

**ANALISIS FAKTOR-FAKTOR YANG MEMENGARUHI
*CONTINUOUS INTENTION TO USE APLIKASI MOBILE
GAME ONLINE* DI INDONESIA**

Zaid Al Fatiy

1710622042



Skripsi ini Disusun Sebagai Salah Satu Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Bisnis Digital

**PROGRAM STUDI S1 BISNIS DIGITAL
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

2026

**ANALYSIS OF FACTORS INFLUENCING CONTINUOUS
INTENTION TO USE MOBILE GAME ONLINE
APPLICATIONS IN INDONESIA**

Zaid Al Fatiy

1710622042



This thesis is written as one of the requirements for obtaining a Bachelor's degree
in Digital Business.

**DIGITAL BUSINESS STUDY PROGRAM
FACULTY OF ECONOMICS AND BUSINESS
JAKARTA STATE UNIVERSITY**

2026

ABSTRAK

ZAID AL FATIY. 1710622042. Analisis Faktor-Faktor yang Memengaruhi *Continuous Intention to Use Aplikasi Mobile Game Online* di Indonesia. Skripsi: Program Studi Bisnis Digital. Fakultas Ekonomi dan Bisnis. Universitas Negeri Jakarta. 2026.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh *hedonic motivation*, *habit*, dan *social influence* terhadap *continuous intention to use aplikasi mobile game online* di Indonesia secara parsial. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei dan teknik analisis *Structural Equation Modeling* berbasis *Partial Least Squares* (SEM-PLS). Sampel dalam penelitian ini berjumlah 192 pengguna aplikasi *mobile game online* di Indonesia yang dipilih melalui teknik *purposive sampling*. Data dianalisis menggunakan perangkat lunak SmartPLS. Hasil analisis menunjukkan bahwa: (1) *Hedonic motivation* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *continuous intention to use aplikasi mobile game online*. (2) *Habit* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *continuous intention to use aplikasi mobile game online*. (3) *Social influence* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *continuous intention to use aplikasi mobile game online*. Temuan ini menegaskan pentingnya peningkatan kualitas pengalaman bermain, pembentukan kebiasaan positif, serta optimalisasi interaksi sosial dalam aplikasi guna meningkatkan minat pengguna untuk terus menggunakan layanan *mobile game online*.

Kata Kunci: *hedonic motivation, habit, social influence, continuous intention to use, mobile game online.*

Intelligentia - Dignitas

ABSTRACT

ZAID AL FATIY. 1710622042. Analysis of Factors Influencing Continuous Intention to Use Mobile Game Online Applications in Indonesia. Thesis: Digital Business Study Program. Faculty of Economics and Business. Universitas Negeri Jakarta. 2026.

This study aims to analyze the partial effects of hedonic motivation, habit, and social influence on the continuous intention to use mobile game online applications in Indonesia. This research employs a quantitative approach using a survey method and Structural Equation Modeling based on Partial Least Squares (SEM-PLS) as the data analysis technique. The sample consists of 192 users of mobile game online applications in Indonesia selected through purposive sampling. The data were analyzed using SmartPLS software. The results indicate that: (1) hedonic motivation has a positive and significant effect on the continuous intention to use mobile game online applications; (2) habit has a positive and significant effect on the continuous intention to use mobile game online applications; and (3) social influence has a positive and significant effect on the continuous intention to use mobile game online applications. These findings emphasize the importance of enhancing the quality of gaming experience, fostering positive usage habits, and optimizing social interaction within applications to increase users' intention to continue using mobile game online services.

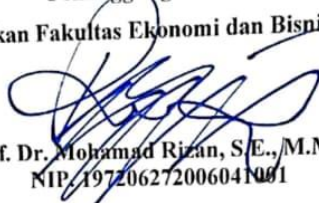
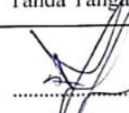
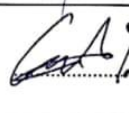
Keywords: hedonic motivation, habit, social influence, continuous intention to use, mobile game online.



Intelligentia - Dignitas

LEMBAR PENGESAHAN

Lembar Pengesahan Skripsi

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI Penanggung Jawab Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis  Prof. Dr. Mohamad Rizan, S.E., M.M. NIP. 197206272006041001			
No	Nama	Tanda Tangan	Tanggal
1	Ati Sumiati, S.Pd., MM NIP. 197906102008012028 (Ketua)		28/1/2026
2	Fauzan Fadlullah, S.Ak., M.Kom NIP. 199705232024061001 (Penguji 1)		28/1/2026
3	Stanny Dewanty Rehatta, S.SI., M.Kom NIP. 199811082024062001 (Penguji 2)		26/1/2026
4	Diena Noviarini, MMSi NIP. 197511152008122002 (Pembimbing 1)		31.2.2026
5	Sabo Hermawan, S.Kom., M.Si. NIP. 199102272024061001 (Pembimbing 2)		31.2.2026
Nama : Zaid Al Fatiy No. Registrasi : 1710622042 Program Studi : S1 Bisnis Digital Tanggal Lulus : 20 Januari 2026			

Catatan : - diketik dengan huruf times new roman ukuran 12
 - dibuat rangkap lima tanda tangan asli dengan bolpoint warna biru

LEMBAR ORISINALITAS

LEMBAR ORISINALITAS

Dengan ini saya menyatakan:

1. Penulisan skripsi ini merupakan karya asli saya dan bukan hasil dari praktik plagiarisme, baik sebagian maupun seluruhnya yang saya ambil dari karya tulis orang lain.
2. Skripsi ini belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana, baik di Universitas Negeri Jakarta maupun di perguruan tinggi lain.
3. Pendapat atau hasil penelitian yang dikemukakan oleh pihak lain dalam skripsi ini telah dirujuk, dikutip, dan dicantumkan dalam daftar pustaka sesuai dengan pedoman yang berlaku di Universitas Negeri Jakarta.
4. Saya menyatakan pernyataan ini dengan penuh kejujuran, mencerminkan kondisi dan keadaan yang sebenarnya.
5. Apabila ditemukan penyimpangan atau ketidakbenaran di masa mendatang saya bersedia menerima sanksi akademik, termasuk pencabutan gelar yang telah diperoleh, serta sanksi lain yang sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Negeri Jakarta.

Jakarta, 3 Februari 2026

Yang membuat pernyataan



Zaid Al Fatiy

No.Reg. 1710622042

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
PERPUSTAKAAN DAN KEARSIPAN
Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Zaid Al Fatiy
NIM : 1710622042
Fakultas/Prodi : Ekonomi dan Bisnis/S1 Bisnis Digital
Alamat email : zaidalfatiyy@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan dan Kearsipan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

☒ Skripsi ☐ Tesis ☐ Disertasi ☐ Lain-lain (...)

yang berjudul :

ANALISIS FAKTOR-FAKTOR YANG MEMENGARUHI CONTINUOUS INTENTION TO USE APLIKASI MOBILE GAME ONLINE DI INDONESIA

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan dan Kearsipan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta 3 Februari 2026

Penulis

(Zaid Al Fatiy)

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat, karunia, dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Analisis Faktor-Faktor yang Memengaruhi *Continuous Intention to Use* Aplikasi *Mobile Game Online* di Indonesia” dengan baik dan tepat waktu. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi S1 Bisnis Digital, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Negeri Jakarta. Dalam penyusunan skripsi ini, penulis menyadari bahwa tanpa adanya bantuan, bimbingan, serta dukungan dari berbagai pihak, skripsi ini tidak akan dapat terselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. Mohamad Rizan, M.M. selaku Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Negeri Jakarta.
2. Ibu Dr. Ryna Parlyna, M.B.A. selaku korrdinator program studi S1 Bisnis Digital yang telah memberikan bimbingan, arah an, dan masukan dengan penuh kesabaran selama proses penyusunan skripsi.
3. Ibu Diena Noviarini, MMSi selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan masukan dengan penuh kesabaran selama proses penyusunan skripsi.
4. Bapak Sabo Hermawan, S.Kom., M.Si. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan masukan dengan penuh kesabaran selama proses penyusunan skripsi.

5. Kedua orang tua dan keluarga tercinta yang selalu memberikan doa, motivasi, dan dukungan baik secara moral maupun material.
6. Teman-teman dan sahabat Program Studi S1 Bisnis Digital kelas A, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, angkatan 2022, yang telah memberikan bantuan dan motivasi kepada penulis agar penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
7. Teman-teman Program Studi S1 Bisnis Digital, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, angkatan 2022, yang telah memberikan bantuan kepada penulis agar penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
8. Seluruh dosen, staf, dan keluarga besar Bisnis Digital, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Negeri Jakarta, yang telah memberikan ilmu, bantuan, serta dukungan selama penulis menjalani proses perkuliahan hingga akhir masa studi. Teman-teman seperjuangan dan semua pihak yang telah membantu penulis, baik secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat disebutkan satu per satu.
9. Pihak Moonton, Kurogames, Riot, dan Mihoyo yang telah menghadirkan berbagai permainan digital sebagai sarana hiburan dan pelepas penat bagi penulis, sehingga membantu menjaga semangat dan motivasi dalam proses penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki keterbatasan dan kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan karya ini di masa yang akan datang. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan pihak-pihak yang

membutuhkan. Akhir kata, penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam penyusunan skripsi ini. Semoga Allah SWT membalas segala kebaikan dengan pahala yang berlipat ganda. Aamiin.

Jakarta, 3 Februari 2026

Zaid Al Fatiy



Intelligentia - Dignitas

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
<i>ABSTRACT</i>	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR ORISINALITAS	iv
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Pertanyaan Penelitian	6
1.3 Tujuan Penelitian.....	7
1.4 Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
2.1 Teori Pendukung	10
2.1.1 <i>Continous Intention to Use</i>	10

2.1.2 <i>Hedonic motivation</i>	13
2.1.3 <i>Habit</i>	16
2.1.4 <i>Social influence</i>	18
2.2 Grand Theory	21
2.3 Kerangka Teori dan Pengembangan Hipotesis.....	24
2.3.1 Pengembangan Hipotesis	25
BAB III METODE PENELITIAN.....	43
3.1 Waktu dan Tempat Penelitian.....	43
3.2 Desain Penelitian.....	44
3.3 Populasi dan Sampel	46
3.4 Pengembangan Instrumen	47
3.5 Teknik Pengumpulan Data	51
3.6 Teknik Analisis Data	53
3.6.1 Pengujian Model Pengukuran (<i>Outer Model</i>).....	53
3.6.2 Pengujian Model Struktural (<i>Inner Model</i>).....	57
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	60
4.1 Deskripsi Data.....	60
4.1.1 Profil Responden.....	60
4.1.2 Deskripsi Data Kuantitatif	63
4.2 Hasil	73

4.2.1 Uji <i>Outer Model</i>	73
4.2.2 Uji <i>Inner Model</i>	82
4.3 Pembahasan.....	86
4.4 <i>Prototype</i>	89
BAB V PENUTUP.....	93
5.1 Kesimpulan	93
5.2 Implikasi.....	95
5.2.1 Implikasi Teoretis	95
5.2.1 Implikasi Praktis	96
5.3 Keterbatasan Penelitian.....	97
5.4 Rekomendasi bagi Penelitian Selanjutnya	98
DAFTAR PUSTAKA	101
LAMPIRAN.....	106

Intelligentia - Dignitas

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Pengguna Internet di Indonesia	1
Gambar 1. 2 Waktu yang dihabiskan setiap hari dengan internet	2
Gambar 1. 3 Tingkat Retensi Aplikasi D1 di Q4 2022 (Indonesia).....	3
Gambar 1. 4 Game Online yang Paling Sering Diakses di (Indonesia)	4
Gambar 2. 1 Kerangka Teori	24
Gambar 4. 1 Structural Model	85
Gambar 4. 3 Prototype <i>Hedonic Motivation</i>	89
Gambar 4. 4 Prototype Variabel <i>Habit</i>	91
Gambar 4. 5 Prototype Variabel <i>Social Influence</i>	92



Intelligentia - Dignitas

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu	27
Tabel 3. 1 Alur Waktu Penelitian	43
Tabel 3. 2 <i>Skala Likert</i>	49
Tabel 3. 3 Definisi Variabel.....	49
Tabel 4. 1 Profil Responden Berdasarkan Usia	61
Tabel 4. 2 Analisis Deskriptif Variabel <i>Hedonic Motivation</i>	63
Tabel 4. 3 Analisis Deskriptif Variabel <i>Habit</i>	65
Tabel 4. 4 Analisis Deskriptif Variabel <i>Social Influence</i>	68
Tabel 4. 5 Analisis Deksriptif Variabel <i>Continuous Intention To Use</i>	71
Tabel 4. 6 <i>Outer Loadings</i>	74
Tabel 4. 8 <i>Construct Reliability and validity</i>	80
Tabel 4. 9 <i>Heterotrait-Monotrait Ratio of Correlations (HTMT)</i>	77
Tabel 4. 10 <i>Fornell-Larcker Criterion</i>	79
Tabel 4. 11 <i>R-Square</i>	82
Tabel 4. 12 <i>Predictive Relevance</i>	82
Tabel 4. 13 <i>Path Coefficient</i>	83

Intelligentia - Dignitas

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Persetujuan Sidang Skripsi.....	106
Lampiran 2. Kartu Konsultasi Bimbingan Skripsi.....	107
Lampiran 3. Format Saran dan Perbaikan	108
Lampiran 4. Format Kuesioner	109
Lampiran 5. Persetujuan Setelah Sidang Skripsi	115
Lampiran 6. Hasil Uji Turnitin.....	116
Lampiran 7. Riwayat Hidup Penulis.....	117



Intelligentia - Dignitas