

**TUGAS AKHIR**

**Analisis Pengaruh Kecanduan dan Loyalitas Terhadap  
Niat Membeli Aplikasi Game PUBG Menggunakan  
*Conceptual Model***

*Analysis of the Effect of Addiction and Loyalty on Purchase  
Intentions for PUBG Game Applications Using Conceptual  
Model*



**DIMAS DHAFI DARMAWAN  
18103102**

**PROGRAM STUDI S1 SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS INFORMATIKA  
INSTITUT TEKNOLOGI TELKOM PURWOKERTO  
2023**

**TUGAS AKHIR**

**Analisis Pengaruh Kecanduan dan Loyalitas Terhadap  
Niat Beli Aplikasi *Game* PUBG Menggunakan *Conceptual  
Model***

***Analysis of the Effect of Addiction and Loyalty on Purchase  
Intentions for PUBG Game Applications Using  
Conceptual Model***



**DIMAS DHAFDA DARMAWAN  
18103102**

**Rona Nisa Sofia Amriza, S.Kom., M.T.I., M.I.M (0604069301)  
Khairun Nisa Meiah, S.Pd., M.Kom (0618059401)**

**PROGRAM STUDI S1 SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS INFORMATIKA  
INSTITUT TEKNOLOGI TELKOM PURWOKERTO  
2023**

## LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

**Analisis Pengaruh Kecanduan dan Loyalitas Terhadap  
Niat Beli Aplikasi *Game* PUBG Menggunakan *Conceptual  
Model***

***Analysis of the Effect of Addiction and Loyalty on Purchase  
Intentions for PUBG Game Applications Using Conceptual  
Model***

Disusun oleh

**DIMAS DHAFA DARMAWAN**

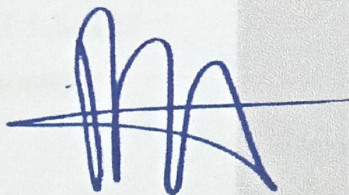
**18103102**

**Fakultas Informatika**

**Institut Teknologi Telkom Purwokerto**

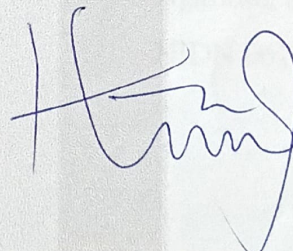
**Pada Tanggal 17 Januari 2023**

Pembimbing I,



(Rona Nisa Sofia  
Amriza, S.Kom., M.T.I., M.I.M.)  
NIDN. 0604069301

Pembimbing II,



(Khairun Nisa Meiah, S.Pd., M.Kom)  
NIDN. 0618059401



## LEMBAR PENGESAHAN

### Analisis Pengaruh Kecanduan dan Loyalitas Terhadap Niat Beli Aplikasi *Game* PUBG Menggunakan *Conceptual Model*

### *Analysis of the Effect of Addiction and Loyalty on Purchase Intentions for PUBG Game Applications Using Conceptual Model*

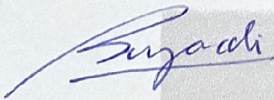
Disusun oleh

**DIMAS DHAFI DARMAWAN**

**18103102**

Telah Diujikan dan Dipertahankan dalam Sidang Ujian Tugas Akhir Pada 30  
Januari 2023

Penguji I,



Resad  
Setyadi, S.T., S.Si., MMSI

NIDN 0307057601


Pembimbing Utama,



Rona Nisa Sofia Amriza,  
S.Kom., M.T.I., M.I.M

NIDN 0604069301

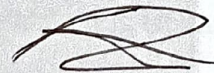
Penguji II,



Iqsyahiro Kresna A, S.T.,  
M.T.

NIDN 0616068903

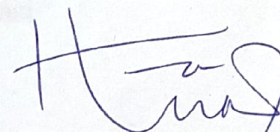
Penguji III,



Alon Jala Tirta Segara,  
S.Kom., M.Kom

NIDN 0607079301

Pembimbing Pendamping,



Khairun Nisa Meiah  
Ngafidin, S.Pd., M.Kom

NIDN 0618059401

Dekan,



Auliya Burhanuddin, S.Si.,  
M. Kom

NIK. 19820008

## **KATA PENGANTAR**

Puji Syukur kehadiran Allah Swt. Atas rahmat dan hidayat-nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal penelitian Tugas Akhir ini. Dalam penyusunan proposal ini tentunya adanya dukungan dari berbagai pihak sehingga proposal ini dapat dibuat hingga terselesaikan tepat waktu. Oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih untuk :

1. Dr. Arfianto Fahmi, S.T., M.T., IPM, Selaku Rektor Institut Teknologi Telkom Purwokerto
2. Aulia Burhanuddin, S.Si, M.Kom, Selaku Dekan Fakultas Informatika.
3. Dwi Mustika Kusumawardani, S.Kom., M.Kom selaku Kaprodi S1 Sistem Informasi.
4. Rona Nisa Sofia Amriza, S.Kom.,M.T.I.,M.I.M Selaku Pembibing Utama
5. Khairun Nisa Meiah, S.Pd.,M.Kom Selaku Pembing Pendamping.
6. Dukungan keluarga yang selalu mendoakan dan memberi motivasi kepada penulis.
7. Dukungan teman-teman yang telah memberikan motivasi.



## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING .....</b>	<b>II</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>III</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>IV</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>V</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>VII</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>VIII</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>IX</b>
<b>ARTI SINGKATAN .....</b>	<b>X</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR .....</b>	<b>XI</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>XII-XIII</b>
<b>BAB I.....</b>	<b>1</b>
<b>PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Perumusan Masalah.....	6
1.3 Pertanyaan Penelitian .....	6
1.4 Batasan Masalah/ Ruang Lingkup.....	7
1.5 Tujuan Penelitian.....	7
1.6 Manfaat Penelitian.....	7
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>9</b>
2.1 Penelitian Sebelumnya .....	9
2.2 Dasar Teori .....	19
2.2.1 <i>game online</i> .....	19
2.2.2 Jenis-jenis <i>game online</i> .....	20
2.2.3 Kecanduan .....	21
2.2.4 Loyalitas.....	23
2.2.5 <i>In-App Mobile Feature Purchase</i> .....	23

2.2.6 <i>Purchase Intentions</i> .....	24
2.2.7 Kecanduan terhadap <i>Game Online Mobile</i> .....	24
2.2.8 Model Penelitian Balakrishnan-Griffith .....	25
2.2.9 <i>Sampling Method</i> .....	26
2.2.10 Skala Likert .....	26
2.2.11 <i>Structural Equation Modelling Partial Least Square (SEM-PLS)</i> .....	26
2.2.12 Variabel Independen dan Dependen .....	27
2.2.13 <i>Path Analysis</i> .....	28
2.2.14 Pengujian dan Validasi .....	28
2.2.15 <i>T-Statistic</i> .....	30
2.2.16 <i>PUBG (Player Unknown Battle Ground)</i> .....	30
<b>BAB III</b> .....	<b>32</b>
<b>METODOLOGI PENELITIAN</b> .....	<b>32</b>
3.1 Subyek dan Obyek Penelitian .....	32
3.2 Alat dan Bahan Penelitian.....	32
3.3 Diagram Alir Penelitian/Proses Penelitian.....	33
3.4 Hipotesis Penelitian (Pilihan).....	41
<b>BAB IV ANALISIS DAN PEMBAHASAN</b> .....	<b>43</b>
4.1 Data Kuesioner.....	43
4.2 Pengolahan Data Menggunakan SmartPLS 3.....	47
4.3 Uji Validitas .....	47
4.4 Uji Reliabilitas .....	50
4.5 Uji Hipotesis.....	50
4.6 Hasil dan Analisis.....	52
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b> .....	<b>54</b>
5.1 Kesimpulan .....	54
5.2 Saran.....	55
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>55</b>
<b>LAMPIRAN</b> .....	<b>61</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Sebelumnya .....	9
Tabel 3.1 Alat Penelitian.....	32
Tabel 3.2 Pertanyaan Penelitian.....	35
Tabel 4.1 <i>Loading Factor</i> .....	47
Tabel 4.2 <i>Loading Factor</i> .....	48
Tabel 4.3 Nilai <i>Average Variated Extraced</i> .....	49
Tabel 4.4 Reliabilitas.....	50
Tabel 4.5 Hasil Test Hipotesis.....	51



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Negara dengan Pemain <i>Video Game</i> terbanyak di dunia.....	2
Gambar 2.1 Model Konseptual.....	24
Gambar 3.1 Diagram Alur Penelitian.....	33
Gambar 3.2 Hipotesis Penelitian.....	42
Gambar 4.1 jenis Kelamin Responden.....	43
Gambar 4.2 Umur Responden.....	44
Gambar 4.3 Profesi Responden.....	44
Gambar 4.4 Asal Provinsi Responden.....	45
Gambar 4.5 Responden yang Bermain game.....	46
Gambar 4.6 Berapa Lama bermain <i>Game Online</i> Selama 1 hari.....	46
Gambar 4.7 Jumlah Pembelian di dalam game.....	46

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Kuesioner.....	61
----------------	----

## ARTI SINGKATAN

SEM	<i>Structural Equalition Modelling</i>
PLS	<i>Partial Least Square</i>
AVE	<i>Average Variance Extraced</i>
CFA	<i>Confirmatory Factor Analysis</i>
CR	<i>Construct Reliability</i>
PUBG	<i>Player Unknown Battle Ground</i>



## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Dimas Dhafa Darmawan  
NIM : 18103102  
Program Studi : S1 Sistem Informasi

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut:

**Analisis Pengaruh Kecanduan dan Loyalitas Terhadap Niat Beli Aplikasi  
Game PUBG Menggunakan *Conceptual Model***

Dosen Pembimbing Utama : Rona Nisa S.A, S.Kom.,M.T.I.,M.I.M

Dosen Pembimbing Pendamping : Khairun Nisa Meiah, S.Pd.,M.Kom

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Institut Teknologi Telkom Purwokerto maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan, dan penelitian Saya Sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Tim Dosen Pembimbing.
3. Dalam Karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggungjawab Saya, bukan tanggungjawab Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
5. Pernyataan ini Saya buat dengan sesungguhnya, apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka Saya bersedia menerima Sanksi Akademik dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

**Purwokerto, 30 Januari 2023**

**Yang Menyatakan,**



**(Dimas Dhafa Darmawan)**