

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	i
HALAMAN PERNYATAAN	ii
ABSTRAK	iii
<i>ABSTRACT</i>	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Gambaran Umum Objek Penelitian	1
1.1.1 Visi dan Misi Perusahaan.....	2
1.1.2 Logo Perusahaan	2
1.2 Latar Belakang	2
1.3 Identifikasi Masalah	9
1.4 Rumusan Masalah	10
1.5 Tujuan Penelitian.....	10
1.6 Manfaat Penelitian.....	10
1.7 Ruang Lingkup Penelitian.....	11
1.7.1 Lokasi dan Objek Penelitian	11
1.7.2 Waktu dan Periode Penelitian	11
1.8 Sistematika Penulisan.....	11
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	13
2.1 Tinjauan Pustaka Penelitian	13
2.1.1 Perilaku Konsumen	13
2.1.3 Teori Nilai Konsumsi.....	15
2.1.4 <i>Satisfaction with the game</i> dan <i>Identification with the Character</i> ..	16
2.1.5 <i>Virtual Goods</i> pada <i>Game Online</i>	17

2.2.	Minat Beli.....	18
2.2.1	Faktor - Faktor yang Membentuk Minat Beli	19
2.2.2	Dimensi Minat Beli.....	19
2.3	Penelitian Terdahulu	22
2.4	Kerangka Pemikiran	28
2.5	Hipotesis Penelitian.....	29
2.6	Ruang Lingkup Penelitian.....	30
BAB III METODE PENELITIAN.....		31
3.1	Karakteristik Penelitian	31
3.2	Alat Pengumpulan Data	31
3.2.1	Operasional Variabel.....	31
3.2.2	Skala Pengukuran.....	36
3.3	Tahapan Penelitian	37
3.4	Populasi dan Sampel	38
3.4.1	Populasi.....	38
3.4.2	Sampel.....	38
3.5	Teknik Sampling	38
3.6	Pengumpulan Data dan Sumber Data.....	39
3.6.1	Data Primer	39
3.6.2	Data Sekunder	40
3.7	Validitas dan Reliabilitas	40
3.7.1	Validitas	40
3.7.2	Reliabilitas	42
3.8	Teknik Analisis Data.....	43
3.8.1	Analisis Deskriptif	43
3.8.2	<i>Method of Successive Interval</i>	45
3.8.3	Uji Asumsi Klasik.....	45
3.8.4	Regresi Linier Sederhana	46
3.8.5	Pengujian Hipotesis.....	47
3.8.6	Koefisien Determinasi.....	48
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....		49
4.1	Pengumpulan Data	49

4.2	Karakteristik Responden	49
4.2.1	Karakteristik Responden berdasarkan Usia	50
4.2.2	Karakteristik Responden berdasarkan Status Pekerjaan	50
4.2.3	Karakteristik Responden Berdasarkan Pengeluaran Per Bulan	51
4.2.4	Karakteristik Responden Berdasarkan Seberapa Sering Bermain DOTA 2 Dalam Sehari	51
4.3	Hasil Penelitian	52
4.3.1	Analisis Deskriptif	52
4.3.2	Uji Asumsi Klasik	64
4.3.3	Hasil Analisis Regresi Linier Sederhana	67
4.4	Uji Hipotesis	68
4.4.1	Pengujian Hipotesis (Uji t)	68
4.4.2	Koefisien Determinasi (R^2)	69
4.5	Analisis Hasil Penelitian dan Pembahasan	70
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		72
5.1	Kesimpulan	72
5.2	Saran	72
5.2.1	Saran Bagi Perusahaan	72
5.2.2	Saran Bagi Peneliti Selanjutnya	73
DAFTAR PUSTAKA		74
LAMPIRAN		76