

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Perusahaan Publisher Game Online yang Banyak Dimainkan di Bandung.....	03
Tabel 2.1	Penelitian Terdahulu.....	15
Tabel 3.1	Operasionalisasi Variabel.....	18
Tabel 3.2	Tabel Skala Likert.....	28
Tabel 3.3	Pedoman Koefisien Korelasi.....	30
Tabel 3.4	Kategori Interpretasi Skor.....	33
Tabel 4.1	Tabel Validitas Variabel X (<i>E-Commerce</i>).....	44
Tabel 4.2	Tabel Validitas Variabel Y (Keputusan Pembelian).....	45
Tabel 4.3	Tabel Realibilita.....	46
Tabel 4.4	Variabel <i>E-Commerce</i> Indikator Harga (<i>Price</i>).....	46
Tabel 4.5	Variabel <i>E-Commerce</i> Indikator Jumlah Pilihan (<i>Assortment</i>).....	47
Tabel 4.6	Variabel <i>E-Commerce</i> Indikator Kenyamanan (<i>Convience</i>).....	49
Tabel 4.7	Variable <i>E-Commerce</i> Indikator Hiburan (<i>Entertainment</i>).....	50
Tabel 4.8	Variabel Keputusan Pembelian Indikator Pengenalan Masalah.....	51
Tabel 4.9	Variabel Keputusan Pembelian Indikator Pencarian Infromasi.....	52
Tabel 4.10	Variabel Keputusan Pembelian Indikator Evaluasi berbagai alternatif produk dan harga	54
Tabel 4.11	Variabel Keputusan Pembelian Indikator Keputusan Pembelian.....	55
Tabel 4.12	Variabel Keputusan Pembelian Indikator Perilaku pasca pembelian.....	56
Tabel 4.13	Uji Normalitas One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test.....	56
Tabel 4.14	Uji Regresi Linier Sederhana.....	57
Tabel 4.15	Uji F.....	59
Tabel 4.16	Uji T.....	60
Tabel 4.17	Uji R.....	61