

# Pengaruh sikap, norma subyektif, dan kontrol perilaku terhadap minat melamar kerja mahasiswa sarjana jurusan ilmu komputer dan teknik komputer pada perusahaan permainan daring = The effect of attitude, subjective norm, and perceived behavioral control on computer science and computer engineering student's intention to apply for job in online game enterprises

Fahmi Idris Audina, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20488195&lokasi=lokal>

---

## Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh sikap, norma subyektif, dan kontrol perilaku yang dirasakan pada ilmu komputer dan niat mahasiswa teknik komputer untuk melamar pekerjaan di perusahaan game online menggunakan teori perilaku terencana yang terdiri dari tiga variabel (sikap, subjektif norma, kontrol perilaku yang dirasakan). Penelitian ini juga memberikan wawasan bagi perusahaan game online tentang tren niat siswa untuk melamar pekerjaan di industri game online.

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dan menggunakan analisis regresi linier berganda untuk pengujian hipotesis. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa sikap siswa sains komputer dan teknik komputer dan kontrol perilaku yang dipersepsikan berpengaruh positif terhadap niat siswa untuk melamar kerja di perusahaan game online, maka faktor norma subyektif tidak memiliki dampak positif terhadap niat melamar kerja di perusahaan game online.

.....The purpose of this study is to analyze the influence of attitudes, subjective norms, and perceived behavioral control in computer science and the intention of computer engineering students to apply for jobs in online game companies using planned behavior theory consisting of three variables (attitudes, subjective norms, behavior control perceived). This research also provides insight into online game companies about trends in student intentions to apply for jobs in the online game industry.

This research uses quantitative methods and uses multiple linear regression analysis for hypothesis testing. The results of this study indicate that the attitude of students of computer science and computer engineering and behavioral control perceived positive influence on student intentions to apply for work in online game companies, then the subjective norm factor does not have a positive impact on the intention to apply for work in online game companies.