

**ANALISIS FAKTOR DOMINAN DALAM
PENERIMAAN PEMAIN GIM MOBILE LEGENDS
BANG BANG TERHADAP FITUR *EMBLEM* DAN
TALENT TERBARU MENGGUNAKAN MODEL UTAUT**

Tugas Akhir

**Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Mencapai Derajat
Sarjana Komputer**



Dibuat Oleh:

BAGAS ALFARISTO PUTRA

190710403

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS ATMAJAYA YOGYAKARTA**

2023

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Berjudul

ANALISIS FAKTOR DOMINAN DALAM PENERIMAAN PEMAIN GIM MOBILE LEGENDS BANG BANG TERHADAP FITUR EMBLEM DAN TALENT TERBARU OLEH PENGGUNA MEDIA SOSIAL TIKTOK MENGGUNAKAN MODEL UTAUT

yang disusun oleh

Bagas Alfaristo Putra

190710403

dinyatakan telah memenuhi syarat pada tanggal 19 Desember 2023

		Keterangan
Dosen Pembimbing 1	: Irya Wisnubhadra, S.T.,M.T.	Telah Menyetujui
Dosen Pembimbing 2	: Th. Adi Purnomo Sidhi, S.T., M.T.	Telah Menyetujui
Tim Penguji		
Penguji 1	: Irya Wisnubhadra, S.T.,M.T.	Telah Menyetujui
Penguji 2	: Joseph Eric Samodra, S.Kom., MIT	Telah Menyetujui
Penguji 3	: Yonathan Dri Handarkho, ST., M.Eng, Ph.D.	Telah Menyetujui

Yogyakarta, 19 Desember 2023

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Teknologi Industri

Dekan

ttd.

Dr. Ir. Parama Kartika Dewa SP., S.T., M.T.

Dokumen ini merupakan dokumen resmi UAJY yang tidak memerlukan tanda tangan karena dihasilkan secara elektronik oleh Sistem Bimbingan UAJY. UAJY bertanggung jawab penuh atas informasi yang tertera di dalam dokumen ini

PERNYATAAN ORISINALITAS & PUBLIKASI ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Bagas Alfaristo Putra

NPM : 190710403

Program Studi : Informatika

Fakultas : Teknologi Industri

Judul Penelitian : Analisis Faktor Dominan Dalam Penerimaan Pemain Gim Mobile Legends Bang Bang Terhadap Fitur *Emblem* Dan *Talent* Terbaru Menggunakan Model UTAUT

Menyatakan Dengan ini:

1. Tugas Akhir ini adalah benar tidak merupakan salinan Sebagian atau keseluruhan dari karya penelitian lain.
2. Memberikan kepada Universitas Atma Jaya Yogyakarta atas penelitian ini, berupa Hak untuk menyimpan, mengelola, mendistribusikan, dan menampilkan hasil penelitian selama tetap mencantumkan nama penulis.
3. Bersedia menanggung secara pribadi segala bentuk tuntutan hukum atas pelanggaran Hak Cipta dalam pembuatan Tugas Akhir ini.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 30 Oktober 2023

Yang menyatakan,

Bagas Alfaristo Putra

190710403

HALAMAN PERSEMBAHAN

Don't look back with fear, a vast universe is waiting for you ahead.

gusion cosmic gleam

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis hanturkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan pembuatan tugas akhir “Analisis Faktor Dominan Dalam Penerimaan Pemain Gim Mobile Legends Bang Bang Mengenai Fitur *Emblem* Dan *Talent* Terbaru Menggunakan Model UTAUT” ini dengan baik. Penulis sadar bahwa selama proses pengerjaan penulisan tugas akhir ini, penulis mendapatkan banyak bimbingan, semangat, dan bantuan dari banyak pihak. Oleh sebab itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang terdalam kepada:

1. Universitas Atma Jaya Yogyakarta yang telah menjadi tempat saya untuk menimba ilmu dan belajar sampai saat ini.
2. Bapak Thomas Adi Purnomo Sidhi, S.T., M.T. selaku kepala prodi yang senantiasa membantu saya selama hampir empat tahun perkuliahan.
3. Bapak Irya Wisnubhadra, S.T.,M.T. selaku pembimbing I yang telah membimbing dan memberikan masukan kepada penulis selama proses penulisan tugas akhir.
4. Bapak Thomas Adi Purnomo Sidhi, S.T., M.T. selaku pembimbing II yang telah senantiasa memberikan nasehat, semangat dan doa kepada penulis selama penyusunan tugas akhir.

Demikian laporan tugas akhir ini dibuat, dan penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak. Semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Yogyakarta, 30 Oktober 2023

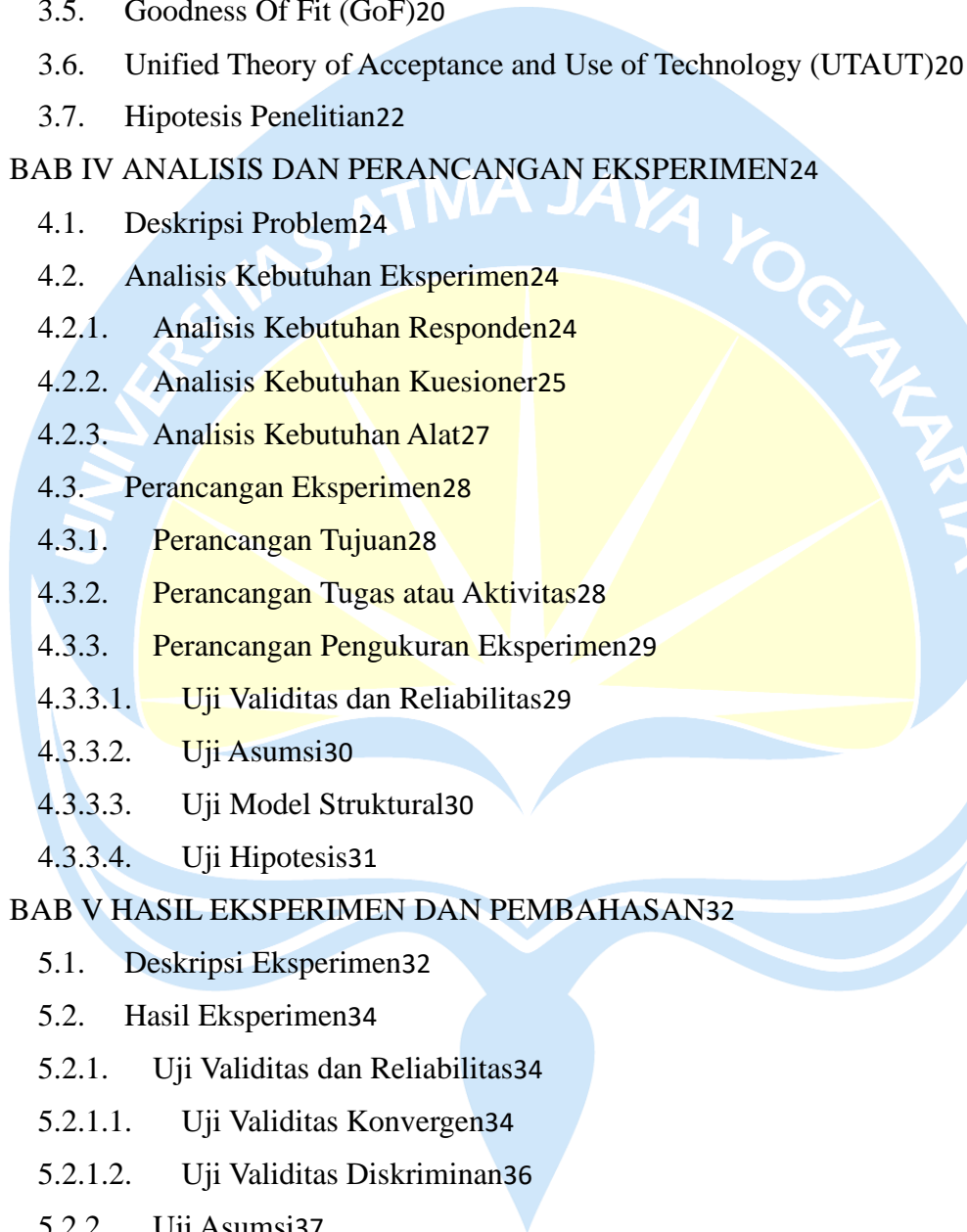
Yang menyatakan,

Bagas Alfaristo Putra

190710403

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
PERNYATAAN ORISINALITAS & PUBLIKASI ILMIAH	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	5
DAFTAR ISI	6
DAFTAR GAMBAR	9
DAFTAR TABEL	10
INTISARI	11
BAB I PENDAHULUAN	12
1.1.	Latar Belakang12
1.2.	Rumusan Masalah15
1.3.	Batasan Masalah15
1.4.	Tujuan Penelitian15
1.5.	Metode Penelitian15
1.5.1.	Studi Literatur15
1.5.2.	Perancangan Konsep16
1.5.3.	Pengumpulan Data16
1.5.4.	Pengolahan Data16
1.5.5.	Analisis Data16
1.5.6.	Penarikan Kesimpulan16
1.6.	Sistematika penulisan17
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	19
2.1.	Penelitian Terdahulu19
2.2.	Penelitian Sekarang20
BAB III LANDASAN TEORI	13
3.1.	Gim Daring13
3.1.1.	Pengertian Gim Daring13



3.1.2.	Jenis – Jenis Gim Daring	14	
3.2.	Mobile Legends Bang Bang	15	
3.3.	Confirmatory Factor Analysis (CFA)	16	
3.4.	Structural Equation Modelling (SEM)	18	
3.5.	Goodness Of Fit (GoF)	20	
3.6.	Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT)	20	
3.7.	Hipotesis Penelitian	22	
BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN EKSPERIMEN			24
4.1.	Deskripsi Problem	24	
4.2.	Analisis Kebutuhan Eksperimen	24	
4.2.1.	Analisis Kebutuhan Responden	24	
4.2.2.	Analisis Kebutuhan Kuesioner	25	
4.2.3.	Analisis Kebutuhan Alat	27	
4.3.	Perancangan Eksperimen	28	
4.3.1.	Perancangan Tujuan	28	
4.3.2.	Perancangan Tugas atau Aktivitas	28	
4.3.3.	Perancangan Pengukuran Eksperimen	29	
4.3.3.1.	Uji Validitas dan Reliabilitas	29	
4.3.3.2.	Uji Asumsi	30	
4.3.3.3.	Uji Model Struktural	30	
4.3.3.4.	Uji Hipotesis	31	
BAB V HASIL EKSPERIMEN DAN PEMBAHASAN			32
5.1.	Deskripsi Eksperimen	32	
5.2.	Hasil Eksperimen	34	
5.2.1.	Uji Validitas dan Reliabilitas	34	
5.2.1.1.	Uji Validitas Konvergen	34	
5.2.1.2.	Uji Validitas Diskriminan	36	
5.2.2.	Uji Asumsi	37	
5.2.2.1.	Uji Outlier	37	
5.2.3.	Uji Model Struktural	42	
5.2.4.	Uji Hipotesis	43	
5.3.	Pembahasan Eksperimen	44	

5.3.1. Deskripsi Tujuan Eksperimen44

5.3.2. Pembahasan Hasil Eksperimen44

BAB VI PENUTUP46

6.1. Kesimpulan46

6.2. Implikasi Penelitian46

6.3. Saran47

DAFTAR PUSTAKA48



DAFTAR GAMBAR

- Gambar 3. 1 Diagram alir model SEM19
Gambar 3. 2 Model UTAUT Venkatesh,dkk. (2003)21
Gambar 3. 3 Model Berdasarkan Hipotesis22
Gambar 5. 1 Model Pengukuran CFA34
Gambar 5. 2 Nilai Chi-square tabel38
Gambar 5. 3 Hasil Uji Model Struktural43



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Perbandingan Penelitian	9
Tabel 3. 1 Indeks nilai <i>Goodness of Fit</i>	20
Tabel 3. 2 Hipotesis Penelitian	23
Tabel 4. 1 pertanyaan kuesioner penelitian	25
Tabel 4. 2 Uji validitas konvergen dan reliabilitas (CFA)	29
Tabel 4. 3 Uji validitas diskriminan	29
Tabel 4. 4 Uji outlier	30
Tabel 4. 5 Uji outlier	30
Tabel 4. 6 Uji hipotesis	31
Tabel 5. 1 Demografi berdasarkan jenis kelamin	32
Tabel 5. 2 Demografi berdasarkan umur	32
Tabel 5. 3 Demografi berdasarkan pendidikan	33
Tabel 5. 4 Hasil <i>confirmatory factor analysis</i> (CFA)	34
Tabel 5. 5 Nilai AVE dan \sqrt{AVE}	36
Tabel 5. 6 Hasil uji validitas diskriminan	36
Tabel 5. 7 Uji Outlier	38
Tabel 5. 8 Hasil uji <i>goodness of fit</i> indeks	43
Tabel 5. 9 Hasil uji hipotesis	44

INTISARI

Analisis Faktor Dominan Dalam Penerimaan Pemain Gim Mobile Legends Bang Bang Terhadap Fitur *Emblem* Dan *Talent* Terbaru Menggunakan Model UTAUT

Intisari

Bagas Alfaristo Putra

190710403

MOBA adalah permainan daring dengan pertarungan tim 5 lawan 5 yang menekankan kerja sama tim dan beragam peran. Pada 27 Juni 2023, Mobile Legends Bang Bang mengalami pembaruan fitur *emblem* dan *talent*, dengan perubahan dari sembilan menjadi tujuh tipe emblem, serta kemampuan *talent* yang kini dapat digunakan oleh berbagai peran tanpa memperhatikan *emblem*.

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhi penerimaan pemain terhadap perubahan. Penelitian dilakukan dengan mengadopsi model Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT) yang mempertimbangkan niat dan perilaku pengguna. Model UTAUT menyoroti empat faktor penting, yaitu *performance expectancy*, *effort expectancy*, *social influence*, dan *facilitating conditions*. Metode pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner daring kepada 285 pengguna media sosial TikTok yang memainkan Mobile Legends Bang Bang. Data kemudian dianalisis menggunakan perangkat lunak SPSS AMOS versi 22.0.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa faktor harapan kinerja (*performance expectancy*) memiliki hubungan positif dengan penerimaan pengguna terhadap perubahan yang telah diterapkan pada gim Mobile Legends Bang Bang.

Kata Kunci: Mobile Legends Bang Bang, UTAUT model

Dosen Pembimbing I : Irya Wisnubhadra, S.T.,M.T.

Dosen Pembimbing II : Th. Adi Purnomo Sidhi, S.T., M.T.

Jadwal Sidang Tugas Akhir :