

ANALISIS GAME GENSHIN IMPACT MENGGUNAKAN TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL (TAM)

Rabby Ahsan Matswaya^{1*}, Irving Vitra Paputungan²

^{1,2}Universitas Islam Indonesia, Indonesia

*e-mail korespondensi: 21523212@students.uii.ac.id

Abstract: The online gaming industry has experienced rapid growth, with the global market value exceeding \$187 billion in 2024. One of the standout titles is Genshin Impact, which has attracted over 60 million players since its release. However, a decline in active players by the end of 2024 highlights the need to understand the factors influencing players' intention to continue playing. This study aims to analyze the effect of Perceived Usefulness (PU) and Perceived Ease of Use (PEOU) on Behavioral Intention (BI) to play Genshin Impact, using the Technology Acceptance Model (TAM) approach. A quantitative method was employed by distributing questionnaires to 22 active players within the Genshin Impact community. Data were collected using a Likert-scale-based questionnaire and analyzed through Pearson correlation, ANOVA, and linear regression. The results show that both PU and PEOU positively influence BI, with significant contributions in shaping players' intention to continue playing. These findings support the applicability of TAM in the context of online gaming and provide insights for developers to enhance player engagement through more useful and accessible gameplay experiences.

Keywords: Genshin Impact, Technology Acceptance Model, Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, Behavioral Intention, Online Game

Abstrak: Industri game online mengalami pertumbuhan pesat dengan nilai pasar global mencapai lebih dari \$187 miliar pada tahun 2024. Salah satu game yang menonjol adalah Genshin Impact, yang telah menarik lebih dari 60 juta pemain sejak perilisannya. Namun, terjadi penurunan jumlah pemain aktif di akhir 2024, yang menandakan pentingnya pemahaman terhadap faktor-faktor yang mempengaruhi niat pemain untuk terus bermain. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh Perceived Usefulness dan Perceived Ease of Use (PEOU) terhadap Behavioral Intention (BI) pemain dalam memainkan Genshin Impact, menggunakan pendekatan Technology Acceptance Model (TAM). Penelitian dilakukan secara kuantitatif melalui survei terhadap 22 pemain aktif yang tergabung dalam komunitas Genshin Impact. Data dikumpulkan menggunakan kuesioner berbasis skala Likert dan dianalisis menggunakan korelasi Pearson, ANOVA, dan regresi linear. Hasil penelitian menunjukkan bahwa PU dan PEOU memiliki hubungan positif terhadap BI, dengan kontribusi yang signifikan dalam mempengaruhi niat pemain untuk terus memainkan game ini. Temuan ini memperkuat relevansi penerapan TAM dalam konteks game online serta memberikan wawasan bagi pengembang untuk meningkatkan keterlibatan pemain melalui pengalaman bermain yang bermanfaat dan mudah diakses.

Kata Kunci: Genshin Impact, Model Penerimaan Teknologi, Persepsi Kegunaan, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Niat Perilaku, Permainan Daring

Copyright (c) 2025 The Authors. This is an open-access article under the CC BY-SA 4.0 license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>)

PENDAHULUAN

Industri game online berkembang pesat seiring kemajuan teknologi dan internet. Data dari Michiel (2024) menunjukkan bahwa nilai pasar industri game global telah

mencapai lebih dari \$187 miliar di semua platform, dengan pertumbuhan tahunan sekitar 2,1%. Di tengah pertumbuhan ini, Genshin Impact yang dirilis oleh miHoYo pada September 2020 menonjol sebagai salah satu game dengan pencapaian global signifikan. Game ini telah menarik lebih dari 60 juta pemain dan menghasilkan pendapatan lebih dari \$5 miliar dalam empat tahun (Aaron, 2024). Mengusung konsep open-world dan sistem elemen unik, Genshin Impact menggabungkan petualangan, eksplorasi, dan RPG dengan mekanisme berbasis tujuh elemen. Meskipun menawarkan gameplay inovatif dan pembaruan berkala, hasil observasi awal menunjukkan adanya penurunan aktivitas pemain aktif sekitar 7 juta pemain pada akhir 2024 (HoYoverse, 2024). Kondisi ini menunjukkan mengindikasikan adanya permasalahan dalam menjaga minat dan keterlibatan pemain seiring berjalannya waktu.

Di tengah persaingan ketat, pengembang perlu memahami faktor-faktor yang mempengaruhi niat pemain untuk tetap bermain (Behavioral Intention). Lim et al. (2024), kepercayaan berperan penting dalam pengambilan keputusan pengguna terhadap suatu situasi, termasuk dalam konteks game online. Oleh karena itu, strategi inovatif perlu diarahkan berdasarkan pemahaman terhadap pengalaman dan harapan pemain. Untuk memahami penerimaan pemain terhadap fitur dan sistem dalam game, pendekatan Technology Acceptance Model (TAM) yang dikembangkan oleh Davis di tahun 1989 menjadi relevan. Model ini menjelaskan penerimaan teknologi berdasarkan dua konstruk utama, yaitu Perceived Usefulness (PU) dan Perceived Ease of Use (PEOU), serta pengaruhnya terhadap Behavioral Intention (Hanum et al., 2023). Dalam konteks game online, TAM menawarkan kerangka yang dapat mengukur sejauh mana fitur game dianggap bermanfaat dan mudah digunakan oleh pemain.

PU mencerminkan manfaat yang dirasakan pemain dalam meningkatkan pengalaman bermain, sementara PEOU menggambarkan kemudahan memahami dan memainkan game (Chauhan et al., 2021). Kedua konstruk ini tidak hanya berperan dalam menentukan intensi penggunaan, tetapi juga menjadi dasar bagi pengembang dalam merancang fitur yang relevan, sehingga dapat meningkatkan daya saing game.

Meskipun TAM telah banyak digunakan dalam berbagai studi, penerapannya dalam konteks game digital masih terbatas, khususnya pada game kompleks seperti *Genshin Impact*. Sebagian besar fokus penelitian sebelumnya masih tertuju pada e-commerce atau aplikasi produktivitas (Harwandi & Sahareani, 2023), padahal game juga merupakan

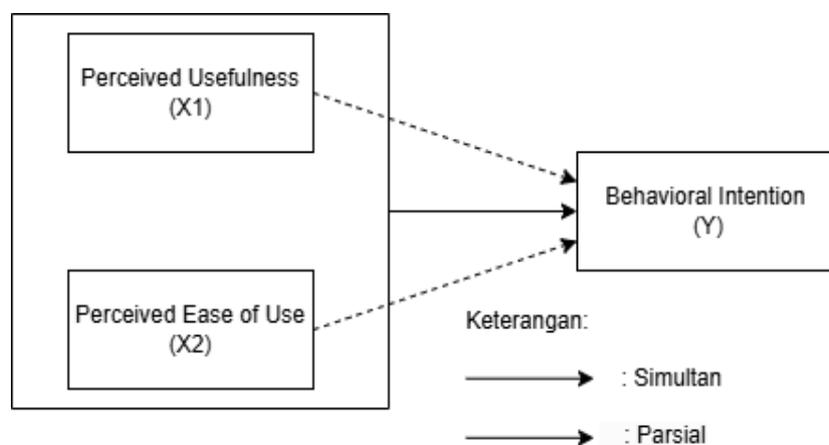
bagian dari teknologi digital yang berkembang pesat dan memiliki karakteristik interaksi pengguna yang berbeda. Berbeda dengan aplikasi fungsional yang berorientasi pada efisiensi kerja, game melibatkan aspek hiburan, eksplorasi, emosi, dan keterlibatan jangka panjang yang menjadikan dinamika perilaku penggunanya yang beda.

Oleh karena itu, penelitian ini tidak hanya menerapkan model TAM, tetapi juga mengadaptasinya untuk mengkaji sejauh mana *Perceived Usefulness* (PU) dan *Perceived Ease of Use* (PEOU) dalam mempengaruhi *Behavioral Intention* (BI) di lingkungan game. Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu developer dalam merancang fitur dan pembaruan game yang lebih sesuai dengan kebutuhan serta preferensi pemain, sehingga mendorong mereka untuk tetap terlibat dalam jangka panjang.

METODE

Model Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei untuk menganalisis penerimaan teknologi pada game Genshin Impact menggunakan kerangka Technology Acceptance Model (TAM) sebagaimana dikembangkan oleh Davis (1989). Model ini difokuskan pada tiga variabel utama, yaitu *Perceived Usefulness* (PU), *Perceived Ease of Use* (PEOU), dan *Behavioral Intention* (BI) (Hanum et al., 2023), yang dinilai cukup relevan untuk memahami bagaimana pemain menerima dan terus memainkan game ini. Penelitian ini tidak menambahkan variabel eksternal agar tetap fokus pada struktur dasar TAM (Gambar 1). Pendekatan kuantitatif dipilih karena sesuai untuk mengukur hubungan antar variabel menggunakan data numerik yang diperoleh dari responden.



Gambar 1. Model Penelitian

Pengumpulan Data

Subjek dalam penelitian ini adalah 22 anggota komunitas Genshin Impact yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik ini memungkinkan peneliti memilih responden yang dianggap paling relevan berdasarkan kriteria tertentu (Tillah & Subekti, 2024), seperti durasi bermain minimal 6 bulan, dan durasi bermain rata-rata 1–3 jam per sesi. Data ini dikumpulkan melalui kuesioner pendahuluan untuk memberikan konteks terhadap pengalaman bermain responden saat menjawab instrumen utama.

Instrumen penelitian disusun dalam bentuk kuesioner berbasis model Technology Acceptance Model (TAM), yang telah disesuaikan dengan konteks game digital. Kuesioner terdiri dari 15 item yang mewakili tiga variabel utama, yaitu *Perceived Usefulness* (PU), *Perceived Ease of Use* (PEOU), dan *Behavioral Intention* (BI), sebagaimana tercantum dalam Tabel 1. Setiap item menggunakan skala Likert lima poin, dari 1 (sangat tidak setuju) hingga 5 (sangat setuju). Responden diminta mengisi kuesioner secara mandiri berdasarkan pengalaman pribadi mereka saat bermain game Genshin Impact. Mereka menilai setiap pernyataan (item) dalam kuesioner dengan mempertimbangkan sejauh mana mereka merasakan kemudahan penggunaan (PEOU), manfaat yang diperoleh saat bermain (PU), serta keinginan untuk terus bermain (BI). Penilaian dilakukan secara reflektif, berdasarkan interaksi nyata mereka dengan fitur-fitur game, bukan berdasarkan asumsi atau tebak-tebakan. Pengisian dilakukan secara daring melalui Google Form.

Tabel 1. Kuesioner Penelitian

Kode	Pernyataan
PU1	Bermain Genshin Impact membantu saya bersantai.
PU2	Saya merasa puzzle di dalam game membantu mengasah keterampilan berpikir.
PU3	Tantangan di dalam game meningkatkan kemampuan saya dalam memecahkan masalah.
PU4	Bermain Genshin Impact memberikan manfaat bagi kesejahteraan mental saya
PU5	Saya merasa bermain Genshin Impact menjadi hiburan di saat stres.
PEOU1	Saya merasa bermain Genshin Impact mudah dilakukan tanpa memerlukan banyak usaha.
PEOU2	Fitur-fitur dalam Genshin Impact mudah dipahami oleh saya.
PEOU3	Saya tidak menemui kesulitan saat mencoba mengakses berbagai konten dalam game ini.
PEOU4	Navigasi dalam permainan ini sangat responsif dan nyaman.
PEOU5	Proses tutorial di dalam game sangat sederhana.
BI1	Saya berniat terus bermain Genshin Impact karena game ini membantu meningkatkan pola pikir saya.
BI2	Saya ingin tetap bermain karena merasa game ini melatih kemampuan

Kode	Pernyataan
	pemecahan masalah saya.
BI3	Saya berniat terus bermain karena Genshin Impact membantu mengurangi stres saya.
BI4	Game ini memberikan perasaan positif yang membuat saya ingin terus bermain.
BI5	Saya berniat tetap bermain karena tantangan dan hadiah dalam Genshin Impact memotivasi saya.

Variabel PU diarahkan untuk mengukur sejauh mana pemain merasakan manfaat pribadi dari penggunaan game. Persepsi terhadap manfaat ini penting, karena jika dinilai rendah oleh pengguna, maka dapat menjadi indikasi perlunya perbaikan pada aspek yang mempengaruhinya (Meileny & Wijaksana, 2020). Variabel PEOU menilai sejauh mana responden merasa mudah dalam menggunakan fitur-fitur yang tersedia, karena kemudahan penggunaan diketahui berperan penting dalam mendorong penerimaan teknologi (Purba et al., 2020). Sementara itu, variabel BI digunakan untuk menggambarkan dorongan atau rencana individu dalam menggunakan teknologi, yang muncul ketika terdapat motivasi tertentu (Anugrah et al., 2024).

Penyajian Data

Setelah data dikumpulkan, tahap awal dalam penyajian data adalah menyusun informasi mengenai karakteristik responden. Data ini mencakup lama waktu bermain, frekuensi bermain (harian atau mingguan), serta level permainan masing-masing pemain. Informasi ini disajikan untuk memberikan konteks terhadap latar belakang responden dalam berinteraksi dengan game yang diteliti. Setelah itu, dilakukan pengolahan data kuesioner menggunakan statistik deskriptif untuk masing-masing variabel dalam model TAM, yaitu PU, PEOU, dan BI. Statistik deskriptif ini mencakup nilai rata-rata, standar deviasi dari setiap variabel, yang bertujuan untuk memberikan gambaran umum mengenai persepsi responden terhadap aspek-aspek yang diukur (Zahraputeri & Kusdiby, 2021).

Analisis Data

Langkah berikutnya adalah menghitung koefisien korelasi antar variabel menggunakan korelasi Pearson. Perhitungan ini bertujuan untuk melihat kekuatan dan arah hubungan antara PU dan BI, serta PEOU dan BI. Korelasi yang mendekati nilai +1 menunjukkan hubungan positif yang kuat, sedangkan nilai mendekati 0 mengindikasikan hubungan yang lemah atau bahkan tidak ada. Koefisien korelasi sendiri merupakan ukuran statistik yang menggambarkan tingkat asosiasi linear antara dua variabel, baik

searah maupun berlawanan arah (Hidayanti et al., 2021). Penilaian terhadap kekuatan hubungan tersebut dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Indikator Korelasi

Rentang Nilai Koefisien	Kriteria Interpretasi
0,00 – 0,20	Tidak ada korelasi
0,21 – 0,40	Korelasi lemah
0,41 – 0,60	Korelasi sedang
0,61 – 0,80	Korelasi kuat
0,81 – 1,00	Korelasi sangat kuat

Selain korelasi, dilakukan pula analisis ANOVA dalam konteks regresi untuk menguji apakah PU dan PEOU secara simultan berpengaruh signifikan terhadap BI. Uji ini menggunakan nilai F hitung yang dibandingkan dengan F tabel pada $\alpha = 0,05$. Jika F hitung $>$ F tabel dan signifikansi $<$ 0,05, maka model regresi dianggap signifikan (Yusuf et al., 2024). Langkah terakhir adalah menerapkan analisis regresi linear sederhana dan berganda dengan PU dan PEOU sebagai variabel independen, serta BI sebagai variabel dependen. Tujuan dari analisis ini adalah untuk mengetahui seberapa besar kontribusi PU dan PEOU dalam mempengaruhi BI secara simultan. Analisis regresi digunakan untuk mengukur dan memprediksi hubungan antara variabel bebas dan terikat, serta menganalisis hubungan sebab-akibat yang mungkin terjadi (Yusuf et al., 2024). Hasil analisis akan memperlihatkan nilai koefisien regresi dan signifikansi dari masing-masing variabel, yang selanjutnya digunakan untuk menarik kesimpulan mengenai penerimaan pemain terhadap Genshin Impact. Analisis dilakukan menggunakan bahasa pemrograman Python, khususnya dengan pustaka seperti *pandas* untuk pengolahan data, *scipy.stats* untuk uji korelasi Pearson, serta *statsmodels* untuk analisis regresi dan ANOVA. Penggunaan tools ini memungkinkan proses penghitungan statistik dilakukan secara efisien dan akurat, sehingga mendukung validitas hasil penelitian ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Demografi Responden

Peneliti mengumpulkan data melalui kuesioner yang diisi oleh 22 responden seperti pada Tabel 3, yang merupakan pemain aktif Genshin Impact dan tergabung dalam

komunitas. Karakteristik responden mencakup lama bermain (dalam tahun), tingkat Adventure Rank dalam permainan, dan rata-rata waktu bermain harian (dalam jam).

Tabel 3. Demografi Responden

Variabel	Deskripsi	Frekuensi	(%)
Lama Bermain	< 1 tahun	5	22.7%
	2 - 3 tahun	9	40.9%
	4 tahun	8	36.4%
Waktu bermain	< 1 jam	8	36.4%
	2 - 3 jam	10	45.5%
	> 4 jam	4	18.2%
Level bermain	< Level 20	3	13.6%
	Level 21 - 40	1	4.5%
	Level 41 - 50	1	4.5%
	> Level 50	17	77.3% ^{%%}

Statistik Deskriptif

Sebelum dilakukan analisis lanjutan, terlebih dahulu disajikan statistik deskriptif dari data hasil kuesioner untuk masing-masing variabel dalam model TAM, yaitu PU, PEOU, dan BI. Statistik deskriptif ini bertujuan untuk memberikan gambaran umum mengenai persebaran data yang dikumpulkan dari responden pada Tabel 4. Teknik analisis statistik deskriptif digunakan untuk mengolah data yang diperoleh melalui kuesioner dalam bentuk skor yang diubah menjadi nilai atau kategori (Triwahyuni & Pradana, 2022).

Tabel 4. Perbandingan Statistik

Variabel	Mean	Standar Deviasi
PU	17.95	4.37
PEOU	20.09	4.26
BI	16.68	6.69

Berdasarkan Tabel 4, diketahui bahwa dari total 22 responden, variabel PEOU memiliki nilai rata-rata tertinggi sebesar 20,09 dengan standar deviasi 4,26, yang menunjukkan bahwa sebagian besar responden merasa game Genshin Impact mudah digunakan. Sementara itu, PU memiliki nilai rata-rata 17,95 dengan standar deviasi 4,37, menandakan persepsi manfaat yang cukup tinggi namun dengan variasi persepsi yang sedikit lebih besar dibandingkan PEOU. Adapun BI mencatat rata-rata terendah yaitu 16,68, dengan standar deviasi tertinggi 6,69, yang mengindikasikan adanya keragaman cukup besar dalam niat responden untuk terus bermain game tersebut.

Analisis Korelasi Pearson

Analisis korelasi Pearson dilakukan untuk mengetahui tingkat hubungan antara PU, PEOU, dan BI. Hasil analisis disajikan pada Tabel 5 berikut.

Tabel 5. Hasil Uji Korelasi Pearson

Korelasi Pearson			
	PU (X1)	PEOU (X2)	BI (Y)
PU (X1)	1.000000	0.714420	0.893216
PEOU (X2)	0.714420	1.000000	0.738138
BI (Y)	0.893216	0.738138	1.000000

Hasil analisis menunjukkan bahwa seluruh variabel memiliki hubungan positif yang kuat satu sama lain. PU memiliki korelasi paling tinggi dengan BI ($r = 0,893$), diikuti oleh PEOU terhadap BI ($r = 0,738$).

Analisis Variansi (ANOVA)

Uji ANOVA digunakan untuk mengetahui signifikansi model regresi yang dibentuk antara variabel bebas dengan variabel terikat. Dalam penelitian ini, dilakukan uji ANOVA secara terpisah terhadap masing-masing variabel bebas, yaitu PU dan PEOU, terhadap BI. Hasil analisis disajikan pada Tabel 6, Tabel 7, dan Tabel 8.

Tabel 6. Hasil Uji ANOVA untuk PU terhadap BI

	DF	<i>f</i> tabel	<i>f</i> statistic	<i>p</i> value
PU (X1)	1	4.351	78.928	0.0000000222
Residual	20			

Berdasarkan hasil uji ANOVA pada Tabel 6, diketahui bahwa nilai F-statistic sebesar 78.928 lebih besar dari F-tabel 4.351 dengan nilai signifikansi (p-value) 0.0000000222 ($p < 0.05$).

Tabel 7. Hasil Uji ANOVA untuk PEOU terhadap BI

	DF	<i>f</i> tabel	<i>f</i> statistic	<i>p</i> value
PEOU (X2)	1	4.351	23.941	0.000088
Residual	20			

Berdasarkan hasil uji ANOVA pada Tabel 6, diketahui bahwa nilai F-statistic sebesar 23.941 lebih besar dari F-tabel 4.351 dengan p-value 0.000088 ($p < 0.05$).

Tabel 9. Hasil Uji ANOVA untuk PU dan PEOU terhadap BI

	DF	<i>f</i>_{tabel}	<i>f</i>_{statistic}	<i>p</i>_{value}
PU & PEOU	2	3.521	42.773	0.0000000922
Residual	19			

Berdasarkan hasil uji ANOVA pada Tabel 6, diketahui bahwa nilai F-statistic sebesar 42.773 lebih besar dari F-tabel 3.521 dengan p-value 0.0000000922 ($p < 0.05$).

Analisis Regresi

Tabel 9. Hasil Uji Regresi PU - BI

Persamaan Regresi	
Variabel	Koefisien Regresi
Intercept (α)	- 7,872
β	1,367

Dari Tabel 9 diatas menghasilkan persamaan regresi:

$$Y = - 7,872 + 1,367 \cdot X_1$$

Di mana:

Y adalah variabel dependen (Behavioral Intention).

X_1 adalah variabel independen pertama (Perceived Usefulness).

-7,872 adalah nilai intercept.

1,367 adalah koefisien regresi untuk X_1 .

Tabel 10. Hasil Uji Regresi PEOU - BI

Persamaan Regresi	
Variabel	Koefisien Regresi
Intercept (α)	- 6,615
β	1,159

Dari Tabel 10 di atas menghasilkan persamaan regresi:

$$Y = - 6,615 + 1,159 \cdot X_2$$

Di mana:

Y adalah variabel dependen (Behavioral Intention).

X_2 adalah variabel independen kedua (Perceived Ease of Use).

-6,615 adalah nilai intercept.

1,159 adalah koefisien regresi untuk X_2

Tabel 11. Hasil Uji Regresi Berganda

Persamaan Regresi	
Variabel	Koefisien Regresi
Intercept (α)	-10.307
X1 (β)	1.144
X2 (β)	0.320

Dari Tabel 10 diatas menghasilkan persamaan regresi:

$$Y = - 10.307 + 1.144 \cdot X_1 + 0.320 \cdot X_2$$

Di mana:

Y adalah variabel dependen (Behavioral Intention).

X₁ adalah variabel independen pertama (Perceived Usefulness).

X₂ adalah variabel independen kedua (Perceived Ease of Use).

-10,307 adalah nilai intercept.

1,144 adalah koefisien regresi untuk X₁ (PU)

0,320 adalah koefisien regresi untuk X₂ (PEOU)

Pembahasan

Perceived Usefulness Terhadap Behavioral Intention

Berdasarkan analisis korelasi Pearson, PU memiliki hubungan yang sangat kuat dengan BI ($r = 0,893$). Hasil ini juga didukung oleh analisis ANOVA, di mana $f_{statistic}$ lebih besar daripada f_{tabel} ($78.928 > 4.351$), dan signifikansi p_{value} $0.0000000222 < 0.05$. Analisis regresi sederhana menghasilkan persamaan $Y = -7,872 + 1,367X_1$, yang menunjukkan bahwa setiap kenaikan PU sebesar satu satuan dapat meningkatkan BI sebesar 1,367. Dengan demikian, persepsi manfaat terbukti menjadi faktor utama yang mempengaruhi niat pemain untuk terus menggunakan game ini.

Hasil ini konsisten dengan penelitian Meileny & Wijaksana (2020) yang menemukan bahwa persepsi manfaat memiliki dampak signifikan terhadap niat pengguna untuk menggunakan teknologi. Dalam konteks Genshin Impact, PU mencerminkan persepsi pemain berdasarkan hasil kuesioner bahwa game ini memberikan manfaat yang melebihi sekadar hiburan. Hasil ini juga yang menunjukkan bahwa persepsi manfaat memiliki pengaruh besar dalam mendorong perilaku berkelanjutan terhadap penggunaan game. Pemain yang merasa game tersebut memberikan manfaat nyata akan lebih cenderung untuk terus bermain (Kartin et al., 2024). Hal ini menunjukkan bahwa aspek

nilai fungsional dan emosional dalam game berperan penting dalam mempertahankan keterlibatan pemain.

Perceived Ease of Use Terhadap Behavioral Intention

Meskipun hubungan PEOU terhadap BI tidak sekuat PU ($r = 0,738$), namun tetap menunjukkan korelasi yang positif dan kuat. Analisis ANOVA juga menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan dari PEOU terhadap BI di mana $f_{statistic}$ lebih besar daripada f_{tabel} ($23.941 > 4.351$) dan signifikansi p_{value} ($0.000088 < 0.05$), dan regresi sederhana menghasilkan persamaan $Y = -6,615 + 1,159X_2$. Ini berarti peningkatan persepsi kemudahan sebesar satu unit dapat meningkatkan niat bermain sebesar 1,159 unit. Hal ini menunjukkan bahwa aspek kemudahan fitur dan konten dalam game berperan penting dalam mempertahankan keterlibatan pemain. Temuan ini selaras dengan studi Apriani & Widodo (2022) yang menyatakan bahwa kemudahan penggunaan suatu teknologi termasuk game akan meningkatkan kepercayaan pengguna dan mendorong mereka untuk terus menggunakan aplikasi tersebut. Dalam konteks Genshin Impact, faktor seperti antarmuka yang intuitif, sistem kontrol yang responsif, serta tutorial yang informatif merupakan aspek-aspek kunci dalam meningkatkan PEOU. Selain itu, studi oleh Purba et al. (2020) menegaskan bahwa kemudahan penggunaan juga meningkatkan efisiensi belajar dalam penggunaan aplikasi baru, terutama bagi pengguna yang belum terbiasa dengan genre game seperti Genshin Impact. Dengan demikian, meskipun PEOU tidak sekuat PU dalam mempengaruhi BI, ia tetap merupakan faktor penting dalam menarik dan mempertahankan pemain baru.

Regresi Berganda: PU dan PEOU terhadap BI

Analisis regresi berganda menunjukkan bahwa PU dan PEOU secara simultan memberikan pengaruh positif terhadap BI, dengan persamaan regresi $Y = -10,307 + 1,144X_1 + 0,320X_2$. PU memiliki koefisien yang lebih tinggi (1,144) dibandingkan PEOU (0,320), yang mengindikasikan bahwa keduanya merupakan prediktor yang berdampak terhadap niat pengguna untuk terus bermain. Hasil analisis ANOVA untuk model regresi berganda menunjukkan nilai $f_{statistic}$ sebesar 42,773 dengan yang lebih besar dari f_{tabel} sebesar 3,521, serta nilai signifikansi $p_{value} = 0,0000000922 < 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa persepsi manfaat dan persepsi kemudahan secara bersama-sama berkontribusi signifikan dalam mempengaruhi niat pemain untuk terus menggunakan game ini. Ketika pemain merasakan manfaat yang signifikan dari sebuah game, seperti

peningkatan keterampilan atau hiburan berkualitas, serta kemudahan dalam mempelajari dan memainkan game tersebut, mereka akan lebih termotivasi untuk terus bermain dan menggunakan game tersebut di masa mendatang. Hal ini sejalan dengan temuan yang menunjukkan bahwa persepsi manfaat dan kemudahan penggunaan yang tinggi berpengaruh pada intensi pengguna untuk terus menggunakan teknologi tersebut (Gupta et al., 2021).

SIMPULAN

Penelitian ini mengungkap bahwa dalam konteks game online Genshin Impact, PU dan PEOU secara signifikan mempengaruhi BI. PU muncul sebagai faktor dominan, yang menunjukkan bahwa pemain lebih terdorong untuk terus bermain jika mereka merasakan manfaat nyata, baik dalam bentuk hiburan, peningkatan keterampilan, maupun kepuasan personal. Sementara itu, PEOU turut memainkan peran penting dengan memberikan kontribusi terhadap kemudahan akses dan pengalaman bermain yang efisien dan menyenangkan. Temuan ini menunjukkan bahwa keberlanjutan sebuah game tidak semata-mata bergantung pada elemen hiburan atau inovasi visual, tetapi juga pada bagaimana pemain menilai kegunaan dan kemudahan yang ditawarkan oleh sistem dan fitur game tersebut. Ini memberikan arah strategis bagi pengembang untuk tidak hanya fokus pada peningkatan kualitas konten, tetapi juga memperkuat elemen pengalaman pengguna secara fungsional dan emosional.

Secara konseptual, hasil ini juga memperkuat validitas penggunaan TAM dalam ranah hiburan digital, khususnya game online, yang sebelumnya lebih banyak digunakan dalam konteks aplikasi produktivitas dan e-commerce. Hal ini membuka peluang bagi riset lanjutan yang dapat mengeksplorasi model-model penerimaan teknologi dengan melibatkan variabel eksternal lain seperti kepercayaan pengguna, pengalaman sosial, atau keterlibatan emosional pemain. Adapun secara praktis, hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh pengembang game, khususnya dalam mengembangkan strategi retensi pemain, desain antarmuka yang lebih intuitif, serta pengembangan fitur yang benar-benar dirasakan bermanfaat oleh pemain. Di masa mendatang, pendekatan serupa juga dapat diterapkan untuk mengevaluasi penerimaan pengguna terhadap game edukatif, simulasi pembelajaran, atau platform gamifikasi lainnya, sehingga memperluas jangkauan penerapan TAM dalam ranah teknologi hiburan dan pendidikan.

DAFTAR RUJUKAN

- Aaron, A. (2024). *Genshin Impact hits 6.3 billion in time for fourth anniversary*. <https://www.pocketgamer.biz/genshin-impact-hits-63-billion-in-time-for-fourth-anniversary-but-is-it-running-on-fumes/>
- Anugrah, Z., Suhaebah, L., Pramudita, T. R., & Yusuf, R. (2024). Pengaruh performance expectancy, effort expectancy, social influence pada behavioral intention aplikasi Gojek di Kabupaten Garut. *Journal of Accounting, Management, Economics, and Business (ANALYSIS)*, 2(1), 31–42. <https://doi.org/10.56855/analysis.v2i1.908>
- Apriani, R., & Widodo, A. (2022). The effect of perceived ease of use on user satisfaction in applications Mobile Legend in Bandung with demography as a moderating. *Budapest International Research and Critics Institute-Journal (BIRCI-Journal)*, 5(3), 21307–21322. <https://doi.org/10.33258/birci.v5i3.6149>
- Chauhan, S., Mittal, M., Woźniak, M., Gupta, S., & Prado, R. (2021). A technology acceptance model-based analytics for online mobile games using machine learning techniques. *Symmetry*, 13(8). <https://doi.org/10.3390/>
- Gupta, P., Prashar, S., Vijay, T. S., & Parsad, C. (2021). Examining the influence of antecedents of continuous intention to use an informational app: The role of perceived usefulness and perceived ease of use. *International Journal of Business Information Systems*, 36(2), 270–287. <https://doi.org/10.1504/IJBIS.2021.112829>
- Hanum, F., Rambe, B. H., Harahap, N. J., Prayoga, Y., & Pohan, M. Y. A. (2023). The important role of adopting the use of technology in universities after COVID-19: Application of the technology acceptance model. *ECOBISMA (Jurnal Ekonomi, Bisnis Dan Manajemen)*, 10(1), 74–80. <https://doi.org/10.36987/ecobi.v10i1.3887>
- Harwandi, Y., & Sahareani, Y. (2023). Analisis penerimaan pengguna aplikasi Super Consign dengan Technology Acceptance Model. *KHARISMA Tech*, 18(2), 55–66. <https://doi.org/10.55645/kharismatech.v18i2.407>
- Hidayanti, A. A., Prathama, B. D., & Wardah, S. (2021). Analisis korelasi Pearson dalam menentukan hubungan kualitas produk, pelayanan, lokasi dan kepuasan terhadap loyalitas pada pelanggan Rumah Nutrisi Herbalife Mataram. *Journal of Innovation Research and Knowledge*, 1(2), 185–198. <https://doi.org/10.53625/jirk.v1i2.183>
- HoYoverse. (2024). *Genshin Impact live player count and statistics*. Cognosphere Pte. Ltd. (HoYoverse). <https://activeplayer.io/genshin-impact/>
- Kartin, A. P., Widjaja, A. A., & Purnamasari, V. (2024). Pembelajaran kognitif melalui pemanfaatan Enterprise Resource Planning (ERP) simulation game. *Perspektif Akuntansi*, 7(1), 99–121. <https://doi.org/10.24246/persi.v7i1.p99-121>
- Lim, J. W. A., Yuliana, Y., Budiman, J. B., Suwandi, S., & Felix, I. (2024). Pengaruh kepercayaan, kenikmatan dan norma subjektif terhadap niat bermain game online yang dimediasi oleh kepuasan. *Jurnal Komunikasi*, 2(1), 54–63.
- Meileny, F., & Wijaksana, T. I. (2020). Pengaruh persepsi manfaat, persepsi kemudahan, fitur layanan dan kepercayaan terhadap tingkat kepuasan pelanggan LinkAja di Indonesia. *Jurnal Ecodemica*, 4(2), 201–202. <https://doi.org/10.31294/jeco.v4i2.7934>

- Michiel, B. (2024). *The global games market will generate 187.7 billion in 2024*. <https://newzoo.com/resources/blog/global-games-market-revenue-estimates-and-forecasts-in-2024>
- Purba, M., Samsir, S., & Arifin, K. (2020). Pengaruh persepsi kemudahan penggunaan, persepsi manfaat dan kepercayaan terhadap kepuasan dan niat menggunakan kembali aplikasi OVO pada mahasiswa pascasarjana Universitas Riau. *Jurnal Tepak Manajemen Bisnis*, 12(1), 151–170.
- Tillah, N., & Subekti, H. (2024). Analisis kemampuan literasi sains siswa SMP berdasarkan indikator dan level literasi sains. *EDUSAINTEK: Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 12(1), 137–154. <https://doi.org/10.47668/edusaintek.v12i1.1271>
- Triwahyuni, E., & Pradana, P. (2022). Pengembangan e-learning berorientasi pembelajaran inkuiri berbasis pendidikan karakter pada mata kuliah desain pembelajaran. *EDUSAINTEK: Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 8(2), 305–324. <https://doi.org/10.47668/edusaintek.v8i2.380>
- Yusuf, M. A., Herman, T., Abraham, A., & Rukmana, H. (2024). Analisis regresi linier sederhana dan berganda beserta penerapannya. *Journal on Education*, 6(02), 13331–133344.
- Zahraputeri, A., & Kusdiby, L. (2021). Analisis persepsi pemain terhadap game cross-platform: Studi kasus permainan Genshin Impact. In *Prosiding Industrial Research Workshop and National Seminar* (Vol. 12, pp. 1273–1278).