

## 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