

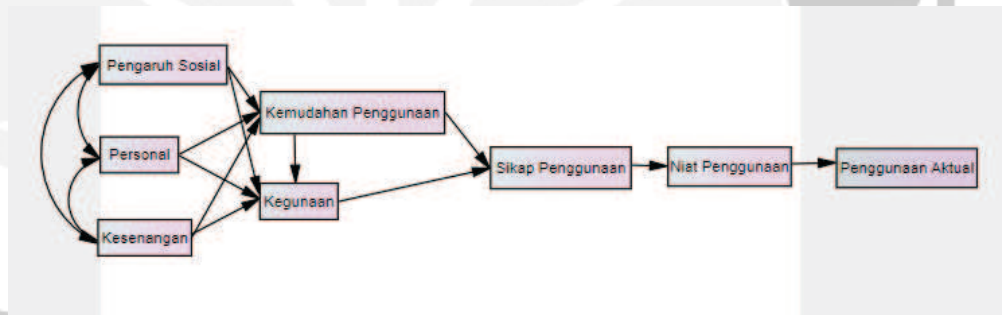
## BAB VI

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 6.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

- a. Model penelitian yang disusun berdasarkan teori *Technology Acceptance Model* (TAM) telah berhasil menjelaskan niat penggunaan memainkan *game online*. Gambar 6.1 merupakan hasil dari analisis yang memperlihatkan hubungan antar variabel yang ada.



Gambar 6.1 Hasil Model Penelitian yang Sudah Teruji

- b. *Game online* merupakan teknologi yang digunakan untuk permainan yang terhubung dengan internet. Faktor-faktor yang mendukung dalam penerimaan *game online* tersebut seperti: pengaruh sosial, personal, dan kesenangan. Tidak hanya itu, faktor kegunaan, kemudahan, sikap, niat, dan penggunaan aktual pun mendukung faktor penerimaan dari *game online* tersebut. Faktor luar atau pengaruh sosial dan kesenangan memang dapat mempengaruhi mahasiswa untuk memainkan *game online*. Pandangan dari teman

terdekat atau rekannya dan akan kesenangan yang didapat dari bermain *game online* dapat mendorong mahasiswa untuk bermain *game online*. Dari kemampuan yang dimiliki dapat membuat mahasiswa semakin mudah untuk memainkan *game online* yang disenanginya.

## **6.2 Keterbatasan Penelitian dan Saran**

Pada penelitian ini telah diidentifikasi faktor-faktor penerimaan dari *game online* oleh mahasiswa Universitas Atma Jaya Yogyakarta. Sehingga, dalam proses pengumpulan data diperlukan waktu yang cukup lama untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan untuk proses pengujian karena tidak semua mahasiswa memainkan *game online*, sehingga peneliti harus memisahkan data mahasiswa yang pernah memainkan *game online* dengan mahasiswa yang tidak pernah memainkan *game online* untuk digunakan dalam proses pengujian. Dalam hal ini, proses pengujian menggunakan data mahasiswa yang pernah memainkan *game online* untuk mendukung dalam penelitian yang dilakukan peneliti dalam mengidentifikasi faktor-faktor penerimaan *game online* oleh mahasiswa Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Masing-masing faktor eksternal yang telah teridentifikasi dapat menjadi tambahan informasi mengenai penerimaan *game online* oleh mahasiswa Universitas Atma Jaya Yogyakarta. Faktor eksternal seperti: pengaruh sosial, personal, dan kesenangan dapat menjadi acuan dari penerimaan *game online* tersebut. Namun, jika dilihat dari sisi *game online*,

masih banyak yang dapat dianalisis seperti kelebihan yang dimiliki *game online* tersebut, seperti fungsionalitas sistem yang ada pada *game online*, sehingga orang dapat menerima *game online* tersebut.

Penelitian selanjutnya yang dapat dilakukan adalah meneliti bagaimana jika *game online* dapat membantu sarana pembelajaran di lingkungan mahasiswa. Konsep-konsep yang ada yang menjadi faktor penerimaan *game online* dapat digunakan untuk mendukung sarana pembelajaran mahasiswa, sehingga mahasiswa dapat dengan mudah dalam menambah wawasan dan ilmu pengetahuan mereka.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aziz, B. G., & Lei, S. (2016). Yan'an Mobile Game Player's Consumption Concept of Donghua University Campus. (9), 292-302.
- Bagozzi, R. P., & Yi, Y. (2012). *Specification, evaluation, and interpretation of structural* (Vol. 40).
- Bourgonjon, J., Valcke, M., Soetaert, R., & Schellens, T. (2010). Students Perceptions About The Use of Video Games In The Classroom. *Computers & Education*, 54(4), 1145-1156.
- Chen, H., Rong, W., Ma, X., Qu, Y., & Xiong, Z. (2017). An Extended Technology Acceptance Model for Mobile Social Gaming Service Popularity Analysis. *Mobile Information System*, 1-13.
- Davis, F. D. (1986). A Technology Acceptance Model for Empirically Testing New End-User Information. *Massachusetts Institute*. Retrieved from <http://en.scientificcommons.org/7894517>
- Davis, F. D. (1989). Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and User Acceptance of Information Technology. *The Society Information Management and The Management Information System Research Center of The University of Minnesota*, 13(3), 319-340.
- Davis, F. D., Bagozzi, R. P., & Warshaw, P. W. (1989). User Acceptance of Computer Technology: A Comparison of Two Theoretical Models. *Management Science*, 35(8), 982-1003.
- Fan, L., Gu, J. C., & Lee, S. C. (2012). How to Attract Chinese Online Game Users: An Empirical Study on The Determinants Affecting Intention to Use Chinese Online Games. 13(1), 7-21.
- Fang, X., & Zhao, F. (2010). Personality and Enjoyment of Computer Game Play. 61(4), 342-349.
- FetsCherin, M., & Lattermann, C. (2008). User Acceptance of Virtual Worlds. 9(3), 231-242.
- Fishbein, M., & Ajzen, I. (1977). Belief, Attitude, Intention, and Behavior: An

- Introduction to Theory and Research. *Philosophy and Rhetoric*, 20(2), 130-132.
- Fornell, C., & Larcker, D. F. (1981). *Evaluating Structural Equation Models with Unobservable Variables and Measurement Error* (Vol. 18). Retrieved from <http://www.jstor.org/stable/3151312>
- Gefen, D., Boudreau, M. C., & Straub, D. W. (2000). *Structural Equation Modeling and Regression Guidelines For Research Practice* (Vol. 4).
- Ghozali, I. (2004). Model Persamaan Struktural. Konsep dan Aplikasi dengan Program AMOS 22.0 Update Bayesian SEM.
- Giandi, A. F., E, F. M., & Arifin, H. S. (2012). Perilaku Komunikasi Pecandu Game Online dengan Menggunakan Game Online. *eJurnal Mahasiswa Universitas Padjadjaran*, 1(1), 1-39.
- Giannakos, M. N. (2013). Enjoy and Learn With Educational Games:Examining Factors Affecting Learning Performance. *Computers and Education*, 68, 429-439.
- Guo, Y., & Barnes, S. (2007). Why People Buy Virtual Items In Virtual Worlds With Real Money. *ACM Digital Library*, 38(4), 69-76.
- Ha, I., Yoon, Y., & Choi, M. (2007). Determinants of Adoption of Mobile Games Under Mobile Broadband Wireless Access Environment. *Information & Management*, 44(3), 276-286.
- Hair, J. F., Anderson, R. E., & Black, W. C. (1995). *Multivariate Data Analysis* (4th ed). Prentice Hall, Inc. Upper Saddle River, NJ, USA.
- Hsu, C. L., & Lu, H. P. (2004). Why do people play on-line games? An E. *Information & Management*, 41(-), 853-868.
- Hsu, C. L., & Lu, H. P. (2007). Consumer Behavior in Online Game Communities : A Motivational Factor Perspective. *Computers in Human Behavior*, 23(3), 1642-1659.
- Ibrahim, R., Wahab, S., Yusoff, R. C., Khalil, K., & Jaafar, A. (2011). Student Perceptions of Educational Games in Higher Education:An Empirical Study. *Issues in Information System*, 12(1), 120-133.

- Kim, G., Choe, D., Lee, J., Park, S., Jun, S., & Jang, D. (2013). The Technology Acceptance Model for Playing Console Game in Korea. *International Journal of Computer Science and Network*, 13(5), 9-12.
- Knight, J. F. (2013). Acceptability of Video Games Technology for Medical Emergency Training. 5(4), 86-99.
- Lee, M. C., & Tsai, T. R. (2010). What Drives People to Continue to Play Online Games? An Extension of Technology Model and Theory Planned Behaviour. 26(6), 601-620.
- Lin, C.-P. (2009). Learning Online Brand Personality and Satisfaction: The Moderating Effects of Gaming Engagement. *International Journal of Human Computer Interaction*, 25(3), 220-236.
- Ming-Tien Tsai, N.-C. C.-S. (2011). Understanding Online Group Buying Intention : The Roles of Sense of Virtual Community and Technology Acceptance Factors. *Total Quality Management & Business Excellence*, 22(10), 1091-1104.
- Park, S. Y. (2009). An Analysis of The Technology Acceptance Model in Understanding University Student's Behavioral Intention to Use e-L.. *Educational Technology & Security*, 12(3), 150-162.
- Park, S. Y., Nam, M. W., & Cha, S. B. (2011). University Student's Behavioral Intention To Use Mobile Learning: Evaluating The Technology Acceptance Model. 43(4), 592-605.
- Park, S., Hong, J., Ohk, K., & Yoon, T. (2015). The Moderating Effect of Reference Group on Online Game Loyalty : Focused on Hedonic Information System. *International Journal of Ubiquitous Engineering*, 10(1), 59-70.
- Paul H. Jacques, J. G. (2009). Personality and Virtual Reality Team Candidates: The Roles of Personality Traits, Technology Anxiety and Trust as Predictors of Perceptions of Virtual Reality Teams. *Jornal of Business and Management*, 15(2), 143-157.

- Procci, K., Bohnsack, J., & Bowers, C. (2011). Patterns of Gaming Preference and Serious Game Effectiveness. 1-6.
- Santoso, S. (2015). *AMOS 22 untuk Structural Equation Modelling*. PT Elex Media Komputindo.
- Santoso, S. (2015). *Menguasai Statistik Multivariat*. PT Elex Media Komputindo.
- Schepers, J., & Wetzels, M. (2007). A Meta-Analysis of The Technology Acceptance Model: Investigating Subjective Norms and Moderation Effects. *Information & Management*, 44(1), 90-103.
- Szajna, B. (1996). Empirical Evaluation of the Revised Tehcnology Acceptance Model. 42, 85-92.
- Venkatesh, V., & Davis, D. F. (2000). A Theoretical Extension of The Technology Acceptance Model: Four Longitudinal Field Studies. *Management Science*, 46(2), 186-204.
- Venkatesh, V., Morris, M. G., Davis, B. G., & Davis, F. D. (2003). User Acceptance of Information Technology: Toward a Unified View. *Management Information System Research Center, University of Minnesota*, 27(3), 425-478.
- Widjaja, S. (2014). Pengaruh Perceived Behavioral Control, Descriptive Norms, Perceived Playfulness Terhadap Satisfaction dan Loyalty Melalui Online Game Addiction Pemain Online Game Clash Of Clans DiSurabaya. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 3(2), 1-19.
- William R.King, J. H. (2006). A Meta-Analysis of The technology Acceptance Model. *Information & Management*, 43(6), 740-755.
- Wu, J., & Liu, D. (2007). The Effects of Trust and Enjoyment on Intention to Play Online Games. *Journal of Electronic Commerce Research*, 8(2), 128-140.
- Yang, D. J., Chiu, J. Z., & Chen, Y. K. (2011). Examining The Social Influence on College Studies for Playing Online Game: Gender Differences and Implications. *The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 10(3), 115-122.
- Zhu, D.-S. (2012). Using The Technology Acceptance Model to Evaluate User Attitude and Intention of Use for

Online Games. *Total Quality Management*, 23(8), 965-980.





## LAMPIRAN I

### Kuesioner Penelitian Penerimaan *Game Online* Oleh Mahasiswa UAJY

- 1 Nama Lengkap :
- 2 Umur :
- 3 Nomor Pokok Mahasiswa :
- 4 Fakultas :
- 5 Program Studi :
- 6 Kota Asal :
- 7 Jenis Kelamin :
- 8 Apakah anda pernah memainkan *game online*? Pernah / Tidak pernah :
- 9 *Game Online* apa yang pernah anda mainkan? (boleh lebih dari satu) :
  - a. Point Blank
  - b. Atlantica
  - c. Freestyle
  - d. MAKO online
  - e. Yulgang
  - f. Lostsaga
  - g. Apocalyps
  - h. Ragnarock Online
  - i. Getamped X
  - j. RF Online
  - k. Crossfire
  - l. Perfrect World
  - m. Avatar Land
  - n. SD Gundam
  - o. Ayodance
  - p. Heroes of 3 Kingdom
  - q. War 2
  - r. FIFA online 2
  - s. Battle of Immortal
  - t. Happy Harvest
  - u. Dota
  - v. Yang lain

Jawablah pertanyaan berikut dengan beri tanda centang ( ✓ ) pada kolom yang sesuai jawaban anda (tidak boleh lebih dari satu jawaban pada setiap pertanyaan)

Keterangan:

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

RR = Ragu- Ragu

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

Kemudahan Penggunaan (PEOU)						
No.	Pertanyaan	SS	S	RR	TS	STS
1.	Menurut saya game online mudah di mainkan					
2.	Menurut saya permainan game online tersebut mudah di pelajari					
3.	Menurut saya mudah bagi saya untuk menjadi mahir dalam bermain game online					

Kegunaan (PU)						
No.	Pertanyaan	SS	S	RR	TS	STS
1.	Menurut saya bermain game online membantu saya dalam meningkatkan kemampuan saya dalam bermain game online					
2.	Menurut saya bermain game online sangat berharga dalam hidup saya					
3.	Menurut saya, saya dapat menghabiskan waktu luang saya untuk bermain game online					
4.	Menurut saya, game online yang saya mainkan efisien untuk menemukan kebutuhan saya					

Sikap Penggunaan (ATU)						
No.	Pertanyaan	SS	S	RR	TS	STS
1.	Saya menanggapi secara positif mengenai adanya game online					
2.	Saya suka bermain game online					
3.	Menurut saya, bermain game online merupakan ide yang bagus					

Niat Penggunaan (ITU)						
No.	Pertanyaan	SS	S	RR	TS	STS
1.	Saya akan terus bermain game online					
2.	Saya berniat untuk bermain game online					
3.	Saya akan bermain game online dalam waktu yang lama					
4.	Saya akan merekomendasikan pada orang lain untuk bermain game online yang saya mainkan					

Penggunaan Aktual (AU)						
No.	Pertanyaan	SS	S	RR	TS	STS
1.	Bermain game online merupakan solusi bagi saya untuk menghilangkan kejenuhan					
2.	Saya menyukai permainan dalam game online					
3.	Saya menyukai pelayanan yang disediakan dalam permainan game online					
4.	Saya puas bermain game online					

Pengaruh Sosial (SI)						
No.	Pertanyaan	SS	S	RR	TS	STS
1.	Teman-teman saya memandang saya seharusnya saya bermain game online					
2.	Rekan bermain saya memandang saya seharusnya saya bermain game online					
3.	Teman kampus saya memandang saya seharusnya saya bermain game online					

Personal (P)						
No.	Pertanyaan	SS	S	RR	TS	STS
1.	Saya yakin akan kemampuan saya dalam bermain game online					
2.	Saya memiliki keterampilan yang diperlukan dalam bermain game online					

<b>Kesenangan (E)</b>						
<b>No.</b>	<b>Pertanyaan</b>	<b>SS</b>	<b>S</b>	<b>RR</b>	<b>TS</b>	<b>STS</b>
1.	Bermain game online menarik bagi saya					
2.	Saya menikmati permainan game online					
3.	Bermain game online memberikan saya banyak kesenangan					

