

Faktor Pendorong Mahasiswa Bermain *Game Online Mobile*

Yakub Buruja Karim*, Maura Novandi, Aldin Ramadhani, Jihad Lukis Panjawa

Prodi Ekonomi Pembangunan, Fakultas Ekonomi, Universitas Tidar, Indonesia.

*burujakarim@gmail.com, mauranovandi5@gmail.com
aldinramadhani9e.3@gmail.com, jipanjawa@untidar.ac.id

Abstract. Evidence of the rapid development of technology is the widespread use of the internet, one of which is mobile online games. Mobile online games are not only used for gaming purposes, but also for business and profession. The purpose of this research is to analyze the driving factors for student goals in playing mobile online games for entertainment or business and professional purposes. Based on the research, the results obtained in the form of variable effort expectancy, social influence, and habit have no significant effect on business and profession as the goal of students playing online mobile games. The government is expected to create a program that accommodates students who make online mobile games a business or profession.

Keywords: *Effort Expectancy, Social Influence, Habit, Game.*

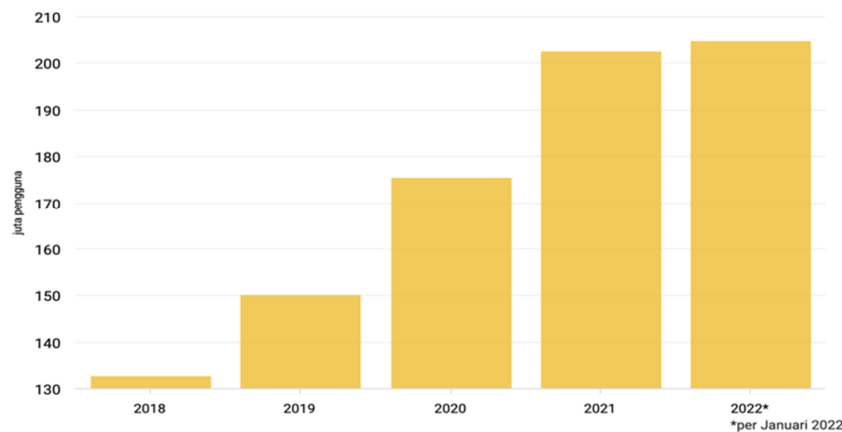
Abstrak. Bukti pesatnya perkembangan teknologi adalah meratanya penggunaan internet, salah satunya game online mobile. Game online mobile tidak hanya digunakan untuk keperluan bermain game saja, melainkan juga untuk bisnis dan profesi. Tujuan adanya penelitian ini adalah untuk menganalisis faktor pendorong tujuan mahasiswa bermain game online mobile untuk keperluan hiburan atau bisnis dan profesi. Berdasarkan penelitian didapatkan hasil berupa variable effort expectancy, social influence, dan habit tidak berpengaruh signifikan terhadap bisnis dan profesi sebagai tujuan mahasiswa bermain game online mobile. Pemerintah diharapkan dapat membuat suatu program yang mewadahi mahasiswa yang menjadikan game online mobile sebagai bisnis atau profesi.

Kata Kunci: *Ekspektasi Usaha, Pengaruh Sosial, Kebiasaan, Permainan.*

A. Pendahuluan

Di era modern ini perkembangan teknologi yang mulai tumbuh pesat telah memberikan efek yang signifikan terhadap kehidupan manusia di berbagai penjuru dunia. Kemajuan teknologi memungkinkan penggunaan alat dan aplikasi yang dapat meringankan pekerjaan individu, meningkatkan efisiensi, dan menyediakan akses ke berbagai layanan dan informasi. Salah satu aspek penting dalam perkembangan teknologi adalah internet. Internet telah menjadi sarana komunikasi yang sangat penting, memungkinkan orang untuk terhubung satu sama lain secara global melalui berbagai platform seperti email, media sosial, dan aplikasi pesan instan. Selain itu, internet juga merupakan alat publikasi yang kuat, memungkinkan individu atau organisasi membagikan informasi, gagasan, dan karya mereka secara luas.

Di Indonesia, pertumbuhan internet juga sangat pesat. Akses internet telah menjangkau berbagai daerah, bahkan di pedesaan. Hal ini memberikan kesempatan bagi masyarakat Indonesia untuk terhubung dengan dunia luar, mendapatkan akses informasi, dan berpartisipasi dalam kegiatan *online*.



Sumber: Databoks (1)

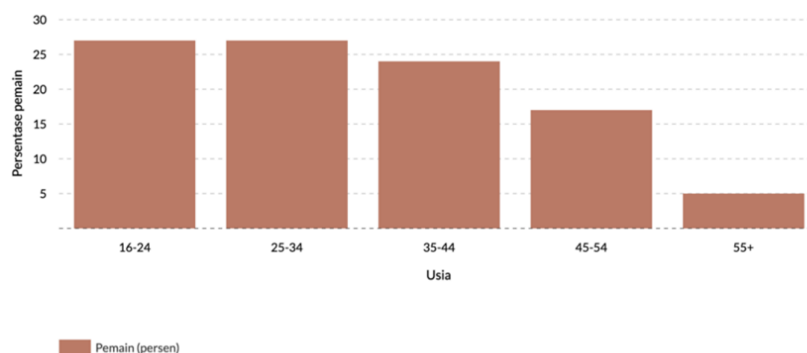
Gambar 1. Pengguna Internet di Indonesia Tahun 2018-2022

Berdasarkan laporan Databoks (1) terdapat beberapa data penting tentang penggunaan internet di Indonesia pada Januari 2022 terdapat 204,7 juta pengguna internet di Indonesia. Angka tersebut meningkat 1,03 persen dibandingkan tahun lalu, yang tercatat 202,6 juta pengguna internet pada Januari 2021. Dalam lima tahun terakhir, jumlah pengguna internet yang menggunakan layanan internet di Indonesia meningkat signifikan. Dibandingkan data 2018, jumlah pengguna internet meningkat 54,2 persen. Pada awal 2022, pangsa internet di Indonesia mencapai 73,7 persen dari total populasi. Dari total populasi 277,7 juta pada Januari 2022, sekitar 204,7 juta orang menggunakan Internet. Pada tahun 2018, tingkat penetrasi internet di Indonesia hanya mencapai setengah dari total populasi. Oleh karena itu, penetrasi dan penyebaran Internet telah meningkat secara signifikan dalam beberapa tahun terakhir.

Data-data ini menunjukkan bahwa penggunaan internet di Indonesia terus berkembang pesat. Peningkatan jumlah pengguna dan tingkat penetrasi internet menunjukkan bahwa masyarakat semakin mengadopsi dan memanfaatkan teknologi internet dalam kehidupan sehari-hari.

Generasi muda, termasuk anak-anak di bawah 15 tahun, juga semakin mahir dalam menggunakan internet untuk berbagai keperluan seperti komunikasi, pencarian informasi, pendidikan, dan hiburan. Salah satu bentuk hiburan yang populer diakses melalui internet adalah game online. Game online memberikan pengalaman bermain yang interaktif dan seru, memungkinkan pemain untuk berinteraksi dengan pemain lain di berbagai belahan dunia. Aktivitas ini dapat memberikan kesenangan dan tantangan, serta memfasilitasi pembentukan komunitas yang saling mendukung di antara para pemain.

Seiring dengan peningkatan internet, saat ini semakin marak juga bermunculan perusahaan *game online* dengan meningkatnya pula para peminat *game online*. Pesatnya perkembangan teknologi saat ini juga menyebabkan kemajuan *game online*, hal ini dibuktikan dengan semakin majunya teknologi yang digunakan dalam *game* itu sendiri seperti resolusi layar yang berpengaruh pada kualitas grafik *game*. Itu sebabnya remaja tertarik dengan *game*. Fenomena permainan *game* berbasis *online* telah menjadi hal yang lazim, terutama di antara kalangan remaja di Indonesia. Perkembangan teknologi secara signifikan mengubah kehidupan masyarakat. Kemajuan teknologi era modern sekarang dalam permainan atau *game* berbasis *online* tidak hanya menggunakan komputer dan laptop saja. Salah satu perubahan teknologi adalah pengenalan *game* berbasis *gadget* atau gawai yang memiliki koneksi secara *online*. Oleh karena itu, akses remaja untuk bermain *game* berbasis *online* menjadi semakin mudah.



Sumber: Lokadata.com (2)

Gambar 2 Pengguna Game Online Menurut Usia

Menurut *Decision Lab* dan *Mobile Marketing Association* (MMA) jumlah pemain *game* di Indonesia telah mencapai 60 juta orang. Hasil penelitian yang dilakukan oleh *Decision Lab* Agustus 2018, menemukan bahwa rata-rata pemain *game* berusia 16 hingga 24 tahun dan 25 hingga 34 tahun masing-masing 27 persen. Selain itu, sekitar 5 persen dari populasi pemain *game* berusia di atas 55 tahun (lihat Gambar 2).

Semakin berkembangnya industri *game online*, saat ini *game online* tidak hanya sebagai hiburan tapi juga meluas dalam bidang bisnis juga. Selain itu, para pengguna *game online* yang saat ini menekuni dunia *game online* terdapat suatu profesi dalam dunia *game online*, yaitu Gamer Profesional *e-sport*. Dalam *e-sport* tersebut para pemainnya berlomba untuk memenangkan suatu perlombaan *game online* yang tidak jarang hadiah yang ditawarkan sangat besar jumlahnya. Profesi tersebut banyak ditekuni oleh remaja di Indonesia yang memiliki hobi dan bakat dalam *game online*. Selain itu, *game online* juga dapat menjadi ladang bisnis mikro untuk para mahasiswa dengan menjoki akun *game online* milik orang lain. Contohnya, ketika ada seseorang yang ingin meningkatkan level gamenya namun memiliki keterbatasan dalam bermain *game online*, maka dapat menggunakan jasa joki untuk meningkatkan level *game* nya. Jasa joki *game* dan profesional *gamers* tersebut juga banyak ditekuni oleh kalangan remaja dan dewasa muda tak terkecuali mahasiswa.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis tujuan seseorang bermain *game online* sebagai sarana hiburan, bisnis, atau profesi. Objek yang akan diteliti adalah mahasiswa aktif Perguruan Tinggi Negeri berbentuk universitas di Jawa Tengah di bawah naungan KEMENDIKBUD dan KEMENAG yang bermain *game online mobile*. Objek akan dikarakterisasi berdasarkan tujuan mereka dalam bermain *game online*, dan menganalisis hasil karakterisasi berdasarkan alasan dari keputusan para pengguna *game online* tersebut apakah berkaitan dengan latar belakang kebiasaan, sosial, atau minat yang dimiliki oleh seseorang. Sehingga, adapun tujuan dari penelitian ini penulis akan meninjau “Faktor Pendorong Mahasiswa Bermain *Game Online Mobile*”.

B. Metodologi Penelitian

Kajian ini menggunakan metode atau pendekatan kuantitatif dikarenakan penggunaan data kuantitatif dalam menganalisis dan memahami fenomena yang sedang dianalisa dan diteliti. Metode kuantitatif digunakan dalam penelitian ini dikarenakan berfokus pada pengumpulan, pengukuran, dan analisis data kuesioner survei yang menghasilkan data berupa angka-angka. Analisis secara kuantitatif menggunakan alat analisis *logit regression* dilakukan setelah memperoleh data untuk menghasilkan temuan-temuan yang dapat diukur, diperbandingkan, dan disimpulkan. Dikarenakan penggunaan instrumen survei berbentuk kuesioner maka data yang digunakan berupa data primer, dimana data primer tersebut dikumpulkan secara langsung oleh peneliti dari sumber aslinya sesuai dengan tujuan penelitian. Selain itu data kajian ini tergolong dalam data kerat lintang atau data *cross-section* atau data kajian yang menunjukkan lebih dari satu unit/objek/individu yang dikumpulkan dalam satu waktu, dalam kajian ini dilakukan selama periode perkuliahan.

Pada kajian ini digunakan mahasiswa aktif perguruan tinggi negeri yang berbentuk universitas di Provinsi Jawa tengah baik di bawah tanggung jawab KEMENDIKBUD maupun KEMENAG sebagai populasi yang berjumlah 257630 mahasiswa. Untuk sampel kajian ini dipilih para mahasiswa aktif PTN di Jawa Tengah yang bermain game online mobile, melalui metode penentuan ukuran sampel *sample size krejcie morgan* Krejcie & Morgan (3) dengan rumus

$$n = \frac{X^2 \cdot N \cdot P(1 - P)}{(N - 1) \cdot d^2 + X^2 \cdot P(1 - P)}$$

$$n = \frac{2,706 \cdot 257630 \cdot 0,5(1 - 0,5)}{(257630 - 1) 0,1 + 2,706 \cdot 0,5(1 - 0,5)}$$

$$n = 69$$

Dari populasi 257630 mahasiswa diperoleh 69 mahasiswa dengan proporsi tiap universitas sebagai berikut,

Tabel 1. Proporsi Sampel

UNIVERSITAS	JUMLAH MAHASISWA AKTIF	Proporsi	Jumlah
UNIVERSITAS TIDAR	10871	4.22%	3
UNIVERSITAS JENDERAL SUDIRMAN	21521	8.35%	6
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG	49499	19.21%	13
UNIVERSITAS SEBELAS MARET	36306	14.09%	10
UNIVERSITAS DIPONEGORO	68909	26.75%	18
UIN RADEN MAS SAID	22679	8.80%	6
UIN WALISONGO	14891	5.78%	4
UIN PROF. KH SAIFUDDIN ZUHRI	19356	7.51%	5
UIN KH ABDURRAHMAN WAHID	13598	5.28%	4
TOTAL	257630	100%	69

Dikarenakan proporsi mahasiswa yang tersebar di PTN seluruh Jawa Tengah, maka digunakanlah metode pengambilan sampel dengan *snowball sampling* untuk memperoleh data. *Snowball sampling* adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari dan memilih responden yang sulit dijangkau atau langka dalam populasi target. Teknik ini didasarkan pada prinsip bahwa responden yang sudah terlibat dalam penelitian memiliki peluang lebih tinggi untuk merujuk orang lain dengan karakteristik yang relevan. Proses *snowball sampling* dimulai dengan memilih beberapa responden awal yang dapat dijangkau oleh peneliti. Responden ini sering

disebut sebagai "titik awal" atau "sampel inti". Setelah responden awal terlibat dalam penelitian, mereka diminta untuk merujuk orang lain yang mungkin memiliki karakteristik yang relevan atau memiliki pengalaman yang serupa. Penerapan metode *snowball sampling* dalam kajian ini dimulai dengan pencantuman nomor handphone di dalam kuesioner sehingga peneliti mampu menghubungi responden kemudian responden tersebut diminta untuk menyebarkan kuesioner ke individu lain yang termasuk dalam kriteria sampel kajian.

Dalam penelitian ini variabel yang digunakan adalah tujuan bermain game, *effort expectancy*, *social influence*, dan *habit*. *Effort expectancy* diartikan sebagai suatu tingkatan kemudahan akan penggunaan suatu teknologi oleh pengguna teknologi tersebut (4). *Social influence* adalah tingkatan seorang pengguna teknologi menganggap orang lain yang dirasa penting seperti teman dan keluarga sebaiknya menggunakan teknologi tertentu (4). *Habit* diartikan sebagai seberapa seorang individu melakukan kegiatan tertentu secara otomatis (5) dan (6).

Tabel 2. Konstruk Penelitian

Konstruk	Indikator	Pengukuran	Sumber/Referensi
<i>Effort Expectancy</i>	Mudah dipelajari	Likert Scale 1-5, SS-STIS.	venkatesh (6)
	Mudah penggunaannya	Likert Scale 1-5, SS-STIS.	
	Mudah menjadi ahli/terampil	Likert Scale 1-5, SS-STIS.	
<i>Social Influence</i>	Pengaruh teman	Likert Scale 1-5, SS-STIS.	venkatesh (6)
	Pengaruh masyarakat/lingkungan	Likert Scale 1-5, SS-STIS.	
	Pengaruh argumen yang lebih dihargai	Likert Scale 1-5, SS-STIS.	
<i>Habit</i>	Kebiasaan	Likert Scale 1-5, SS-STIS.	venkatesh (6)
	Ketagihan	Likert Scale 1-5, SS-STIS.	
	Keharusan	Likert Scale 1-5, SS-STIS.	
	Kewajaran	Likert Scale 1-5, SS-STIS.	
Tujuan Bermain Game		hiburan (0)	Penulis (2023)
		bisnis/profesi (1)	

Metode Regresi Logistik (*logistic Regression*) digunakan untuk menghitung adanya pengaruh antara variabel faktor pendorong terhadap variabel tujuan mahasiswa bermain *game* dengan model persamaan regresi logit sebagai berikut.

$$\ln\left(\frac{P}{1-P}\right) = \beta_0 + \beta_1 X$$

$$\ln\left(\frac{P}{1-P}\right) = \beta_0 + \beta_1 \text{Effort Expectancy}_i + \beta_2 \text{Social Influence}_i + \beta_3 \text{Habit}_i$$

$$\text{Tujuan Bermain Game}_i = \beta_0 + \beta_1 \text{Effort Expectancy}_i + \beta_2 \text{Social Influence}_i + \beta_3 \text{Habit}_i + \varepsilon_i$$

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Setelah diperoleh data hasil dari kuesioner yang berupa angka-angka maka langkah pertama yang dilakukan adalah menguji kevalidan dan kekonsistenan kuesioner melalui uji validitas dan uji reliabilitas.

Tabel 3. Uji Validitas

Item Pertanyaan	Nilai r	r tabel	Hasil
X1.1	.770	.199	Valid
X1.2	.707	.199	
X1.3	.829	.199	
X2.1	.746	.199	Valid
X2.2	.760	.199	
X2.3	.790	.199	
X3.1	.823	.199	Valid
X3.2	.839	.199	
X3.3	.829	.199	
X3.4	.797	.199	

Uji validitas dilakukan dengan melihat perbandingan antara nilai r dengan r tabel. Jika nilai r hitung yang dihasilkan lebih besar dari nilai r tabel, maka dapat disimpulkan bahwa konstruk dalam kuesioner valid. Dalam kuesioner ini, semua pernyataan dapat memiliki nilai r hitung yang lebih besar dari nilai r tabel, oleh karena itu semua konstruk dapat dianggap valid.

Tabel 4. Uji Reliabilitas

Variabel	Nilai r Cronbach's Alpha	Hasil
X1	.650	Reliabel
X2	.642	
X3	.830	

Melalui nilai *r Cronbach's Alpha* dapat diketahui hasil dari Uji reliabilitas. Jika nilai *r Cronbach's Alpha* diatas 0,60 maka dapat dikatakan reliabel (7). Dapat dilihat bahwa semua variabel dependen dalam kajian ini didapatkan hasil Uji Reliabilitas adalah reliabel dibuktikan dengan nilai *r Cronbach's Alpha* setiap variabel di atas 0,60.

Uji *Hosmer* dan *Lemeshow* membantu menilai kecocokan model regresi logistik. Uji *Hosmer* dan *Lemeshow* menguji kecocokan data empiris terhadap model (tidak ada perbedaan antara model dan data, sehingga dapat dikatakan fit). Untuk menentukan apakah suatu model dapat digunakan atau tidak, perhatikan nilai uji kecocokan yang diukur dengan chi-square di bawah ini.

Tabel 5. Hosmer and Lemeshow Test

Step	Chi-square	df	Sig.
1	7.780	8	.455

Nilai *Hosmer and Lemeshow's* (Sig.) 0,455 lebih besar dari 0,10 yang berarti H_0 diterima hal ini artinya tidak ada perbedaan antara model dengan nilai yang diamati, sehingga model goodness of fit dikatakan layak

Untuk mengevaluasi model secara keseluruhan, *Overall Model Fit* digunakan untuk menentukan cocok tidaknya model yang digunakan dengan data statistik. Penilaiannya dilakukan dengan melakukan perbandingan antara angka $-2 \log \text{likelihood}$ pada awal (*step 0*) dengan angka $-2 \log \text{likelihood}$ pada akhir (*step 1*).

Tabel 6. Iteration History

Iterasi on	-2 Log likeliho od	Coefficients		Iteratio n	-2 Log likeliho od	Coefficients				
		Constant				Consta nt	Total_ X1	Total_ X2	Total_ X3	
Step p 0	1	44.021	-1.652	Step 1	1	42.614	-0.996	-0.109	0.057	0.006
	2	40.902	-2.199		2	38.236	-1.184	-0.227	0.141	0.014
	3	40.771	-2.342		3	37.678	-1.627	-0.298	0.228	0.02
	4	40.771	-2.351		4	37.652	-1.876	-0.313	0.26	0.02
	5	40.771	-2.351		5	37.652	-1.894	-0.314	0.262	0.02
				6	37.652	-1.894	-0.314	0.262	0.02	

Tabel *Iteration History* di atas menunjukkan bahwa nilai $-2 \log \text{likelihood}$ pada awal (*step 0*) 40,771 lebih besar dari nilai $-2 \log \text{likelihood}$ pada akhir (*step 1*) 37,652 dan dapat dikatakan nilai $-2 \log \text{likelihood}$ mengalami penurunan. Dari penurunan nilai $-2 \log \text{likelihood}$ tersebut dapat disimpulkan bahwa model regresi penelitian ini adalah model regresi yang baik.

Untuk menguji pengaruh secara simultan atau pengaruh secara bersama antara variabel bebas terhadap variabel terikat dilakukanlah *Omnibus test*.

Tabel 7. Omnibus Tests of Model Coefficients

		Chi-square	Sig.
Step 1	Step	3.119	.374
	Block	3.119	.374
	Model	3.119	.374

Dari nilai *Omnibus test* (Sig.) 0,374 lebih besar 0,10 berarti dapat diambil kesimpulan bahwa variabel independen secara simultan atau secara bersamaan tidak berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen.

Tabel 8. Model Summary

Step	-2 Log likelihood	Cox & Snell R Square	Nagelkerke R Square
1	37.652 ^a	.044	.099

Nilai koefisien determinasi dihasilkan dari nilai Nagelkerke R-squared. Ternyata nilai r-squared Nagelkerke adalah 0,099 yang artinya pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat sebesar 9,9%, sedangkan sisanya sebesar 90,1% ditentukan oleh faktor lain di luar variabel bebas dalam persamaan hasil regresi logistik.

Tabel 9. Variables in the Equation

		B	S.E.	Wald	Sig.	Exp(B)
Step 1 ^a	Total_X1	-.314	.209	2.254	.133	.731
	Total_X2	.262	.272	.929	.335	1.299
	Total_X3	.020	.141	.020	.889	1.020
	Constant	-1.894	3.483	.296	.587	.150

Dari variabel-variabel pada tabel persamaan diketahui nilai signifikansi (Sig.) masing-masing variabel lebih kecil dari 0,10 hal ini menunjukkan bahwa tidak ada variabel independen yang berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen.

Variabel *effort expectancy* mendapatkan hasil positif tidak signifikan yang berarti *effort expectancy* atau kemudahan dalam bermain game tidak berpengaruh terhadap bisnis/profesi sebagai tujuan mahasiswa bermain game. Dari sisi *game online*, Guo & Barnes (8) menyatakan bahwa sebenarnya kemudahan dalam penggunaan teknologi dalam game memiliki peranan yang penting dikarenakan para pemain game akan memilih dan memainkan game dengan teknologi yang mudah dipelajari dan menarik baginya. Saat bermain *game online*, pengguna tentunya akan memilih game dengan teknologi yang mudah dipelajari dan digunakan sehingga memungkinkan para pengguna terampil dan ahli dalam game tersebut (9). Oleh karena itu, *effort expectancy* lebih berpengaruh terhadap hiburan sebagai tujuan mahasiswa bermain *game* bukan bisnis/profesi sebagai tujuannya.

Variabel *social influence* mendapatkan hasil positif tidak signifikan yang berarti lingkungan sosial tidak berpengaruh terhadap bisnis/profesi sebagai tujuan mahasiswa bermain game. Hal ini sesuai dengan penelitian Guo & Barnes (9) yang meneliti mengenai pengaruh *social influence* dan menemukan hasil penelitian bahwa pengaruh lingkungan sosial juga tidak berpengaruh terhadap penggunaan suatu sistem.

Variabel *habit* mendapatkan hasil positif tidak signifikan yang berarti habit atau kebiasaan tidak berpengaruh terhadap bisnis/profesi sebagai tujuan mahasiswa bermain *game*. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Guo & Barnes (8) yang menganalisis pengaruh *habit* terhadap perilaku penggunaan sistem mengemukakan hasil bahwa *habit* berpengaruh positif terhadap penggunaan suatu sistem. Namun, dalam konteks penelitian ini, habit tentunya akan berpengaruh positif terhadap hiburan bukan bisnis/profesi sebagai tujuan mahasiswa bermain *game*.

Tabel 10. Classification Table

	Observed	Predicted		Persentase
		H	Y	
Step 0	Y	63	0	100.0
	B/P	6	0	.0
Persentase Keseluruhan				91.3

Hiburan menjadi tujuan utama mahasiswa dalam bermain *game* dibuktikan dengan 91.3% mahasiswa menjadikan game sebagai hiburan dan hanya 8,7% mahasiswa yang menjadikan *game* sebagai bisnis/profesi.

D. Kesimpulan

Dari hasil penelitian ini diketahui bahwa variabel *effort expectancy* (ekspektasi usaha), *social influence* (pengaruh sosial), dan *habit* (kebiasaan) tidak berpengaruh signifikan terhadap bisnis/profesi sebagai tujuan mahasiswa bermain *game online mobile*. Penelitian ini juga menghasilkan informasi bahwa terdapat mahasiswa yang bermain game dengan tujuan bisnis/profesi, meskipun kurang dari 10% mahasiswa yang bermain *game online mobile* di Jawa Tengah. Oleh karena itu, diharapkan pemerintah mampu membuat program yang mawadahi para mahasiswa yang menjadikan *game online mobile* sebagai bisnis/profesi agar mahasiswa yang menjadikan *game online mobile* sebagai bisnis/profesi tersebut terus berkembang kuantitas dan kualitasnya. Untuk penelitian lebih lanjut disarankan untuk menambahkan variabel pendapatan untuk mengetahui pengaruhnya terhadap tujuan bermain *game* sebagai bisnis/profesi.

Daftar Pustaka

- [1] Annur Mutia Cindy. Ada 204,7 Juta Pengguna Internet di Indonesia Awal 2022 [Internet]. Databoks. 2022 [cited 2023 May 26]. Available from: <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/03/23/ada-2047-juta-pengguna-internet-di-indonesia-awal-2022;>

- [2] Lokadata.com. Pemain Game Online Menurut Usia, 2018 [Internet]. lokadata. 2018 [cited 2023 May 26]. Available from: <https://lokadata.beritagar.id/chart/preview/pemain-game-online-menurut-usia-2018-1579509362>;
- [3] Krejcie R V., Morgan DW. Determining Sample Size for Research Activities. *Educ Psychol Meas.* 1970;30(3):607–10;
- [4] Venkatesh V, Morris MG, Davis GB, Davis FD. User Acceptance of Information Technology: Toward a Unified View. *MIS Q.* 2003;27(3):425–78;
- [5] Limayem M, Hirt SG, Cheung CMK. How Gabit Limits The Predictive Power of Intention: The Case of Information Systems Continuance. *MIS Q.* 2007;31(4):705–37;
- [6] Venkatesh V, Thong JYL, Xu X. Consumer Acceptance and Use of Information Technology: Extending the Unified Theory of Acceptance and Use of Technology. *MIS Q.* 2012;36(1):157–78;
- [7] Ghozali I. *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS19.* Edisi 5. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro; 2011. 48 p;
- [8] Guo Y, Barnes S. Purchase behavior in virtual worlds: An empirical investigation in Second Life. *Inf Manag.* 2011;48(7):303–12;
- [9] Guo Y, Barnes SJ. Explaining Purchasing Behavior Within World of Warcraft. *J Comput Inf Syst.* 2012;52:18–30.