

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
ABSTRAK.....	ii
ABSTRACT	iii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL.....	vii
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Manfaat Penelitian	5
1.5 Sistematika Penelitian.....	5
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Landasan Teori	7
2.1.1 <i>Game Mobile</i>	7
2.1.2 <i>Game Item</i>	8
2.1.3 <i>Customer Perceived Value</i>	9
2.1.4 <i>Aesthetics</i>	11
2.1.5 <i>Playfulness</i>	12
2.1.6 <i>Price</i>	12
2.1.7 <i>Reward</i>	13
2.1.8 <i>Social Self Image Expression</i>	13
2.1.9 <i>Purchase Intention</i>	14
2.2 Penelitian Terdahulu	15
2.2.1 <i>What Drives In-App Purchase Intention For Mobile Games? An Examination Of Perceived Values And Loyalty</i>	15
2.2.2 <i>Investigating The Intention To Purchase Digital Items In Social Networking Communities: A Customer Value Perspective</i>	16
2.3 Hubungan Antar Variabel	17
2.3.1 <i>Aesthetics dan Purchase Intention</i>	17
2.3.2 <i>Playfulness dan Purchase Intention</i>	17
2.3.3 <i>Price dan Purchase Intention</i>	18
2.3.4 <i>Reward dan Purchase Intention</i>	18
2.3.5 <i>Social self image expression dan Purchase Intention</i>	19
2.4 Model Analisis.....	19
BAB 3 METODE PENELITIAN	20
3.1 Pendekatan Penelitian	20

IR- PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS AIRLANGGA

3.2 Definisi Variabel.....	20
3.3 Definisi Operasional	20
3.4 Jenis Dan Sumber Data.....	23
3.5 Prosedur Pengumpulan Data	23
3.6 Prosedur Penentuan Populasi Dan Sampel Penelitian	24
3.6.1 Populasi	24
3.6.2 Sampel	24
3.7 Validitas dan Reabilitas	25
3.7.1 Validitas	25
3.7.2 Reabilitas	26
3.8 Teknik Analisis Data	26
3.8.1 Uji Asumsi Klasik	27
3.8.2 Analisis Regresi Linier Berganda	28
BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN.....	29
4.1 Gambaran Umum Objek Penelitian.....	29
4.2 Deskripsi Responden	30
4.2.1 Jenis Kelamin.....	30
4.2.2 Usia.....	30
4.2.3 Pekerjaan Atau Profesi	31
4.2.4 Lama Waktu Bermain <i>Game</i>	32
4.3 Statistik Deskriptif	32
4.3.1 Deskripsi Variabel <i>Aesthetics</i>	35
4.3.2 Deskripsi Variabel <i>Playfulness</i>	35
4.3.3 Deskripsi Variabel <i>Price</i>	36
4.3.4 Deskripsi Variabel <i>Reward</i>	36
4.3.5 Deskripsi Variabel <i>Social Self Image Expression</i>	37
4.3.6 Deskripsi Variabel <i>Purchase Intention</i>	38
4.4 Uji Validitas Dan Reabilitas.....	39
4.4.1 Uji Validitas	39
4.4.2 Uji Reabilitas	40
4.5 Uji Asumsi Klasik.....	41
4.5.1 Uji Normalitas.....	41
4.5.2 Uji Multikolinearitas.....	42
4.5.3 Uji Heteroskedastisitas.....	42
4.6 Pengujian Hipotesis	43
4.7 Pembahasan	44
4.7.1 Pengaruh <i>Aesthetics</i> Terhadap Niat Beli Pada <i>Game Item</i>	44

IR- PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS AIRLANGGA

4.7.2 Pengaruh <i>Playfulness</i> Terhadap Niat Beli Pada <i>Game</i> Item.....	45
4.7.3 Pengaruh <i>Price</i> Terhadap Niat Beli Pada <i>Game</i> Item	46
4.6.4 Pengaruh <i>Rewad</i> Terhadap Niat Beli Pada <i>Game</i> Item.....	46
4.7.5 Pengaruh <i>Social Self Image Expression</i> Terhadap Niat Beli Pada <i>Game</i> Item	47
BAB 5 SIMPULAN DAN SARAN	48
5.1 Simpulan	48
5.2 Saran	48
5.2.1 Saran Bagi Akademisi	48
5.2.2 Saran bagi Praktisi.....	48
DAFTAR PUSTAKA	50