ABSTRAK

PENGARUH HOBI DAN PELUANG USAHA BISNIS TERHADAP PERKEMBANGAN INDUSTRY GAME ONLINE ESPORT PADA MAHASISWA UNIVERSITAS SANGGA BUANA YPKP BANDUNG

Oleh :

Resya Rizki Supian

A1011511RB5010

Game online adalah permainan yang dimainkan secara online via internet, permainan *game online* sudah banyak diminati semua kalangan baik anak-anak maupun dewasa tetapi hanya sebatas hobi, banyak orang tidak menangkap bahwa *game online* ini sudah menjadi sebuah industry, dengan hobi ini bisa meningkat lebih serius lagi yaitu sebuah peluang untuk berkompetisi, khususnya mahasiswa di Universitas Sangga Buana YPKP Bandung permainan *game online* hanya hobi semata, apabila mau meningkatakan lebih lanjut lagi akan menjadi sebuah peluang dalam permainan *game online* tersebut sebagai peluang usaha bisnis dan peluang meningkatkan profesi.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh Hobi (X1) dan Peluang Usaha Bisnis (X2) terhadap Perkembangan Industry *Game Online eSport*.(Y) populasi dalam penelitian ini berjumlah 1933 mahasiswa dan setelah menggunakan rumus Slovin, maka jumlah sampel penelitian sampel penelitian ini adalah sebanyak 95 responden yang terdata di Sistem Infomarsi Mahasiswa Universitas Sangga Buana YPKP Bandung. Metode analisis yang digunakan adalah analisis deskriptif, verifikatif dan analisis linear berganda.

Berdasarkan hasil penelitian analisis data, secara parsial Hobi terhadap Perkembangan Industry *Game Online eSport* didapatkan nilai t_{hitung} 6,532 dengan taraf signifikansi α sebesar 5%, nilai t_{tabel} = 1,986 maka t_{hitung}6,532 > t_{tabel} 1,986, signifikansi sebesar 0,000 < 0.05 maka Hobi berpengaruh signifikan terhadap Perkembangan Industry *Game Online eSport*. Sementara itu, Peluang Usaha Bisnis terhadap Perkembangan Industry *Game Online eSport* didapatkan nilai t_{hitung} 0,248 dengan taraf signifikansi α sebesar 5%, nilai t_{tabel} = 1,986 maka t_{hitung} 0,248 > t_{tabel}1,986, signifikansi sebesar 0,805 < 0,05 maka Peluang Usaha Bisnis tidak berpengaruh terhadap Perkembangan Industry *Game Online eSport*. Dan hasil koefisien determinasi diperoleh dari nilai Adjusted R Square (R^2) sebesar 0,372 hal ini berarti 37,2% variabel Perkembangan Industry *Game Online eSport* dapat dijelaskan oleh variabel Hobi dan Peluang Usaha Bisnis sedangkan sisanya sebesar 62,8% diperoleh variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

Kata Kunci : Hobi, Peluang Usaha Bisnis, Perkembangan Industry *Game Online eSport*