

ABSTRAK

Perkembangan teknologi yang semakin pesat, membuat perkembangan teknologi juga membuat prospektif baru di Masyarakat. Salah satunya adalah *game* online. Saat ini *game* online sudah mendjadi salah satu perlombaan. Mobile Legend menjadi game yang paling banyak dimainkan namun memiliki rating lebih rendah pada *App Store* dan *Play Store* dibandingkan pesaingnya. Menurut ulasan pengguna salah satunya adalah aplikasi yang sering keluar sendiri. Hal ini menunjukkan adanya kesulitan dalam menggunakan aplikasi, jika hal ini berlanjut maka akan mempengaruhi kepuasan pengguna Mobile Legend. Menurut penelitian yang dilakukan sebelumnya juga menunjukkan bahwa demografi memperkuat kepuasan. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh *perceived ease of use* terhadap kepuasan pengguna Mobile Legend di Bandung dengan demografi sebagai variabel *moderating*. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif dengan, dengan teknik analisis *Structural Equation Modeling* (SEM) menggunakan software SMART PLS. Metode pengambilan sampel yang digunakan adalah *Purposive sampling* dengan jumlah responden 385 orang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Perceived Ease of Use* berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap Kepuasan Pengguna. Dengan nilai 81.5% sebagai faktor pembentuk Kepuasan Pengguna dan sisanya 18.5% adalah faktor lain yang tidak ada pada penelitian ini. Jenis kelamin, pekerjaan dan pendapatan memoderasi pengaruh *perceived Ease of Use* terhadap Kepuasan Pengguna. Sedangkan jenis kelamin tidak memoderasi hubungan pengaruh *perceived Ease of Use* terhadap Kepuasan Pengguna.

Kata Kunci: *Perceived Ease of Use*, Kepuasan Pengguna, Mobile Legend