusunan skripsi ini.
8. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu penulis dalam penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa laporan penelitian ini masih jauh dari istilah sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun senantiasa penulis terima dengan hati terbuka. Akhir kata, penulis berharap semoga laporan penelitian ini dapat berguna bagi pihak-pihak yang membutuhkan.

Yogyakarta, 10 Maret 2017

Penulis

**IDENTIFIKASI FAKTOR-FAKTOR PENERIMAAN GAME ONLINE  
MENGUNAKAN *TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL***

Disusun Oleh:

Bunga Natalia

NIM: 13 07 07428

**INTISARI**

Dijaman modern sekarang ini, teknologi semakin canggih dan sudah banyak digunakan dengan maksud dan tujuannya masing-masing. *Game online* merupakan salah satu contoh teknologi yang diciptakan oleh perusahaan sebagai sarana hiburan mulai dari yang sederhana sampai yang rumit. *Game online* sendiri merupakan suatu permainan yang dimainkan oleh seorang atau sekelompok pemain yang terhubung menggunakan internet. *Game online* itu sendiri banyak digemari oleh semua kalangan. Namun, fokus dari penelitian ini adalah mahasiswa, karena merekalah yang sudah mengenal mengenai internet. Melalui *game online*, mereka dapat mengekspresikan dirinya dan berkomunikasi dengan pemain *game online* lainnya. Oleh karena itu, tak heran jika sekarang banyak mahasiswa pada suatu universitas banyak yang memainkan *game online*.

Pada penelitian ini, penulis mengidentifikasi penerimaan *game online* oleh mahasiswa Universitas Atma Jaya Yogyakarta. Hal ini disebabkan karena banyak mahasiswa pada universitas ini yang memainkan *game online*. Ada berbagai alasan yang membuat mahasiswa tertarik untuk memainkan *game online* yang mereka mainkan, tujuannya pun juga bermacam-macam dari rasa ingin tahu, komunikasi, menambah informasi, dan sebagainya. Oleh karena itu peneliti ingin meneliti lebih lanjut faktor mahasiswa memainkan *game online*.

Identifikasi penerimaan *game online* ini menggunakan metode analisis TAM (*Technology Acceptance Model*). TAM merupakan sebuah metode yang mempelajari penerimaan teknologi. TAM memiliki konstruk utama, yaitu: *perceived usefulness* dan *perceived ease of use* ditambah dengan variabel eksternal yang ditambahkan oleh peneliti. Data yang diperoleh untuk melakukan analisis ini menggunakan kuesioner yang ditujukan kepada mahasiswa. Hasil dari penelitian ini adalah untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi mahasiswa pada suatu universitas dalam memainkan *game online*.

**Kata Kunci:** *Game online*, Mahasiswa, TAM

## DAFTAR ISI

IDENTIFIKASI FAKTOR-FAKTOR PENERIMAAN GAME ONLINE MENGUNAKAN <i>TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL</i> .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
INTISARI.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Tujuan Penelitian.....	5
1.5 Manfaat Penelitian.....	5
1.6 Sistematika Penelitian.....	6
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	8
2.1 Penelitian Terdahulu.....	8
<b>BAB III LANDASAN TEORI</b> .....	12
3.1 <i>Game Online</i> .....	12
3.2 <i>Technology Acceptance Model (TAM)</i> .....	13
3.3 <i>Enjoyment</i> .....	15
3.4 <i>Personality</i> .....	15
3.5 <i>Social Influence</i> .....	16
<b>BAB IV METODOLOGI PENELITIAN</b> .....	17
4.1 Persiapan.....	18
4.1.1 Alur Penelitian.....	18
4.1.2 Jenis dan Sumber Data.....	18
4.1.3 Populasi dan Sampel.....	19



4.2 Pengumpulan Data.....	21
4.3 Perancangan Pertanyaan Untuk Kuesioner.....	21
4.4 Kerangka Pemikiran.....	25
4.4.1 Persepsi Kemudahan Penggunaan, Persepsi Kegunaan, Sikap, Niat, dan Penggunaan Aktual.....	25
4.4.2 Pengaruh Sosial ( <i>Social Influence</i> ).....	26
4.4.3 Personal ( <i>Personality</i> ).....	27
4.4.4 Kesenangan ( <i>Enjoyment</i> ).....	28
4.5 Metode Analisis Data.....	28
<b>BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN</b> .....	<b>30</b>
5.1 Hasil Pengumpulan Data.....	30
5.2 Proses Pembersihan Data.....	31
5.2.1 Proses Screening.....	31
5.2.2 Menentukan <i>Degree of Freedom</i> .....	33
5.2.3 Dasar Penilaian dan Estimasi Model.....	34
5.3 Uji Outlier.....	36
5.4 Pengujian Validitas dan Reliabilitas Awal.....	38
5.4.1 Uji Validitas dan Reliabilitas <i>Perceived of Use</i> (PEOU).....	38
5.4.2 Uji Validitas dan Reliabilitas <i>Perceived</i> <i>Usefulness</i> (PU).....	39
5.4.3 Uji Validitas Validitas dan Reliabilitas <i>Attitude Toward Using</i> (ATU).....	40
5.4.4 Uji Validitas dan Reliabilitas <i>Intention To Use</i> (ITU).....	41
5.4.5 Uji Validitas dan Reliabilitas <i>Actual Usage</i> (AU) 42	
5.4.6 Uji Validitas dan Reliabilitas <i>Social Influence</i> (SI).....	43
5.4.7 Uji Validitas dan Reliabilitas <i>Personality</i> (P).....	45
5.4.8 Uji Validitas dan Reliabilitas <i>Enjoyment</i> (E).....	46
5.4 Analisis Model Pengukuran.....	47
5.5 Analisis Struktural.....	52
5.6 Pengujian Hipotesis.....	60
<b>BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN</b> .....	<b>70</b>



6.1 Kesimpulan.....	70
6.2 Keterbatasan Penelitian dan Saran.....	71
DAFTAR PUSTAKA.....	73



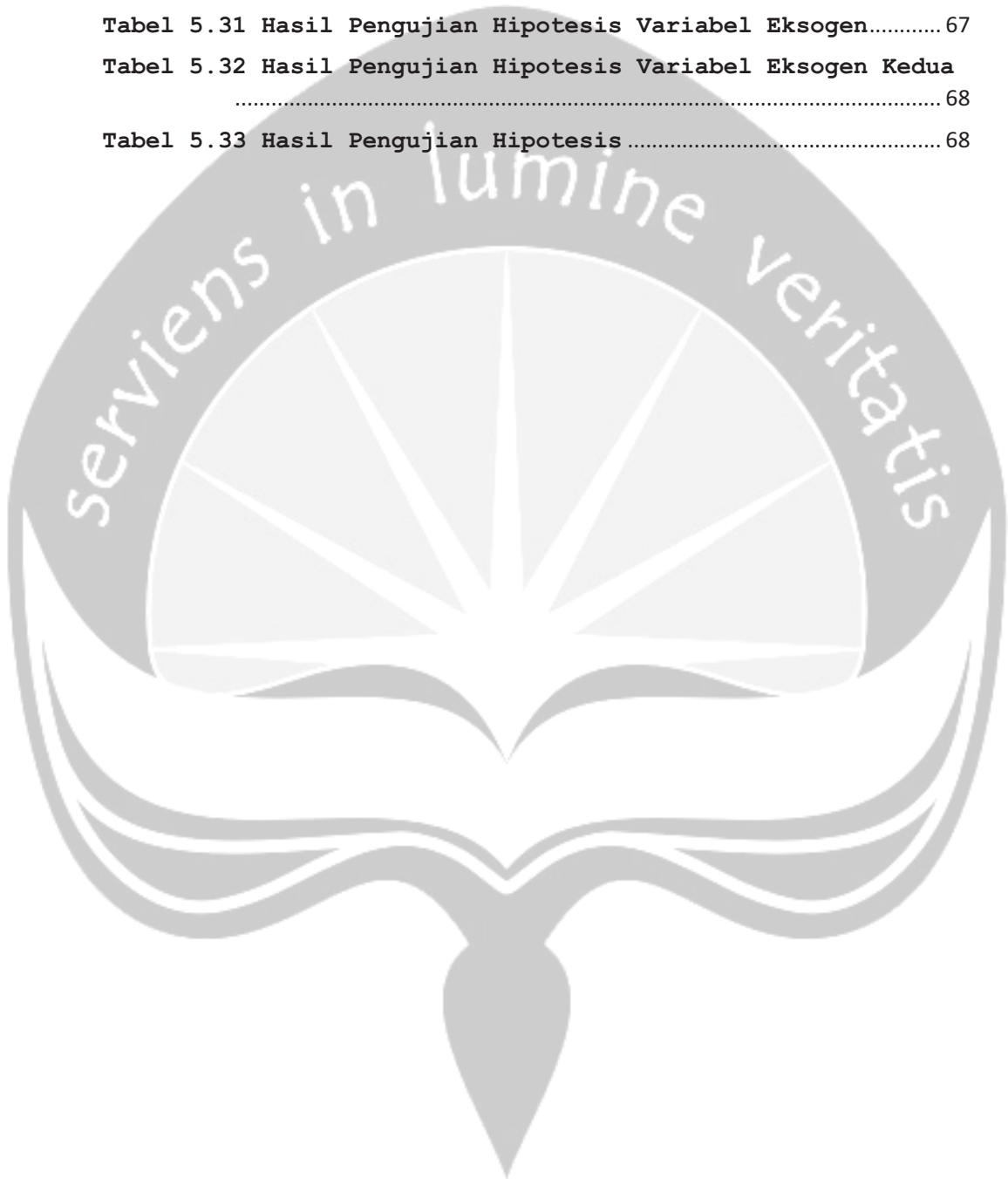
## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Model TAM.....	14
Gambar 4.1 Flow Chart Tahapan.....	17
Gambar 4.2 Model Penelitian.....	25
Gambar 5.1 Uji Outlier.....	36
Gambar 5.2 Hasil Uji Outlier setelah Penghapusan Data.....	37
Gambar 5.3 <i>Measurement Model</i> CFA.....	48
Gambar 5.4 Hasil Uji Homoskedastisitas Dependen PEOU.....	55
Gambar 5.5 Hasil Uji Homoskedastisitas Dependen PU.....	56
Gambar 5.6 Hasil Uji Homoskedastisitas Dependen ATU.....	56
Gambar 5.7 Hasil Uji Homoskedastisitas Dependen ITU.....	57
Gambar 5.8 Hasil Uji Homoskedastisitas Dependen AU.....	57
Gambar 5.9 Model Struktural Awal.....	58
Gambar 5.10 Model Struktural Akhir.....	59
Gambar 5.11 Model Pengujian Hipotesis.....	60
Gambar 6.1 Hasil Model Penelitian yang Sudah Teruji.....	70

## DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Rancangan Pertanyaan Penelitian.....	22
Tabel 5.1 Hasil Pengumpulan Data.....	30
Tabel 5.2 Hasil Persebaran Data.....	30
Tabel 5.3 Uji <i>Missing Data</i> .....	32
Tabel 5.4 Uji <i>Degree of Freedom</i> .....	34
Tabel 5.5 Hasil Uji Validitas PEOU.....	39
Tabel 5.6 Hasil Uji Reliabilitas PEOU.....	39
Tabel 5.7 Hasil Uji Validitas PU.....	40
Tabel 5.8 Hasil Uji Reliabilitas PU.....	40
Tabel 5.9 Hasil Uji Validitas ATU.....	41
Tabel 5.10 Hasil Uji Reliabilitas ATU.....	41
Tabel 5.11 Hasil Uji Validitas ITU.....	42
Tabel 5.12 Hasil Uji Reliabilitas ITU.....	42
Tabel 5.13 Hasil Uji Validitas AU.....	43
Tabel 5.14 Hasil Uji Reliabilitas AU.....	43
Tabel 5.15 Hasil Uji Validitas SI.....	44
Tabel 5.16 Hasil Uji Reliabilitas SI.....	44
Tabel 5.17 Hasil Uji Validitas P.....	45
Tabel 5.18 Hasil Uji Reliabilitas P.....	45
Tabel 5.19 Hasil Uji Validitas E.....	46
Tabel 5.20 Hasil Uji Reliabilitas E.....	46
Tabel 5.21 Hasil Uji <i>Good Model Fit</i> Model Pengukuran.....	47
Tabel 5.22 Hasil Uji <i>Loading Factor</i> .....	49
Tabel 5.23 Matriks Korelasi Faktor.....	50
Tabel 5.24 Hasil Uji Normalitas.....	53
Tabel 5.25 Hasil Uji Multikolinearitas dengan Variabel SI.....	54
Tabel 5.26 Hasil Uji Multikolinearitas dengan Variabel P.....	54
Tabel 5.27 Hasil Uji Multikolinearitas dengan Variabel E.....	54
Tabel 5.28 Hasil Keباikan Model Struktural.....	59

Tabel 5.29 Hasil Uji Hipotesis.....	60
Tabel 5.30 Hasil Uji Hipotesis Kedua .....	66
Tabel 5.31 Hasil Pengujian Hipotesis Variabel Eksogen.....	67
Tabel 5.32 Hasil Pengujian Hipotesis Variabel Eksogen Kedua .....	68
Tabel 5.33 Hasil Pengujian Hipotesis .....	68



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN I Kuesioner Penelitian Penerimaan *Game Online* Oleh  
Mahasiswa UAJY ..... 78

