

# PENERAPAN METODE *TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL (TAM)* TERHADAP EKONOMI *PLAYER* PADA *GAME WORLD OF WACRAFT (STUDI KASUS : WILAYAH KOTA BANDUNG)*

Andri Hendriana<sup>1</sup>, Rizal Rachman<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Universitas Adhirajasa Reswara Sanjaya  
e-mail: Ahendriana17@gmail.com

<sup>2</sup>Universitas Adhirajasa Reswara Sanjaya  
e-mail: Rizalrachman@ars.ac.id

## **Abstract**

*This research is based on that there is many online games player especially MMORPG type game. The cause is due to the economic value in that games which is World of Warcraft is one of them. The purpose of this research is to know the benefit, ease, and player satisfaction based on economic value that they got. This research type is quantitative research. Sampling method that is used in this research is simple random sampling because World of Warcraft's game player coverage is too many. The instruments that is used in this research is questionnaire. The result of TAM method by using regression coefficient value is obtained that satisfaction level is increased by 54,7% based on the benefit, 27,1% based on ease factor. Based on the results of these assessment the higher the percentage of benefit and ease that they got the higher also satisfaction level that they got. So based on the level of satisfaction, many players are increasingly interested in that game.*

**Keywords:** *Technology Acceptance Model, Economic, Satisfaction.*

## **Abstract**

Penelitian ini dilatar belakangi atas maraknya *player game* berbasis *online* khususnya jenis *MMORPG yang sangat mendunia*. Penyebabnya dikarenakan terdapatnya nilai ekonomi di dalam *game* tersebut salah satunya *World Of Warcraft*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui manfaat, kemudahan, dan kepuasan *player* berdasarkan nilai ekonomi yang didapat pada saat bermain *game* tersebut. Jenis penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Metode sampel yang di gunakan adalah sampel acak karna cakupan *player game World Of Warcraft* terlalu banyak hampir seluruh dunia. Instrumen yang digunakan adalah angket. Hasil penelitian metode TAM dengan menggunakan nilai koefisien regresi didapat tingkat kepuasan meningkat sebesar 54,7% berdasarkan faktor kemanfaatan, 27,1% berdasarkan faktor kemudahan. Berdasarkan hasil penilaian tersebut, semakin tinggi persentase kemanfaatan dan kemudahan yang didapat maka semakin tinggi pula tingkat kepuasan yang didapat oleh *player*. jika dilihat dari tingkat kepuasan tersebut banyak *player* semakin tertarik dengan permainan tersebut. Jadi dilihat dari penelitian ini bermain *game* itu tidak hanya untuk bersenang senang namun dapat juga keuntungan dari nilai ekonomi tersebut.

**Kata kunci:** *Technology Acceptance Model, Ekonomi, Kepuasan.*

## **1. Pendahuluan**

Perkembangan *game* pada saat ini sangatlah pesat, *game* bukan lagi menjadi hal yang tabu, hampir semua orang dari berbagai kalangan pernah memainkan *game* (Nugraha, 2017:1). Ada pula *game online*

yang dapat dimainkan di beberapa bentuk jaringan komputer, menggunakan komputer pribadi atau konsol video *game*. *Game online* dapat berkisar dari yang sederhana berbasis teks *grafis*, *Game* menggabungkan logika dunia nyata dan dunia maya yang dapat di

mainkan oleh banyak *player* secara bersamaan. Seorang *player* untuk mencapai tujuan atau memenangkan sebuah *game* melakukan banyak cara yang dilakukan. Bahkan ada juga *game* yang menyediakan beberapa pilihan-pilihan yang akan dilewati *player* untuk sebuah tantangan (Surbakti, 2017:30). Game yang menggabungkan ekonomi nyata dan ekonomi dalam *game* seperti World of Warcraft (umumnya disebut WOW), *Game* ini bergenre *Massively Multiplayer Online Roleplaying Game* (MMORPG) (Arfiansyah, 2018:10). Salah satu model yang digunakan untuk menganalisis kemudahan, kemanfaatan, dan kepuasan pelanggan terhadap nilai ekonomi yang dihasilkan dari *game World of Warcraft* yaitu dengan *Technology Acceptance Model* (TAM) yang dapat menjadi teori peneliti dalam memprediksi dan menganalisis permasalahan pada *game World of Warcraft*. TAM bertujuan untuk menjelaskan dan memperkirakan penerimaan (acceptance) penggunaan terhadap suatu sistem informasi (Hartatik & Budihartanti, 2020:1). Seiring berjalannya waktu dan pesatnya perkembangan teknologi banyak masyarakat yang tidak mengetahui bahwa perkembangan *game* saat ini bukan hanya mengutamakan kesenangan dan hobi, Namun saat ini *game* juga dapat memberikan penghasilan yang cukup memuaskan. Berdasarkan dari latar belakang diatas maka penulis tertarik untuk membuat penelitian yang berjudul **“PENERAPAN METODE TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL (TAM) TERHADAP EKONOMI PLAYER PADA GAME WORLD OF WACRAFT (STUDI KASUS : WILAYAH KOTA BANDUNG)”**.

## 2. Metode Penelitian

### 2.1 Lokasi dan populasi penelitian

Penelitian ini dilakukan pada komunitas World Of Warcraft di area Bandung yang memiliki forum di facebook. Pengambilan data dilaksanakan menggunakan aplikasi google form yang akan dibagikan kepada setiap anggota forum tersebut sebanyak 100 responden.

### 2.2 Variabel yang diteliti dan Operasional Variabel

Penelitian ini menggunakan 3 (tiga) variabel yaitu : Kemanfaatan (perceived Usefulness) sebagai variabel bebas pertama (X1), Kemudahan (Perceived Ease Of Use) sebagai variabel bebas kedua (X2), dan Kepuasan *player* sebagai variabel terkait (Y)

dimana menurut teori TAM secara signifikan variabel Kemanfaatan dan variabel kemudahan berpengaruh terhadap Kepuasan *player* dalam mendapatkan nilai ekonomi di *game World Of Warcraft*.

Tabel tiap pertanyaan variabel dapat dilihat sebagai berikut.

Tabel 1. Skala Likert Kemanfaatan

Skor	Jawaban
5	Sangat Bermanfaat
4	Bermanfaat
3	Biasa saja
2	Tidak bermanfaat
1	Sangat tidak bermanfaat

Tabel 2. Skala Likert Kemudahan

Skor	Jawaban
5	Sangat Mudah
4	Mudah
3	Biasa saja
2	Tidak mudah
1	Sangat tidak mudah

Tabel 1. Skala Likert Kepuasan

Nilai	Jawaban
5	Sangat Memuaskan
4	Memuaskan
3	Biasa saja
2	Tidak Memuaskan
1	Sangat tidak Memuaskan

### 2.3 Metode pengumpulan data

Untuk memperoleh data yang obyektif, valid dan dapat dipercaya data di ambil langsung dari *player World Of Warcraft* yang tergabung langsung di forum untuk dijadikan sampel. Pada kuesioner ini akan terdapat pengelompokan pertanyaan yang akan menjadi alat ukur dalam melakukan penelitian ini. Validitas yang dipergunakan dalam alat ukur penelitian ini adalah validitas isi (*content validity*) yaitu bahwa butir-butir pertanyaan disusun sesuai dengan definisi dari variabel-variabel yang akan diukur.

### 2.4 Teknik Analisis Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik kuesioner. Teknik kuesioner merupakan suatu cara untuk memperoleh data langsung dari responden menggunakan daftar pertanyaan mengenai variabel-variabel yang diukur. Dan untuk uji prasyarat

(instrument) digunakan menggunakan program SPSS for window.

#### 2.4.1 Uji Validitas dan Realibitas

Pengujian ini dilakukan untuk mengukur apa yang hendak diukur, dan mengukur tingkat ketepatan instrument

penelitian yang digunakan. Koefisien korelasi dalam uji validitas dan realibilitas dapat dilakukan dengan rumus pearson dengan angka kasar sebagai berikut :

$$r = \frac{n(\sum XY) - (\sum X \sum Y)}{\sqrt{[n\sum X^2 - (\sum X)^2][n\sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan :

r	= koefisien korelasi <i>product moment</i>
X	= skor tiap pertanyaan/item
Y	= skor total
n	= jumlah responden

Dasar pengambilan keputusan dalam uji validitas adalah:

1. Jika nilai  $r$  hitung  $>$   $r$  tabel, maka item pertanyaan atau pernyataan dalam angket berkorelasi signifikan terhadap skor total (artinya item angket dinyatakan valid).

2. Jika nilai  $r$  hitung  $<$   $r$  tabel, maka item pertanyaan atau pernyataan dalam angket tidak berkorelasi signifikan terhadap skor total (artinya item angket dinyatakan tidak valid). Sedangkan uji reliabilitas dilakukan untuk mengukur instrumen yang digunakan secara berkali-kali menghasilkan data yang sama (konsisten). Reliabilitas mempunyai berbagai makna lain seperti kepercayaan, keteladanan, atau stabil. Dalam program SPSS metode yang sering digunakan adalah dengan menggunakan metode *Alpha Cronbach's* dengan rumus sebagai berikut:

$$r = \frac{n\alpha^2 - M(n - M)}{\alpha^2(n - 1)}$$

Keterangan :

r	= reliabilitas test
n	= banyak soal dalam test itu
$\alpha$	= standar deviasi dari nilai total masing-masing item
M	= rata-rata hitung dari nilai total masing-masing item

Uji signifikansi dilakukan pada taraf  $\alpha = 0,05$ . Instrumen dapat dikatakan reliabel bila nilai Alpha lebih besar dari  $r$  table.

## 2.5 Pengujian Hasil

Terdapat 5 uji prasyarat yaitu uji normalitas, uji linearitas, uji heteroskedastisitas, uji multikolinearitas dan uji autokorelasi. Untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan, ada 3 tahap yang

dilakukan. Tahap-tahap tersebut dilakukan berdasarkan substruktur jalur yang telah dibuat sebelumnya. Ketiga tahap tersebut adalah:

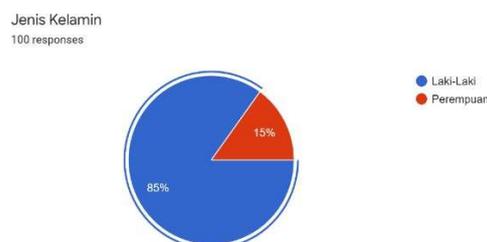
- (1) Menentukan pengaruh secara simultan
- (2) Menentukan koefisien jalur
- (3) Menguji kemaknaan atau signifikansi koefisien jalur. Dari ketiga tahap tersebut kemudian dijadikan acuan untuk menjawab hipotesis.

## 3. Hasil

### 3.1. Karakteristik Responden

#### 3.1.1 Jenis Kelamin

Berikut ini merupakan diagram dari hasil pengisian kuesioner yang diisi oleh player World Of Warcraft dari sudut pandang jenis kelamin.

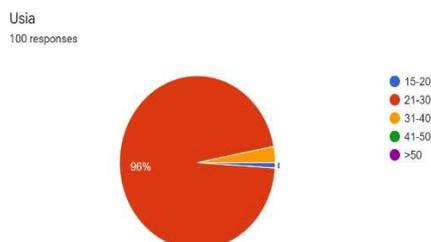


Gambar III.1 Diagram Jenis Kelamin Responden

Bedasarkan kuesioner yang telah diisi oleh responden dengan dua opsi pilihan jenis kelamin laki-laki dan perempuan terdapat 85% player dengan jenis kelamin laki-laki dan 15% dengan jenis kelamin perempuan. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan mayoritas player pada game World Of Warcraft adalah laki-laki.

#### 3.1.2 Usia Responden

Berikut ini merupakan diagram dari hasil pengisian kuesioner yang diisi oleh player World Of Warcraft dari sudut pandang usia responden.

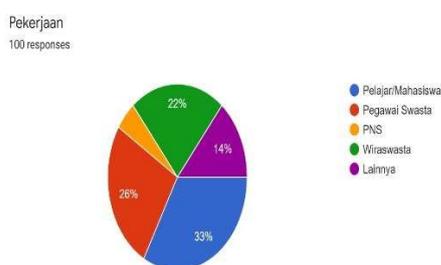


Gambar III.2 Diagram Usia Responden

Berdasarkan kuesioner yang telah diisi oleh responden dengan lima opsi pilihan usia 15-20 , 21-30, 31-40, 41-50, dan >50 yang mengelompokan usia dari responden. Dari hasil kuesioner yang telah di bagikan terdapat 96% player dengan usia 21 – 30 tahun, 3% player dengan usia 31-40 tahun, dan 1% player dengan usia 15 – 20 tahun.

### 3.1.3 Pekerjaan Responden

Berikut ini merupakan diagram dari hasil pengisian kuesioner yang diisi oleh player World Of Warcraft dari sudut pandang pekerjaan responden.



Gambar III.3 Diagram Pekerjaan Responden

Berdasarkan kuesioner yang telah diisi oleh responden dengan lima opsi pilihan pekerjaan yaitu; pelajar atau mahasiswa, pegawai swasta, PNS, wiraswasta, dan lainnya. Dari hasil yang diperoleh berdasarkan kuesioner yang diisi oleh responden, 33% berprofesi sebagai pelajar atau mahasiswa, 26% pegawai swasta, 22% wiraswasta, 5% PNS, dan 14% Lainnya.

### 3.2. Hasil Uji Validitas dan Realibitas

Uji validitas ini dimaksudkan untuk menguji apakah data yang dikumpulkan dari responden valid atau tidak yang akan digunakan untuk melanjutkan ke tahap uji asumsi klasik. Dari total keseluruhan responden yang berjumlah 100 orang, 3 variabel, dan 21 pertanyaan menghasilkan data sebagai berikut yang ditampilkan dalam tabel di bawah.

Tabel III.1 Hasil SPSS uji Validitas

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
manfaat pada	88.71	86.289	.598	.937

pendapatan				
manfaat game world of wacraft untuk kehidupan anda sehari hari	88.79	84.511	.680	.936

Berdasarkan hasil yang tertera pada Tabel 4.1, keseluruhan butir memiliki nilai korelasi (rhitung) di atas nilai rtabel untuk n= 100 yaitu 0,195. Jadi semua butir dalam instrumen dinyatakan valid.

Tabel III.2 Hasil SPSS Uji Reabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.939	21

Berdasarkan dari tabel diatas menunjukan nilai koefisien alpha Cronbach diatas 0.60 menyatakan bahwa instrument dari yang digunakan reliabel dikarenakan nilai yang diperoleh 0.939 dari 21 pertanyaan.

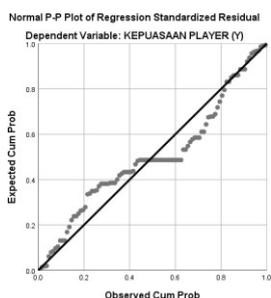
### 3.3. Uji Normalitas

Uji normalitas data digunakan untuk melihat apakah dalam model regresi variable dependen dan indenpenden memiliki distribusi normal atau tidak. Model yang paling baik adalah distribusi data normal atau mendekati normal. Uji ini dilakukan guna mengetahui apakah nilai residu (perbedaan yang ada) yang diteliti memiliki distribusi normal atau tidak normal.

Model regresi yang baik adalah yang memiliki nilai residual yang berdistribusi normal. Beberapa metode uji normalitas yaitu dengan melihat penyebaran data pada sumber diagonal pada grafik normal *P-P Plot of Regression Standardized Residual*.

1. Uji normalitas digambarkan dengan menggunakan :

Grafik normal *P-P Plot of Regression Standardized Residual* Menurut Imam Ghozali (2011:161) Model regresi dikatakan berdistribusi normal jika data plotting (titik-titik) yang menggambarkan data sesungguhnya mengikuti garis diagonal seperti yang tertera pada gambar III.4



Gambar 4.26 Grafik *P-P Plot of Regression Standardized Residual*

**Keputusan :** Asumsi normalitas terpenuhi, Teknik analisis regresi dapat digunakan

### 3.4. Uji Linieritas

Uji linieritas garis regresi dimaksud untuk mengetahui apakah data yang di peroleh berbentuk linier atau tidak. Jika data berbentuk linier, maka penggunaan analisis regresi linier pada uji coba hipotesa dapat di pertanggung jawabkan, akan tetapi jika tidak linier maka harus digunakan analisis regresi non linier. Uji regresi linieritas regresi dikatakan jika signifikansi yang di dapat di atas 0.05 maka regresi tersebut linier, sebaliknya apabila yang di dapat kurang atau sama dengan 0.05 maka regresi tersebut tidak linier. Untuk melihat hasil linier atau tidak linier dapat dilihat di tabel III.3 dan tabel III.4.

Tabel III.3 Hasil Uji linieritas Y dengan X1 dengan SPSS

ANOVA Table							
			Sum of				
			Square	df	Mean	F	Sig.
			s		Square		
KEPUASAA	Between	(Combined)	603.01	11	54.819	9.75	.000
N PLAYER *	Groups		0			9	
KEMANFAA	Linearity		532.11	1	532.11	94.7	.000
TAN			9		9	33	
	Deviation		70.891	10	7.089	1.26	.264
	from	Linearity					2
	Within Groups		494.30	88	5.617		
			0				
	Total		1097.3	99			
				10			

Hasil uji linieritas berdasarkan data yang terdapat pada tabel 4.3 di atas menunjukkan bahwa garis regresi variable Kemanfaatan ( $X_1$ ) dengan Kepuasan player (Y) pada *deviation from linearity* adalah 1.262 dan nilai signifikan sebesar  $0.264 > 0.05$  dengan demikian antara variable kepuasan player (Y) mempunyai hubungan linier dengan Kemanfaatan ( $X_1$ ).

Tabel III.4 Hasil Uji linieritas Y dengan X2 dengan SPSS

ANOVA Table							
			Sum of		Mean		
			Square	df	Squar	F	Sig.
			s		e		
KEPUASAA	Between	(Combined)	544.84	15	36.32	5.5	.000
PLAYER *	Groups		2		3	23	
KEMUDAHAA	Linearity		503.91	1	503.9	76.	.000
N			8		18	618	
	Deviation		40.924	14	2.923	.44	.955
	from	Linearity					4
	Within Groups		552.46	84	6.577		
			8				
	Total		1097.3	99			
				10			

Hasil uji linearitas berdasarkan data yang terdapat di tabel di atas menunjukkan bahwa garis regresi variable kepuasan player (Y) dengan kemudahan ( $X_2$ ) pada *deviation from linearity* adalah 0.444 dan nilai probabilitas sebesar  $0.955 > 0.05$ , dengan demikian antara variable kemudahan ( $X_2$ ) mempunyai hubungan yang linear dengan kepuasan player (Y).

### 3.5. Uji Multikolinearitas

Gejala multikolinearitas dapat diketahui melalui suatu uji yang dapat mendeteksi dan menguji apakah persamaan yang dibentuk terjadi gejala multikolinearitas, dengan menggunakan atau korelasi di antara variable bebas.

Caranya adalah dengan melihat masing-masing hubungan variable bebas terhadap variable bebas lainnya, dengan melihat tabel interpretasi koefisien korelasi.

Metode untuk menguji adanya multikolinieritas dilihat pada Variance Inflation Factor (VIF). Batas dari VIF adalah lebih kecil dari 10. Perhitungan uji multikolinieritas dapat dilihat pada tabel III.5.

Tabel III.5 Hasil uji Multikolinieritas

Coefficients <sup>a</sup>							
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics
		B	Std. Error				
1	(Constant)	2.984	2.108		1.416	.160	
	KEMANFAATAN	.542	.103	.447	5.261	.000	.602
	KEMUDAHAN	.271	.058	.396	4.664	.000	.602

a. Dependent Variable: KEPUASAAN PLAYER

Berdasarkan tabel di atas hasil analisis multikolinieritas tidak terdapat multikolinieritas yang berarti antara masing-masing variable independent dalam model regresi, karena

- Nilai toleransi lebih besar dari 0.10
- Nilai VIF lebih kecil dari 10.00

### 3.6. Uji Heterokedastisitas

Uji Heterokedastisitas dilakukan dengan metode korelasi spearman. Pada dasarnya uji heterokedastisitas dilakukan untuk mengetahui apakah antar variable independen mempunyai pengaruh yang signifikan dengan nilai residualnya. Uji heterokedastisitas dapat dilakukan dengan metode korelasi spearman. Hasil pengolahan data ditampilkan dalam tabel III.6.

Tabel III.6 Hasil Uji Heterokedastisitas

Spearman's rho	KEMANFAATAN	Correlation	1.000	.674**	-.062
			Coefficient		
		Sig. (2-tailed)	.	.000	.537
			N	100	100
	KEMUDAHAN	Correlation	.674**	1.000	.065
			Coefficient		
		Sig. (2-tailed)	.000	.	.520
			N	100	100
Unstandardized Residual		Correlation	-.062	.065	1.000
			Coefficient		
		Sig. (2-tailed)	.537	.520	.
			N	100	100

\*\* Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Berdasarkan tabel di atas semua predictor dengan nilai residual > 0.05 dapat dikatakan bahwa model regresi yang di peroleh terbebas dari kasus heteroskedastisitas. Nilai signifikansi 2-tailed X1 0.537 dan X2 0.520. > 0.05. hal ini

menyatakan bahwa varian residual model regresi ini adalah homogen atau model regresi yang di peroleh terbebas dari kasus heterokedastisitas.

### 3.7. Uji Auto Korelasi (DURBIN WATSON)

Menurut Imam Ghazali (2016) tidak ada gejala autokorelasi, jika nilai durbin Watson terletak antara du sampai dengan (4-du). Metode untuk menguji adanya Autokorelasi dilihat pada *Durbin Watson*. Perhitungan uji autokorelasi dapat dilihat pada tabel III.7.

Tabel III.7 Hasil Uji Auto Korelasi

Model Summary <sup>b</sup>					
Model	R	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson	
1	.761 <sup>a</sup>	.579	2.182	2.008	

a. Predictors: (Constant), KEMUDAHAN,

KEMANFAATAN

b. Dependent Variable: KEPUASAAN PLAYER

Berdasarkan tabel di atas nilai durbin Watson (2.008) berada di antara dua (1.7152) dan 4-du = 2.288. nilai du dapat dicari distribusi nilai table durbin Watson berdasarkan k/variable bebas (2) dan N(100) dengan signifikansi 5%. Hal ini menyatakan bahwa tidak ada gejala auto korelasi

### 3.8. Analisis Persamaan Regresi Linier Berganda

Hasil uji Analisis Persamaan Regresi linier dapat di lihat di table III.8.

Tabel Hasil Uji Regresi Linear berganda

Coefficients <sup>a</sup>							
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics
		B	Std. Error				
1	(Constant)	2.984	2.108		1.416	.160	
	KEMANF	.542	.103	.447	5.261	.000	.602
	AATAN				1		1
	KEMUDA	.271	.058	.396	4.664	.000	.602
	HAAN				4		1

a. Dependent Variable: KEPUASAAN PLAYER

Berdasarkan analisis data dengan menggunakan SPSS 23, maka di peroleh hasil persamaan sebagai berikut :

$$Y = 2.984 + 0.542 (X1) + 0.271 (X2) + e$$

Persamaan regresi di atas memperlihatkan hubungan antara variable independent dengan variable dependen secara parsial, dari persamaan tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa

1. Nilai constanta adalah 2.984. artinya jika tidak terjadi perubahan variable kemanfaatan dan kemudahan (nilai X1 dan X2 adalah 0) maka kepuasan player terhadap ekonomi di game world of wacraft ada sebesar 2.984 satuan
2. Nilai koefisien regresi kemanfaatan adalah 0.542. artinya jika variable kemanfaatan (X1) meningkat

kemudahan (X2) dan konstanta (a) adalah 0 (nol), maka kepuasan player terhadap ekonomi di game world of wacraft meningkat sebesar 54.2%. Hal tersebut menunjukkan bahwa variable kemanfaatan yang di lakukan berkontribusi positif bagi kepuasan player. Sehingga semakin banyak manfaat yang dihasilkan ekonomi di game tersebut, maka makin melambung pula tingkat kepuasan player yang di rasakan.

Nilai koefisien regresi kemudahan adalah 0.271. artinya jika variable kemudahan (x2) meningkat 1% dengan asumsi variable kemanfaatan (x1) dan konstanta (a) adalah 0 (nol), maka kepuasan player terhadap ekonomi di game world of wacraft meningkat sebesar 27.1%. Hal tersebut menunjukkan bahwa variable kemudahan yang di lakukan berkontribusi positif bagi kepuasan player. Sehingga semakin mudah yang dihasilkan dari ekonomi di game tersebut, maka makin melambung pula tingkat kepuasan player yang di rasakan

## 4. Kesimpulan

### 4.1 Kesimpulan

Berdasarkan pengujian dan hasil analisis data serta pembahasan hasil analisis data (pembuktian hipotesis) yaitu pengaruh Kemanfaatan terhadap kepuasan player, Kemudahan terhadap kepuasan player, Kemanfaatan dan kemudahan terhadap kepuasan player dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Variabel kemanfaatan (X1) sebesar 1% dengan asumsi variable

berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap kepuasan player di game world of wacraft. Hal ini terlihat dari signifikan kemanfaatan (x1)  $0.000 < 0.05$  . dan nilai ttabel =  $t(\alpha/2; n-k-1) = t(0.05/2; 100-2-1) = t(0.025; 97) = 1.98472$ . berarti nilai t hitung lebih besar dari t tabel ( $5.261 > 1.98472$ ). maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, sehingga hipotesis yang berbunyi terdapat pengaruh kemanfaatan terhadap kepuasan player secara parsial diterima

2. Variabel kemudahan (X2) berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap kepuasan player di game world of wacraft, Hal ini terlihat dari signifikan kemudahan (X2)  $0.000 < 0.05$ . dan nilai ttabel =  $t(\alpha/2; n-k-1) = t$

- $(0.05/2; 100-2-1) = (0.025; 97) = 1.98472$ . berarti nilai t hitung lebih besar dari t tabel ( $4.664 > 1.98472$ ). maka  $H_0$  ditolak dan  $H_2$  diterima. Sehingga hipotesis yang berbunyi terdapat pengaruh kemudahan terhadap kepuasan player secara parsial diterima
3. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pada nilai f hitung sebesar 66.776 dengan nilai f tabel adalah 3.09 sehingga nilai f hitung  $>$  f tabel atau  $66.776 > 3.09$ . dan tingkat signifikan  $0.000 < 0.05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_3$  diterima. Dapat disimpulkan bahwa variable Kemanfaatan (X1) dan kemudahan (X2) secara bersamaan berpengaruh signifikan terhadap kepuasan player di game world of wacraft. Hal ini terbukti bahwa kepercayaan akan kemanfaatan dan kemudahan yang di rasakan oleh player untuk mendapatkn suatu pendapatan ekonomi di game World of Wacraft sangat memuaskan untuk player.

### Referensi

- Arfiansyah, M. A. (2018). *ANALISIS GAMEPLAY DAN GAME MEKANIK UNTUK BERKUBU DAN MENCARI MUSUH DALAM GAME MMO (Massively Multyplayer Online) WORLD OF WARCRAFT & AUDITION AYODANCE*. Fakultas Teknik Unpas.
- Hartatik, S. R., & Budihartanti, C. (2020). *ANALISIS KEPUASAN PENGGUNA TERHADAP PENERAPAN APLIKASI GO-JEK DENGAN MENGGUNAKAN METODE TAM ( Technology Acceptance Model )*. 7(1).
- Nugraha, A. (2017). *PENYUSUNAN ANATOMI DAN ANALISIS TEACHING PLAYER PADA GAME CLASH OF CLANS*.  
<http://repository.unpas.ac.id/id/eprint/31028>
- Surbakti, K. (2017). Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. *Jurnal Curere | Vol. 01 | No. 01 | April 2017 | p-ISSN : 2597-9507 | e-ISSN: 2597-9515*.  
<http://dx.doi.org/10.36764/jc.v1i1.20>