

ABSTRAK

Perkembangan teknologi jaringan internet saat ini dimanfaatkan oleh pengembang platform cloud gaming untuk berinovasi agar gim AAA dapat dimainkan pada perangkat berspesifikasi rendah dengan memanfaatkan internet berkecepatan tinggi sebagai penghubung. Skyegrid merupakan startup sekaligus pelopor platform cloud gaming asal Indonesia. Meski platform ini sudah dapat dinikmati, namun masih terdapat berbagai faktor yang dapat menjadi kendala sehingga masyarakat sulit untuk mengadopsi teknologi baru ini. Diantaranya kurang pemerataan infrastruktur internet cepat, lisensi gim AAA masih mahal, serta kurang komitmen dalam menggunakan teknologi cloud. mengalami stagnansi akibat infrastruktur internet Indonesia yang kurang baik.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh dari faktor-faktor pada persepsi kemudahan, persepsi risiko, dan kepercayaan konsumen terhadap minat beli konsumen terhadap layanan cloud gaming dari Skyegrid. Metode pengumpulan data yang dilakukan dan melakukan penyebaran kuesioner kepada pengguna Skyegrid dengan jumlah responden sebanyak 100 orang yang pernah memakai aplikasi Skyegrid. Teknik analisa data yang dilakukan adalah analisis deskriptif dengan menggunakan regresi linier berganda. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Model penelitian ini menggunakan dasar Technology Acceptance Model (TAM) dengan variabel *perceived usefulness*, *perceived ease to use*, *attitude toward use*, dan *behavioral intention to use*.

Hasil dari penelitian ini yaitu *perceived usefulness*, *perceived ease to use*, *perceived usefulness*, *attitude toward use* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *behavioral intention to use*.

Kata Kunci : TAM, Cloud Computing, Cloud Gaming, Skyegrid