

Analisis faktor-faktor yang mempengaruhi perceived enjoyment customer continuance intention pada pengguna mobile games = Analysis of factors which affecting perceived enjoyment customer continuance intention on mobile games users

Khafri Ramadhan, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20472458&lokasi=lokal>

Abstrak

Semakin pesatnya perkembangan mobile device di era digitalisasi ini membuat mobile application seperti mobile games ikut berkembang pula. Perkembangan ini mendorong pasar dari mobile games semakin kompetitif. Hal ini mengakibatkan hanya ada beberapa games saja yang dapat bertahan. Dengan melimpahnya mobile games yang ada pada platform pengunduhan mobile application seperti Google Play Store dan iOS Play Store, pengguna dari mobile games ini akan menghapus games yang diunduhnya apabila tidak memberikan pengalaman bermain yang menyenangkan pada percobaan pertamanya. Padahal, persepsi kesenangan ini sering dianggap sebagai faktor penting yang mempengaruhi niat pengguna untuk melanjutkan bermain mobile games tersebut.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi persepsi kesenangan dan mengetahui apakah persepsi kesenangan ini mempengaruhi niat pengguna untuk melanjutkan bermain mobile games. Adapun model penelitian ini mengadopsi variabel laten seperti persepsi kemudahan pemakaian, interaktivitas, tantangan, variasi, orisinalitas, desain estetis, interaksi sosial dan identitas bersama untuk mengukur persepsi kesenangan dan efeknya terhadap niat pengguna untuk melanjutkan bermain mobile game. Model ini diuji dengan menggunakan metode Partial Least Square Structural Equation Modeling PLS-SEM dengan jumlah sampel 205 responden dan dianalisis hasilnya. Hasilnya ditemukan bahwa persepsi kemudahan pemakaian, tantangan, orisinalitas, desain estetis dan interaksi sosial berpengaruh terhadap persepsi kesenangan dan niat pengguna untuk melanjutkan bermain mobile game didorong oleh persepsi kesenangan. Analisis siklus hidup adopsi teknologi dan matriks kesetiaan digunakan untuk mempertajam analisis penelitian ini yang bertujuan menghasilkan strategi yang dapat diterapkan oleh pengembang mobile games.

.....The rapid development of mobile devices in digitalization era makes mobile applications such as mobile games are growing. This development pushed mobile games market more competitively. This resulted only a few games can survive in market. With the abundance of mobile games on the mobile application download platform like the Google Play Store and iOS Play Store, users of these mobile games will remove the downloaded mobile games if they don't provide enjoyment of game experience on their first try. In fact, the perceived enjoyment is often considered as an important factor that affects the user's intention to continue playing the games.

Therefore, this study aims to determine what factors affect the perceived enjoyment itself and find out whether this perceived enjoyment affects the user's intention to continue playing mobile games. The research model adopts latent variables such as perception of ease of use, interactivity, challenge, variety, originality, aesthetic design, social interaction and shared identity to measure the perceived enjoyment and its effect on customer continuance intention for playing mobile games. This model was tested using Partial Least Square Structural Equation Modeling PLS SEM method with 205 respondents and be analyzed.

The results found that the perception of ease of use, challenge, originality, aesthetic design and social interaction affect the perceived enjoyment and customer continuance intention to plays mobile games driven by perceived enjoyment. The technology adoption lifecycle analysis and loyalty matrix are used to deepen the analysis of this study that aimed at generating strategies that can be applied by developers of mobile games.