

## BAB 1 PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi khususnya internet sudah berkembang dengan pesat, dimana perkembangan internet terutama di era globalisasi saat ini telah membuat berbagai macam industri seperti industri hiburan, teknologi, dan komunikasi telah berkembang dengan sangat cepat dimana salah satunya adalah industri *game* sebagai sarana hiburan, dimana pada zaman dulu *game* hanya bisa dimainkan secara *offline*, tetapi dengan berkembangnya zaman, *game* sekarang bisa dimainkan secara *online* sehingga munculah istilah *online game* atau *game online*. *Game online* sendiri dapat dimainkan dengan bantuan internet, sehingga pemain dapat bermain bersama dengan banyak orang dari berbagai belahan dunia dalam satu waktu. *Game online* sendiri sangat beragam, mulai dari yang bergenre strategi, FPS, RPG, dan lain-lain, serta dapat dimainkan di berbagai platform seperti perangkat *mobile* dan PC

*Mobile legends* adalah salah satu *game online* berjenis MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*). MOBA sendiri merupakan *sub-genre game* strategi, dimana MOBA adalah jenis permainan strategi yang dapat dimainkan secara berkelompok yang terbagi menjadi 2 tim berbeda dan bertujuan untuk menghancurkan *base* atau markas tim lawan. *Mobile legends* sendiri merupakan *game* yang dapat dimainkan menggunakan platform *mobile* dengan bantuan internet. Saat ini *mobile legends* merupakan salah satu *game* yang sangat populer dan telah banyak dimainkan oleh orang-orang, terutama kalangan muda dari seluruh dunia tidak terkecuali di Indonesia. Hal ini bisa dibuktikan, dimana *game* ini sudah diunduh lebih dari 500.000.000 kali di playstore dan terus bertambah dan hampir di semua tempat dapat dijumpai orang-orang yang memainkan *game* tersebut.

Atas kepopulerannya tersebut, maka penelitian ini dilakukan untuk mengetahui tingkat popularitas *game mobile legends*, serta alasan atau faktor apa saja yang mendukung dibalik kepopulerannya tersebut. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah *technology acceptance model* atau yang disingkat sebagai TAM, yang digunakan untuk mengetahui faktor-faktor apa saja yang berkontribusi

terhadap popularitas game mobile legends, dengan metode analisisnya menggunakan analisis deskriptif dan SEM-PLS dengan menggunakan tools SmartPLS.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka didapatkan beberapa permasalahan yang diantaranya adalah :

1. Faktor-faktor apa saja yang dapat mempengaruhi tingkat popularitas dari game mobile legends?
2. Bagaimana pengaruh faktor-faktor yang membuat seseorang tertarik untuk memainkan (*behaviour intention*) game Mobile legends?

### **1.3 Tujuan**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diangkat, maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui tingkat popularitas dan faktor-faktor apa saja yang dapat mempengaruhi tingkat popularitas dari game mobile legends.
2. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh faktor-faktor yang membuat seseorang tertarik untuk memainkan (*behaviour intention*) game Mobile legends.

### **1.4 Manfaat**

Beberapa manfaat yang bisa didapatkan dari penelitian ini, di antaranya :

1. Bagi penulis  
Dapat meningkatkan keterampilan dalam melakukan analisis serta menambah ilmu yang didapatkan oleh penulis dan mampu menerapkan teori yang telah didapatkan selama perkuliahan.

2. Bagi universitas

Dapat digunakan sebagai sebuah referensi untuk penelitian selanjutnya yang terkait dengan analisis tingkat popularitas suatu aplikasi.

3. Bagi pembaca

Dapat memberikan gambaran mengenai seberapa populernya game mobile legends yang dapat dijadikan referensi untuk penelitian lanjutan mengenai analisis tingkat popularitas suatu aplikasi.

### 1.5 Batasan Masalah

Berdasarkan permasalahan diatas, maka ruang lingkup masalah dibatasi pada;

1. Penelitian ini dilakukan pada aplikasi game mobile legends di platform android.
2. Metode pengumpulan data dilaksanakan melalui distribusi kuesioner dalam bentuk Google formulir kepada para responden.
3. Responden adalah pemain game mobile legends yang sudah terdaftar.
4. Penelitian ini memakai metode analisis deskriptif dan SEM-PLS.
5. Penelitian ini menggunakan versi *extended model* dari TAM model, dengan variabel yang digunakan adalah *perceived usefulness, perceived ease of use, behavior intention toward using, attitude toward using, social interaction* dan *use context*.

### 1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penyusunan laporan penelitian ini terbagi dalam lima bab dengan pembahasan sebagai berikut :

Tabel 1. 1 Sistematika Penulisan

BAB 1. PENDAHULUAN	Bab ini berisi penjelasan singkat dan gambaran umum mengenai masalah yang diangkat pada penelitian, meliputi latar belakang, rumusan masalah, tujuan, manfaat, batasan masalah serta sistematika penulisan.
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA	Bab ini berisi penjelasan mengenai uraian dari dasar-dasar teori serta

	istilah yang digunakan dalam penelitian.
BAB 3. METODE PENELITIAN	Bagian ini mengulas tentang pendekatan yang diterapkan dalam pelaksanaan penelitian.
BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN	Bab ini mengulas tentang hasil dan pembahasan yang telah didapatkan dari proses pengerjaan penelitian yang telah dilaksanakan oleh peneliti.
BAB 5. KESIMPULAN	Pada bab ini berisi kesimpulan yang telah diperoleh oleh peneliti dari hasil penelitian yang telah dilakukan, serta berisi saran untuk peneliti selanjutnya agar dapat memperbaiki dan mengembangkan penelitian ini agar bisa lebih baik lagi.

