

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN AKADEMIS	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Gambaran Umum Objek Penelitian.....	1
1.1.1. Profil Singkat Microsoft Corporation.....	1
1.1.2. Profil Singkat Layanan Xbox Live.....	1
1.2 Latar Belakang	2
1.3 Rumusan Masalah.....	8
1.4 Pertanyaan Penelitian.....	13
1.5 Tujuan Penelitian.....	13
1.6 Manfaat Penelitian.....	14
1.6.1 Manfaat Akademis.....	14
1.6.2 Manfaat Praktis.....	14
1.7 Sistematika Penulisan	14
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LINGKUP PENELITIAN.....	17
2.1 Tinjauan Pustaka Dan Lingkup Penelitian.....	17
2.1.1. <i>Servicescape</i>	17
2.1.2. <i>E-Servicescape</i>	17
2.1.3. <i>Aesthetic Appeal</i>	18
2.1.4. <i>Layout and Functionality</i>	19
2.1.5. <i>Financial Security</i>	19
2.1.6. <i>Trust</i>	20
2.1.7. <i>Purchase Intention</i>	20
2.2 Penelitian Terdahulu.....	21
2.3 Kerangka Pemikiran	28
2.4 Hipotesis Penelitian	29
2.5 Ruang Lingkup Penelitian.....	30

BAB III METODOLOGI PENELITIAN	31
3.1 Karakteristik Penelitian.....	31
3.2 Operasionalisasi Variabel dan Skala Pengukuran	32
3.2.1. Operasionalisasi Variabel	33
3.2.2. Skala Pengukuran	35
3.3 Tahapan Penelitian	37
3.4 Data dan Teknik Pengumpulan	39
3.5 Teknik Sampling	39
3.5.1. Populasi.....	39
3.5.2. Sampel	39
3.5.3. Teknik Sampling	40
3.6 Uji Validitas dan Realibilitas	41
3.6.1. Uji Validitas	41
3.6.2. Reliabilitas	42
3.7 Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis.....	43
3.7.1. Structural Equation Modeling (SEM).....	43
3.7.2. Goodness-of-Fit Indices.....	46
3.7.3. Metode Estimasi	50
3.7.4. Pemenuhan asumsi-asumsi yang diperlukan dalam SEM	51
3.7.5. Pemodelan Persamaan Struktural	52
3.7.6. Pengujian Hipotesis	55
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	57
4.1 Karakteristik Responden.....	57
4.1.1. Karakteristik Berdasarkan Jenis Kelamin.....	57
4.1.2. Karakteristik Berdasarkan Usia.....	57
4.1.3. Karakteristik Berdasarkan Pendidikan Terakhir	58
4.1.4. Karakteristik Berdasarkan Status/Pekerjaan	58
4.1.5. Karakteristik Berdasarkan Pendapatan atau Uang Saku Bulanan ...	59
4.1.6. Karakteristik Berdasarkan Domisili Responden	60
4.1.7. Karakteristik Berdasarkan Media Akses Layanan Xbox Live.....	60
4.2 Hasil Penelitian.....	61
4.2.1. Uji Validitas dan Uji Reabilitas.....	61
4.2.2. Penilaian Kecocokan Model (<i>Goodness of Fit</i>)	63
4.2.3. Uji Hipotesis.....	67

4.2.4.	Perhitungan Efek Tidak Langsung	70
4.3	Pembahasan Hasil Penelitian	71
4.3.1.	H1: <i>Aesthetic Appeal</i> berpengaruh terhadap <i>Trust</i> secara positif dan signifikan.	71
4.3.3.	H3: <i>Layout and Functionality</i> berpengaruh terhadap <i>Trust</i> secara positif dan signifikan.	72
4.3.5.	H5: <i>Financial Security</i> berpengaruh terhadap <i>Trust</i> secara positif dan signifikan.	73
4.3.7.	H7: <i>Trust</i> berpengaruh terhadap <i>Purchase Intention</i> secara positif dan signifikan.	74
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		77
5.1	Kesimpulan.....	77
5.2	Saran.....	78
5.2.1	Saran Praktis.....	78
5.2.2	Saran Akademis.....	79
DAFTAR PUSTAKA		81
LAMPIRAN		95