

# OAJIS

Open Access  
Journal of  
Information  
Systems

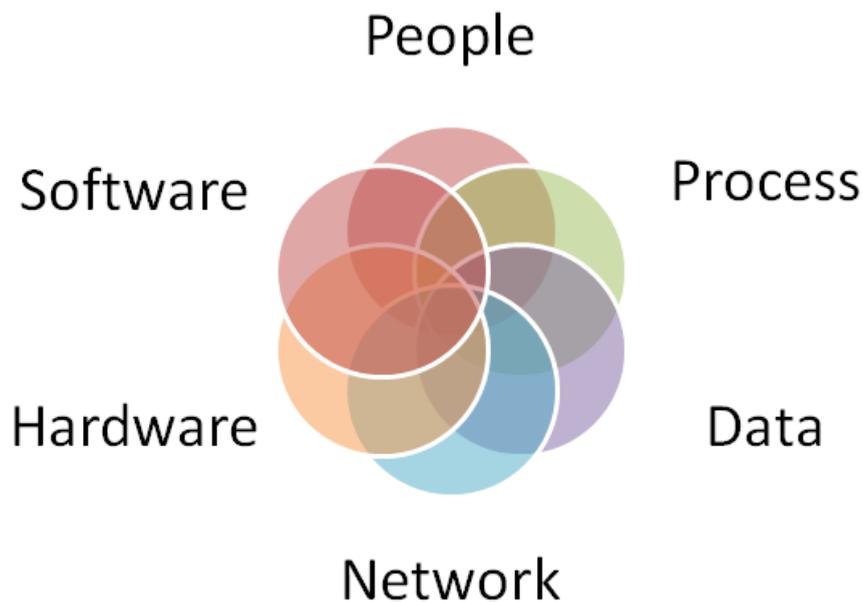
[is.its.ac.id/pubs/oajis/](http://is.its.ac.id/pubs/oajis/)

ISSN 1979-3979



# jurnal sisfo

**Inspirasi Profesional Sistem Informasi**



# OAJIS

Open Access  
Journal of  
Information  
Systems  
[is.its.ac.id/pubs/oajis/](http://is.its.ac.id/pubs/oajis/)

# jurnal sisfo

Jurnal Sisfo Vol. 11 No. 01 (2024)



## **Pimpinan Redaksi**

Sholiq

## **Dewan Redaksi**

Reny Nadlifatin

Mudjahidin

Tining Haryanti

Faizal Mahananto

Rizal Risnanda Utama

Radityo Prasetyanto Wibowo

## **Tata Pelaksana Usaha**

Heppy Nuryanti

## **Sekretariat**

Departemen Sistem Informasi – Fakultas Teknologi Elektro dan Informatika Cerdas

Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS) – Surabaya

Telp. 031-5999944 Fax. 031-5964965

Email: [editor@jurnalsisfo.org](mailto:editor@jurnalsisfo.org)

Website: <http://jurnalsisfo.org>

Jurnal SISFO juga dipublikasikan di *Open Access Journal of Information Systems* (OAJIS)

Website: <http://is.its.ac.id/pubs/oajis/index.php>



## Mitra Bestari

**Prof. Mahendrawathi ER., S.T., M.Sc, Ph.D.** (Institut Teknologi Sepuluh Nopember)

**Prof. Nur Aini Rakhmawati, S.Kom., M.Sc.Eng., Ph.D.** (Institut Teknologi Sepuluh Nopember)

**Dr. Muhammad Ainul Yaqin, S.Si., M.Kom.** (Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim)

**Dr. Apol Pribadi Subriadi, S.T., M.T.** (Institut Teknologi Sepuluh Nopember)

**Dr. Bambang Setiawan, S.Kom., M.T.** (Institut Teknologi Sepuluh Nopember)

**Dr. Wiwik Anggraeni, S.Si., M.Kom.** (Institut Teknologi Sepuluh Nopember)

**Dr. Indra Waspada, S.T., M.T.I.** (Universitas Diponegoro)

**M. Amirul Haq, S.T., M.Sc., Ph.D.** (Universitas Muhammadiyah Surabaya)

**Ashr Hafizh Tantri, S.Kom., M.Kom.** (Universitas Muhammadiyah Surabaya)

**Doddy Ridwandono, S.Kom., M.Kom.** (Universitas Pembangunan Nasional “Veteran Jawa Timur”)

**Dhiani Tresna Absari, S.T., M.Kom.** (Universitas Surabaya)



## Daftar Isi

Implementasi Enterprise Resource Planning Odoo 10 Pada PT XYZ Dengan Metode Action Design Research <i>Diajeng Ciptaning Ayu, Mahendrawathi ER, Ghifary Muhammad</i> .....	1
Penggunaan Explainable Machine Learning untuk Prediksi Pasien Diabetes <i>Muhammad Reza Pahlawan</i> .....	11
Teori dan Penerapan Backpropagation Neural Networks untuk Internet of Things: Online dan Batch Mode <i>Anisa Dzulkarnain, Mochamad Nizar Palefi Ma'ady</i> .....	25
Economic Impact of IT-based Business Process Management Improvement Projects: A Systematic Literature Review <i>Nungky Amalia Imran, Muhammad Febrilian Dwi Syahputra</i> .....	39
Faktor-Faktor Penentu Adopsi Game PUBG Mobile di Kalangan Generasi Z Menggunakan Model Extended TPB: Studi Kasus di Provinsi Papua Barat <i>Ni Komang A S Devi, Dedi I Inan, Ratna Julia</i> .....	57
Rancang Bangun Sistem Informasi Rumah Sakit Menggunakan Aplikasi AppSheet (Studi Kasus : Rumah Sakit Khusus Ibu dan Anak Permata Bunda Yogyakarta) <i>Abdullah Gymnastiar Abdoerrani, Achmad Holil Noor Ali, Felicia Evelina Soetjipto, Erika Cahya Ningtyas</i> .....	71
Evaluasi Kematangan Proses Rekayasa Kebutuhan Dengan Mengacu Model REPM (Requirements Engineering Process Maturity) dan CMMI (Capability Maturity Model Integration) <i>Carissa Cindy Febiana, Apol Pribadi Subriadi, Nabila Kumala Gantari, Syamil Rizqy Rayvianda Agil</i> .....	87



*Halaman ini sengaja dikosongkan*

# Faktor-Faktor Penentu Adopsi Game *PUBG Mobile* di Kalangan Generasi Z Menggunakan Model *Extended TPB*: Studi Kasus di Provinsi Papua Barat

Ni Komang A S Devi\*, Dedi I. Inan, Ratna Juita

Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Papua Manokwari

---

## Abstract

*PUBG Mobile* is a battle-royale genre game that is very popular among generation Z. Since *PUBG MOBILE* was published, in West Papua Province, especially Manokwari Regency, there has been no specific study examining the factors that drive the adoption of *PUBG MOBILE* among generation Z. Therefore, this research was conducted to find out what factors influence generation Z's decision to adopt *PUBG Mobile* by integrating the TPB model. Therefore, researchers feel the need to conduct research on what factors influence generation Z's decision to adopt the *PUBG Mobile* game by integrating the TPB model (*intention* and behaviour) with external variables, namely peer influence, external influence, facilitating conditions, challenge and interactivity as measured through partial least square (PLS). From the results of this study it was found that these factors are peer influence, facilitating conditions and interactivity have a significant influence on *intention*. *Intention* has an influence on behaviour. External influence and challenge have an insignificant influence on *intention*.

**Keywords:** *PUBG MOBILE*, TPB, SmartPLS 4, Facilitating Conditions, Peer Influence.

## Abstrak

*PUBG Mobile* adalah game bergenre *battle-royale* yang sangat populer di kalangan generasi Z. Sejak *PUBG MOBILE* dipublikasikan, di Provinsi Papua Barat khususnya Kabupaten Manokwari belum ada kajian khusus yang meneliti tentang faktor-faktor yang mendorong adopsi *PUBG MOBILE* di kalangan generasi Z. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui faktor-faktor apa saja yang berpengaruh terhadap keputusan generasi Z dalam mengadopsi game *PUBG Mobile* dengan mengintegrasikan model TPB (*intention* dan *behavior*) dengan variabel eksternal yaitu *peer influence*, *external influence*, *facilitating conditions*, *challenge* dan *interactivity* yang diukur melalui *partial least square* (PLS). Jumlah data yang dikumpulkan dalam penelitian ini yaitu sebanyak 194 responden. Dari hasil penelitian ini ditemukan bahwa variabel *peer influence*, *facilitating conditions* dan *interactivity* memiliki pengaruh signifikan terhadap *intention*. *Intention* memiliki pengaruh terhadap *behavior*. *External influence* dan *challenge* memiliki pengaruh yang tidak signifikan terhadap *intention*.

**Kata kunci:** *PUBG MOBILE*, TPB, SmartPLS 4, *Facilitating Conditions*, *Peer Influence*.

© 2024 Jurnal SISFO.

---

\*Corresponding Author

Email address: komangdevi000@gmail.com (Ni Komang A S Devi)  
<https://doi.org/10.24089/j.sisfo.2024.05.005>

## 1. Pendahuluan

Beragamnya aplikasi permainan berbasis game online saat ini telah menunjukkan kemajuan teknologi di bidang hiburan. Terobosan dalam dunia game ini tidak dapat dipisahkan dari evolusi teknologi komputer dan jaringan komputer. Pada tahun 1960 komputer hanya dapat dipergunakan oleh dua orang untuk bermain game online. Namun setelah perbaikan berikutnya telah menghasilkan komputer yang memungkinkan banyak orang untuk bermain game pada saat yang sama meskipun mereka berada di lokasi yang terpisah [1]. Pertumbuhan jaringan komputer juga berdampak pada popularitas game berbasis *online*. Sebelumnya, jaringan komputer hanya terbatas pada skala lokal (*Local Local Network*), namun seiring berjalannya waktu jaringan ini berkembang menjadi internet yang terus berkembang pesat.

*Game online* adalah suatu jenis permainan yang menggunakan jaringan komputer seperti internet atau jenis konektivitas lain seperti modem dan kabel. *Game online* sering kali dapat diakses sebagai layanan tambahan dari penyedia layanan *online* tertentu atau secara langsung melalui mekanisme yang ditawarkan oleh pengembang game. *Game online* memungkinkan pengguna untuk bermain pada saat yang sama di beberapa perangkat yang terhubung ke jaringan yang sama.

PUBG MOBILE adalah *game* multipemain kompetitif yang dapat dimainkan di ponsel, *desktop* dan *PlayStation* (PS). Game ini termasuk dalam genre "*Battle-Royale*" dimana terdapat 100 pemain bersaing di arena yang luas tanpa sumber daya. Mereka harus menemukan senjata dan persediaan mulai dari hal-hal sederhana seperti wajan hingga senjata yang kuat. Kendaraan darat dan laut juga tersedia untuk meningkatkan mobilitas. Pemain harus berhasil mencapai akhir pertempuran dan menjadi yang terakhir selamat. Arena permainan akan semakin ketat dari waktu ke waktu sehingga mendorong pemain untuk bersaing secara langsung. Selain bermain sendiri pemain dapat membuat tim Duo (2 orang) atau Squad (4 orang) [1].

PUBG MOBILE begitu populer dikalangan anak muda karena pengguna terbanyak PUBG adalah dari kalangan generasi Z [2]. Generasi Z merupakan orang yang lahir dengan rentang tahun 1995 hingga 2010 [3]. Kemudian ketika ponsel dan internet hadir di tengah-tengah masyarakat lahirlah Generasi Z. Hasilnya, Generasi Z sangat akrab dengan teknologi khususnya penggunaan internet yang membuat mereka sangat bergantung padanya. Karena internet sangat banyak digunakan di kalangan Generasi Z maka mudah bagi mereka untuk memperoleh informasi secara cepat dari manapun. Hal ini menyebabkan mengapa aplikasi berbasis MOBILE menjadi semakin populer di kalangan Generasi Z.

Sejak *PUBG MOBILE* dipublikasikan, di Provinsi Papua Barat khususnya Kabupaten Manokwari belum ada kajian khusus yang meneliti tentang faktor-faktor yang mendorong adopsi *PUBG MOBILE* di kalangan generasi Z. Karena penelitian sebelumnya hanya berfokus pada dampak negatif yang dihasilkan dalam bermain *PUBG MOBILE*. Maka penelitian ini dibutuhkan untuk mengetahui faktor-faktor apa saja yang mendorong adopsi penggunaan *PUBG MOBILE*. Khususnya generasi Z dengan meneliti *intention* dan *behaviour* yang merupakan bagian dari *Teori of Planned Behaviour* (TPB). *Theory of Planned Behavior* (TPB) adalah perluasan dari konsep *Theory of Reasoned Action* (TRA) yang menyatakan bahwa persepsi individu terhadap suatu hal berdampak pada sikap dan perilaku mereka. Model TRA terdiri dari dua komponen yaitu norma subjektif dan sikap terhadap perilaku. Namun Icek Ajzen memasukkan ide "*perceived behavioural control*" ke dalam TPB yang mempertimbangkan batasan dan keterbatasan sumber daya yang dimiliki seseorang untuk melakukan perilaku tertentu. TPB menjadi lebih lengkap dalam menggambarkan dan memprediksi perilaku individu dengan memasukkan aspek kontrol yang berdampak pada kapasitas seseorang untuk melakukan aktivitas yang direncanakan [4]. Selain TPB peneliti juga mengintegrasikan model TPB dengan variabel eksternal yaitu pengaruh teman sebaya (*peer influence*),

pengaruh dari luar (*external influence*), kondisi yang memfasilitasi (*facilitating conditions*), interaksi antar pemain (*interactivity*) dan tantangan (*challenge*).

Berdasarkan penjelasan yang telah diuraikan diatas, maka permasalahan yang didapatkan adalah:

- 1) Apakah terdapat pengaruh antara pengaruh teman sebaya (*peer influence*), pengaruh dari luar (*external influence*), kondisi yang memfasilitasi (*facilitating conditions*), interaksi antar pemain (*interactivity*) dan tantangan (*challenge*) terhadap niat penggunaan game PUBG MOBILE?
- 2) Bagaimana pengaruh teman sebaya (*peer influence*), pengaruh dari luar (*external influence*), kondisi yang memfasilitasi (*facilitating conditions*), interaksi antar pemain (*interactivity*) dan tantangan (*challenge*) mempengaruhi niat penggunaan game PUBG MOBILE?

## 2. Tinjauan Pustaka/Penelitian Sebelumnya

Bagian ini membahas mengenai literatur yang terkait dengan penelitian ini seperti pengertian game PUBG, *Theory of planned behavior*, PLS-SEM dan lain – lain.

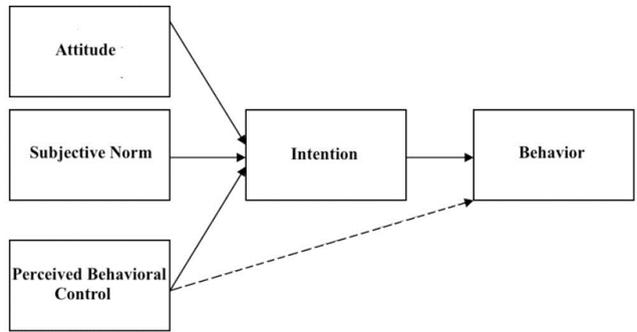
### 2.1 PUBG

PUBG MOBILE sebuah game online bertema Battle-Royale yang dibuat oleh kolaborasi dari pengembang game terkemuka termasuk PUBG Corporation, Krafton Games dan Quantum Studio. Game ini telah meraih popularitas yang luar biasa dengan lebih dari 100 juta pemain di seluruh dunia yang memainkannya di perangkat seluler dan menduduki peringkat kedua dalam hal jumlah pemain terbanyak di Indonesia. Bahkan dalam skala dunia PUBG MOBILE memperoleh hasil yang baik dimana lebih dari 740 juta pemain dari seluruh dunia [5]. Kemudian karena dengan beragamnya fitur yang ada di PUBG MOBILE maka perangkat yang digunakan harus mempunyai spesifikasi tinggi untuk dapat menjalankannya dengan baik. Permainan ini memiliki alur di mana 100 pemain terjun ke sebuah area (map) dengan tujuan untuk saling menghabisi. Setiap pemain mencari senjata untuk bertahan hidup dan melawan pemain lain serta perbekalan seperti rompi, helm, obat-obatan dan kendaraan. Pemenang dalam mode solo, berpasangan dan regu akan meningkatkan rating dan level mereka dalam permainan [6]

### 2.2 Theory of planned behavior

*Theory of planned behavior* didasari oleh asumsi bahwa manusia cenderung berperilaku dengan cara yang logis, mempertimbangkan informasi yang diberikan dan berdasarkan informasi yang didapat tersebut memperhitungkan implikasi dari tindakan secara implisit atau juga eksplisit. Ajzen (2005) menjelaskan niat adalah fungsi dari tiga penentu dasar seseorang yaitu pengaruh pribadi, pengaruh sosial, dan aspek yang berurusan dengan masalah kontrol. Artinya, besar kemungkinan untuk seorang individu mengadopsi suatu game apabila ia bersikap positif terhadap game yang bersangkutan, mendapatkan dukungan dari lingkungan individu lain yang terkait dengan game yang bersangkutan dan percaya bahwa game itu dapat dilakukan dengan baik. TPB merupakan ekstensi dari TRA, menambahkan elemen *perceived behavioral control* (kontrol perilaku yang dipersepsikan) atas model TRA [7].

Gambar 1 menjelaskan bahwa TPB memiliki 3 faktor utama. Faktor-faktor tersebut meliputi persepsi pengendali perilaku, norma subjektif dan sikap. Persepsi pengendali perilaku persepsi seseorang yang dikendalikan oleh kemampuan yang dimiliki. Norma subjektif adalah persepsi untuk berperilaku atau tidak berperilaku dalam tekanan sosial. Sikap adalah tingkat kinerja seseorang yang dapat dinilai secara positif mau negatif. Ketiga variabel tersebut mempengaruhi secara positif dari minat perilaku secara langsung dan kemudian variabel dari nilai penggunaan dan mempengaruhi tindakannya secara nyata.



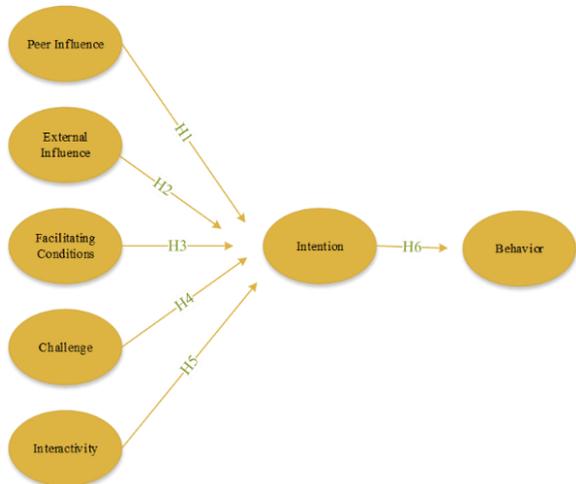
Gambar 1. Theory of Planned Behavior (Ajzen 1988)

2.3 PLS-SEM

*Partial Least Squares (PLS)* menjadi lebih populer sebagai alat analisis dan semakin sering digunakan dalam publikasi internasional dan penelitian ilmiah. PLS memiliki lebih sedikit asumsi daripada *Structural Equation Modeling (SEM)* yang merupakan salah satu keunggulan utamanya. Sebagai contoh, PLS tidak memerlukan asumsi distribusi normal, yang menyederhanakan pemrosesan data. Namun melonggarkan asumsi-asumsi sehingga memiliki konsekuensi terhadap akurasi dan keandalan hasil PLS [8]. Karena bersifat global maka PLS memudahkan para akademisi untuk mengolah data [9].

2.4 Conceptual Model Penelitian

Kerangka berpikir penelitian yaitu dapat dilihat dari Gambar 2 :



Gambar 2. Kerangka Berpikir Penelitian

Berdasarkan Gambar 2 maka pada penelitian ini menggunakan 2 konstruk dari TPB yaitu *intention* (niat penggunaan) dan *behavior* (penggunaan) yang diintegrasikan dengan variabel eksternal yaitu *peer influence* (pengaruh teman), *external influence* (pengaruh dari luar), *facilitating conditions* (kondisi yang memfasilitasi), *challenge* (tantangan), dan *interactivity* (interaksi antar pemain). Hipotesis pada penelitian ini yaitu :

Tabel 1. Hipotesis Penelitian

Kode	Hipotesis
H1	<i>Peer influence</i> berpengaruh secara signifikan terhadap <i>intention</i> .
H2	<i>External influence</i> berpengaruh secara signifikan terhadap <i>intention</i> .
H3	<i>Facilitating conditions</i> berpengaruh secara signifikan terhadap <i>intention</i>
H4	<i>Challenge</i> berpengaruh secara signifikan terhadap <i>intention</i>
H5	<i>Interactivity</i> berpengaruh secara signifikan terhadap <i>intention</i>
H6	<i>Intention</i> berpengaruh secara signifikan terhadap <i>behavior</i>

Tabel 1 diatas merupakan hipotesis penelitian. Perumusan hipotesis diawali dengan merumuskan masalah penelitian. Kemudian menentukan teori yang akan digunakan. Teori penelitian ditentukan berdasarkan rumusan masalah penelitian. teori yang digunakan harus menjawab rumusan masalah yang sudah ditentukan. Apabila teori yang digunakan tepat maka, penentuan variabel harusnya dapat mengukur rumusan masalah penelitian. memilih variabel sesuai kebutuhan masalah yang telah dirumuskan dalam penelitian. Jika telah menentukan variabel penelitian, maka selanjutnya adalah membuat kerangka berpikir penelitian. Kerangka berpikir penelitian dibentuk agar dapat menentukan alur variabel. Berdasarkan kerangka berpikir tersebut, dapat dibuat hipotesis penelitian atau dugaan awal penelitian.

### 3. Metodologi

Bagian membahas metode yang dipergunakan untuk penyelesaian penelitian ini.

#### 3.1 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yaitu strategi yang menggunakan data numerik untuk menarik kesimpulan dan menggeneralisasi suatu peristiwa. Metode kuantitatif ini digunakan untuk meneliti sebagian dari keseluruhan populasi yang diteliti [10]. Adapun strategi dalam pengumpulan data sering kali digunakan secara *ad hoc* yang melibatkan pengumpulan data secara acak. Pemeriksaan data kuantitatif dan statis ini dimaksudkan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Jenis penelitian ini ada jenis penelitian konfirmator (*Confirmatory Research*) yang bertujuan untuk memvalidasi model yang dikembangkan oleh para peneliti berdasarkan ide-ide yang ada dengan menggunakan analisis statistik. Penelitian ini dimulai dengan pembangunan model teoritis untuk mengukur variabel yang kemudian diuji secara statistik dengan menggunakan data empiris [11].

#### 3.2 Sample Penelitian

Menurut hair et al (2010) penentuan jumlah sampel minimum dihitung berdasarkan rumus berikut [12] :

$$N = \{5 \text{ sampai } 10 \times \text{jumlah indikator yang digunakan}\}$$

$$N = 5 \times 18 = 90$$

Dari perhitungan diatas, maka diperoleh jumlah minimum sampel yaitu sebanyak 90 responden.

#### 3.3 Jenis Data

Data yang dipergunakan adalah data primer dimana data primer mengacu pada sumber data yang langsung memberikan informasi kepada pengumpul data. Menurut Sugiono (2012) Data primer adalah informasi yang diperoleh terutama untuk menjawab pertanyaan yang diajukan oleh peneliti dan diperoleh melalui penyelidikan tentang konstruksi yang dipertimbangkan dalam penelitian ini.

### 3.4 Variabel Penelitian

Variabel yang digunakan yaitu variabel dalam penelitian ini terdiri dari *Peer Influence* (PI), *External Influence* (EI), *Facilitating Conditions* (FC), *Challenge* (C), *Interactivity* (INT) sebagai variabel independen dan variabel dependen pada penelitian ini adalah adopsi penggunaan game *PUBG MOBILE* yaitu *Behavior* (B) dan *Intention* (I).

### 3.5 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang dipergunakan yaitu metode survei yaitu suatu metode yang dilakukan dengan cara mengumpulkan data primer terutama dari responden yang menjadi sampel penelitian mempergunakan kuesioner alat pengumpulan data. Metode survei dilaksanakan dengan menyebarkan kuesioner secara daring melalui *Google Forms*. Tujuan dari pembuatan kuesioner untuk memahami faktor yang mempengaruhi adopsi *PUBG MOBILE* di kalangan Generasi Z. Kuesioner ditujukan untuk diisi oleh individu dari Generasi Z dengan rentang usia 12 hingga 27 tahun. Kuesioner yang dipergunakan adalah tipe tertutup dimana pilihan jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang ada telah ditentukan. Kuesioner ini terdiri dari beberapa bagian yang menjelaskan tujuan kuesioner, demografi responden, memberikan petunjuk pengisian dan diakhiri dengan serangkaian pertanyaan yang telah disiapkan.

### 3.6 Skala Pengukuran

Skala pengukuran menggunakan skala *Likert* yaitu skala standar yang digunakan untuk meneliti sikap, pandangan, dan persepsi seseorang. [14]. Adapun skala pengukuran jawaban yaitu seperti Tabel 2.

Tabel 2. Skala Pengukuran Jawaban

No	Alternatif Jawaban	Skor
1	STS	1
2	TS	2
3	N	3
4	S	4
5	SS	5

Pada tabel diatas dapat dilihat bahwa skala pengukuan jawaban memiliki 5 alternatif jawaban yaitu STS (Sangat Tidak Setuju), TS (Tidak Setuju), N (Netral), S (Setuju) dan SS (Sangat Setuju).

### 3.7 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data menggunakan analisis statistik deskriptif untuk menggambarkan tentang demografi responden penelitian dan untuk mengetahui karakteristik variabel penelitian dengan menyajikan perhitungan modus (nilai yang paling sering muncul dalam suatu data), median (nilai tengah dalam suatu data), mean (nilai rata-rata dalam suatu data), *standar deviation* (nilai statistik yang digunakan untuk menentukan bagaimana sebaran data dalam sampel) dan jawaban dari kecenderungan jawaban responden. Penelitian ini juga menggunakan analisis SEM-PLS.

SEM (*Structural Equation Modeling*) adalah pendekatan statistik multivariat untuk menilai hubungan antara variabel dalam sebuah model yang menggabungkan bagian dari analisis komponen dan analisis regresi (korelasi). Hal ini meliputi hubungan antara indikator dan konstraknya serta hubungan antara struktur itu sendiri. SEM-PLS merupakan sub-model dari SEM yang terdiri dari dua sub-model: model pengukuran (*outer model*) yang digunakan untuk menilai validitas dan reliabilitas model, dan model struktural (*inner model*) yang berfokus pada hubungan antara variabel laten dan pengujian hipotesis.

#### 4. Hasil dan Pembahasan.

##### 4.1 Analisis Model Pengukuran (*Outer Model*)

Analisis model pengukuran (*outer model*) dalam penelitian ini dipergunakan untuk meningkatkan validitas dan reliabilitas.

##### 1) Uji Convergent Validity

Validitas konvergen dilakukan untuk menilai validitas hubungan antara konstruk dan variabel latennya. Hal ini sejalan dengan prinsip bahwa ukuran-ukuran konstruk harus menunjukkan korelasi yang tinggi. Pengujian validitas konvergen melibatkan dua tahap yaitu memeriksa faktor loading atau *outer loadings* dan menghitung varians rata-rata (AVE).

*Loading factor* digunakan untuk menunjukkan besarnya hubungan indikator dan variabel laten. Nilai *loading factor* bisa dikatakan valid jika memiliki nilai lebih dari 0.7. penguraian nilai *loading factor* sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Uji *Loading Factor*

	B	C	INT	EI	FC	I	PI
B1	0.957						
B2	0.936						
B3	0.926						
C1		0.986					
C2		0.960					
C3		0.986					
INT1			0.989				
INT2			0.986				
INT3			0.981				
EI1				0.968			
EI2				0.966			
EI3				0.933			
FC1					0.965		
FC2					0.962		
FC3					0.957		
I1						0.972	
I2						0.949	
I3						0.974	
PI1							0.978
PI2							0.949
PI3							0.975

Tabel 3 menampilkan hasil uji validitas dengan faktor loading yang melebihi 0,7 dan memenuhi kriteria. Hasilnya model pengukuran berpotensi untuk disempurnakan seperti yang ditunjukkan dalam Ghazali (2014) dan Yamin dan Kurniawan (2011), Fornell dan Larcker (1981) yang menganjurkan untuk menggunakan *Average Variance Extracted* (AVE) sebagai salah satu kriteria dalam menentukan validitas

konvergen. Untuk menunjukkan tingkat validitas konvergen yang tinggi nilai AVE harus minimal 0,5. Hasilnya faktor-faktor dalam penelitian ini dapat menjelaskan lebih dari setengah variabilitas dalam indikator-indikatornya secara rata-rata. Nilai AVE pada penelitian ini dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Uji AVE

<i>Average variance extracted (AVE)</i>	
B	0.883
C	0.956
INT	0.971
EI	0.914
FC	0.924
I	0.931
PI	0.936

Tabel 4 menunjukkan nilai AVE tiap variabel memiliki nilai lebih dari 0,5 sehingga dapat dikatakan memenuhi syarat dan dapat melakukan pengujian lainnya.

Tabel 5. Hasil Uji *Discriminant Validity (Cross loading)*

	B	C	INT	EI	FC	I	PI
B1	0.957	0.544	0.703	0.664	0.467	0.508	0.439
B2	0.936	0.524	0.652	0.654	0.467	0.517	0.445
B3	0.926	0.434	0.603	0.615	0.419	0.514	0.298
C1	0.513	0.986	0.634	0.681	0.464	0.365	0.540
C2	0.543	0.960	0.652	0.696	0.448	0.329	0.529
C3	0.509	0.986	0.616	0.663	0.448	0.326	0.514
INT1	0.675	0.603	0.989	0.704	0.351	0.536	0.418
INT2	0.690	0.694	0.986	0.768	0.425	0.515	0.512
INT3	0.689	0.623	0.981	0.717	0.370	0.530	0.428
EI1	0.671	0.651	0.726	0.968	0.476	0.458	0.531
EI2	0.694	0.745	0.793	0.966	0.495	0.460	0.592
EI3	0.599	0.597	0.600	0.933	0.445	0.444	0.431
FC1	0.442	0.402	0.342	0.456	0.965	0.601	0.440
FC2	0.525	0.565	0.501	0.549	0.962	0.627	0.529
FC3	0.416	0.369	0.272	0.420	0.957	0.629	0.331
I1	0.501	0.268	0.433	0.392	0.621	0.972	0.511
I2	0.560	0.427	0.645	0.549	0.616	0.949	0.599
I3	0.516	0.304	0.456	0.424	0.627	0.974	0.535
PI1	0.392	0.511	0.438	0.502	0.405	0.555	0.978
PI2	0.397	0.509	0.421	0.525	0.455	0.524	0.949
PI3	0.427	0.546	0.470	0.549	0.449	0.575	0.975

## 2) Uji Discriminant Validity

Pengujian ini digarap dengan menggunakan uji *cross loading*. Uji *cross loading* merupakan pengujian yang dilakukan pada *outer loading* suatu konstruk variabel yang harus memiliki nilai lebih besar untuk variabel itu sendiri dibanding dengan variabel lain. *Cross loading* setiap variabel harus lebih dari 0,7. Hasil uji *cross loading* dapat dilihat pada Tabel 5.

Pada tabel 5 tersebut menunjukkan bahwa nilai korelasi indikator terhadap variabelnya lebih besar daripada korelasi dengan variabel lain sehingga variabel tersebut dapat diartikan memprediksi indikatornya lebih baik daripada indikator lainnya. Selanjutnya adalah menguji nilai *fornell-larcker criterion* dengan cara melihat nilai kuadrat dari AVE setiap variabel lebih besar daripada korelasi antar variabel lainnya. Nilai akar kuadrat AVE dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 6. Hasil Uji Discriminant Validity (Fornell-Larcker Criterion)

li	B	C	INT	EI	FC	I	PI
B	0.940						
C	0.533	0.978					
INT	0.695	0.649	0.985				
EI	0.686	0.695	0.740	0.956			
FC	0.480	0.464	0.387	0.494	0.961		
I	0.546	0.349	0.535	0.475	0.644	0.965	
PI	0.419	0.540	0.459	0.543	0.450	0.570	0.968

Dari tabel 6 dapat dilihat bahwa nilai akar kuadrat AVE sudah lebih tinggi dari korelasi antar konstruk masing-masing. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kriteria *discriminant validity* telah terpenuhi.

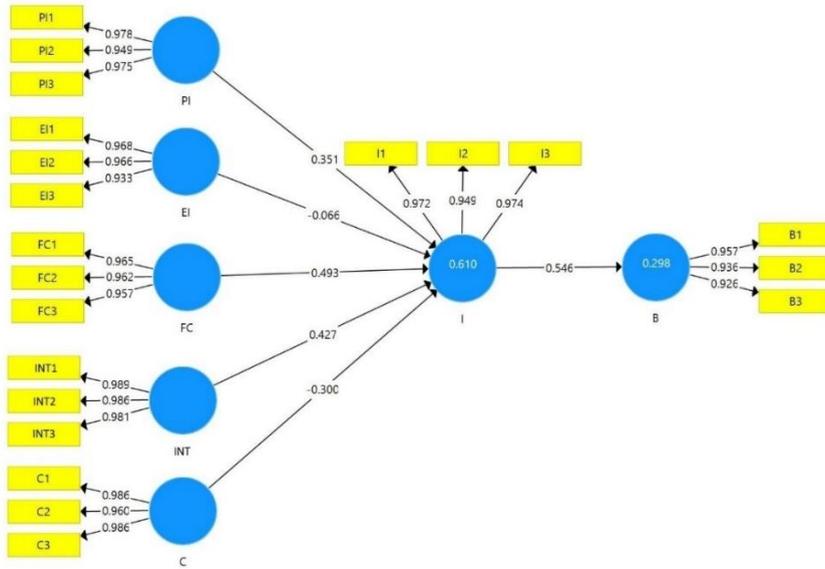
## 3) Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas memastikan bahwa indikator yang digunakan dalam menilai konstruk yang diinginkan benar-benar akurat dan dapat diandalkan. Reliabilitas komposit dan *Cronbach's alpha* adalah dua pendekatan untuk mengukur ketergantungan. Jika sebuah konstruk memiliki nilai reliabilitas komposit dan *nilai Cronbach's alpha* yang keduanya lebih dari 0,7 maka konstruk tersebut dianggap dapat dipercaya. Hasil uji reliabilitas dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 7. Hasil Uji Reliabilitas (Cronbach's Alpha)

	Cronbach's alpha	Composite reliability
B	0.933	0.933
C	0.977	0.981
INT	0.985	0.985
EI	0.953	0.953
FC	0.959	0.960
I	0.963	0.966
PI	0.966	0.968

Dari tabel 7 tersebut, dapat diketahui bahwa nilai *composite reliability* dan *cronbach's alpha* dari semua variabel dalam penelitian ini memiliki nilai lebih dari 0,7. Hal ini membuktikan bahwa semua variabel pada penelitian ini memiliki tingkat reliabilitas yang cukup tinggi.



Gambar 3. Model akhir Uji Outer Model

Gambar 3 menunjukkan model akhir setelah melakukan analisis *outer model*. Dapat diketahui secara keseluruhan setiap indikator memiliki hubungan yang positif diantara masing-masing variabel laten dan *loading factor* lebih besar dari 0,5. Pengujian yang telah dilakukan pada *outer model* menunjukkan bahwa hasil pengujian tersebut telah memenuhi standar yang ada sesuai dengan syarat pada tiap-tiap tahapan pada model pengukuran. Oleh karena itu akan dilanjutkan ke tahapan selanjutnya yaitu analisis model struktural (*inner model*).

#### 4.2 Analisis Model Struktural (Inner Model)

##### 1) Variance Inflation Factor (VIF)

Maria et al., (2019) menjelaskan bahwa *variance inflation factor* (VIF) digunakan untuk melihat hasil uji multikolinearitas pada tiap konstruk dengan melihat output kolinearitas dari *variance inflation factor* (VIF) tersebut. Tujuannya adalah untuk memastikan bahwa tidak ada korelasi yang tinggi antara konstruk model yang diusulkan [15]. Nilai konstruk VIF yang lebih besar atau sama dengan 5 dan lebih kecil sama dengan 0,2, yang menunjukkan bahwa konstruk tersebut memiliki masalah kolinearitas [15]. Berikut hasil uji multikolinearitas:

Tabel 8. Hasil Uji Multikolinearitas (*Inner VIF*)

	B	C	INT	EI	FC	I	PI
B							
C						2,282	
INT						2,400	
EI						2,941	
FC						1,437	
I	1,000						
PI						1,600	

Dari tabel 8 dapat dilihat bahwa semua variabel memiliki nilai VIF > 0,2 dan / atau < 5,0 yang artinya konstruk tersebut memiliki kolinearitas yang baik terhadap I dan I terhadap B.s

2) Koefisien determinan (R-square)

Koefisien determinan digunakan untuk menjelaskan besar pengaruh yang diberikan oleh variabel eksogen terhadap variabel endogennya. Nilai R-square 0,75 (kuat), 0,5 (sedang) dan 0,25 (lemah). Tampilan hasil penguraian R-square sebagai berikut:

Tabel 9. Hasil Uji Koefisien Determinan (R-square)

	R-square	R-square adjusted	Keterangan
B	0.298	0.295	Lemah
I	0.610	0.599	Sedang

Berdasarkan tabel 9 nilai R-square behavior adalah 0,298. Artinya intention dapat menjelaskan variabel behavior sebesar 29,8% dan memiliki kekuatan prediksi yang lemah terhadap behavior, sedangkan sisanya yaitu 70,2% dijelaskan oleh variabel lain yang tidak diteliti. Nilai R-square untuk intention adalah 0,610. Artinya peer influence, external influence, facilitating conditions, challenge dan interactivity dapat menjelaskan intention sebesar 61% dan memiliki kekuatan prediksi yang sedang terhadap intention, sedangkan sisanya 39% dijelaskan oleh variabel lain yang tidak diteliti.

3) Uji Hipotesis

Uji hipotesis pada penelitian ini dilakukan dengan membandingkan t-statistik dan p-value. T-statistik harus bernilai lebih dari 1,96 dengan tingkat signifikan t-statistik sebesar 5%, sedangkan p-value harus bernilai lebih kecil dari 0,05 agar hipotesis diterima. Berikut hasil evaluasi model struktural uji hipotesis:

Tabel 10. Hasil Uji Hipotesis

Hipotesis	Path	Original sample (O)	T statistics	P values	Keterangan
H1	PI -> I	0.351	2,207	0.027	Diterima
H2	EI -> I	-0.066	0.389	0.697	Ditolak
H3	FC -> I	0.493	3,798	0.000	Diterima
H4	C -> I	-0.300	1,899	0.058	Ditolak
H5	INT -> I	0.427	2,284	0.022	Diterima
H6	I -> B	0.546	5,988	0.000	Diterima

Pada Tabel 10 tersebut dapat dilihat bahwa dari 6 hipotesis, terdapat 4 hipotesis yang memiliki nilai t-statistik lebih dari 1,96 dan p-value kurang dari 0,05 sehingga hipotesis dapat diterima, sedangkan 2 hipotesis yang tersisa tidak mencapai target yang ditentukan. Keenam hipotesis penelitian tersebut adalah sebagai berikut:

H1: Peer influence berpengaruh secara signifikan terhadap intention

Berdasarkan hasil evaluasi model struktural uji hipotesis pada Tabel 10 menunjukkan bahwa hipotesis pertama dengan jalur PI ke I memiliki nilai t-statistik lebih dari 1,96 yaitu sebesar 2,207 dan p-value yang kurang dari 0,05 yaitu 0,027. Hipotesis ini dinyatakan diterima sehingga peer influence mempengaruhi niat dalam penggunaan game PUBG MOBILE.

H2: *External influence* berpengaruh secara signifikan terhadap *intention*

Hipotesis kedua yang melibatkan jalur dari Pengaruh Eksternal (EI) ke Niat (I) memiliki nilai t-statistik sebesar 0.389 yang lebih kecil dari nilai kritis 1.96 dan nilai p-value sebesar 0.697 yang lebih besar dari tingkat signifikansi 0.05 berdasarkan hasil evaluasi model struktural dan pengujian hipotesis yang terdapat pada Tabel 10. Sebagai hasil dari temuan ini maka hipotesis ditolak. Secara keseluruhan hasil penelitian menunjukkan bahwa faktor *External Influence* tidak berpengaruh terhadap niat untuk memanfaatkan game PUBG MOBILE.

H3: *Facilitating conditions* berpengaruh secara signifikan terhadap *intention*

Berdasarkan hasil evaluasi model struktural uji hipotesis pada Tabel 10 menunjukkan bahwa hipotesis ketiga dengan jalur FC ke I memiliki nilai t-statistik lebih dari 1,96 yaitu sebesar 3,789 dan p-value yang kurang dari 0,05 yaitu 0,000. Hipotesis ini dinyatakan diterima sehingga *facilitating condition* mempengaruhi niat dalam penggunaan *game* PUBG MOBILE.

H4: *Challenge* berpengaruh secara signifikan terhadap *intention*

Berdasarkan hasil evaluasi model struktural uji hipotesis pada Tabel 10 menunjukkan bahwa hipotesis keempat dengan jalur C ke I memiliki nilai t-statistik kurang dari 1,96 yaitu sebesar 1,899 dan nilai p-value lebih dari 0,05 yaitu 0,058. Hipotesis ini dinyatakan ditolak sehingga *challenge* tidak mempengaruhi niat dalam penggunaan *game* PUBG MOBILE.

H5: *Interactivity* berpengaruh secara signifikan terhadap *intention*

Berdasarkan hasil evaluasi model struktural uji hipotesis pada Tabel 10 menunjukkan bahwa hipotesis kelima dengan jalur INT ke I memiliki nilai t-statistik lebih dari 1,96 yaitu sebesar 2,284 dan p-value yang kurang dari 0,05 yaitu 0,022. Hipotesis ini dinyatakan diterima sehingga *interactivity* mempengaruhi niat dalam penggunaan *game* PUBG MOBILE.

H6: *Intention* berpengaruh secara signifikan terhadap *behavior*

Berdasarkan hasil evaluasi model struktural uji hipotesis pada Tabel 10 menunjukkan bahwa hipotesis keenam dengan jalur I ke B memiliki nilai t-statistik lebih dari 1,96 yaitu sebesar 5,988 dan p-value yang kurang dari 0,05 yaitu 0,000. Hipotesis ini dinyatakan diterima sehingga *intention* berpengaruh secara signifikan dalam penggunaan *game* PUBG MOBILE.

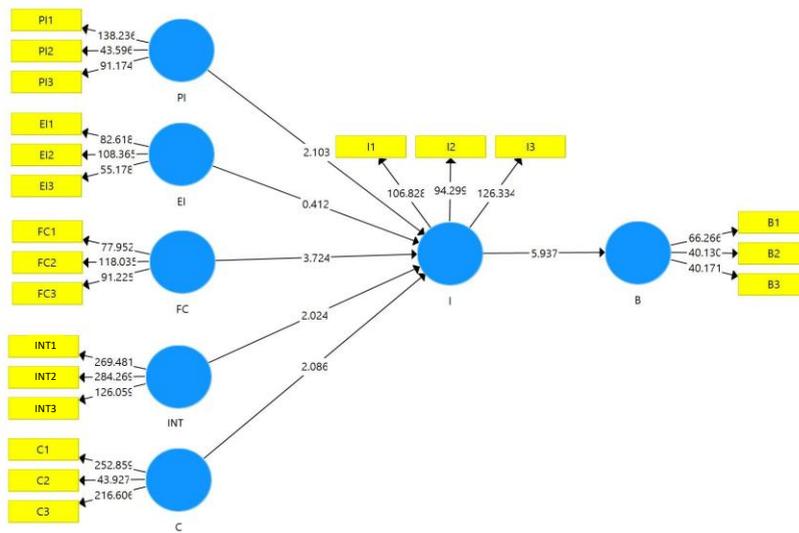
Berdasarkan Gambar 4 diketahui nilai hasil *bootstrapping* tertinggi adalah *intention* (I) terhadap *behavior* (B) yaitu 5,937. Hal ini menunjukkan hubungan tersebut memiliki pengaruh yang signifikan, sedangkan nilai terendah adalah *external influence* (EI) terhadap *intention* (I) yaitu 0,412 dan nilai tersebut kurang dari 1,96 yang berarti hubungan tersebut tidak memiliki pengaruh yang signifikan.

## 5. Kesimpulan

### 5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat diambil kesimpulan bahwa niat penggunaan (*intention*) sebagai variabel endogen dipengaruhi secara signifikan oleh pengaruh teman sebaya (*peer influence*) Hasil tersebut sesuai dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Wikan Wiridjati & Renny Risqiani Roesman (2018) yang membuktikan bahwa pengaruh teman sebaya mempengaruhi niat seseorang dalam mengadopsi *game* PUBG MOBILE. Responden merasa senang saat memainkan *game* PUBG MOBILE bersama teman sebayanya.

Selanjutnya kondisi yang memfasilitasi (*facilitating conditions*) dan interaksi antar pemain (*interactivity*). Selanjutnya, fasilitas yang memadai juga mempengaruhi niat seseorang dalam mengadopsi *game* PUBG MOBILE. Responden yang memiliki fasilitas pribadi dan kemampuan yang memadai untuk memainkan *game* PUBG MOBILE memiliki minat untuk mengadopsi *game* PUBG MOBILE. Hal tersebut sesuai dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Muhammad Nurhauula Huddin, dkk (2021) yang menyatakan bahwa kondisi yang memfasilitasi (*facilitating conditions*) memiliki korelasi yang signifikan terhadap niat penggunaan (*intention*). Selanjutnya, interaksi antar pemain *game* PUBG MOBILE juga mempengaruhi niat untuk mengadopsi *game* PUBG MOBILE. Hal tersebut sesuai dengan penelitian sebelumnya oleh Natasha Giovanna Tanugraha (2021) yang menyatakan bahwa interaksi antar pemain (*interactivity*) memiliki korelasi yang signifikan terhadap niat penggunaan (*intention*). Hal itu membuktikan bahwa responden merasa senang bisa berkomunikasi dengan rekan satu tim karena dapat mempermudah dalam mendukung kerjasama tim seperti bertukar informasi, menjaga diri dan pemecahan masalah yang dapat membuat pemain mengenal karakteristik pemain lain dalam tim.



Gambar 4. Model Akhir Hasil Uji Inner Model (Output Bootstrapping)

Penggunaan (*behavior*) sebagai variabel endogen juga dipengaruhi secara signifikan oleh niat penggunaan (*intention*) yang artinya, ketika seseorang memiliki niat untuk mengadopsi *game* PUBG MOBILE maka seseorang tersebut akan memainkan *game* PUBG MOBILE. Hal tersebut sesuai dengan penelitian sebelumnya oleh Lifatin Sakdiyah, Rochman Effendi dan Alwan Sri Kustono (2019) yang menyatakan bahwa niat penggunaan (*intention*) memiliki korelasi yang signifikan terhadap penggunaan (*behavior*). Niat penggunaan (*intention*) untuk memainkan *game* PUBG MOBILE ternyata kurang dipengaruhi oleh faktor dari luar (*external influence*). Hasil tersebut sesuai dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Wikan Wiridjati & Renny Risqiani Roesman (2018) yang menyatakan bahwa pengaruh dari luar (*external influence*) berpengaruh secara tidak signifikan dan negatif terhadap niat penggunaan (*intention*). Responden merasa pengaruh dari keluarga dan orang-orang disekitarnya kurang membuat responden memiliki niat untuk mengadopsi *game* PUBG MOBILE. Sama halnya dengan tantangan dalam permainan (*challenge*) kurang berpengaruh terhadap niat penggunaan (*intention*). Responden merasa tantangan yang diberikan *game* PUBG MOBILE memiliki tingkat kesulitan yang tinggi dan responden kurang memiliki keterampilan yang memadai dalam memainkannya. Hasil tersebut sesuai dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Angga Kusuma Wardana (2022) yang menyatakan bahwa tantangan (*challenge*) terhadap niat penggunaan (*intention*) memiliki pengaruh yang tidak signifikan.

## 5.2 Saran

Hasil penelitian menunjukkan *external influence* berpengaruh tidak signifikan terhadap niat penggunaan *game* PUBG MOBILE. Hal tersebut berarti pengaruh dari keluarga dan orang-orang sekitar serta iklan yang ada pada banyak *platform* media sosial kurang memberikan pengaruh terhadap niat penggunaan *game* PUBG MOBILE. Oleh karena itu, diharapkan bagi pihak *game* PUBG MOBILE untuk membuat iklan yang lebih menarik perhatian. Lalu hasil penelitian menunjukkan bahwa *challenge* berpengaruh tidak signifikan terhadap niat penggunaan *game* PUBG MOBILE. Hal ini berarti tantangan yang diberikan dalam *game* terlalu tinggi bagi pemain. Maka, diharapkan bagi pihak *game* PUBG MOBILE untuk memberikan tantangan yang disesuaikan dengan kemampuan pemain.

## 5. Daftar Rujukan

- [1] A. Fauzi, "Pengaruh Game Online Pubg (Player Unknown's Battle Ground) Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik," *ScienceEdu*, vol. II, no. 1, p. 61, 2019, doi: 10.19184/se.v2i1.11793.
- [2] A. E. B. Setiawan, "SUBSTITUTION OF FACE-TO-FACE INTERACTION WITH CYBER SPACE IN GENERATION Z (Study by Type of Online Game in SMK Negeri 4 Probolinggo)," *J. Ilmu-Ilmu Sos.*, pp. 1–11, 2019.
- [3] I. P. Sari, I. Ihdil, and F. M. Yendi, "Konsep Nomophobia pada Remaja Generasi Z," *JRTI (Jurnal Ris. Tindakan Indones.)*, vol. 5, no. 1, p. 21, 2020, doi: 10.29210/3003414000.
- [4] R. Novitasari, H. As ari, R. Bayu Utomo, and I. Wulandari, "Determinants of individual taxpayer compliance in Kapanewon Pengasi, Kulon Progo District, special region of Yogyakarta," *Jae (Jurnal Akunt. Dan Ekon.)*, vol. 8, no. 1, pp. 11–19, 2023, doi: 10.29407/jae.v8i1.19496.
- [5] C. Lestari and N. Sugianto, "Deskripsi Kemudahan dan Kemenarikan Aplikasi Game bagi Anak Usia Sekolah Dasar (Studi Kasus Surabaya)," *Juisi*, vol. 03, no. 01, pp. 1–9, 2017.
- [6] M. G. Cobobi, "Antara Individualitas Dan Kolektivitas : Studi Hubungan Pemain Gim Playerunknown ' S Battlegrounds ( Pubg ) Mobile The Correlation Between Individuality and Collectivity : Study of the Relationship Between PlayerUnknown ' s Battlegrounds ( PUBG ) Mobile G," no. 1, pp. 67–86, 2020.
- [7] F. Rohmah and A. Ratnasari, S.Kom, M.Kom, "Analisis Niat menggunakan Aplikasi Clubhouse dengan Model Theory of Planned Behavior," *Inform. J. Ilmu Komput.*, vol. 19, no. 2, pp. 115–121, 2023, doi: 10.52958/iftk.v19i2.6229.
- [8] A. Wibisono, R. A. Destryana, and A. Ghufrony, "Pelatihan Partial Least Square (PLS) Bagi Mahasiswa Oleh," *J. Abdiraja*, vol. 4, no. September, 2021.
- [9] F. Andreani, L. Gunawan, and S. Haryono, "Social Media Influencer, Brand Awareness, and Purchase Decision Among Generation Z in Surabaya," *J. Manaj. dan Kewirausahaan*, vol. 23, no. 1, pp. 18–26, 2021, doi: 10.9744/jmk.23.1.18-26.
- [10] A. Aden and Anggela Supriyanti, "Prediksi Jumlah Calon Peserta Didik Baru Menggunakan Metode Double Exponential Smoothing Dari Brown," *Lebesgue*, vol. 1, no. 1, pp. 56–62, 2020, doi: 10.46306/lb.v1i1.14.
- [11] M. Abduh, T. Alawiyah, G. Apriansyah, R. Abdullah, and M. W. Afgani, "Jurnal Pendidikan Sains dan Komputer Survey Design : Cross Sectional dalam Penelitian Kualitatif Jurnal Pendidikan Sains dan Komputer," *J. Pendidik. Sains dan Komput.*, vol. 3, no. 1, pp. 31–39, 2023.
- [12] A. S. Faisal, M. Ma'ruf, R. P. Lita, and T. Hidayat, "Mengukur Kinerja Pasar Melalui Elemen Inovasi pada UKM Sektor Makanan dan Minuman di Kota Padang," *J. Manaj. dan Kewirausahaan*, vol. 9, no. 2, pp. 130–151, 2021, doi: 10.26905/jmdk.v9i2.6078.
- [13] S. A. Wati, Tanzimah, and Novianti, "Pengaruh Komunikasi Antara Guru Dan Siswa Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas Iv Sd N 245 Palembang," *J. Pendidik. dan Konseling*, vol. 4, pp. 1349–1358, 2022.
- [14] A. H. Suasapha, "Skala Likert Untuk Penelitian Pariwisata; Beberapa Catatan Untuk Menyusunnya Dengan Baik," *J. Kepariwisata*, vol. 19, no. 1, pp. 26–37, 2020, doi: 10.52352/jpar.v19i1.407.
- [15] D. I. Inan et al., "Technology anxiety and social influence towards intention to use of ride-hailing service in Indonesia," *Case Stud. Transp. Policy*, vol. 10, no. 3, pp. 1591–1601, 2022, doi: 10.1016/j.cstp.2022.05.017.
- [16] Ajzen, Icek. *Attitudes, personality and behaviour*. McGraw-hill education (UK), 2005.

