

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Logo Steam.....	01
Gambar 1.2 Data Game yang Paling Banyak Dimiliki di Steam.....	04
Gambar 2.1 Model Lima Tahap Proses Keputusan Pembelian.....	13
Gambar 2.2 Kerangka Pemikiran.....	16
Gambar 3.1 Tahapan Penelitian.....	23
Gambar 3.2 Kriteria Interpretasi Nilai.....	33
Gambar 4.1 Jenis Kelamin Responden.....	38
Gambar 4.2 Usia Responden.....	39
Gambar 4.3 Pendidikan Terakhir Responden.....	40
Gambar 4.4 Pekerjaan Responden.....	41
Gambar 4.5 Penghasilan per Bulan.....	42
Gambar 4.6 Frekuensi Penggunaan.....	43
Gambar 4.7 Kali Pengunjungan.....	44
Gambar 4.8 Uji Normalitas.....	56
Gambar 4.9 Heterokedastisitas.....	57
Gambar 4.10 Diagram Pengaruh E-Commerce Terhadap Keputusan pembelian.....	59