

ABSTRAK

Indonesia termasuk dalam pasar terbesar untuk permainan daring melalui perangkat gawai *mobile* di kawasan Asia Tenggara. Tercatat sebanyak 110,04 juta penduduk Indonesia menggunakan perangkat gawai *mobile* untuk bermain permainan daring. Salah satu permainan daring yang ada di Indonesia adalah Arena Of Valor. Sebagai pemain baru dalam permainan daring MOBA yang masuk pasar Indonesia, Arena Of Valor gencar melakukan aktivitas promosi tetapi hanya diunduh sebanyak 1 juta kali di PlayStore. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar bauran promosi terhadap adopsi inovasi aplikasi permainan daring Arena Of Valor.

Penelitian ini dilakukan menggunakan bauran promosi yang terdiri dari periklanan, promosi penjualan, hubungan masyarakat, acara dan pengalaman, pemasaran langsung dan interaktif, dan pemasaran dari mulut ke mulut sebagai variabel independen. Kemudian untuk variabel dependen dalam penelitian ini adalah adopsi inovasi aplikasi permainan daring Arena Of Valor.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang melibatkan 1066 responden sebagai sampel dengan teknik *nonprobability sampling* dengan jenis *purposive sampling*. Data dikumpulkan melalui penyebaran angket kuisioner yang menggunakan empat poin skala likert. Data kemudian dianalisis menggunakan regresi berganda untuk mengetahui pengaruh bauran promosi terhadap adopsi inovasi aplikasi permainan daring Arena Of Valor.

Berdasarkan hasil analisis dapat diketahui bahwa pengaruh bauran promosi yang terdiri dari periklanan, promosi penjualan, hubungan masyarakat, acara dan pengalaman, pemasaran langsung dan interaktif, dan pemasaran dari mulut ke mulut mempengaruhi adopsi inovasi sebesar 65,5% sedangkan 34,5% lainnya tidak diteliti dalam penelitian ini.

Dalam penelitian ini menghasilkan simpulan bahwa stimulus yang diberikan Arena Of Valor berupa bauran promosi berpengaruh dengan arah positif terhadap adopsi inovasi aplikasi permainan daring Arena Of Valor sebagai respon.

Kata Kunci : Bauran promosi, adopsi inovasi, Arena Of Valor