

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
1. BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	7
1.3. Tujuan Penelitian	7
1.4. Manfaat Penelitian	8
1.5. Sistematika Skripsi.....	8
2. BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	10
2.1. Landasan Teori.....	10
2.1.1. <i>Game Online</i>	10
2.1.2. Identifikasi Karakter	11
2.1.3. Nilai <i>Virtual Item</i>	12
2.1.4. Kepuasan Bermain <i>Game</i>	14
2.1.5. Niat Beli Kembali <i>Virtual Item</i>	16
2.2. Hubungan Antar Variabel dan Pembentukan Hipotesis.....	17
2.2.1. Identifikasi Karakter dan Niat Beli Kembali <i>Virtual Item</i>	17

2.2.2.	Nilai <i>Virtual Item</i> dan Niat Beli Kembali <i>Virtual Item</i>	17
2.2.3.	Kepuasan Bermain <i>Game</i> dan Niat Beli Kembali <i>Virtual Item</i> .	18
2.3.	Penelitian Terdahulu	19
2.3.1.	Penelitian Park dan Lee (2011).....	19
2.3.2.	Penelitian Ho dan Wu (2012)	20
2.4.	Kerangka Konseptual	21
2.5.	Hipotesis Penelitian.....	21
3.	BAB III METODE PENELITIAN	23
3.1.	Jenis Penelitian.....	23
3.2.	Identifikasi Variabel.....	23
3.3.	Definisi Operasional.....	24
3.3.1.	Variabel Eksogen	24
3.3.2.	Variabel Endogen.....	27
3.4.	Jenis dan Sumber Data	28
3.5.	Populasi dan Sampel	28
3.5.1.	Populasi.....	28
3.5.2.	Sampel.....	28
3.6.	Teknik Pengumpulan Data.....	29
3.7.	Uji Validitas dan Reliabilitas	30
3.7.1.	Uji Validitas	30
3.8.	Uji Reliabilitas	30
3.9.	Uji Asumsi Klasik.....	31
3.9.1.	Uji Normalitas.....	31
3.9.2.	Uji Multikolinearitas.....	32

3.9.3.	Uji Heteroskedastisitas.....	32
3.10.	Teknik Analisa Data.....	33
3.10.1.	Regresi Linier Berganda	33
3.10.2.	Koefisien Korelasi (R) dan Koefisien Determinasi (R^2)	33
3.10.3.	Uji Hipotesis	34
4.	BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	36
4.1.	Gambaran Umum Game Defense of The Ancients 2 (DOTA 2).....	36
4.1.1.	Profil Defense Of The Ancients 2 (Dota 2)	37
4.1.2.	Genre.....	38
4.1.3.	Tema	39
4.1.4.	Cerita.....	39
4.2.	Deskripsi Hasil Penelitian	40
4.2.1.	Deskripsi Profil Responden	40
4.2.2.	Gambaran Jawaban Responden	41
4.3.	Uji Validitas Dan Reliabilitas	47
4.3.1.	Uji Validitas	47
4.3.2.	Uji Reliabilitas	48
4.4.	Uji Asumsi Klasik.....	49
4.4.1.	Uji Normalitas.....	49
4.4.2.	Uji Multikolinieritas.....	50
4.4.3.	Uji Heteroskedastisitas.....	51
4.5.	Regresi Linier Berganda	52
4.6.	Analisis Pengujian Hipotesis	54
4.6.1.	Hubungan Antar Variabel.....	54

4.6.2.	Analisis Koefisien Korelasi Berganda (R) dan Determinasi Berganda (R^2)	56
4.7.	Pembahasan.....	57
4.7.1.	Pengaruh Idenfikasi Karakter Terhadap Niat Beli Kembali <i>Virtual Item</i>	57
4.7.2.	Pengaruh Nilai <i>Virtual Item</i> Terhadap Niat Beli Kembali <i>Virtual Item</i>	58
4.7.3.	Pengaruh Kepuasan Bermain Game Terhadap Niat Beli Kembali <i>Virtual Item</i>	60
5.1	Kesimpulan	62
5.2	Saran.....	63
	DAFTAR PUSTAKA	66
	LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1	Deskripsi Jenis Kelamin Responden	40
Tabel 4.2	Deskripsi Usia Responden.....	41
Tabel 4.3	Hasil Pernyataan Responden Terhadap Variabel Identifikasi Karakter(X_1)	42
Tabel 4.4	Hasil Pernyataan Responden Terhadap Variabel Nilai Virtual Item (X_2)	43
Tabel 4.5	Hasil Pernyataan Responden Terhadap Variabel Kepuasan Bermain <i>Game</i> (X_3).....	45
Tabel 4.6	Hasil Pernyataan Responden Terhadap Variabel Niat Beli Kembali <i>Virtual Item</i> (Y)	46
Tabel 4.7	Uji Validitas.....	47
Tabel 4.8	Hasil Uji Reliabilitas	48
Tabel 4.9	Hasil Analisis Regresi Linier Berganda	53
Tabel 4.10	Hasil Analisis Uji t	54
Tabel 4.11	Koefisien Korelasi Dan Koefisien Determinasi	56

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Jumlah Pengguna Steam per Desember 2018	1
Gambar 1.2	Daftar 10 Game Steam Terpopuler.....	3
Gambar 2.1	Kerangka Konseptual	21
Gambar 4.1	<i>Game</i> Online Dota 2 dan karakter yang ada di Dota 2.....	38