

BAB VI PENUTUP

6.1. Kesimpulan

Penelitian ini dilaksanakan untuk menemukan faktor-faktor yang memengaruhi penerimaan pemain yang dalam perubahan sistem *emblem* dan *talent* pada Gim Mobile Legends Bang Bang. Peneliti mengambil responden pengguna media sosial TikTok dikarenakan peneliti memiliki lebih dari 8.000 pengikut pada akun media sosial TikTok. Penelitian ini diikuti oleh 285 responden, yang pernah menggunakan sistem *emblem* dan *talent* terbaru, dan atau memahami sistem *emblem* dan *talent* terbaru.

Dengan merujuk pada hasil penelitian yang telah dilakukan, berikut adalah kesimpulan yang diperoleh :

1. Hasil analisis korelasi menunjukkan bahwa tidak terdapat korelasi yang signifikan antara *Performance Expectancy*, *Effort Expectancy*, *Social Influence*, dan *Facilitating Conditions* dengan *Behavioural Intention*.
2. Penelitian ini menyimpulkan bahwa pada umumnya, pemain belum menerima dan memahami perubahan pada sistem *emblem* dan *talent* yang baru diterapkan.

6.2. Implikasi Penelitian

1. Penelitian ini menunjukkan bahwa pada umumnya, pemain belum sepenuhnya menerima dan memahami perubahan pada sistem *emblem* dan *talent* yang baru diimplementasikan. Hal ini disebabkan oleh perbedaan yang signifikan antara sistem *emblem* baru dengan yang sebelumnya, serta oleh fleksibilitas sistem emblem terbaru yang memungkinkannya digunakan oleh semua *Hero* tanpa memperhatikan *Role* dari *Hero* tersebut. Kendati demikian, perubahan ini mengalami hambatan dalam diterima oleh pemain.

2. Dalam aspek *Performance Expectancy*, penelitian menyoroti bahwa masih banyak pemain yang tidak merasakan perubahan yang cukup signifikan terhadap sistem *emblem* dan *talent* terbaru yang sudah diterapkan saat ini. Hal ini disebabkan oleh pemahaman yang kurang terhadap perubahan yang telah diterapkan, sehingga banyak pemain belum bisa memanfaatkan sistem *emblem* dan *talent* yang terbaru.

6.3. Saran

Saran untuk penelitian berikutnya :

1. Disarankan untuk melakukan penelitian dengan menambah atribut yang mendukung serta eksplorasi korelasi antara atribut yang lebih kompleks guna mendapatkan hasil yang lebih komprehensif.
2. Bagi pengembang Mobile Legends Bang Bang, disarankan untuk meningkatkan pengalaman pengguna (*user experience*) dengan mempermudah adaptasi pemain terhadap perubahan yang dilakukan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Rabbani, “Pengertian Smartphone, Sejarah, Sistem Operasi, Fitur, Jenis, dan Dampaknya,” *sosial79*. [Online]. Available: <https://www.sosial79.com/2021/07/pengertian-smartphone-sejarah-sistem.html>
- [2] G. D. Prasasti, “Penggunaan Smartphone Bikin Tren Mobile Game Meledak di Indonesia,” *liputan6*. [Online]. Available: <https://www.liputan6.com/tekno/read/4706136/penggunaan-smartphone-bikin-tren-mobile-game-meledak-di-indonesia>
- [3] S. Sadya, “Persentase Pengguna Telepon Genggam RI Capai 64,87% pada 2021,” *dataindonesia*. [Online]. Available: <https://dataindonesia.id/digital/detail/persentase-pengguna-telepon-genggam-ri-capai-6487-pada-2021>
- [4] Lavinda, “Pasar Game Mobile Indonesia Terbesar Ketiga di Dunia.” [Online]. Available: <https://katadata.co.id/lavinda/digital/643f7867520fd/pasar-game-mobile-indonesia-terbesar-ketiga-di-dunia>
- [5] C. M. Annur, “MOBA Jadi Genre Mobile Game Paling Disukai di Indonesia,” *databoks*. [Online]. Available: <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2023/03/14/moba-jadi-genre-mobile-game-paling-disukai-di-indonesia#:~:text=Industri mobile game terus berkembang,di Indonesia dengan persentase 65%25.>
- [6] M. H. Widiyanto, “Nuansa Game MOBA.” [Online]. Available: <https://binus.ac.id/bandung/2019/12/nuansa-game-moba/>
- [7] A. Budianto, “Inilah Daftar Emblem Mobile Legends Versi Revamp, Lengkap dengan Penjelasan Talen,” *lifestyle kontan*. [Online]. Available: <https://lifestyle.kontan.co.id/news/inilah-daftar-emblem-mobile-legends-versi-revamp-lengkap-dengan-penjelasan-talen>
- [8] B. R. Aditya and A. Permadi, “Assessing student acceptance of virtual classroom in higher education using the UTAUT,” *J Phys Conf Ser*, vol. 1254, no. 1, p. 012053, Nov. 2019, doi: 10.1088/1742-6596/1254/1/012053.
- [9] A. W. Reza, “Penerapan Model UTAUT (Unified Theory of Acceptance and Use of Technology) Untuk Memahami Niat dan Perilaku Aktual Pengguna Gopay Pada Lansia di Kota Yogyakarta,” Dec. 2021, doi: 10.24036/jea.v1i4.188.
- [10] A. Pratama, M. A. Abror, and A. Wulansari, “Analysis of E-Learning User Acceptance Factors UPN Veteran Jatim,” *Journal of Information Systems and Informatics*, vol. 4, no. 1, pp. 55–64, Mar. 2022, doi: 10.51519/journalisi.v4i1.222.

- [11] K. J. Bendi and S. Andayani, "Analisis Perilaku Penggunaan Sistem Informasi Menggunakan Model UTAUT," *SEMANTIK 2013*, vol. Vol 3, No, pp. 277–282, 2013, [Online]. Available: https://www.researchgate.net/publication/262923936_Analisis_Perilaku_Penggunaan_Sistem_Informasi_Menggunakan_Model_UTAUT
- [12] R. Subhan, "Ternyata Inilah Tanggal Rilis Mobile Legends, Ada yang Main dari Awal Rilis?" [Online]. Available: <https://dailyspin.id/esports/mobile-legends/ternyata-inilah-tanggal-rilis-mobile-legends-ada-yang-main-dari-awal-rilis/>
- [13] Moonton, "Moonton," Moonton. [Online]. Available: <https://en.moonton.com/about/index.html>
- [14] T. A. Brown and M. T. Moore, "Hoyle CFA Chapter—Final Running head: CONFIRMATORY FACTOR ANALYSIS Confirmatory Factor Analysis Timothy A. Brown and Michael T. Moore Correspondence concerning this chapter should be addressed to Timothy A. Brown, Center for Anxiety & Related Disor.".
- [15] N. S. Lukas, "IDENTIFIKASI FAKTOR-FAKTOR DOMINAN TERHADAP PENERIMAAN SMART CITY DI YOGYAKARTA OLEH MASYARAKAT UMUM MENGGUNAKAN MODEL UTAUT," 2018. [Online]. Available: <http://e-journal.uajy.ac.id/id/eprint/14156>
- [16] W. Minto, *Mudah Cepat Tepat Penggunaan Tools Amos Dalam Aplikasi (SEM)*. KOTA SURABAYA: UPN "VETERAN" JATIM, 2016. [Online]. Available: <http://eprints.upnjatim.ac.id/7170/>
- [17] A. Y. Nawangsari, "STRUCTURAL EQUATION MODELING PADA PERHITUNGAN INDEKS KEPUASAN PELANGGAN DENGAN MENGGUNAKAN SOFTWARE AMOS," Universitas Negeri Yogyakarta, 2012. [Online]. Available: <http://eprints.uny.ac.id/id/eprint/186>
- [18] Venkatesh, Morris, Davis, and Davis, "User Acceptance of Information Technology: Toward a Unified View," *MIS Quarterly*, vol. 27, no. 3, p. 425, 2003, doi: 10.2307/30036540.
- [19] M. Alshehri, S. Drew, and R. AlGhamdi, "Analysis of Citizens Acceptance for E-government Services: Applying the UTAUT Model," 2012, [Online]. Available: https://www.researchgate.net/publication/258841651_Analysis_of_Citizens_Acceptance_for_E-government_Services_Applying_the_UTAUT_Model
- [20] R. Hoque and G. Sorwar, "Understanding factors influencing the adoption of mHealth by the elderly: An extension of the UTAUT model," *Int J Med Inform*, vol. 101, pp. 75–84, May 2017, doi: 10.1016/j.ijmedinf.2017.02.002.

- [21] I. K. Mensah, "Factors Influencing the Intention of University Students to Adopt and Use E-Government Services: An Empirical Evidence in China," *Sage Open*, vol. 9, no. 2, p. 215824401985582, Apr. 2019, doi: 10.1177/2158244019855823.
- [22] S. AlAwadhi and A. Morris, "The Use of the UTAUT Model in the Adoption of E-Government Services in Kuwait," in *Proceedings of the 41st Annual Hawaii International Conference on System Sciences (HICSS 2008)*, IEEE, Jan. 2008, pp. 219–219. doi: 10.1109/HICSS.2008.452.
- [23] J. Sibarani, "Info Valid! Inilah 5 Negara dengan Pemain Mobile Legend Terbanyak di Dunia 2022," ggwp. [Online]. Available: <https://ggwp.id/media/esports/mobile-legends/negara-dengan-pemain-mobile-legend-terbanyak>
- [24] Anton, "mobile legends mulai ditinggalkan ?" [Online]. Available: <https://riaume.com/mobile-legends-mulai-ditinggalkan.html>

