

## BAB II

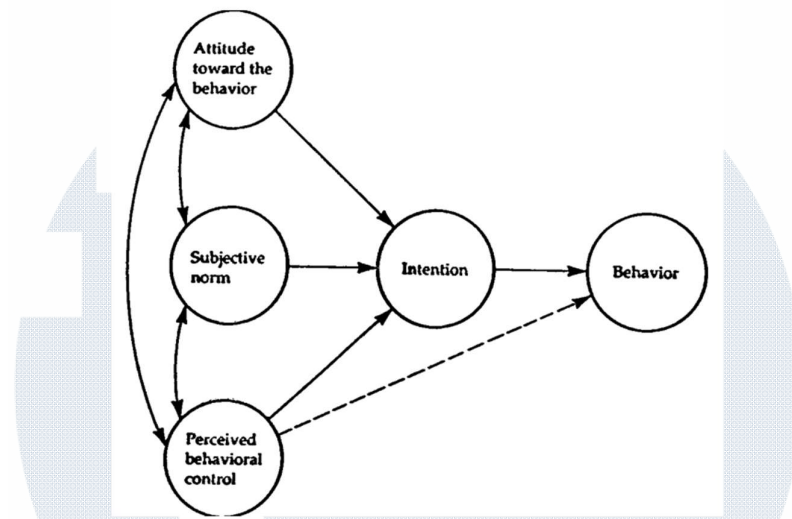
### LANDASAN TEORI

#### 2.1 Tinjauan Literatur

##### 2.1.1. Theory of Planned Behaviour (TPB)

*Theory of Planned Behaviour (TPB)* yang dikembangkan oleh Ajzen (1991) merupakan teori lanjutan dari *Theory of Reasoned Action (TRA)* (Ajzen & Fishbein, 1980; Fishbein & Ajzen, 1975). *Theory of Planned Behaviour (TPB)* merupakan niat individu untuk melakukan perilaku tertentu. Niat tersebut diasumsikan untuk menentukan faktor motivasi yang dapat mempengaruhi perilaku seseorang dalam menginginkan sesuatu. Hal tersebut dapat dilihat seberapa besar niat individu tersebut untuk mencapai yang diinginkan tersebut individu, semakin besar niat untuk mencapai tujuannya maka semakin besar usaha yang dilakukan (Ajzen, 1991).

Pada teori tersebut terdapat tiga penentu dalam menentukan *Intention* yaitu *attitude toward the behaviour*, *subjective norm*, dan *perceived behavioural control* (Ajzen, 1991). Menurut Ajzen (1991), *Theory of Planned Behaviour (TPB)*, merupakan salah satu teori yang memiliki perkiraan dimana suatu individu dapat melakukan tindakan atau pengambilan keputusan berdasarkan alasan-alasan yang sesuai dengan informasi yang didapatkan secara langsung atau tidak langsung, dibandingkan faktor emosional (Soorani dan ahmadvan, 2019).



**Gambar 2. 1 Model Theory of Planned Behaviour (TPB)**

Sumber: Theory of Planned Behaviour (Ajzen, 1991).

### 2.1.2 Technology Acceptance Model (TAM)

*Technology Acceptance Model (TAM)* yang dikembangkan oleh Davis et al (1989) merupakan teori lanjutan dari *Theory of Reasoned Action (TRA)* yang menyatakan bahwa actual use dari sebuah sistem teknologi dipengaruhi secara langsung maupun tidak langsung oleh variable-variabel tertentu seperti *perceived usefulness*, *perceived ease of use* dan attitude toward using (Marangunic & Granic, 2014). Tujuan utama TAM adalah untuk menggambarkan niat dibalik penggunaan suatu teknologi dan kemudian memprediksi perilaku yang melibatkan penggunaan teknologi tersebut (Jap, T. 2017).

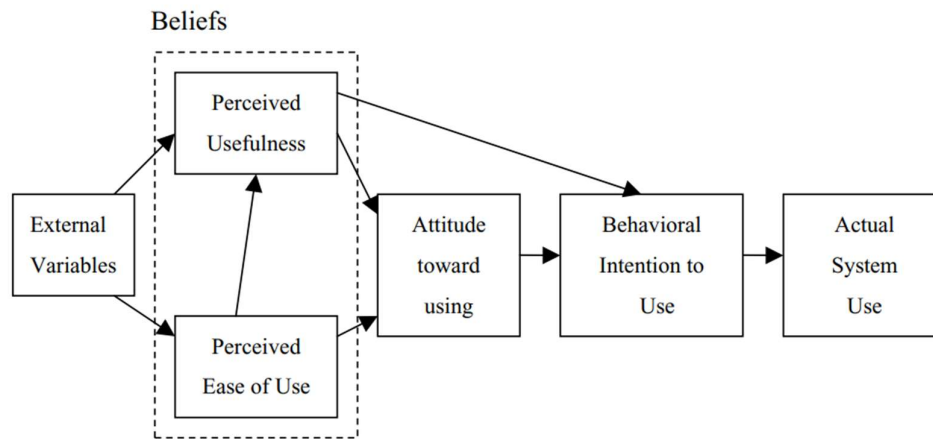


Fig. 1. Technology acceptance model (adapted from Davis et al. [25]).

## Gambar 2. 2 Model Technology Acceptance Model

Sumber: Technology Acceptance Model (Davis et al, 1989).

Pada *Technology Acceptance Model* dapat dilihat bahwa *Attitude Toward Using* merupakan faktor yang memiliki pengaruh yang besar terhadap seorang user dalam menentukan akan menggunakan atau tidak sistem tersebut. Terdapat dua variabel yang menjadi variabel utama yang mendorong terjadinya *Attitude Toward Using* yaitu *perceived usefulness* dan *perceived ease of use* (Davis et al, 1989).

### 2.1.3 Perceived Usefulness

Menurut Davis et al (1989), *perceived usefulness* adalah tingkatan kepercayaan seseorang dalam menggunakan sebuah sistem tertentu akan meningkatkan kinerja pekerjaannya (Davis et al, 1989). *Perceived usefulness* merupakan tingkat keyakinan seorang dalam menggunakan sistem tertentu akan memberikan dampak positif kepada keinginan pengguna dalam menggunakan sistem tersebut (Yang et al, (2017)).

Menurut Li & Huang (2009), *perceived usefulness* merupakan sebuah pemikiran seorang terhadap suatu teknologi akan bermanfaat dan membantu menyelesaikan pekerjaan. *Perceived usefulness* dapat didefinisikan sejauh mana orang dapat percaya bahwa menggunakan teknologi akan memiliki nilai lebih (Abbas & Hamdy, 2015). Menurut Charness & Boot (2016) *perceived usefulness* adalah sebuah suatu teknologi yang mudah untuk pelajari dan memberikan efek ingin mempelajari teknologi tersebut.

Berdasarkan uraian diatas, definisi *perceived usefulness* yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebuah suatu teknologi yang mudah untuk pelajari dan memberikan efek ingin mempelajari teknologi tersebut (Charness & Boot, 2016)

#### **2.1.4 Perceived Ease of Use**

Menurut Davis (1989), *perceived ease of use* merupakan sejauh mana pengguna dapat merasakan adanya kemudahan dalam menggunakan suatu teknologi atau dalam menggunakan suatu teknologi tertentu tidak membutuhkan usaha lebih (Davis, 1989).

*perceived ease of use* adalah sejauh mana pengguna dapat menggunakan sebuah sistem dengan mudah dan tidak perlu mengeluarkan Tindakan berlebihan. Dengan *perceived ease of use* akan memberikan kepuasan dan kenyamanan bagi pengguna ketika menggunakan teknologi (Pantouw & H Aruan, 2019). Menurut Singh & Srivatava (2010), *perceived ease of use* adalah sejauh mana pengguna

percaya dalam menggunakan sebuah sistem atau teknologi dapat dengan mudah dipelajari dan digunakan.

Berdasarkan uraian diatas, definisi *perceived ease of use* yang digunakan adalah sejauh mana pengguna dapat menggunakan sebuah sistem dengan mudah dan tidak perlu mengeluarkan Tindakan berlebihan (Pantouw & H Aruan, 2019).

### **2.1.5 Game Features**

Menurut Morschheuser et al (2017), *game features* adalah sebuah fitur pada permainan yang dapat memberikan pengalaman dan membantu bermain dalam kelompok atau pun individu. Pada fitur permainan kelompok bertujuan dapat membantu setiap individu dalam mencapai tujuan kelompok. Kemudian pada fitur permainan individu bertujuan agar individu tidak bergantung pada orang lain.

Dalam sebuah permainan dibutuhkan sebuah fitur penting yaitu, harus ada persaingan dalam permainan tersebut dan setiap permainan harus memiliki peraturan yang berbeda (Stenros, 2016).

Berdasarkan uraian diatas, definisi *game features* yang digunakan adalah sebuah fitur pada permainan yang dapat memberikan pengalaman dan membantu permainan dalam kelompok atau pun individu (Morschheuser et al, 2017).

### **2.1.6 Trust in Game Developer**

*Trust* merupakan kepercayaan yang diberikan oleh induvidu yang percaya terhadap yang memberikan penyedia layanan dengan harapan bahwa penyedia

layanan dapat dipercaya dari dimasa sekarang maupun dimasa depan (Islam et al, 2020). Menurut Lu et al (2011), *Trust* merupakan keyakinan bahwa suatu pihak akan menjalankan kewajiban sesuai dengan yang diharapkan oleh yang dipercaya.

*Trust* merupakan hal terpenting dalam *online gaming* harus menjaga informasi para pengguna. Oleh karena itu *game developer* harus dapat menjaga informasi pengguna dengan tidak menyebarkan data pribadi pengguna seperti email dan credit card informasi. kemudian *game developer* dapat mencegah kerusakan *server*, seperti kemacetan jaringan (*network congestion*) dan kelebihan *server* (*server overload*). Maka dengan *game developer* harus mampu mengatasi kekhawtiran para penggunanya dengan memberikan layanan yang berkualitas. *Trust in game developer* merupakan penyedia layanan mampu memberikan layanan berkualitas dengan mengatasi setiap kekhawatiran para penggunannya. (Wu & Liu, 2007).

Berdasarkan uraian diatas, definisi *Trust in game developer* yang digunakan adalah penyedia layanan mampu memberikan layanan berkualitas dengan mengatasi setiap kekhawatiran para penggunannya (Wu & Liu, 2007).

### **2.1.7 Attitude Toward Playing**

Menurut Agag et al (2019), *attitude toward playing* adalah suatu kekuatan perasaan senang ataupun tidak senang individu terhadap bermain *game online*. Menurut Ajzen (1991), Attitude adalah sikap terhadap perilaku dan menunjukkan

sejauh mana seseorang memiliki penilaian menyenangkan atau tidak menyenangkan terhadap perilaku yang bersangkutan.

Menurut Shin & Kim (2008), *attitude* merupakan sikap yang dapat membuat suatu tindakan yang berdampak pada niat perilaku dan dapat mempengaruhi tindakan individu lainnya. *Attitude* adalah pengaruh ekuasi pada sisten melalui perasaan positif dan negatif suatu individu (Davis et al, 1989).

Berdasarkan uraian diatas, definisi *attitude toward playing* yang digunakan adalah suatu kekuatan perasaan senang ataupun tidak senang individu terhadap bermain *game online* (Agag et al, 2019).

#### **2.1.8 Subjective Norm**

Menurut Ajzen (1991), *subjective norm* adalah tekanan sosial yang dirasakan untuk melakukan atau tidak melakukan /perilaku. *Subjective norm* adalah penilaian individu mengenai seberapa besar pengaruh orang yang dianggap penting bagi individu (Wu & Lu, 2007).

Menurut Hsu & Lu (2004), *subjective norm* adalah penilaian individu tentang apakah sebagian besar orang yang penting bagi individu tersebut akan menyetujui perilaku tertentu yang sedang dipertimbangkan.

Berdasarkan uraian diatas, definisi *subjective norm* yang digunakan adalah penilaian individu mengenai seberapa besar pengaruh orang yang dianggap penting bagi individu (Wu & Liu, 2007).

### 2.1.9 Intention to Play

Menurut Wu & Liu (2007), *intention* adalah niat yang ditentukan oleh sikap individu terhadap perilaku dan norma subyektif individu. Dengan memahami niat pemain merupakan langkah pertama yang penting bagi *game developer* dalam memotivasi para pemain agar lebih sering bermain dan dapat mengembangkan loyalitas para pemain.

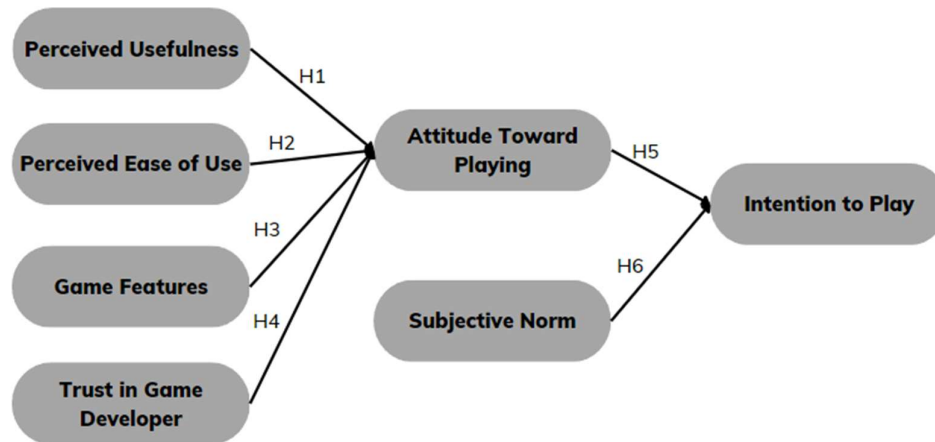
*Intention* adalah tingkat kontrol perilaku yang dirasakan, hal mengacu tersebut pada kemudahan atau kesulitan yang diperoleh dari pengalaman masa lalu serta hambatan dan hambatan yang diantisipasi (Ajzen, 1991). Menurut Koo (2009) *Intention to play* merupakan suatu niat pemain untuk memainkan *game online*.

Berdasarkan uraian diatas, definisi *subjective norm* yang digunakan adalah niat yang ditentukan oleh sikap individu terhadap perilaku dan norma subyektif individu (Wu & Liu, 2007).





## 2.2 Model Penelitian



**Gambar 2. 3 Model Penelitian**

Sumber: Rafdinal & Qisthi (2019)

Pada penelitian ini peneliti menggunakan model penelitian Rafdinal & Qisthi (2019). Sehingga hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

H1: *Perceived usefulness* berpengaruh positif terhadap *Attitude Toward Playing*.

H2: *Perceived usefulness* berpengaruh positif terhadap *Attitude Toward Playing*.

H3: *Game features* positif berpengaruh terhadap *Attitude Toward Playing*.

H4: *Trust in game developer* berpengaruh positif terhadap *Attitude Toward Playing*.

H5: *Attitude Toward Playing* berpengaruh positif terhadap *intention to play*.

H6: *Subjective norm* berpengaruh positif terhadap *intention to play*.

## 2.3 Pengembangan Hipotesis

### 2.3.1 Pengaruh *Perceived usefulness* terhadap *Attitude Toward Playing s*

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Radhifal & Qisthi (2019) menunjukkan bahwa *perceived usefulness* berpengaruh positif terhadap *Attitude toward playing Online*. Menurut Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Hsu & Lu (2004) menunjukkan bahwa *perceived usefulness* berpengaruh positif terhadap *Attitude toward playing Online*.

Menurut Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh X. Wang & Goh (2017) menunjukkan bahwa *perceived usefulness* berpengaruh positif terhadap *Attitude*.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Lin et al (2022) menunjukkan bahwa *perceived usefulness* berpengaruh positif terhadap *Attitude*. Kemudian pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Zhu et al (2012) menunjukkan bahwa *perceived usefulness* berpengaruh positif terhadap *Attitude*. Maka dapat disimpulkan semakin banyak manfaat yang didapatkan dari bermain *online game*, maka semakin tinggi kesenangan seorang dalam bermain *game online*.

Berdasarkan uraian diatas, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah:

H1: *Perceived usefulness* berpengaruh positif terhadap *Attitude Toward Playing*.

### 2.3.2 Pengaruh Perceived ease of use *Attitude Toward Playing*

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Radhifal & Qisthi (2019) menunjukkan bahwa *perceived ease of use* berpengaruh positif terhadap *Attitude toward playing Online*.

Menurut Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Hsu & Lu (2004) menunjukkan bahwa *perceived ease of use* berpengaruh positif terhadap *Attitude toward playing Online*.

Menurut penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Wang & Goh (2017) menunjukkan bahwa *perceived ease of use* berpengaruh positif terhadap *Attitude*. Pada penelitian yang dilakukan oleh Lin et al (2022) menunjukkan bahwa *perceived usefulness* berpengaruh positif terhadap *Attitude*.

Kemudian pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Chu et al (2012) menunjukkan bahwa *perceived ease of use* berpengaruh positif terhadap *Attitude*. Menurut penelitian lain sebelumnya yang dilakukan oleh Lee & Tsai (2010) menunjukkan bahwa *perceived ease of use* berpengaruh positif terhadap *Attitude*. Maka dapat disimpulkan Semakin mudah game tersebut dimainkan, maka semakin tinggi kesenangan seorang dalam bermain *game online*.

Berdasarkan uraian diatas, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah:

H2: *perceived ease of use* berpengaruh positif terhadap *Attitude Toward Playing*.

### **2.3.3 Pengaruh *Game features* Terhadap *Attitude Toward Playing***

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Radhifal & Qisthi (2019) menunjukkan bahwa *Game features* berpengaruh positif terhadap *attitude toward playing online*.

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Evan & Bang (2018) menunjukkan bahwa *Game features* berpengaruh positif terhadap *attitude toward playing online*. Pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Morschheuser et al (2017) *Game features* berpengaruh positif terhadap *attitude toward playing online*. Maka dapat disimpulkan Semakin banyak features yang disediakan oleh game, maka semakin tinggi kesenangan seorang dalam bermain game online.

H3: *Game features* positif berpengaruh terhadap *Attitude Toward Playing*.

### **2.3.4 Pengaruh *Trust in game developer* Terhadap *Attitude Toward Playing***

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Radhifal & Qisthi (2019) menunjukkan bahwa *Trust in game developer* berpengaruh positif terhadap *Attitude Toward Playing*.

Pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Wu & Liu (2007) menunjukkan bahwa *Trust in game developer* berpengaruh positif terhadap *Attitude Toward Playing*. Kemudian menurut Penelitian sebelumnya yang dilakukan

Mulyawan & Rafdinal (2021) menunjukkan bahwa *Trust in game developer* berpengaruh positif terhadap *Attitude Toward Playing*. Maka dapat disimpulkan semakin berkualitasnya layanan yang diberikan, maka semakin tinggi kesenangan seorang dalam bermain game online, karena para pemain tidak harus khawatir terhadap masalah yang akan dihadapi.

Berdasarkan uraian diatas, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah:

H4: *Trust in game developer* berpengaruh positif terhadap *Attitude Toward Playing*.

### **2.3.5 Pengaruh *Attitude Toward Playing* Terhadap *Intention to play***

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Radhifal & Qisthi (2019) menunjukkan bahwa menunjukkan bahwa *attitude* berpengaruh positif terhadap *Intention to play*. Menurut Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Hsu & Lu (2004) menunjukkan bahwa *attitude toward playing online* berpengaruh positif terhadap *intention*. Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Lee & Tsai (2010) menunjukkan bahwa *attitude toward playing online* berpengaruh positif terhadap *intention*.

Kemudian menurut Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Lee (2009) menunjukkan bahwa *attitude* berpengaruh positif terhadap *intention*. Pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Wu & Liu (2007) menunjukkan bahwa *attitude toward playing online* berpengaruh positif terhadap *intention to play*. Maka dapat

disimpulkan semakin tinggi kesenangan seorang dalam bermain game online, maka semakin tinggi minat untuk memainkan game tersebut.

Berdasarkan uraian diatas, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah:

H5: *Attitude Toward Playing* berpengaruh positif terhadap *intention to play*.

### **2.3.6 Pengaruh *Subjective norm* Terhadap *Intention to play***

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Radhifal & Qisthi (2019) menunjukkan bahwa *subjective norm* berpengaruh positif terhadap *intention to play*. Kemudian menurut Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Lee (2009) menunjukkan bahwa *attitude* berpengaruh positif terhadap *intention*.

Menurut Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Wu & Liu (2007) menunjukkan bahwa *subjective norm* berpengaruh positif terhadap *Attitude toward playing Online*. Kemudian pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Lee (2009) menunjukkan bahwa *subjective norm* berpengaruh positif terhadap *intention to play*. Lee & Tsai (2010) menunjukkan bahwa *subjective norm* berpengaruh positif terhadap *intention to play*. Maka dapat disimpulkan semakin tinggi penilaian terhadap game tersebut, maka semakin tinggi minat untuk memainkan game tersebut.

Berdasarkan uraian diatas, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah:

H6: *Subjective norm* berpengaruh positif terhadap *intention to play*.

## 2.4 Penelitian Terdahulu

Berikut ini Tabel 2.1 merupakan jurnal penelitian terdahulu untuk mendukung pengembangan hipotesis penelitian. Pada jurnal di Tabel 2.1 ini menyatakan adanya hubungan positif antara setiap variabel yang terdapat pada model penelitian.

**Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu**

No.	Peneliti	Judul Penelitian	Temuan Inti
1	Icek Ajzen (1991)	The Theory of Planned Behavior	<ul style="list-style-type: none"><li>- Definisi <i>Theory of Planned Behaviour</i> (TPB)</li><li>- Definisi <i>subjective norm</i> dan <i>intention</i></li></ul>
2	Fatimeh Soorani; Mostofa Ahmadvan	Determinant Of Food Management Behavior: Applying and Extending the Theory of Planned Behavior	<ul style="list-style-type: none"><li>- Definisi <i>Theory of Planned Behaviour</i> (TPB)</li></ul>

3	Fred D. Davis; Ricard P. Bagozzi; Paul R; Warshaw	User Acceptence Of Computer Technology: A Comparison Of Two Theoretical Model	- Definisi <i>Technology Acceptance Model</i> - Definisi <i>perceived usefulness perceived ease of use, dan attitude toward playing</i>
3	Cheng Sing Yang; Yap Hui Min; Tan Yi Wen; Nizamuddin Zainuddin	The Penang Citizen Intention to Use the Proposed Bayan Lepas LRT IN PENANG ISLAND	- Definisi <i>perceived usefulness</i>
4	Yong-Hui Li; Jing- Wen Huang	Applying theory of perceived risk and technology acceptance model in the shopping channel	- Definisi <i>perceived usefulness</i>



5	Hasan A. Abbas; Hosny I. Hamdy	Determinant Of Continuance Intention Factor in Kuwait Communication Market Case Study of Zain- Kuwait	- Definisi <i>perceived usefulness</i>
6	Neil Charness; Walter R. Boot	Technology, Gaming, and Social Network	- Definisi <i>perceived usefulness</i>
7	Rocky Tarnisius Pantouw; Daniel Tumpal Aruan	Influence of Game Design and Playability Toward Continuance Intention Using TAM Framework	- Definisi <i>perceived ease of use</i>
8	Sindhu Singh; Vivek Srivastava; Rajesh Srivastava	Customer Acceptance of Mobile Banking: A Conceptual Framework	- Definisi <i>perceived ease of use</i>

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

9	Benedikt Morchheuser; Juno Hamari; Marc Riar; Alexander Maedche	How game induce cooperation? A study on the relationship between game features and we-intentions in augmented reality game	- Definisi <i>game features</i> - Game features positif berpengaruh terhadap <i>Attitude Toward Playing</i> .
11	Jaakko Stenros	The Game Definition Game: A Review	- Definisi <i>game features</i> .
12	Talat Islam; Zeshan Ahmer; Pak J Commer; Salman Abid; Soc Sci	How Perception About Ease of Use Risk Explain Intention to Use Mobile Payment Service In Pakistan? The Mediating Role of Perceived Trust	- Definisi <i>trust</i>

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

13	Yaobin Lu; Shuqing Yang; Patrick Y.K. Chau; Yuzhi Cao	Dynamic between the trust transfer process and intention to use mobile payment service: A cross-environment	- Definisi <i>trust</i>
----	---	---	-------------------------



14	Jiming Wu; De Liu	The Effects of Trust and Enjoyment on Intention Play Online Games	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Definisi <i>trust</i>, <i>subjective norm</i> dan <i>intention</i></li> <li>- <i>Trust in game developer</i> berpengaruh positif terhadap <i>Attitude Toward Playing</i></li> <li>- <i>Attitude Toward Playing</i> berpengaruh positif terhadap <i>intention to play</i>.</li> <li>- <i>Subjective norm</i> berpengaruh positif terhadap <i>intention to play</i></li> </ul>
----	-------------------	---	---

15	Gomaa Agag; Mohammed Elgayaar; Mohamed A. Khashan	Understanding Online gamer intentions to play games online and effect on their loyalty: An integration of IDT, TAM and, TPB	- Definisi <i>attitude toward playing</i>
16	Donghee Shin; W.-Y Kim	Applying the technology model and flow theory to cyworld user behavior of the web2.0 user acceptance	- Definisi <i>attitude to play</i>



17	Chin-Lung Hsu; His-Peng Lu	Why do people play online games? An extend TAM with Social influence and flow Experience	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Definisi <i>subjective norm</i></li> <li>- <i>Perceived usefulness</i> berpengaruh positif terhadap <i>Attitude Toward Playing</i></li> <li>- <i>Perceived ease of use</i> berpengaruh positif terhadap <i>Attitude Toward Playing</i>.</li> <li><i>Attitude Toward Playing</i> berpengaruh positif terhadap <i>intention to play</i>.</li> </ul>
----	----------------------------	--	--

18	Dong-Mo Koo	The moderating role of locus of control on the links between experiential motives and <i>intention to plays</i>	- Definisi <i>intention to play</i>
----	-------------	---	-------------------------------------



19	Wahyu Rafdifal; Agris Qishi (2019)	In-Game Factors and Technology Acceptance Factors in Increasing <i>Intention to play</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Perceived usefulness</i> berpengaruh positif terhadap <i>Attitude Toward Playing</i>.</li> <li>- <i>Perceived ease of use</i> berpengaruh positif terhadap <i>Attitude Toward Playing</i>.</li> <li>- Game features berpengaruh positif terhadap <i>Attitude Toward Playing</i>.</li> <li>- Trust in game developer berpengaruh positif terhadap <i>Attitude Toward Playing</i>.</li> <li>- <i>Attitude Toward Playing</i></li> </ul>
----	------------------------------------	--	---



			<p>berpengaruh positif terhadap <i>intention to play</i>.</p> <p>- Subjective norm berpengaruh positif terhadap <i>intention to play</i></p>
--	--	--	--

20	Chih-Wei Lin; Yu-Sheng Li; Yi-Sheng Xie; Jiu-Hsui Chang Lin et al (2022)	Understanding The Behavioural Intention to Play the Nintendo Switch: An Extension of The Technology Acceptance Model	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Perceived usefulness</i> berpengaruh positif terhadap <i>Attitude Toward Playing</i></li> <li>- <i>Perceived ease of use</i> berpengaruh positif terhadap <i>Attitude Toward Playing</i>.</li> </ul>
21	Dauw-Song Zhu; Thomson Chi-Te Lin; You-Chung Hsu Chu et al (2012)	Using the technology acceptance model to evaluate user attitude and intention of use online games	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Perceived usefulness</i> berpengaruh positif terhadap <i>Attitude Toward Playing</i></li> <li>- <i>Perceived ease of use</i> berpengaruh positif terhadap <i>Attitude Toward Playing</i>.</li> </ul>

22	Ming-Chi Lee; Tsung-Ru Tsai Lee & Tsai (2010)	What Drives People to Continue to Play Online Games? An Extension of Technology Model and Theory of Planned Behavior	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Perceived ease of use</i> berpengaruh positif terhadap <i>Attitude Toward Playing</i>.</li> <li>- <i>Attitude Toward Playing</i> berpengaruh positif terhadap <i>intention to play</i>.</li> <li>- Subjective norm berpengaruh positif terhadap <i>intention to play</i></li> </ul>
----	---	--	---



23	Nathaniel J. Evans; Hyejin Bang Evan & Bang (2018)	Extending Expectancy Violations Theory to Multiplayer Online Games: The Structure and Effects of Expectations on Attitude Toward the Advertising, Attitude Toward the Brand, and Purchase Intent	- Game features positif berpengaruh terhadap <i>Attitude Toward Playing</i> .
24	I Mulyawan; W Rafdinal Mulyawan & Rafdinal (2021)	Mobile games adoption: An extension of technology acceptance model and theory of reasoned action	- Trust in game developer berpengaruh positif terhadap <i>Attitude Toward Playing</i> .

25	Ming-Chi Lee  Lee (2009)	Understanding the behavioural <i>intention to plays</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Attitude Toward Playing</i> berpengaruh positif terhadap <i>intention to play</i>.</li> <li>- Subjective norm berpengaruh positif terhadap <i>intention to play</i></li> </ul>
----	--------------------------------	---	--

