

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Logo PT. Agate International	1
Gambar 1.2	<i>Mobile Game</i> Kota Kita	2
Gambar 1.3	Tampilan <i>Mobile Game</i> Kota Kita	3
Gambar 1.4	Grafik Pertumbuhan Pengguna Internet di Indonesia	5
Gambar 1.5	Perangkat Yang Dipakai Mengakses Internet di Indonesia	7
Gambar 1.6	Grafik Nilai Pasar Industri Game Hingga Tahun 2020	9
Gambar 2.1	<i>Technology Acceptence Model 2</i>	19
Gambar 2.2	<i>Combined TAM and TPB (C-TAM-TPB)</i>	20
Gambar 2.3	<i>Combined TAM and TPB (C-TAM-TPB)</i> Yang Telah Dimodifikasi....	21
Gambar 2.4	<i>Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT)</i>	23
Gambar 2.5	<i>Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT)</i> Yang Telah Dimodifikasi	24
Gambar 2.6	Kerangka Penelitian	46
Gambar 3.1	Tahapan Penelitian	52
Gambar 3.2	Garis Kontinum Kriteria Interpretasi Skor	63
Gambar 4.1	Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	67
Gambar 4.2	Karakteristik Responden Berdasarkan Usia	68
Gambar 4.3	Garis Kontinum <i>Flow Experience</i>	70
Gambar 4.4	Garis Kontinum <i>Perceived Enjoyment</i>	71
Gambar 4.5	Garis Kontinum <i>Performance Expectancy</i>	72
Gambar 4.6	Garis Kontinum <i>Effort Expectancy</i>	74
Gambar 4.7	Garis Kontinum <i>Social Influence</i>	75
Gambar 4.8	Garis Kontinum <i>Facilitating Conditions</i>	76
Gambar 4.9	Garis Kontinum <i>Behavioral Intention</i>	77
Gambar 4.10	Hasil Uji Normalitas Menggunakan Tes Kolmogorov-Smirnov	78
Gambar 4.11	Grafik Hasil Uji Normalitas	79
Gambar 4.12	<i>Scaterplot</i> Uji Heteroskedastisitas	81