

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis faktor-faktor yang mempengaruhi niat perilaku pengguna untuk menggunakan game gacha, dengan menggunakan kerangka Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2 (UTAUT2). Penelitian ini secara khusus menguji pengaruh ekspektasi kinerja, ekspektasi upaya, pengaruh sosial, kondisi yang memfasilitasi, motivasi hedonis, nilai harga, dan kebiasaan terhadap niat berperilaku dan perilaku penggunaan game gacha di kalangan pengguna, dengan umur sebagai variabel moderasi, mengetahui keakraban para pengguna dengan teknologi informasi saat ini.

Data dikumpulkan melalui kuesioner online terhadap 117 responden berusia di atas 15 tahun, demografi yang dikenal akrab dengan teknologi informasi dan game. Kuesioner mengukur respon responden terhadap konstruk yang berasal dari model UTAUT2. Analisisnya melibatkan pemodelan persamaan struktural (SEM) untuk menguji hubungan yang dihipotesiskan dan menentukan signifikansi setiap faktor terhadap niat berperilaku dan perilaku penggunaan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa ekspektasi kinerja, motivasi hedonis, dan kebiasaan berpengaruh signifikan terhadap niat berperilaku, sedangkan ekspektasi upaya, pengaruh sosial, dan nilai harga tidak menunjukkan pengaruh signifikan. Selain itu, niat berperilaku terbukti memiliki dampak signifikan terhadap perilaku penggunaan aktual, sehingga menyoroti peran penting niat pengguna dalam menentukan penggunaan teknologi di masa depan. Temuan ini menunjukkan bahwa persepsi kegunaan, kenikmatan, dan kebiasaan penggunaan merupakan pendorong penting bagi adopsi dan keterlibatan berkelanjutan dengan game gacha di kalangan pengguna. Implikasi penelitian ini menyoroti pentingnya pengembang dan pemasar game untuk meningkatkan pengalaman pengguna dengan berfokus pada faktor-faktor utama ini untuk meningkatkan keterlibatan dan retensi pengguna.

Kata Kunci: gacha games, niat berperilaku, perilaku penggunaan, teknologi informasi, UTAUT2.