

**DAFTAR ISI**

<b>SKRIPSI</b> .....	ii
<b>LEMBAR PENGESAHAN NASKAH SKRIPSI</b> .....	iii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	iv
<b>ABSTRAK</b> .....	iii
<b>BAB I</b> .....	1
<b>PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	3
1.3. Tujuan Penelitian.....	3
1.4. Manfaat Penelitian.....	3
1.5. Batasan Masalah.....	3
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	4
2.1 <i>Hedonic Information System</i> .....	4
2.2 <i>Game Online</i> .....	4
2.3 <i>Game Online Mobile</i> .....	4
2.3 Loyalitas Pemain <i>Game Online</i> .....	6
<b>2.4 <i>Social Capital Theory</i></b> .....	6
<b>2.5 <i>Relationship Charateristic</i></b> .....	7
2.6 <i>Self-preception theory dan Gaming Habit</i> .....	8
2.7 Metode dan Instrumen Pengumpulan Data .....	9
2.7.1 Metode pengumpulan data.....	9
2.7.2 Instrumen Pengumpulan Data.....	9
<b>2.8 Populasi dan Sampling</b> .....	10
<b>2.9 Skala Likert</b> .....	10
2.10 Kuesioner.....	11
<b>2.11 <i>Structural Equation Modelling (SEM)</i></b> .....	12
<b>2.11.1. Pengenalan SEM</b> .....	12
<b>2.11.2 Tahapan Analisis SEM</b> .....	12

IR-PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS AIRLANGGA

2.12	<i>Linear Structural Relationship (LISREL)</i> .....	21
2.12	Penelitian Sebelumnya .....	22
<b>BAB III</b> .....		26
<b>METODE PENELITIAN</b> .....		26
3.1	Penentuan Objek Penelitian.....	27
3.2.	Penentuan Model dan Hipotesis .....	27
3.3	Penentuan Sampel Responden.....	31
3.4	Penyusunan Kuesioner .....	32
3.5	Evaluasi Kuesioner.....	35
3.6	Pengumpulan Data.....	36
3.7	Pengolahan Data.....	36
3.7.1	Tabulasi Data .....	36
3.7.2	Evaluasi Model Pengukuran .....	36
3.7.3	Evaluasi Model Struktural.....	37
3.8	Analisis Hasil.....	37
3.9	Implikasi Penelitian.....	37
<b>BAB IV</b> .....		38
<b>HASIL DAN PEMBAHASAN</b> .....		38
4.1	Pengumpulan Data.....	38
4.1.1	Deskripsi Karakteristik Responden .....	38
4.2	Penyajian Data Penelitian.....	39
4.3	Pengolahan Data Penelitian dengan LISREL.....	42
4.3.1	Normalitas.....	42
4.3.2	Estimasi Model .....	45
4.3.3	Uji Kecocokan Model.....	46
4.4	Analisis Hasil Hipotesis.....	57
4.5	Pembahasan.....	58
4.6	Implikasi Penelitian.....	62
<b>BAB V</b> .....		64
<b>KESIMPULAN</b> .....		64
5.1	Kesimpulan .....	64

IR-PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS AIRLANGGA

5.2	Saran .....	64
	DAFTAR PUSTAKA .....	65
	<b>Lampiran 1. Kuesioner</b> .....	71
	LAMPIRAN	

**DAFTAR GAMBAR**

Nomor	Judul Gambar	Halaman
Gambar 3.1	Diagram Langkah Penelitian.....	27
Gambar 3.2	Rancangan <i>Social Capital Theory</i> dan <i>Self – Perception Theory</i> ....	28
Gambar 4.1	Uji Normalitas Univariat .....	45
Gambar 4.2	Uji Normalitas Multinivariat .....	45
Gambar 4.3	Uji Normalitas Univariat setelah di tranformasi .....	46
Gambar 4.4	Uji Normalitas Univariat setelah di tranformasi .....	46
Gambar 4.5	Diagram Hasil Estimasi Model .....	47
Gambar 4.6	Hasil Standardized Loading Factors .....	48
Gambar 4.7	Output lisrel persamaan struktural .....	53
Gambar 4.8	Output lisrel persamaan struktural sampel pemain Mobile Legends.....	60

IR-PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS AIRLANGGA

**DAFTAR TABEL**

Nomor	Judul Gambar	Halaman
Tabel 2.1	Ukuran GOF.....	20
Tabel 3.1	Contoh Tabel Dengan Skala Likert .....	34
Tabel 3.2	Kuesioner .....	35
Tabel 3.3	Waktu Penelitian .....	39
Tabel 4.1.	Deskripsi Responden .....	40
Tabel 4.2.	Tabel Frekuensi Relationship Length .....	41
Tabel 4.3.	Tabel Frekuensi Relationship Depth .....	41
Tabel 4.4	Frekuensi Variabel Relationship Breadth .....	42
Tabel 4.5	Frekuensi Variabel Relational Switching Cost .....	43
Tabel 4.6	Frekuensi Variabel Gaming Habit .....	43
Tabel 4.7	Frekuensi Variabel Online Gaming Loyalty .....	47
Tabel 4.8	Standardized Factor Loading .....	50
Tabel 4.10	Rangkuman Ukuran Kecocokan Model (Goodness of Fit).....	52
Tabel 4.11	Evaluasi Terhadap Koefisien model Struktural dan kaitanya .....	58
Tabel 4.12	Evaluasi Terhadap Koefisien model Struktural dan kaitanya dengan hipotesis penelitian pada pemain Mobile Legends.....	61