

ABSTRAK

Seiring meningkat dan berkembangnya teknologi di dunia, kebutuhan akan penggunaan aplikasi permainan gawai ikut meledak secara ekponensial. Dan Indonesia adalah salah satu Negara yang menyumbang pengguna aktif terbesar untuk salah satu permainan gawai yang disebut Mobile Legends: Bang – Bang. Tercatat pengguna aktif Mobile Legends saat ini memiliki total 170 juta pengguna aktif per bulan di seluruh dunia dan Indonesia mengambil andil sebesar 50 juta pengguna aktif di dalamnya.

Penelitian ini mengukur loyalitas pengguna aplikasi Mobile Legends Bang – Bang menggunakan metode yang di modifikasi dimana peneliti menganalisa variabel User Experience dan Consumer-Based Brand Equity terhadap loyalty penggunanya.

Penelitian ini menggunakan SEM-PLS yang bertujuan untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi antar variabel. menggunakan metode kuantitatif dengan menyebarkan kuesioner kepada 417 responden. Skala pengukuran yang digunakan yaitu skala likert dan teknik sampling yang digunakan adalah non probability sampling dengan jenis purposive sampling. menggunakan teknik analisis data menggunakan Structural Equation Model dan kemudian diolah menggunakan Smart PLS.

Kata Kunci : Mobile Legends, Mobile Games, SEM-PLS