

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Mobile Legend.....	1
Gambar 1.2 Pertumbuhan pendapatan E-Sport secara global .....	3
Gambar 1.3 The Asia-10 Games Market .....	5
Gambar 1.4 Perangkat Bermain Gim Video .....	7
Gambar 1.5 Pengguna gim mobile di Indonesia .....	8
Gambar 1.6 Pendapatan gim mobile di Indonesia .....	8
Gambar 1.7 E-Sport yang paling banyak dimainkan.....	9
Gambar 1.8 Aplikasi Gim Mobile Terpopuler di Indonesia .....	10
Gambar 1.9 Peta Persebaran Pemain Mobile Legend di Indonesia.....	11
Gambar 1.10 Indonesia <i>Market Overview</i> .....	11
Gambar 1.11 Rating Aplikasi PUBGM, Mobile Legend, Free Fire pada App Store .	12
Gambar 1.12 Rating Aplikasi Mobile Legend, Free Fire, PUBGM pada PlayStore..	13
Gambar 1.13 Review Mobile Legend.....	14
Gambar 2.1 <i>Techonolgy Acceptance Model</i> (TAM).....	21
Gambar 2.2 Kerangka Penelitian.....	45
Gambar 3.1 Tahapan Penelitian.....	55
Gambar 3.2 Persentase Dalam Garis Kontinum.....	60
Gambar 4.1 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin .....	70
Gambar 4.2 Karakteristik Responden Berdasarkan Usia.....	70
Gambar 4.3 Karakteristik Responden Berdasarkan Pekerjaan.....	71
Gambar 4.4 Karakteristik Responden Berdasarkan Pendapatan .....	72
Gambar 4.5 Kontinum Variabel <i>Perceived Ease Of Use</i> .....	80
Gambar 4.6 Kontinum Variabel Kepuasan Pengguna .....	84
Gambar 4.7 Hasil <i>Output</i> SmartPLS.....	85
Gambar 4.8 Hasil <i>Boostrapping</i> .....	89

Gambar 4.9 Hubungan <i>Perceived Ease of Use</i> Terhadap Kepuasan Pengguna.....	91
Gambar 4.10 <i>Moderating Effect</i> Jenis Kelamin .....	93
Gambar 4.11 <i>Moderating Effect</i> Usia .....	94
Gambar 4.12 <i>Moderating Effect</i> Pekerjaan .....	96
Gambar 4.13 <i>Moderating Effect</i> Pendapatan .....	97