

**PENGARUH NETWORK EXTERNALITIES, INDIVIDUAL
GRATIFICATION, DAN TIME FLEXIBILITY
TERHADAP INTENTION TO PLAY
MOBILE SOCIAL GAME
DI SURABAYA**

Christopher Taruna

Jurusan Manajemen / Fakultas Bisnis & Ekonimika

Chr_z_911@yahoo.com

Intisari- Pada dekade terakhir dunia game sosial ponsel tumbuh untuk kegiatan waktu luang dan sebuah hiburan. Hal ini telah memberikan suatu ketertarikan bagi developer game untuk mengembangkan dari desain *mobile social game*. Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh dari jejaring eksternalitas, gratifikasi individu, fleksibilitas waktu terhadap minat untuk bermain game sosia ponsel di Surabaya.

Pengolahan data dilakukan dengan menggunakan *Structural Equation Modeling* (SEM) menggunakan *software* AMOS versi 18.0. Survei yang dilakukan menggunakan teknik pengambilan *non-probability sampling* dengan pendekatan *purposive sampling*. Jumlah sampel dalam penelitian sebesar 150. Penyebaran sampel dilakukan dengan membagikan secara langsung kuesioner kepada beberapa individu yang sesuai karakteristik dan tujuan peneliti.

Hasil penelitian ini menunjukkan terdapat pengaruh jejaring eksternal terhadap gratifikasi individu, gratifikasi individu terhadap minat untuk bermain, fleksibilitas waktu terhadap minat untuk bermain. Dan pengaruh jejaring eksternal terhadap minat untuk bermain, Gratifikasi individu terhadap minat untuk bermain permainan sosial ponsel, dinyatakan tidak terdukung.

Kata Kunci- Game sosial ponsel, Jejaring Eksternalitas, Minat untuk bermain, Kegunaan dan gratifikasi (U&G), Fleksibilitas Waktu.

Abstract- *In last decade mobile social game world grows for leisure activities and an entertainment. This provides an attraction for game developers to develop mobile social game design. The purposes of this study is to examine the influence of network eternalities, individual gratification, time flexibility of the intention to play mobile social games in Surabaya.*

The survey was conducted using a sampling technique of non-probability sampling through purposive sampling. This research using Structural Equation Modeling (SEM) with AMOS 18.0 software. Sampling techniques used in this research are non probability sampling with this type of purposive sampling. The number of samples in the study of 150. The spread of samples was done by distributing questionnaires directly to some individuals who fit the characteristics and research purposes.

The results of this study indicate there is an influence of network externalities on individual gratification, individual gratification of the intention to play, time flexibility of the intention to play. And the influence of network externalities on the intention to play, individual gratification to the intention to play mobile social game, was found unsupported.

Keywords: Mobile social game, Network Externalities, Intention to play, Uses and Gratification (U&G), Time flexibility.

PENDAHULUAN

Perkembangan zaman pada era global ini terlihat peran teknologi informasi penting bagi kehidupan manusia. Perkembangan ini terlihat dengan munculnya internet sebagai bentuk layanan komunikasi. Dengan internet seseorang dapat mengakses suatu informasi dengan cepat. Hal ini dapat diketahui dari pertumbuhan pengguna internet di negara Indonesia yang mengalami pertumbuhan signifikan dari tahun 2011 hingga 2013. Dan negara Indonesia menempati posisi peringkat ke 6 di dunia di antara negara-negara dengan angka penggunaan internet telah mencapai sebesar 84 Juta jiwa pada tahun 2014 (<http://www.the-marketeers.com>).

Menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh pihak Baidu Indonesia pada tahun 2014, di dalam *rappler* pada dapat terlihat berbagai macam aplikasi yang paling sering diunduh dan digunakan di dalam kehidupan sehari-hari oleh masyarakat negara Indonesia. Hasil penelitian menunjukkan aplikasi dari sebuah jejaring sosial adalah menduduki peringkat pertama dengan nilai presentase 81% yang paling sering digunakan dan pada posisi peringkat 3 terlihat aplikasi dari game juga sering digunakan oleh masyarakat dengan rata-rata presentase 35,4% (<http://www.rappler.com>).

Kemunculan teknologi ponsel *smartphone* yang berbasis fitur 3G dan 4G dapat digunakan untuk menunjang dalam aktivitas bagi pengguna dalam menggunakan layanan internet. Dengan dukungan fitur yang terdapat pada *mobile phone* pengguna dapat mengakses informasi secara cepat dan relatif mudah dengan dukungan jejaring internet. Dan penyebaran layanan internet 3G dan 4G telah membantu *mobile social game* mencapai dengan pengalaman pengguna

karena pengguna dapat mengambil keuntungan dapat selalu menyala, selalu terhubung, dan selalu ada pada jejaring. Oleh karena itu terlihat pada tahun 2014 beberapa *brand smartphone* banyak digemari oleh masyarakat seperti blackberry, nokia, dan samsung (<http://topbrand-award.com>).

Survei yang dilakukan di Negara Indonesia melalui pihak *emarketeer* terlihat bahwa dari tabel 1 bahwa penggunaan *smartphone* dari tahun 2011-2017, semula pengguna ponsel cerdas atau *smartphone* di Indonesia pada tahun 2011 sebanyak 11,7 juta jiwa dengan jumlah peningkatan sebanyak 14.6 juta menjadi 26,3 juta jiwa pada tahun 2012. Pada tahun 2014 jumlah pengguna ponsel cerdas atau *smartphone* telah mencapai angka sebesar 61,2 juta jiwa. Hasil ini menunjukkan bahwa perkembangan jumlah pengguna *smartphone* akan bertumbuh hingga tahun 2017. Dan terlihat pertumbuhan signifikan terjadi pada tahun 2013 hingga 2014 (<http://www.the-marketeers.com>).

Tabel 1
Pengguna Smartphone di Indonesia 2011-2017

Keterangan	Tahun						
	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017
Pengguna <i>Smartphone</i> (dalam juta)	11,7	26,3	41,6	61,2	74,8	89,8	103,6
(%) Perubahan	174,0	123,7	58,4	47,2	22,1	20,2	15,3
(%) Pengguna <i>Mobile Phone</i>	9,0	16,0	24,0	34,0	40,0	47,0	53,0
(%) Populasi	4,8	10,6	16,6	24,1	29,2	34,8	39,8

Melalui survei *gartner inc* terlihat bahwa *platform* atau alat yang digunakan yakni melalui *mobile game* secara global terlihat relatif naik. Melalui tahun 2012 *mobile game* mengalami pertumbuhan dari 1,56% hingga 3,81% pada tahun 2014. Dengan adanya perkembangan *mobile game* dapat dikatakan bahwa tren dari *mobile game* sedang mengalami pertumbuhan yang signifikan dari tahun 2012 hingga tahun 2014 (<http://www.duniaku.net>), Dan menurut hasil survei *frost* dan *sullivan* mengacu pada gambar 5 pasar konten di Indonesia menunjukkan bahwa perkembangan fitur atau konten *mobile games* dari tahun 2012 hingga 2014 mengalami pertumbuhan signifikan. Dan terlihat bahwa pertumbuhan

tertinggi terjadi pada tahun 2013 ke tahun 2014 dengan pertumbuhan mencapai 15 juta dengan presentase sebesar 27% (<http://merdekasempurna.blogspot.com>).

Kemunculan jejaring internet dijadikan suatu peluang bagi perusahaan untuk menjalankan bisnis pada sektor hiburan yakni *online game*. Pada zaman dahulu masyarakat hanya dapat mengakses dan mencari sebuah informasi melalui sebuah komputer. Namun seiring kemajuan zaman teknologi informasi sekarang berbagai perangkat komputer sudah terdapat pada *mobile phone*. Kehadiran sebuah *mobile phone* sendiri telah membawa banyak manfaat dan perubahan bagi kehidupan masyarakat. Hal ini dapat terlihat dari adanya sebuah minat masyarakat terhadap penggunaan *mobile phone* yakni *smartphone*. *Smartphone* adalah kombinasi dari asisten perangkat pribadi dan ponsel yang menggunakan sistem operasi canggih yang memungkinkan pengguna untuk menginstal aplikasi baru dan selalu terhubung ke internet (Suki, 2013). Penelitian ini bertujuan untuk menginvestigasi pengaruh *network externalities* terhadap *intention to play*, *network externalities* terhadap *individual gratification*, *network externalities* terhadap *time flexibility*, *time flexibility* terhadap *intention to play*, dan *individual gratification* terhadap *intention to play*. Manfaat penelitian ini bagi developer *mobile social game* adalah untuk mengetahui variabel-variabel penelitian yang mempengaruhi terhadap minat untuk bermain *mobile social game*.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan *basic business research* yang tidak bertujuan untuk mendapatkan solusi terhadap suatu permasalahan tertentu dari sebuah perusahaan, tetapi tujuannya digunakan untuk mengembangkan batasan dari suatu pengetahuan secara umum (Zikmund, 2009:7). Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sumber data primer. Menurut Sekaran dan Bougie (2009: 180) data primer menunjuk pada sebuah informasi yang diperoleh pertama kali dari peneliti mengenai sebuah variabel akan kepentingan dari tujuan spesifik untuk penyelidikan. Penelitian ini menggunakan *interval scale*. Menurut Sekaran dan Bougie (2009: 143) *interval scale* dilakukan untuk menunjukkan beberapa operasional perhitungan di dalam mengumpulkan data dari responden. Skala

pengukuran disusun berdasarkan *five point likert scale* dimana responden memberikan penilaian pada pernyataan-pernyataan yang diukur dalam poin 1 hingga 5. Menurut Zikmund (2009: 318) *likert scale* adalah sebuah ukuran sikap yang dirancang untuk memungkinkan responden untuk menilai seberapa kuat mereka setuju atau tidak setuju dengan pernyataan yang berhati-hati, mulai dari sikap yang sangat negatif hingga sangat positif terhadap objek.

Target populasi dalam penelitian ini adalah orang yang pernah bermain *mobile social game*. Karakteristik populasi adalah mempunyai *mobile phone* serta masih aktif bermain *mobile social game* dalam 1 tahun terakhir, berdomisili di kota Surabaya, mempunyai pendidikan terakhir minimal SMA/SMK dan dengan usia minimal adalah < 18 tahun. Sampel dari penelitian ini adalah responden yang bermain *mobile social game*. Teknik *sampling* yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan *non probability*. Menurut Zikmund (2009:395) Teknik *non probability* adalah teknik unit sampel yang dipilih berdasarkan penilaian pribadi atau kenyamanan dan probabilitas dari setiap anggota tertentu dari populasi yang dipilih tidak diketahui. Jenis *sampling non probability* yang dipakai adalah *purposive sampling*. Menurut Zikmund (2009:392) *purposive sampling* adalah sebuah teknik *non probability* sampel yang di didasarkn dari sebuah pengalaman individu dalam memilih sampel dari penilaian melalui beberapa karakteristik yang tepat yang dibutuhkan di dalam sebuah anggota sampel

HASIL IMPLEMENTASI

Implementasi dalam pengukuran penelitian ini dengan menggunakan tolak ukuran validitas dan reliabilitas. Suatu ukuran validitas dapat dilihat melalui kriteria nilai signifikansi *corelation pearson* ≥ 0.60 , hasil uji validitas variabel penelitian yang telah diolah dapat ditunjukkan melalui tabel-tabel sebagai berikut:

Tabel 2
Hasil Uji Validitas Pernyataan Dimensi *Perceived Number of Users* di dalam Variabel *Network Externalities*

No.	Pernyataan	<i>Pearson Correlation</i>	Sig.	Ket.
1	Saya mempersepsikan bahwa sejumlah besar orang bermain permainan sosial di ponsel	.769**	.000	Valid
2	Saya mempersepsikan bahwa kebanyakan orang memainkan permainan sosial di ponsel	.833**	.000	Valid
3	Saya mempersepsikan bahwa akan ada lebih banyak orang bermain permainan sosial di ponsel di masa yang akan datang	.789**	.000	Valid

**Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed)

*Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed)

Berdasarkan tabel 2 menunjukkan bahwa uji validitas pernyataan dari dimensi *perceived number of users* di dalam variabel *network externalities*. Semua *item* pernyataan memiliki nilai signifikansi korelasi *pearson* lebih kecil dari 0,05. Sehingga dapat dikatakan bahwa hasil dari 3 *item* pernyataan yakni dimensi *perceived number of users* adalah diterima atau valid.

Tabel 3
Hasil Uji Validitas Pernyataan dimensi *Perceived Number of Peers* di dalam Variabel *Network Externalities*

No.	Pernyataan	<i>Pearson Correlation</i>	Sig.	Ket.
1	Saya mempersepsikan bahwa banyak teman-teman saya yang memainkan permainan sosial di ponsel	.808**	.000	Valid
2	Saya mempersepsikan bahwa banyak teman-teman saya yang memainkan permainan sosial di ponsel	.822**	.000	Valid
3	Saya mempersepsikan bahwa akan ada lebih banyak teman-teman saya bermain permainan sosial di ponsel di masa yang akan datang	.767**	.000	Valid

**Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed)

*Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed)

Berdasarkan tabel 3 menunjukkan bahwa semua *item* pernyataan pada dimensi *perceived number of users* di dalam variabel *network externalities* memiliki nilai signifikansi korelasi *pearson* lebih kecil dari 0,05. Sehingga dapat dikatakan bahwa 3 *item* pernyataan yang membentuk variabel *network externalities* adalah diterima atau valid.

Tabel 4
Hasil Uji Validitas Pernyataan Dimensi *Enjoyment* di Dalam Variabel *Individual Gratification*

No.	Pernyataan	<i>Pearson Correlation</i>	Sig.	Ket.
1	Saya pikir bermain permainan sosial itu menyenangkan	.707**	.000	Valid
2	Saya pikir bermain permainan sosial itu membuat saya rileks	.908**	.000	Valid
3	Saya pikir bermain permainan sosial itu memberikan kegembiraan	.821**	.000	Valid

**Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed)

*Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed)

Berdasarkan tabel 4 dan tabel 5 menunjukkan bahwa semua *item* pernyataan pada dimensi *enjoyment* dan *interaction with others* di dalam variabel *individual gratification* memiliki nilai signifikansi korelasi *pearson* lebih kecil dari 0,05. Sehingga dapat dikatakan bahwa 3 *item* pernyataan dari *enjoyment* dan *interaction with others* yang membentuk variabel *individual gratification* adalah valid.

Tabel 5
Hasil Uji Validitas Pernyataan dimensi *Interaction With Others* di dalam Variabel *Individual Gratification*

No.	Pernyataan	<i>Pearson Correlation</i>	Sig.	Ket.
1	Saya pikir bermain permainan sosial di ponsel memungkinkan saya berinteraksi dengan orang lain	.790**	.000	Valid
2	Saya pikir bermain permainan sosial di ponsel bisa memenuhi kebutuhan saya untuk berinteraksi dengan orang lain	.826**	.000	Valid
3	Saya pikir bermain permainan sosial di ponsel memberikan lebih banyak kesempatan berinteraksi dengan orang lain	.794 **	.000	Valid

**Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed)

*Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed)

Berdasarkan tabel 6 menunjukkan bahwa semua *item* pernyataan pada dalam variabel *time flexibility* memiliki nilai signifikansi korelasi *pearson* lebih kecil dari 0,05. Sehingga dapat dikatakan bahwa 3 *item* pernyataan yang membentuk variabel *time flexibility* adalah valid

Tabel 6
Hasil Uji Validitas Pernyataan Variabel *Time Flexibility*

No.	Pernyataan	<i>Pearson Correlation</i>	Sig.	Ket.
1	Saya bisa mengontrol waktu bermain permainan sosial di ponsel	.770**	.000	Valid
2	Saya bisa bermain permainan sosial di ponsel kapanpun saya mau	.803**	.000	Valid
3	Saya bisa memulai dan berhenti bermain permainan sosial di ponsel kapanpun saya mau	.836**	.000	Valid

**Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed)

*Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed)

Berdasarkan tabel 7 di bawah ini menunjukkan bahwa semua *item* pernyataan pada dalam variabel *intention to play* memiliki nilai signifikansi korelasi *pearson* lebih kecil dari 0,05. Sehingga dapat dikatakan bahwa 3 *item* pernyataan yang membentuk variabel *intention to play* adalah valid.

Tabel 7
Hasil Uji Validitas Pernyataan Variabel *Intention to Play*

No.	Pernyataan	<i>Pearson Correlation</i>	Sig.	Ket.
1	Saya mau bermain permainan sosial ponsel	.800**	.000	Valid
2	Saya akan mencoba bermain permainan sosial di ponsel	.790 **	.000	Valid
3	Saya akan berinisiatif untuk bermain permainan sosial di ponsel	.860 **	.000	Valid

**Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed)

*Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed)

Pengukuran reliabilitas dilakukan terhadap 65 responden. Menurut Sekaran dan Bougie (2009:161) *reliability* merupakan sebuah ukuran menunjukkan sejauh mana tanpa bias dan dimana menjamin pengukuran konsisten di berbagai item pada sebuah instrument. Apabila nilai *cronbach alpha* (CR) $\geq 0,60$ maka masing-masing pernyataan di dalam kuesioner reliabel. Data pengukuran reliabilitas penelitian ini ditunjukkan melalui tabel 8 sebagai berikut:

Tabel 8
Data Reliabilitas Antar Variabel

No.	Variabel	Reliabilitas
1	Dimensi <i>Perceived Number of Users</i> di dalam <i>Network Externalities</i>	<i>Cronbach's Alpha</i> .708
2	Dimensi <i>Perceived Number of Peers</i> di dalam <i>Network Externalities</i>	<i>Cronbach's Alpha</i> .716
3	Dimensi <i>Enjoyment</i> di dalam <i>Individual Gratification</i>	<i>Cronbach's Alpha</i> .749
4	Dimensi <i>Interaction With Others</i> di dalam <i>Individual Gratification</i>	<i>Cronbach's Alpha</i> .720
5	<i>Time Flexibility</i>	<i>Cronbach's Alpha</i> .723
6	<i>Intention to Play</i>	<i>Cronbach's Alpha</i> .741

Model pengukuran dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan program Amos versi 18.0 *for windows*. Tampilan data pengukuran dan kriteria dapat di tampilkan melalui tabel 9 sebagai berikut:

Tabel 9
Hasil Uji Kecocokan Model Measurement Analysis

No	Uji Kecocokan	Kriteria Kecocokan	Hasil	Keterangan
1	CMIN/DF	$CMIN/DF \leq 2$	1,474	<i>Good fit</i>
2	GFI	$GFI \geq 0,90$	0,891	<i>Marginal fit</i>
3	RMSEA	$RMSEA \leq 0,08$	0,56	<i>Good fit</i>
4	CFI	$CFI \geq 0,90$	0,940	<i>Good fit</i>
5	TLI	$TLI \geq 0,90$	0,924	<i>Good fit</i>

Berikut ini merupakan hasil uji validitas pada beberapa indikator pada variabel penelitian menggunakan program AMOS 18.0 *for windows*. Dan Berdasarkan dari data olah excel 2010 terlihat bahwa *construct reliability* (CR) adalah lebih dari $\geq 0,7$. Menurut Hair *et al* (2010: 709) nilai estimasi *construct reliability* yang dipakai 0,7 atau $> 0,7$. Berdasarkan dari data olah excel 2010 yang telah dan ditunjukkan melalui tabel 30 di bawah ini terlihat bahwa hasil pada penelitian ini AVE adalah lebih dari $\geq 0,5$. Menurut Hair *et al*. (2010: 709) nilai AVE 0,5 atau lebih tinggi adalah baik dan nilai AVE kurang dari 0,5

mengindikasikan bahwa rata-rata, masih terdapat kesalahan lebih dalam item dari variance.

Tabel 10
Hasil Uji Validitas Pada Model Pengukuran

Variabel	Indikator Variabel	Standartized Loading (λ)	Keterangan
<i>Perceived Number Of Users di dalam Network Externalities</i>	PNU1	.793	Valid
	PNU2	.821	
	PNU3	.499	
<i>Perceived Number Of Peers di dalam Network Externalities</i>	PNP1	.746	Valid
	PNP2	.816	
	PNP3	.631	
<i>Enjoyment di dalam Individual Gratification</i>	ENJ1	.644	Valid
	ENJ2	.896	
	ENJ3	.746	
<i>Interaction With Others di dalam Individual Gratification</i>	IWO1	.599	Valid
	IWO2	.862	
	IWO3	.723	
<i>Time Flexibility</i>	TF1	.696	Valid
	TF2	.713	
	TF3	.739	
<i>Intention to Play</i>	ITP1	.808	Valid
	ITP2	.691	
	ITP3	.740	

Tabel 11
Average Variance Extracted

Variabel		Σ std.loading ²	Σ error	Average Variance Extracted
<i>Network Externalities</i>	PNU	1,551	1,448	0,517
	PNP	1,620	2,896	0,540
<i>Individual Gratification</i>	ENJ	1,776	1,225	0,591
	IWO	1,624	1,375	0,728
<i>Time Flexibility (TF)</i>		1,538	1,461	0,716
<i>Intention to Play (ITP)</i>		1,540	1,459	0,716

Tabel 12
Contract Realibility

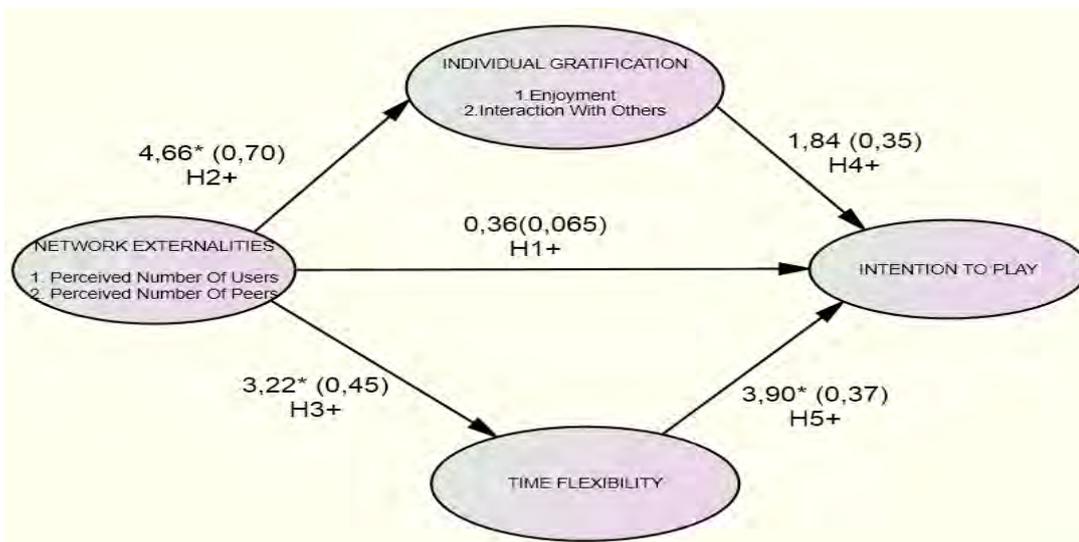
Variabel		(Σ std.loading) ²	Σ error	Contract Realibility
<i>Network Externalities</i>	PNU	4,464	1,448	0,755
	PNP	4,809	2,896	0,777
<i>Individual Gratification</i>	ENJ	5,225	1,225	0,809
	IWO	4,769	1,375	0,776
<i>Time Flexibility (TF)</i>		4,613	1,461	0,759
<i>Intention to Play (ITP)</i>		4,618	1,459	0,759

Uji kesesuaian antara model teoritis dan data empiris dapat dilihat pada tingkat *goodness of index*. Tabel 12 yang berada dibawah ini menunjukkan nilai kriteria *goodness of fit* yang dipakai dalam analisis model struktural pada penelitian ini.

Tabel 12
Hasil Uji Kecocokan Model Struktural

No	Uji Kecocokan	Kriteria Kecocokan	Hasil	Keterangan
1	CMIN/DF	$CMIN/DF \leq 2$	1,782	<i>Good fit</i>
2	GFI	$GFI \geq 0,90$	0,936	<i>Good fit</i>
3	RMSEA	$RMSEA \leq 0,08$	0,072	<i>Good fit</i>
4	CFI	$CFI \geq 0,90$	0,944	<i>Good fit</i>
5	TLI	$TLI \geq 0,90$	0,916	<i>Good fit</i>

Standar ketentuan nilai dalam pengujian hipotesis ini dilakukan dengan melihat tolak ukur nilai probabilitas dimana nilai $p < 0,05$ atau ($p < 5\%$) maka hipotesis dapat terdukung atau dengan melihat nilai dari *critical ratio* (CR) yakni sebesar $\geq 1,96$. Gambar hasil hipotesis penelitian ini ditunjukkan sebagai berikut:



Gambar 1
Pengujian Hipotesis
 * Critical Ratio (CR) $\geq 1,96$; Standart Estimate ()

Tabel 13
Data Model Struktural Penelitian dengan melalui Hipotesis Penelitian

Hipotesis	Hubungan	C.R	Keterangan
H1	NE → ITP	0,366	Tidak Signifikan, Hipotesis tidak terdukung
H2	NE → IG	4,633	Signifikan, Hipotesis terdukung
H3	NE → TF	3,220	Signifikan, Hipotesis terdukung
H4	IG → ITP	1,843	Tidak Signifikan, Hipotesis tidak terdukung
H5	TF → ITP	3,904	Signifikan, Hipotesis terdukung

Tabel 14
Data Model Struktural Penelitian dengan Melalui Estimasi Standart Antar Variabel

Hipotesis	Path	Standardized Estimate
H1	NE → ITP	0,065
H2	NE → IG	4,663
H3	NE → TF	0,453
H4	IG → ITP	0,359
H5	TF → ITP	0,375

Berdasarkan dari data olah melalui amos *versi 18.0 for windows* tabel 13 dan 14 dapat diketahui bahwa bahwa hasil penelitian menunjukkan 2 hipotesis yang tidak terdukung yakni H1 dan H4. Hal ini dikarenakan nilai *critical ratio* (CR) yang tidak memenuhi standar sebesar $\geq 1,96$. Namun H1 dan H4 masih bisa diterima apabila dengan menggunakan nilai $\alpha = 10\%$. Jadi, dalam penelitian ini hipotesis 2, 3, dan 5 dapat diterima dan telah terdukung.

KESIMPULAN DAN SARAN

Hasil dari penelitian ini ditemukan bahwa terdapat perbedaan pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Wei dan Lu (2014) yang menyatakan bahwa *network externalities* berpengaruh positif terhadap *intention to play*, *network externalities* berpengaruh positif terhadap *individual gratification*, *network externalities* berpengaruh positif terhadap *intention to play*, *individual gratification* berpengaruh positif terhadap *intention to play* dan *time flexibility* berpengaruh positif terhadap *intention to play*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dari 5 hipotesis yang diuji, terdapat tiga hipotesis yang terdukung dan 2 hipotesis yang tidak terdukung sebagai berikut:

1. *Network externalities* tidak berpengaruh terhadap *intention to play mobile social game* di Surabaya
2. *Network externalities* berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap *individual gratification mobile social game* di Surabaya
3. *Network externalities* berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap *time flexibility mobile social game* di Surabaya
4. *Individual gratification* tidak berpengaruh terhadap *intention to play mobile social game* di Surabaya
5. *Time flexibility* berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap *intention to play mobile social game* di Surabaya

REKOMENDASI

Bagi developer permainan sosial ponsel fokus dengan mendesain fitur permainan yang berpusat pada jumlah rekan dan orang. Fitur yang dapat didesain adalah dengan menggunakan sistem *battle team*, dengan *battle team* maka keterlibatan dari pemain permainan sosial ponsel akan meningkat. Dengan ini maka seseorang akan merasakan kehadiran dan kontribusi dari orang atau rekan sangat penting dalam permainan sosial ponsel. Selain itu developer game juga berfokus dengan mendesain fitur game yang menarik sehingga permainan ponsel digunakan oleh masyarakat kota Surabaya mencari hiburan pada sela-sela waktu. Hiburan di dapat dengan menyediakan sebuah fitur-fitur game sosial ponsel yang menarik dan menyenangkan seperti menambahkan sistem chat, menggunakan fitur-fitur grafis atau gambar permainan sosial ponsel yang unik dan lucu. Dan developer game dapat menambahkan saluran informasi melalui event-event pembentukan permainan sosial ponsel. Dengan adanya *event* atau acara terdapatnya perilaku-perilaku yang telah dilakukan sebelumnya orang-orang disekitar ini, individu dapat merasakan sesuatu hal yang baik atau bermanfaat bagi mereka, hal ini akan berdampak pada terbentuknya dari tahap awal sikap masyarakat kota Surabaya untuk ikut bergabung sehingga akan mengarah pada minat untuk mengadopsi dan bermain game sosial ponsel.

Bagi penelitian selanjutnya adalah penelitian ini terbatas hanya menggunakan jumlah sampel 150, untuk penelitian selanjutnya untuk menambahkan sampel sehingga hasil dapat digeneralisasi dengan baik. Dan penelitian ini terbatas hanya pada teknologi berjenis ponsel, untuk penelitian selanjutnya diharapkan bahwa untuk menggunakan seluruh gadget.

DAFTAR PUSTAKA

Cozby, P.C., 2009, *Methods in Behavioral Research*, 9th edition, pustaka pelajar, Jakarta

Cozby, P.C. and Bates, S.C., 2010, *Methods in Behavioral Research*, 11th edition, McGraw-Hill.

Hair, J.F., Black, W.C., Babin, B.J. dan Anderson, R.E, 2010, *Multivariate Data Analysis, Seventh Edition*, Prentice Hall Inc, New Jersey.

Suki, N. M., 2013, Student Demand For Smartphones, Campus-Wide Information Systems. Vol. 30 No. 4: 236-248.

Sekaran, U. dan Bougie, R., 2009, *Research Methods for Business A Skill Building Approach*. Wiley, United Kingdom.

Wei, P. & Lu, H., 2014, Why do people play mobile social games? An examination of network externalities and of uses and gratification, *Internet Research*, Vol. 24:313-331.

Wijanto, S.H., 2008, *Structural Equation Modeling dengan Lisrel 8.8*, Yogyakarta: Graha Ilmu

Zikmund, W. G., Babin, B. J., Carr, J. C. & Griffin, Mitch, 2009, *Business Research Methods Eighth Edition*, Boston:Cengage Learning.

<http://www.internetlivestats.com>, diakses pada tanggal 14 september 2014

<http://www.rappler.com/world/regions/asia-pacific/indonesia/76270-indonesian-mobileinternet-user-baidu>, diakses pada 14 september 2014

<http://topbrand-award.com>, diakses pada 14 september 2014

<http://www.the-marketeers.com/archives/penetrasi-ponsel-cerdas-di-indonesia-naik-dua-kali-lipat.html>, diakses pada 14 September 2014

<http://merdekasempurna.blogspot.com/2014/02/perkembangan-dan-prospek-games-di.html>, diakses pada tanggal 15 September 2014