

ABSTRAK

Pengaruh Minat, Persepsi Kegunaan, dan Persepsi Kemudahan terhadap Intensi Pengguna *Mobile Games* di Indonesia

Andry Suka Putra
Universitas Ciputra
2021

Penelitian ini dilatar belakangi oleh pertumbuhan ekonomi kreatif di Indonesia, sehingga memunculkan banyak perusahaan rintisan digital (*startup*), salah satunya adalah pengembang *mobile games*. Pie Logica adalah perusahaan pengembang *mobile games* yang didirikan di Surabaya pada tahun 2018. Sejak awal berdiri, Pie Logica telah berhasil mendistribusikan satu *mobile game* di *android* pada *platform* Google Play. Jumlah unduhan yang dihasilkan oleh *mobile game* tersebut masih rendah dan belum mampu mencapai target yang telah ditetapkan perusahaan Pie Logica. Oleh karena itu, kebijakan dan rancangan manajemen strategi perusahaan perlu dilakukan untuk meningkatkan jumlah unduhan pada pengembangan selanjutnya.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui minat, persepsi kegunaan, dan persepsi kemudahan terhadap intensi pengguna *mobile games* di Indonesia. Penelitian ini bersifat kuantitatif dengan populasi para pengguna *mobile games* di Indonesia yang tidak diketahui pasti jumlahnya (*infinite population*). Sampel penelitian ini sebanyak 112 dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Metode pengumpulan data penelitian ini menggunakan kuesioner dan teknik penelitian ini menggunakan analisis regresi linear berganda, dengan diolah menggunakan *software* SPSS.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa minat berpengaruh positif signifikan terhadap intensi pengguna *mobile games*, persepsi kegunaan berpengaruh positif signifikan terhadap intensi pengguna *mobile games*, dan persepsi kemudahan berpengaruh positif signifikan terhadap intensi pengguna *mobile games*.

Kata kunci: minat, persepsi kegunaan, persepsi kemudahan, intensi pengguna, *mobile games*

ABSTRACT

The Effect of Interest, Perception of Usefulness, and Perception of Easy on Intention of Mobile Game Users in Indonesia

Andry Suka Putra
Ciputra University
2021

This research is based on the growth of creative economy in Indonesia, so it appears a lot of digital start-up companies, one of them is mobile game developer. Pie Logica is a mobile game developer company that was established in Surabaya in 2018. Since its establishment, Pie Logica has succeeded distributing one mobile game in Android of Google Play platform. The number of download that is resulted by the mobile game is still low and has not been able to achieve the target that is set by Pie Logica company. Therefore, policy and company strategy management plan need to be done to increase the number of download for further development.

The purpose of this research is to find out the interest, perception of usefulness, and perception of easy on intention of mobile game users in Indonesia. This research is quantitative with the population of mobile game users in Indonesia in which the number is certainly unknown (infinite population). The sample of this research is 112 by using purposive sampling technique. Data collection method in this research uses questionnaire and this research technique uses multiple linear regression analysis that is processed by using SPSS software.

The results of this research indicate that interest affects significant positive on intention of mobile game users, the perception of usefulness affects significant positive on intention of mobile game users, and the perception of easy affects significant positive on intention of mobile game users.

Keywords: *interest, perception of usefulness, perception of easy, user intention, mobile game*