

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Tanggapan Pengguna Terhadap <i>Game</i> DOTA 2	7
Tabel 1.2 Hasil Pra Survei Nilai Konsumsi Pengguna <i>Game Online</i> dalam Melakukan Transaksi Mikro <i>Virtual Goods</i>	8
Tabel 2.1 Skripsi Terdahulu.....	22
Tabel 2.2 Jurnal Nasional	24
Tabel 2.3 Jurnal Internasional.....	26
Tabel 3.1 Tabel Operasional Variabel Nilai Konsumsi (X)	33
Tabel 3.2 Tabel Operasional Variabel Minat Beli (Y)	37
Tabel 3.3 Hasil Uji Validitas Variabel X Nilai Konsumsi.....	43
Tabel 3.4 Hasil Uji Validitas Variabel Y Minat Beli.....	44
Tabel 3.5 Hasil Uji Reliabilitas Variabel X Nilai Konsumsi.....	45
Tabel 3.6 Hasil Uji Reliabilitas Variabel Y Minat Beli.....	46
Tabel 3.7 Kriteria Interpretasi Skor	47
Tabel 4.1 Perincian Penyebaran Kuesioner Penelitian	52
Tabel 4.2 Tanggapan Responden Mengenai Variabel Nilai Konsumsi (X)	56
Tabel 4.3 Tanggapan Responden Mengenai Variabel Minat Beli (Y)	63
Tabel 4.4 <i>One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test</i>	69
Tabel 4.5 Hasil Uji Multikolinearitas	70
Tabel 4.6 Hasil Uji Regresi Linear Sederhana.....	71
Tabel 4.7 Hasil Uji-t	73
Tabel 4.8 Tabel Uji Koefisien Determinan.....	74