

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS SKRIPSI	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	12
1.3 Tujuan Penelitian	13
1.4 Manfaat Penelitian	13
1.5 Sistematika Penelitian	14
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	16
2.1 Landasan Teori	16
2.1.1 Kepuasan Terhadap <i>Game</i>	16
2.1.2 Identifikasi Karakter	18
2.1.3 <i>Functional Value</i>	21
2.1.4 <i>Emotional Value</i>	23
2.1.5 <i>Social Value</i>	26
2.1.6 <i>Game Items</i>	28
2.1.7 Niat Beli	30
2.2 Penelitian Sebelumnya	30
2.2.1 <i>Factors Affecting Intent To Purchase Virtual Goods In Online Games</i> (Ho dan Wu, 2012)	30
2.2.2 <i>Investigating The Intention To Purchase Digital Items In Social Networking Communities: A Customer Value Perspective</i> (Kim et al., 2011)	31
2.3 Hubungan Antar Variabel	33

2.3.1	Kepuasan Terhadap <i>Game</i> dengan Niat Beli	33
2.3.2	Identifikasi Karakter dengan Niat Beli	33
2.3.3	<i>Functional Value</i> dengan Niat Beli	34
2.3.4	<i>Emotional Value</i> dengan Niat Beli	35
2.3.5	<i>Social Value</i> dengan Niat Beli.....	36
2.4	Model Analisis dan Hipotesis.....	37
BAB 3 METODE PENELITIAN		39
3.1	Pendekatan Penelitian	39
3.2	Identifikasi Variabel	39
3.3	Definisi Operasional Variabel	40
3.3.1	Kepuasan Terhadap <i>Game</i>	40
3.3.2	Identifikasi Karakter	41
3.3.3	<i>Functional Value</i>	41
3.3.4	<i>Emotional Value</i>	43
3.3.5	<i>Social Value</i>	44
3.3.6	Niat Beli	46
3.4	Jenis dan Sumber Data.....	46
3.5	Populasi dan Sampel Penelitian.....	47
3.5.1	Populasi.....	47
3.5.2	Sampel.....	47
3.6	Prosedur Pengumpulan Data	48
3.7	Validitas dan Reliabilitas	49
3.7.1	Validitas	49
3.7.2	Reliabilitas.....	50
3.8	Teknik Analisis Data	51
3.8.1	Uji Asumsi Klasik	52
3.8.2	Analisis Regresi Linier Berganda.....	54
BAB 4 PEMBAHASAN		55
4.1	Gambaran Umum Objek Penelitian.....	55
4.2	Deskripsi Profil Responden.....	56
4.3	Deskripsi Jawaban Responden	60
4.4	Uji Instrumen.....	65

4.4.1	Uji Validitas	65
4.4.2	Uji Reliabilitas.....	67
4.5	Uji Normalitas	69
4.6	Uji Asumsi Klasik.....	70
4.6.1	Uji Multikolonieritas	70
4.6.2	Uji Heteroskedastisitas.....	71
4.7	Pengujian Model.....	72
4.7.1	Uji F	72
4.7.2	Koefisien Determinasi	73
4.8	Uji Regresi Linear Berganda	74
4.9	Uji Hipotesis (Uji t)	77
4.9.1	Rangkuman Hasil Uji Hipotesis	79
4.10	Pembahasan	80
4.10.1	Pengaruh Kepuasan pada <i>Game</i> Terhadap Niat Beli <i>Game Items</i> ..	80
4.10.2	Pengaruh Identifikasi Karakter terhadap Niat Beli <i>Game Items</i>	81
4.10.3	Pengaruh <i>Functional Value</i> terhadap Niat Beli <i>Game Items</i>	83
4.10.4	Pengaruh <i>Emotional Value</i> Terhadap Niat Beli <i>Game Items</i>	84
4.10.5	Pengaruh <i>Social Value</i> Terhadap Niat Beli <i>Game Items</i>	86
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN		88
5.1	Kesimpulan.....	88
5.2	Kontribusi Penelitian	88
5.2.1	Bagi Pihak Akademisi	88
5.2.2	Bagi Pihak Pemasar	89
5.3	Saran Untuk Penelitian Selanjutnya	90
DAFTAR PUSTAKA		92
LAMPIRAN		96

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Deskripsi Profil Responden.....	57
Tabel 4.2 Deskripsi Jawaban Responden.....	60
Tabel 4.3 Hasil Uji Validitas.....	66
Tabel 4.4 Hasil Uji Reliabilitas.....	68
Tabel 4.5 Hasil Uji Normalitas.....	69
Tabel 4.6 Hasil Uji Multikolinieritas Persamaan I.....	70
Tabel 4.7 Uji Heteroskedastisitas.....	71
Tabel 4.8 Hasil Uji F.....	72
Tabel 4.9 Hasil Uji Koefisien Determinasi.....	73
Tabel 4.10 Hasil Analisis Regresi Linear Berganda.....	74
Tabel 4.11 Uji t.....	77
Tabel 4.12 Rangkuman Uji Hipotesis.....	79

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Tampilan awal *game* Mobile Legends.....3

Gambar 1.2 Berbagai keuntungan dari Starlight Member.....4

Gambar 2.1 Model Analisis.....38

Gambar 4.1 Hasil Uji Regresi Pengaruh Kepuasan Terhadap *Game*,
Identifikasi Karakter, *Functional Value*, *Emotional Value*, *Social Value* Terhadap Variabel Niat Beli *Game items*.....75

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kuesioner Penelitian.....	96
Lampiran 2. Profil Responden.....	102
Lampiran 3. Tabulasi Data Variabel KG, IK, CC, PU, FQ, PL, AE, SS, SR, dan NI.....	106
Lampiran 4. Hasil Uji Normalitas.....	109
Lampiran 5. Deskripsi Statistik Variabel Penelitian.....	112
Lampiran 6. Deskripsi Jawaban atas Variabel Penelitian.....	113
Lampiran 7. Uji Validitas.....	128
Lampiran 8. Uji Reliabilitas.....	134
Lampiran 9. Uji Heteroskedastisitas.....	133
Lampiran 10. Uji Regresi Linier Berganda dan Uji Multikolonieritas.....	136
Lampiran 11. Uji F.....	137
Lampiran 12. Uji Koefisien Determinasi.....	138