

ABSTRAK

Mobile games menjadi salah satu produk *gaming* populer saat ini. Indonesia menjadi target bagi banyak pengembang *game mobile* karena pertumbuhan *smartphone* dan pengguna internet di Indonesia berkembang pesat. Bisnis game Indonesia terus bertambah banyak, mulai dari tahun 2002. pertumbuhan ini mendorong perkembangan teknologi untuk *system game mobile*. Salah satu *game mobile* yang muncul di Indonesia adalah Mobile Legends. Sejak rilis pada 11 Juli 2016 sampai 2019, perkembangan mereka sangat cepat, mereka menjadi *game mobile* yang paling populer di Indonesia, karena keberhasilan Mobile Legends, penting untuk menganalisa *factor* yang mempengaruhi tujuan berkelanjutan pengguna dalam mengadopsi Mobile Legends untuk meningkatkan penggunaan Mobile Legends di masa depan.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisa faktor yang mempengaruhi keinginan pengguna kelanjutan dari adopsi Mobile Legends di Indonesia. Model penelitian yang diusulkan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kombinasi dari *Technology Acceptance Model (TAM)*, *Theory of Planned Behavior (TPB)*, dan *Flow theory* dengan *Perceived Enjoyment* menggantikan *Perceived Usefulness* di TAM.

Data dikumpulkan melalui survei online dan memperoleh 420 responden valid yang berada di usia antara 17 – 55 tahun dan sudah menggunakan Mobile Legends setidaknya selama tiga bulan dan membuka beberapa fitur eksklusif di dalam aplikasi. Semua data yang dikumpulkan sudah memenuhi kriteria validitas dan realibilitas. Untuk menguji hipotesis, penelitian ini menggunakan *Structural Equation Model (SEM)* dengan *SmartPLS3.0* sebagai perangkat lunak Statistik.

Hasilnya mengungkapkan bahwa ada lima faktor dalam model yang diusulkan, yang secara signifikan mempengaruhi tujuan kontinuitas dari adopsi Mobile Legends, yaitu *Flow Experience*, *Subjective Norms*, dan *Attitude* dengan pengaruh *Perceived Enjoyment*, *Perceived Ease of Use* dan *Flow Experience*.

Penelitian ini telah menemukan bahwa faktor yang paling signifikan dari model yang diusulkan yang mempengaruhi tujuan berkelanjutan dari adopsi Mobile Legends di Indonesia adalah *Flow Experience*. Ini berarti bahwa Mobile Legends dapat mengembangkan pertandingan lebih menyenangkan yang dapat dengan mudah menyerap konsentrasi pengguna dalam rangka untuk melibatkan pengguna selagi pengguna menggunakan aplikasi. Untuk penelitian lebih lanjut, karena model yang diusulkan ini memiliki kekuatan penjelasan yang dapat diandalkan yaitu 68,2% penelitian lebih lanjut diharapkan untuk penelitian di bidang *mobile gaming* tetapi dengan objek penelitian yang berbeda.

Keywords: Mobile Legends, TAM with Perceived Enjoyment, TPB and Flow Experience