

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Gambaran Umum Objek Penelitian

4.1.2 Profil Mobile Legends

Mobile Legends adalah *game* yang dikembangkan dan dirilis oleh *Moonton developer* yang merupakan perusahaan asal Shanghai, China pada tahun 2016. *Game* ini telah di unduh sebanyak 100 juta lebih, *game* ini dapat diunduh pada *Playstore* dan *iOS*. Sejak awal dirilisnya *Game Mobile Legends* ini, sukses mencuri perhatian para *gamers* khususnya di Indonesia. Permainan ini bisa dimainkan oleh pemain sebanyak 10 orang dan dibagi menjadi 2 (dua) tim.

Moonton didirikan pada bulan April 2014 di Distrik Minhang, Shanghai, Tiongkok oleh Justin Yuan dan Waston Xu Zhenhua yang saat ini sama – sama menjadi CEO Moonton. *Mobile Legends* diluncurkan pada bulan November 2016, *Mobile Legends* pun sangat populer di Asia Tenggara, terutama di Indonesia, Malaysia, dan Filipina, di mana permainan ini menjadi permainan gratis yang paling banyak diunduh oleh pengguna iPhone pada tahun 2017.

Pada tahun 2018 *Mobile Legends* menyelenggarakan *Mobile Legends Profesional League Indonesia* (MPL ID) untuk penggemar esport di Indoneia, MPL ID tentu menarik perhatian *player mobile legends* di tanah air karena menghadirkan *pro player* Indonesia yang siap berasin untuk mendapatkan hadiah dengan nominal uang yang tidak sedikit. Selain di Indonesia, beberapa negara Asia Tenggara lainnya juga menggelar MPL tingkat nasional di negara mereka. Negara-negara itu kemudian bertemu di MPL Invitational.

Setelah sukses dengan MPL ID, Moonton memberikan kesempatan pada pemain yang masih amatir untuk menunjukkan skill mereka di *Mobile Legends Intercity Championship* (MIC) pada tahun 2019.

Ada banyak pilihan *mode* di dalam *game Mobile Legends*, salah satunya adalah *mode Rank*. Di dalam *mode rank* ini ada 8 *tier* yang harus dihadapi oleh setiap pemain, dari mulai terendah hingga yang tertinggi. *Rank* terendah di dalam *game Mobile Legends* disebut *Warior* dan yang tertinggi adalah *Glorious Mythic*.

Selain *mode rank*, *game Mobile Legends* juga memiliki *mode Classic*. Di dalam *mode classic* ini berbeda dengan *mode rank*, disini pemain tidak di perlihatkan apa saja *hero* yang dipilih musuh sebelum pertandingan dimulai. Dan biasanya *mode classic* menjadi tempat pemain mencoba *hero* – *hero* baru, karena pemain harus mempelajari *skill* dan *combo hero* tersebut sebelum dimainkan di *ranked*.

Ada pula juga *mode Brawl*, *mode* ini biasanya dimainkan untuk menguji jaringan ataupun sebagai pemanasan sebelum bermain *ranked*. Di dalam *mode brawl* pemain tidak dapat memilih sesuka hati *hero* yang ingin dimainkan, karena pemain akan mendapat 2 pilihan *hero* secara acak.

4.1.3 Logo



Gambar 4.1
Logo Moonton

(Sumber: <https://images.app.goo.gl/kvSvLwu2LficszPHA>)

Setiap logo mempunyai makna, begitu pula logo Moonton. Berikut ini adalah makna dan penjelasan di balik logo Moonton. Semenjak

peradaban manusia mulai berkembang, bulan telah menemani manusia dan tidak pernah meninggalkan mereka. Menjorok di langit, bulan, yang mengubah bentuknya setiap hari, adalah eksistensi yang sangat diperlukan yang mendorong rasa ingin tahu dan mendorong rasa antusiasme. Terkadang berbentuk penuh bagaikan piring putih, terkadang berbentuk sabit bagaikan kail perak, yang memancarkan begitu banyak inspirasi dan cita-cita kepada para orang-orang bijak, penyair maupun orang biasa.

Moonton berkomitmen untuk mencapai kesempurnaan dan harmoni, seperti dilambangkan dengan bulan yang terus berkembang. Penuh maupun separuh, bulan akan selalu berevolusi, berjalan dan berkembang. Hal yang sama berlaku dengan Game hingga staff Moonton. Penyesalan, air mata dan kekurangan karena mungkin terdapat kemajuan, namun tawa dan kepuasan semakin bertambah. Moonton tidak akan pernah melupakan pengabdian awal kami, yaitu untuk Server dari seluruh Player dengan cara yang jujur dan adil dengan meningkatkan setiap pengalaman bermain. Selain itu, hal ini juga merupakan insentif yang telah mendorong Moonton menuju ke apa yang telah dicapai hari ini.

4.2 Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian dan penyebaran kuesioner kepada 98 orang responden, maka dapat diketahui identitas responden terdiri dari jenis kelamin, umur, pekerjaan, dan mengikuti akun instagram @evosesports. Selain itu, diketahui juga pengaruh *word of mouth game mobile legends* terhadap keputusan menggunakan aplikasi pada followers instagram @evosesports. Adapun hasil penelitian tersebut terlihat pada penyajian uraian sebagai berikut

4.3 Identitas Responden

Penelitian ini dilakukan untuk 98 responden, maka peneliti membaginya dengan hasil presentase dari beberapa kriteria sebagai berikut:

Tabel 4.1
Jenis Kelamin
n= 98

No	Jenis Kelamin	Frequence (F)	Precent (%)
1.	Laki - laki	82	84%
2.	Perempuan	16	16%
Jumlah		98	100%

Sumber: Hasil penelitian bulan Agustus 2021

Berdasarkan data tabel jenis kelamin diatas, dari seluruh responden sebanyak 98 orang dan presentase 100% dapat diketahui responden laki – laki sebanyak 82 orang dengan persentase sebesar 84%, dan jumlah responden perempuan sebanyak 16 orang dengan persentase sebesar 16%. Dari data penelitian ini disimpulkan bahwa dari seluruh responden jenis kelamin laki – laki lebih banyak dibandingkan dengan jenis kelamin perempuan.

Tabel 4.2
Usia
n = 98

No.	Usia	Frequence (F)	Percent (%)
1.	15 - 19 tahun	4	4%
2.	20 – 24 tahun	45	46%
3.	25 – 29 tahun	43	44%
4.	30 – 34 tahun	5	5%
5.	35 – 39 tahun	1	1%
6.	< 40 tahun	-	-
Jumlah		98	100%

Sumber: Hasil peneitian bulan Agustus 2021

Berdasarkan data tabel usia diatas, dari seluruh responden sebanyak 98 orang dan persentase sebanyak 100% dapat diketahui responden berusia 15 – 19 tahun sebanyak 4 orang dengan persentase 4%, responden berusia 20 – 24 tahun sebanyak 45 orang dengan persentase 46%, responden berusia 25 – 29 tahun sebanyak 43 orang dengan persentase 44%, responden berusia 30 – 34

tahun sebanyak 5 orang dengan persentase 5%, responden berusia 35 – 39 tahun sebanyak 1 orang dengan persentase 1%. Dari data yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian ini responden didominasi berusia 21 – 29 tahun.

Tabel 4.3
Pekerjaan

No.	Pekerjaan	Frequence (F)	Percent (%)
1.	Pelajar / Mahasiswa	41	42%
2.	Pegawai	55	56%
3.	Wirausaha	2	2%
Jumlah		98	100%

Sumber: Hasil penelitian bulan Agustus 2021

Berdasarkan data tabel pekerjaan diatas, dari seluruh responden sebanyak 98 orang dan persentase sebanyak 100% dapat diketahui responden sebagai pelajar/mahasiswa sebanyak 41 orang dengan persentase 42%, responden sebagai pegawai sebanyak 55 orang dengan persentase 56% sedangkan responden sebagai wirausaha sebanyak 2 orang dengan persentase 2%. Dari data yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian ini responden didominasi dengan pekerjaan sebagai pegawai.

4.3.1. *Word of Mouth* (Variabel X)

Tabel 4.4

Mengetahui informasi *game Mobile Legends* melalui orang terdekat (X1)

No.	Status	Frquence (F)	Precent (%)
1.	Sangat tidak setuju	-	-
2.	Tidak setuju	12	12,2%
3.	Setuju	73	74,5%
4.	Sangat setuju	13	13,3%
Jumlah		98	100%

Sumber: Hasil penelitian bulan Agustus 2021

Berdasarkan tabel di atas, menunjukkan bahwa mayoritas responden dalam penelitian ini sebanyak 73 responden (74,5%) menyatakan setuju, sebanyak 13 responden (13,3%) menyatakan sangat setuju, dan sebanyak 12 responden (12,2%) menyatakan tidak setuju.

Tabel 4.5
Mengajak teman, keluarga dan kerabat untuk bermain game *Mobile Legends*
(X2)

No.	Status	Frequence (F)	Percent (%)
1.	Sangat tidak setuju	1	1,0%
2.	Tidak setuju	12	12,3%
3.	Setuju	74	75,5%
4.	Sangat setuju	11	11,2%
Jumlah		98	100%

Sumber: Hasil penelitian bulan Agustus 2021

Berdasarkan tabel diatas, menunjukkan bahwa mayoritas responden dalam penelitian ini sebanyak 74 responden (75,5%) menyatakan setuju, sebanyak 11 responden (11,2%) menyatakan sangat setuju, sebanyak 12 responden (12,3%) menyatakan tidak setuju, dan sebanyak 1 responden (1,0%) menyatakan sangat tidak setuju. Mayoritas responden setuju mengajak teman, keluarga, dan kerabat untuk bermain game *Mobile Legends*.

Tabel 4.6
Informasi yang disampaikan dari mulut ke mulut lebih efektif (X3)

No.	Status	Frequence (F)	Percent (%)
1.	Sangat tidak setuju	-	-
2.	Tidak setuju	31	31,6%
3.	Setuju	55	56,2%
4.	Sangat setuju	12	12,2%
Jumlah		98	100%

Sumber: Hasil penelitian bulan Agustus 2021

Berdasarkan tabel di atas, menunjukkan bahwa mayoritas responden dalam penelitian ini sebanyak 55 responden (56,2%) menyatakan setuju, sebanyak 12 responden (12,2%) menyatakan sangat setuju, dan sebanyak 31 responden (31,6%) menyatakan tidak setuju. Mayoritas responden yakin dengan informasi yang disampaikan dari mulut ke mulut lebih efektif.

Tabel 4.7
Percaya dengan informasi yang diberikan orang terdekat saya mengenai
game *Mobile Legends* (X4)
n = 98

No.	Status	Frequence (F)	Percent (%)
1.	Sangat tidak setuju	-	-
2.	Tidak setuju	32	32,7%
3.	Setuju	61	62,2%
4.	Sangat setuju	5	5,1%
Jumlah		98	100%

Sumber: Hasil penelitian bulan Agustus 2021

Berdasarkan tabel di atas, menunjukkan bahwa mayoritas responden dalam penelitian ini sebanyak 61 responden (62,2%) menyatakan setuju, sebanyak 5 responden (5,1%) menyatakan sangat setuju, dan sebanyak 32 responden (32,7%) menyatakan tidak setuju. Mayoritas responden percaya dengan informasi yang diberikan oleh orang terdekat mengenai game *Mobile Legends*.

Tabel 4.8
Game *Mobile Legends* adalah topik pembicaraan saya dengan orang
terdekat (X5)

No.	Status	Frequence (F)	Percent (%)
1.	Sangat tidak setuju	-	-
2.	Tidak setuju	25	25,5%
3.	Setuju	58	59,2%
4.	Sangat setuju	15	15,3%
Jumlah		98	100%

Sumber: Hasil penelitian bulan Agustus 2021

Berdasarkan tabel di atas, menunjukkan bahwa mayoritas responden dalam penelitian ini sebanyak 58 responden (59,2%) menyatakan setuju, sebanyak 15 responden (15,3%) menyatakan sangat setuju, dan sebanyak 25 responden (25,5%) menyatakan tidak setuju. Mayoritas responden setuju bahwa game *Mobile Legends* menjadi topik pembicaraan dengan orang terdekat.

Tabel 4.9
Merekomendasikan kepada orang lain untuk mengunduh aplikasi game
***Mobile Legends* (X6)**

No.	Status	Frequence (F)	Percent (%)
1.	Sangat tidak setuju	2	2,0%
2.	Tidak setuju	25	25,5%
3.	Setuju	66	67,3%
4.	Sangat setuju	5	5,1%
Jumlah		98	100%

Sumber: Penelitian bulan Agustus 2021

Berdasarkan tabel di atas, menunjukkan bahwa mayoritas responden dalam penelitian ini sebanyak 66 responden (67,3%) menyatakan setuju, sebanyak 5 responden (5,1%) menyatakan sangat setuju, sebanyak 25 responden (25,5%) menyatakan tidak setuju, dan sebanyak 2 responden (2,0%) menyatakan sangat tidak setuju. Mayoritas responden merekomendasikan game *Mobile Legends* kepada orang lain.

Tabel 4.10
Informasi yang saya terima, menimbulkan keinginan untuk mengunduh
aplikasi game *Mobile Legends* (X7)

No.	Status	Frequence (F)	Percent (%)
1.	Sangat tidak setuju	1	1,0%
2.	Tidak setuju	7	7,2%
3.	Setuju	67	67,3%
4.	Sangat setuju	24	24,5%
Jumlah		98	100%

Sumber: Hasil penelitian bulan Agustus 2021

Berdasarkan tabel di atas, menunjukkan bahwa mayoritas responden dalam penelitian ini sebanyak 67 responden (67,3%) menyatakan setuju, sebanyak 24 responden (24,5%) menyatakan sangat setuju, sebanyak 7 responden (7,2%) menyatakan tidak setuju, dan sebanyak 1 responden (1,0%) menyatakan sangat tidak setuju. Mayoritas responden setuju bahwa informasi yang diterima dapat menimbulkan keinginan untuk mengunduh aplikasi game *Mobile Legends*.

Tabel 4.11
Memperlihatkan *game Mobile Legends* kepada teman, keluarga dan kerabat (X8)

No.	Status	Frequence (F)	Percent (%)
1.	Sangat tidak setuju	-	-
2.	Tidak setuju	12	12,2%
3.	Setuju	57	58,2%
4.	Sangat setuju	29	29,6%
Jumlah		98	100%

Sumber: Hasil penelitian bulan Agustus 2021

Berdasarkan tabel di atas, menunjukkan bahwa mayoritas responden dalam penelitian ini sebanyak 57 responden (58,2%) menyatakan setuju, sebanyak 29 responden (29,6%) menyatakan sangat setuju, dan sebanyak 12 responden (12,2%) menyatakan tidak setuju. Mayoritas responden memperlihatkan *game Mobile Legends* kepada teman, keluarga dan kerabat.

Tabel 4.12
Menceritakan pengalaman bermain *game Mobile Legends* kepada orang lain melalui media sosial (X9)

No.	Status	Frequence (F)	Percent (%)
1.	Sangat tidak setuju	31	31,1%
2.	Tidak setuju	29	29,6%
3.	Setuju	57	58,2%
4.	Sangat setuju	9	9,2%
Jumlah		98	100%

Sumber: Hasil penelitian bulan Agustus 2021

Berdasarkan tabel di atas, menunjukkan bahwa mayoritas responden dalam penelitian ini sebanyak 57 responden (58,2%) menyatakan setuju, sebanyak 9 responden (9,2%) menyatakan sangat setuju, sebanyak 29 responden (29,6%) menyatakan tidak setuju, dan sebanyak 31 responden (31,1%) menyatakan sangat tidak setuju. Mayoritas responden menceritakan pengalaman bermain *game Mobile Legends* kepada orang lain melalui media sosial.

Tabel 4.13
Memberikan kritik dan saran kepada pihak *Mobile Legends* (X10)

No.	Status	Frequence (F)	Percent (%)
1.	Sangat tidak setuju	1	1,0%
2.	Tidak setuju	14	14,3%
3.	Setuju	66	67,4%
4.	Sangat setuju	17	17,3%
Jumlah		98	100%

Sumber: Hasil penelitian bulan Agustus 2021

Berdasarkan tabel di atas, menunjukkan bahwa mayoritas responden dalam penelitian ini sebanyak 66 responden (67,3%) menyatakan setuju, sebanyak 17 responden (17,3%) menyatakan sangat setuju, sebanyak 14 responden (14,3%) menyatakan tidak setuju, dan sebanyak 1 responden (1,0%) menyatakan sangat tidak setuju. Mayoritas responden setuju bahwa mereka bisa memberikan kritik dan saran kepada pihak *Mobile Legends*.

Tabel 4.14
Pihak *Mobile Legends* menerima tanggapan (X11)

No.	Status	Frequence (F)	Percent (%)
1.	Sangat tidak setuju	3	3,1%
2.	Tidak setuju	14	14,3%
3.	Setuju	59	60,2%
4.	Sangat setuju	22	22,4%
Jumlah		98	100%

Sumber: Hasil penelitian bulan Agustus 2021

Berdasarkan tabel di atas, menunjukkan bahwa mayoritas responden dalam penelitian ini sebanyak 59 responden (60,2%) menyatakan setuju, sebanyak 22 responden (22,4%) menyatakan sangat setuju, sebanyak 14 responden (14,3%) menyatakan tidak setuju, dan sebanyak 3 responden (3,1%) menyatakan sangat tidak setuju. Mayoritas responden percaya bahwa pihak *Mobile Legends* akan menerima tanggapan dari kritik dan saran yang diberikan oleh pengguna aplikasi *Mobile Legends*.

Tabel 4.15
Hasil Rekapitulasi Variabel X (*Word of Mouth*)

No.	Pertanyaan Variabel X	Mean
1.	X1	3,01
2.	X2	2,97
3.	X3	2,81
4.	X4	2,72
5.	X5	2,90
6.	X6	2,76
7.	X7	3,15
8.	X8	3,17
9.	X9	2,73
10.	X10	3,01
11.	X11	3,02
Jumlah		32,25
Rata - rata		2,93

Berdasarkan hasil rekapitulasi diperoleh nilai rata - rata 2,93. Hal ini menunjukkan bahwa responden menyatakan setuju akan pengaruh *word of mouth game mobile legends*. Responden setuju akan Pengaruh *word of mouth game mobile legends* terhadap keputusan menggunakan aplikasi.

4.3.2. Keputusan pembelian (Variabel Y)

Tabel 4.16
Bermain game merupakan kebutuhan bagi saya (Y1)

No.	Status	Frequence (F)	Percent (%)
1.	Sangat tidak setuju	2	2,0%
2.	Tidak setuju	6	6,1%
3.	Setuju	50	51,0%
4.	Sangat setuju	40	40,9%
Jumlah		98	100%

Sumber: Hasil penelitian bulan Agustus 2021

Berdasarkan tabel di atas, menunjukkan bahwa mayoritas responden dalam penelitian ini sebanyak 50 responden (51,0%) menyatakan setuju, sebanyak 40 responden (40,9%) menyatakan sangat setuju, sebanyak 6 responden (6,1%) menyatakan tidak setuju, dan sebanyak 2 responden (2,0%) menyatakan sangat tidak setuju. Mayoritas responden setuju bahwa bermain *game Mobile Legends* merupakan kebutuhan bagi pengguna aplikasi *Mobile Legends*.

Tabel 4.17
Menyadari kebutuhan saya untuk bermain game Mobile Legends (Y2)

No.	Status	Frequence (F)	Percent (%)
1.	Sangat tidak setuju	1	1,0%
2.	Tidak setuju	14	14,4%
3.	Setuju	67	68,4%
4.	Sangat setuju	16	16,3%
Jumlah		98	100%

Sumber: Hasil penelitian bulan Agustus 2021

Berdasarkan tabel di atas, menunjukkan bahwa mayoritas responden dalam penelitian ini sebanyak 67 responden (68,4%) menyatakan setuju, sebanyak 16 responden (16,3%) menyatakan sangat setuju, sebanyak 14 responden (14,4%) menyatakan tidak setuju, dan sebanyak 1 responden (1,0%) menyatakan sangat tidak setuju. Mayoritas responden menyadari kebutuhannya untuk bermain *game Mobile Legends*.

Tabel 4.18
Saya mencari informasi lebih detail (Y3)

No.	Status	Frequence (F)	Percent (%)
1.	Sangat tidak setuju	7	7,1%
2.	Tidak setuju	28	28,6%
3.	Setuju	57	58,2%
4.	Sangat setuju	6	6,1%
Jumlah		98	100%

Sumber: Hasil penelitian bulan Agustus 2021

Berdasarkan tabel di atas, menunjukkan bahwa mayoritas responden dalam penelitian ini sebanyak 57 responden (58,2%) menyatakan setuju, sebanyak 6 responden (6,1%) menyatakan sangat setuju, sebanyak 28 responden (28,6%) menyatakan tidak setuju, dan sebanyak 7 responden (7,1%) menyatakan sangat tidak setuju. Mayoritas responden setuju bahwa mereka akan mencari informasi lebih detail sebelum memutuskan untuk mengunduh *game Mobile Legends*.

Tabel 4.19
Saya mencari informasi mengenai game *Mobile Legends* (Y4)

No.	Status	Frequence (F)	Percent (%)
1.	Sangat tidak setuju	2	2,0%
2.	Tidak setuju	6	6,1%
3.	Setuju	51	51,0%
4.	Sangat setuju	40	40,9%
Jumlah		98	100%

Sumber: Hasil penelitian bulan Agustus 2021

Berdasarkan tabel di atas, menunjukkan bahwa mayoritas responden dalam penelitian ini sebanyak 51 responden (51,0%) menyatakan setuju, sebanyak 40 responden (40,9%) menyatakan sangat setuju, sebanyak 6 responden (6,1%) menyatakan tidak setuju, dan sebanyak 2 responden (2,0%) menyatakan sangat tidak setuju. Mayoritas responden setuju bahwa mereka akan mencari informasi mengenai *game Mobile Legends* dari berbagai sumber.

Tabel 4.20
Saya mencari informasi mengenai game *Mobile Legends* (Y5)

No.	Status	Frequence (F)	Percent (%)
1.	Sangat tidak setuju	2	2,0%
2.	Tidak setuju	8	8,2%
3.	Setuju	68	69,4%
4.	Sangat setuju	20	20,4%
Jumlah		98	100%

Sumber: Hasil penelitian bulan Agustus 2021

Berdasarkan tabel di atas, menunjukkan bahwa mayoritas responden dalam penelitian ini sebanyak 68 responden (69,4%) menyatakan setuju, sebanyak 20 responden (20,4%) menyatakan sangat setuju, sebanyak 8 responden (8,2%) menyatakan tidak setuju, dan sebanyak 2 responden (2,0%) menyatakan sangat tidak setuju. Mayoritas responden mencari informasi mengenai *game Mobile Legends* kepada orang terdekat yang sudah pernah bermain *game Mobile Legends*.

Tabel 4.21
Saya mempertimbangkan berbagai macam game sebelum memilih game *Mobile Legends* (Y6)

No.	Status	Frequence (F)	Percent (%)
1.	Sangat tidak setuju	-	-
2.	Tidak setuju	8	8,2%
3.	Setuju	74	74,5%
4.	Sangat setuju	17	17,3%
Jumlah		98	100%

Sumber: Hasil penelitian bulan Agustus 2021

Berdasarkan tabel di atas, menunjukkan bahwa mayoritas responden dalam penelitian ini sebanyak 74 responden (74,5%) menyatakan setuju, sebanyak 17 responden (17,3%) menyatakan sangat setuju, dan sebanyak 8 responden (8,2%) menyatakan tidak setuju. Mayoritas responden mempertimbangkan berbagai macam *game* sebelum memilih *game Mobile Legends*.

Tabel 4.22
Setelah mencari informasi saya mempertimbangkan game *Mobile Legends* atas grafik dan animasi (Y7)

No.	Status	Frequence (F)	Percent (%)
1.	Sangat tidak setuju	3	3,1%
2.	Tidak setuju	12	12,2%
3.	Setuju	63	64,3%
4.	Sangat setuju	20	20,4%
Jumlah		98	100%

Sumber: Hasil penelitian bulan Agustus 2021

Berdasarkan tabel di atas, menunjukkan bahwa mayoritas responden dalam penelitian ini sebanyak 63 responden (64,3%) menyatakan setuju, sebanyak 20 responden (20,4%) menyatakan sangat setuju, sebanyak 12 responden (12,2%) menyatakan tidak setuju, dan sebanyak 3 responden (3,1%) menyatakan sangat tidak setuju. Mayoritas responden setuju setelah mencari informasi tentang *game Mobile Legends*, mereka akan mempertimbangkan grafik dan animasi di dalam *game Mobile Legends* berdasarkan informasi dari orang terdekat.

Tabel 4.23
Memutuskan untuk mendownload game *Mobile Legends* karena informasi dari orang terdekat (Y8)

No.	Status	Frequence (F)	Percent (%)
1.	Sangat tidak setuju	-	-
2.	Tidak setuju	4	4,1%
3.	Setuju	49	50,0%
4.	Sangat setuju	45	45,9%
Jumlah		98	100%

Sumber: Hasil penelitian bulan Agustus 2021

Berdasarkan tabel di atas, menunjukkan bahwa mayoritas responden dalam penelitian ini sebanyak 49 responden (50,0%) menyatakan setuju, sebanyak 45 responden (45,9%) menyatakan sangat setuju, dan sebanyak 4 responden (4,1%)

menyatakan tidak setuju. Mayoritas responden memutuskan untuk mengunduh *game Mobile Legends* karena informasi dari orang terdekat.

Tabel 4.24
Memutuskan untuk sering bermain *game Mobile Legends* karena informasi dari orang terdekat (Y9)

No.	Status	Frequence (F)	Percent (%)
1.	Sangat tidak setuju	-	-
2.	Tidak setuju	15	15,3%
3.	Setuju	73	74,5%
4.	Sangat setuju	10	10,2%
Jumlah		98	100%

Sumber: Hasil penelitian bulan Agustus 2021

Berdasarkan tabel di atas, menunjukkan bahwa mayoritas responden dalam penelitian ini sebanyak 73 responden (73,5%) menyatakan setuju, sebanyak 10 responden (10,2%) menyatakan sangat setuju, dan sebanyak 15 responden (15,3%) menyatakan tidak setuju. Mayoritas responden memutuskan untuk sering bermain *game Mobile Legends* karena informasi dari orang terdekat.

Tabel 4.25
Sangat puas setelah bermain *game Mobile Legends* karena informasi dari orang terdekat (Y10)

No.	Status	Frequence (F)	Percent (%)
1.	Sangat tidak setuju	1	1,0%
2.	Tidak setuju	15	15,3%
3.	Setuju	72	73,5%
4.	Sangat setuju	10	10,2%
Jumlah		98	100%

Sumber: Hasil penelitian bulan Agustus 2021

Berdasarkan tabel di atas, menunjukkan bahwa mayoritas responden dalam penelitian ini sebanyak 72 responden (73,5%) menyatakan setuju, sebanyak 10 responden (10,2%) menyatakan sangat setuju, sebanyak 15 responden (15,3%) menyatakan tidak setuju, dan sebanyak 1 responden (1,0%) menyatakan sangat

tidak setuju. Mayoritas responden sangat puas setelah bermain *game Mobile Legends* karena informasi dari orang terdekat.

Tabel 4.26
Merasa puas dan memutuskan bermain kembali karena grafik dan animasinya sesuai dengan informasi (Y11)

No.	Status	Frequence (F)	Percent (%)
1.	Sangat tidak setuju	-	-
2.	Tidak setuju	30	30,6%
3.	Setuju	59	60,2%
4.	Sangat setuju	9	9,2%
Jumlah		98	100%

Sumber: Hasil penelitian bulan Agustus 2021

Berdasarkan tabel di atas, menunjukkan bahwa mayoritas responden dalam penelitian ini sebanyak 59 responden (60,2%) menyatakan setuju, sebanyak 9 responden (9,2%) menyatakan sangat setuju, dan sebanyak 30 responden (30,6%) menyatakan tidak setuju. Mayoritas responden merasa puas dan memutuskan untuk bermain kembali karena grafik dan animasi *game Mobile Legends* sesuai dengan informasi yang diperoleh.

Tabel 4.27
Hasil Rekapitulasi Variabel Y (Keputusan Pembelian)

No.	Pertanyaan Variabel Y	Mean
1.	Y1	3,31
2.	Y2	3,00
3.	Y3	2,63
4.	Y4	3,31
5.	Y5	3,08
6.	Y6	3,09
7.	Y7	3,02
8.	Y8	3,42
9.	Y9	2,95
10.	Y10	2,93
11.	Y11	2,79
Jumlah		33,53
Rata - rata		3,04

Berdasarkan rekapitulasi diperoleh nilai rata – rata 3,04. Hal ini menunjukkan bahwa responden menyatakan setuju akan keputusan pembelian. Responden setuju akan *word of mouth game mobile legends* terhadap keputusan menggunakan aplikasi.

4.4 Uji Regresi Linier Sederhana

Tabel 4.28
Model Summary

Model	R	R Square	Adjust R Square	Std.Error the Estimate
1	.764*	.584	.580	2.151
a. Predictors: (Constant), <i>Word of Mouth</i>				

(Sumber: Perhitungan SPSS for Windows 26)

Analisis regresi yang digunakan pada penelitian ini adalah regresi sederhana yang didasarkan kepada hubungan fungsional ataupun kausal satu variabel independen (X) dengan variabel dependen (Y). R disebut juga sebagai koefisien korelasi, maka dapat dibaca nilai R atau koefisien korelasi antara variabel pengaruh *word of mouth game mobile legends* terhadap keputusan menggunakan aplikasi adalah sebesar 0,764 artinya pengaruh *word of mouth* terdapat pengaruh yaitu sebesar 76,4% yang artinya tinggi atau kuat. Hal tersebut dapat dilihat dari: 0,00 – 0,20 artinya sangat rendah atau lemah sekali, 0,20 – 0,40 artinya rendah atau lemah tapi pasti, 0,40 – 0,70 artinya cukup berarti sedang, 0,70 – 0,90 artinya tinggi atau kuat, 0,90 – 1,00 artinya sangat tinggi atau kuat sekali.

Sedangkan R Square disebut juga koefisien determinasi, dapat dibaca bahwa nilai R Square menunjukkan 0,584. Angka tersebut dapat diartikan bahwa pengaruh *word of mouth game mobile legends* terhadap keputusan menggunakan aplikasi adalah sebesar 58,4%.

Tabel 4.29**ANOVA**

ANOVA ^a						
Model		Sum of squares	df	Mean square	F	Sig.
1	Reggresion	624.374	1	624.374	134.974	.000
	Residual	444.085	96	4.626		
	Total	1068.459	97			
a. Dependen Variabel : Keputusan Pembelian						
b. Predictors (Constant) : <i>Word of Mouth</i>						

(Sumber: Perhitungan SPSS for Windows 26)

Berdasarkan tabel Anova diatas dapat diketahui bahwa nilai signifikansi sebesar 0,000 berarti tingkat signifikansinya lebih kecil dari $< 0,05$. Artinya tingkat signifikansinya memiliki pengaruh karena $< 0,05$.

Hal itu menunjukkan bahwa H_0 yang menyatakan tidak ada pengaruh *word of mouth game mobile legends* terhadap keputusan menggunakan aplikasi ditolak, karena nilai penghitungan dari SPSS menyatakan nilai signifikansi $< 0,05$. Dengan demikian H_a yang menyatakan adanya pengaruh *word of mouth game mobile legends* terhadap keputusan menggunakan aplikasi diterima. Jadi variabel X (*Word of Mouth*) memiliki pengaruh terhadap variabel Y (Keputusan Pembelian).

Tabel 4.30**Coefficients**

Coefficients ^a						
1	Model	Unstandarized Coefficients		Standarized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
	(Constant)	10.583	1.986		5.328	.000
Word of Mouth	.711	.061	.764	11.618	.000	
a. Dependent Variabel : Keputusan Pembelian						

(Sumber: Perhitungan SPSS for Windows 26)

Secara umum rumus persamaan regresi linear sederhana adalah $Y = a + bX$, Sementara untuk mengetahui nilai koefisien regresi tersebut kita dapat berpedoman pada output yang berada pada tabel koefisien diatas:

a = Angka konstan dari *Unstandarized Coefficients*. Dalam kasus ini nilainya sebesar 10,583, angka ini merupakan angka konstan yang mempunyai arti bahwa jika tidak ada *word of mouth* (X) maka nilai konsisten keputusan pembelian (Y) adalah sebesar 10,583.

b = Angka koefisien regresi sebesar 0,711. Angka ini mengandung arti bahwa setiap penambahan 1% *word of mouth* (X), maka keputusan pembelian (Y) akan meningkat 0,711.

Karena nilai koefisien regresi bernilai plus (+), maka dengan demikian dapat dikatakan bahwa *word of mouth* (X) berpengaruh positif terhadap Keputusan Pembelian (Y). Sehingga persamaan regresinya $Y = 10,583 + 0,711X$.

4.5 Uji Hipotesis

Untuk menguji pengaruh variabel X yang telah didapat maka dapat dilakukan uji hipotesis. Hal ini dilakukan untuk menguji apakah ada pengaruh yang signifikan antara *word of mouth game mobile legends* terhadap keputusan menggunakan aplikasi. Agar mengetahui pengaruh atau signifikansi dari hasil penelitian terkait variabel X dengan variabel Y yang telah didapat maka untuk dilakukan uji hipotesis. Pengujian hipotesis menggunakan uji t dengan rumus:

$$\frac{r \sqrt{(n - 2)}}{\sqrt{(1 - r^2)}}$$

Keterangan:

r = Koefisien korelasi antara X dan Y

n = Jumlah sampel

Maka dengan demikian:

a. Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ H_0 ditolak dan H_a diterima (Terdapat pengaruh).

b. Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ H_0 diterima dan H_a ditolak (Tidak terdapat pengaruh).

Diketahui:

$$= \frac{r \sqrt{(n - 2)}}{\sqrt{(1 - r^2)}}$$

$$\begin{aligned}
&= \frac{0.764 \sqrt{(98 - 2)}}{\sqrt{(1 - 0.764^2)}} \\
&= \frac{0.764 \sqrt{96}}{\sqrt{(1 - 0.56)}} \\
&= \frac{0.764 \times 9.797}{\sqrt{(0.44)}} \\
&= \frac{7.484}{0.663}
\end{aligned}$$

$$t = 11,288$$

Dengan demikian nilai t adalah 11,288. Berdasarkan perhitungan tersebut, hasil perhitungan t hitung > 11,288 dari t tabel yaitu 1,290 maka dapat ditentukan bahwa Ho ditolak dan Ha diterima. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara *Word of Mouth Game Mobile Legends* terhadap Keputusan menggunakan aplikasi.

Hipotesis Nol (Ho): Tidak terdapat pengaruh *Word of Mouth game Mobile Legends* terhadap keputusan menggunakan. Hipotesis Alternatif (Ha): Terdapat pengaruh *Word of Mouth Game Mobile Legends* terhadap Keputusan menggunakan aplikasi.

- a. Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka Ho diterima dan Ha ditolak (tidak terdapat pengaruh)
- b. Jika $t_{tabel} > t_{hitung}$, maka Ho ditolak dan Ha diterima (terdapat pengaruh)

4.6 Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *word of mouth game mobile legends* terhadap keputusan menggunakan aplikasi pada *followers* Instagram @evosesports. Penelitian ini dilakukan kepada 98 responden yaitu *followers* atau pengikut akun instagram @evosesports. Mayoritas responden dalam penelitian ini adalah berjenis kelamin laki - laki sebanyak 84 orang (tabel 4.1), berusia 20 - 24 tahun sebanyak 45 orang (tabel 4.2) dan pekerjaan pegawai sebanyak 55 orang (tabel 4.3)

Pernyataan pada variabel X (*word of mouth*) dan variabel Y (keputusan pembelian) dalam penelitian ini telah memenuhi standar validitas atau memenuhi syarat valid karena $r_{hitung} > r_{tabel}$. Uji reliabilitas pada variabel X (*word of mouth*) dan variabel Y (keputusan pembelian) menunjukkan nilai

Alpha hitung yang positif serta pada tingkat reliabilitas $> 0,80-1,00$ (tabel 3.6 dan tabel 3.7) maka data kuesioner variabel X sangat reliabel dan variabel Y reliabel. Berdasarkan dari hasil penelitian, hasil penelitian diperoleh sebagai berikut:

1. *Word of Mouth*

Hasil dari penilaian responden bahwa *word of mouth* antara lain pembicara, topik, alat, partisipasi, dan pengawasan tergolong tinggi (setuju). Hal ini ditunjukkan dengan nilai rata - rata jawaban responden pada dimensi *Talkers* (pembicara) dengan indikator “*Saya mengetahui informasi mengenai game Mobile Legends melalui orang terdekat saya*” (X1) memiliki nilai tertinggi yaitu sebesar 3.01 dengan persentase 74.5% menjawab setuju, 13.3% menjawab sangat setuju, dan 12.2% menjawab tidak setuju. Diketahui bahwa 73 responden setuju, karena informasi mengenai *game Mobile Legends* diperoleh melalui orang terdekat.

Pada dimensi *Topics* (topik) dengan indikator “*Game Mobile Legends adalah topik pembicaraan saya dengan orang terdekat saya*” (X5) memiliki nilai tertinggi yaitu sebesar 2.90 dengan persentase 59.2% menjawab setuju, 15.3% menjawab sangat setuju, 25.5% menjawab tidak setuju. Diketahui bahwa 58 responden setuju bahwa topik pembicaraan dengan orang terdekat adalah *game Mobile Legends*.

Pada dimensi *Talking part* (partisipasi) dengan indikator “*Informasi yang saya terima, menimbulkan keinginan untuk mengunduh aplikasi game Mobile Legends*” (X7) memiliki nilai tertinggi yaitu sebesar 3.15 dengan persentase 67.3% menjawab setuju, 24.5% menjawab sangat setuju, 7.2% menjawab tidak setuju, dan 1.0% menjawab sangat tidak setuju. Diketahui bahwa 67 responden setuju karena dengan informasi yang diterima menimbulkan keinginan untuk mengunduh aplikasi *game Mobile Legends*.

Pada dimensi *Tools* (alat) dengan indikator “*Saya akan memperlihatkan game Mobile Legends kepada teman, keluarga dan kerabat*” (X8) memiliki nilai tertinggi yaitu 3.17 dengan persentase 58.2% menjawab setuju, 29.6% menjawab sangat setuju dan 12.2% menjawab tidak setuju. Diketahui bahwa

57 responden setuju, karena responden ingin mengajak lingkup terdekatnya yaitu teman, keluarga dan kerabat untuk bermain game Mobile Legends bersama.

Pada dimensi *Tracking* (pengawasan) dengan indikator “*Pihak Mobile Legends menerima tanggapan dan memberikan respon yang baik atas kritik dan saran yang saya berikan*” (X11) memiliki nilai tertinggi yaitu 3.02 dengan persentase 60.2% menjawab setuju, 22.4% menjawab sangat setuju, 14.3% menjawab tidak setuju, dan 3.1% menjawab sangat tidak setuju. Diketahui bahwa 59 responden setuju karena pihak *Mobile Legends* akan menerima tanggapan dan memberikan respon yang baik atas kritik dan saran yang diberikan oleh pengguna aplikasi.

2. Keputusan pembelian

Hasil penelitian dari keseluruhan responden didapatkan Minat Beli tergolong tinggi (setuju), Hal ini ditunjukkan dengan nilai rata - rata jawaban responden pada dimensi pengenalan masalah dengan indikator “*Bermain game merupakan kebutuhan bagi saya.*” (Y1) memiliki nilai tertinggi yaitu sebesar 3.31 dengan persentase 51.0% menjawab setuju, 40.9% menjawab sangat setuju, 6.1% menjawab tidak setuju, dan 2.0% menjawab sangat tidak setuju. Diketahui bahwa 50 responden setuju, karena bermain game merupakan sebuah kebutuhan bagi responden

Pada dimensi pencarian informasi dengan indikator “*Saya mencari informasi mengenai game Mobile Legends dari berbagai sumber.*” (Y4) memiliki nilai tertinggi yaitu sebesar 3.31 dengan persentase 51.0% menjawab setuju, 40.9% menjawab sangat setuju, 6.1% menjawab tidak setuju, dan 2.0% menjawab sangat tidak setuju. Diketahui bahwa 51 responden mencari informasi dari berbagai sumber.

Pada dimensi evaluasi alternatif dengan indikator “*Saya mempertimbangkan berbagai macam game sebelum memilih game Mobile Legends,*” (Y6) memiliki nilai tertinggi yaitu sebesar 3.09 dengan persentase 74.5% menjawab setuju, 17.3% menjawab sangat setuju, 8.2% menjawab tidak

setuju. Diketahui bahwa 74 responden akan mempertimbangkan berbagai macam game sebelum memilih *game Mobile Legends*.

Pada dimensi kepuasan pembelian dengan indikator “*Saya memutuskan untuk mendownload game Mobile Legends karena informasi dari orang terdekat.*” (Y8) memiliki nilai sebesar 3.42 dengan persentase 50.0% menjawab setuju, 45.5% menjawab sangat setuju dan 4.1% menjawab tidak setuju. Diketahui bahwa 49 responden setuju, mayoritas responden memutuskan untuk mendownload game *Mobile Legends* karena informasi dari orang terdekat.

Pada dimensi perilaku pasca pembelian dengan indikator “*Saya memutuskan untuk sering bermain game Mobile Legends karena informasi dari orang terdekat.*” (Y9) memiliki nilai tertinggi yaitu 2.95 dengan persentase 74.5% menjawab setuju, 10.2% menjawab sangat setuju, 15.3% menjawab tidak setuju. Diketahui bahwa 73 responden setuju memutuskan untuk sering bermain game *Mobile Legends* karena informasi dari orang terdekat.

3. Pengaruh *Word of Mouth Game Mobile Legends* terhadap Keputusan Menggunakan Aplikasi pada pengikut instagram @evosesports.

Dari hasil analisis statistik regresi linear sederhana diperoleh nilai korelasi (r) sebesar 0,764, yang artinya hubungan atau korelasi antara variabel X (*Word of Mouth*) berpengaruh kuat dengan variabel Y (keputusan pembelian). Data yang telah di olah menggunakan software SPSS versi 26 dan mengaplikasikannya melalui teori - teori yang digunakan, dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh yang cukup antara variabel X yaitu *Word of Mouth* dan variabel Y yaitu keputusan menggunakan aplikasi. Hal tersebut dapat dibuktikan pada tabel correlations yang memiliki nilai signifikansi yaitu, $r_{xy}=0,764$ dengan demikian tingkat hubungannya mengacu pada tingkatan tinggi atau kuat antara 0,70-0,764.

Hasil uji hipotesis diperoleh $t_{hitung} = 11,288$ dengan $df = 98-2 = 96$ dan $t_{tabel}= 1,290$. Karena $t_{hitung} (11,288) > t_{tabel} (1,290)$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Dengan demikian, maka terdapat pengaruh *Word of Mouth* pada *Game Mobile Legends* terhadap Keputusan Menggunakan Aplikasi.