

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Gambaran Umum Objek Penelitian	1
1.1.1 Industri <i>Game online</i>	1
1.1.2 <i>E-wallet</i>	2
1.2 Latar Belakang Penelitian	4
1.3 Rumusan Masalah	9
1.4 Tujuan Penelitian.....	10
1.5 Manfaat Penelitian.....	11
1.6 Batasan Masalah.....	11
1.7 Sistematika Penulisan Proposal.....	12
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	13
2.1 Landasan Teori.....	13
2.1.1 Finance Technology (Fintech)	13
2.1.2 <i>E-wallet</i>	14
2.1.3 Literasi Keuangan	15
2.1.4 Perilaku Konsumen.....	17
2.1.5 Perilaku Konsumtif	19
2.1.6 <i>Game online</i>	20
2.1.7 Gender.....	21
2.2 Penelitian Terdahulu	21
2.2.1 Skripsi Penelitian Terdahulu Nasional	21
2.2.2 Jurnal Penelitian Terdahulu Nasional	24
2.2.3 Jurnal Penelitian Terdahulu Internasional	26
2.3 Kerangka Pemikiran	27
2.4 Hipotesis Penelitian.....	28
BAB III METODE PENELITIAN	29
3.1 Pendekatan Penelitian	29
3.2 Alat Pengumpulan Data	30
3.2.1 Jenis Variabel.....	30

3.2.2	Variabel Operasional	30
3.2.3	Skala Pengukuran.....	33
3.3	Tahap Penelitian.....	35
3.4	Populasi dan Sampel	36
3.4.1	Populasi.....	36
3.4.2	Sampel.....	36
3.5	Pengumpulan Data	37
3.5.1	Sumber Data.....	37
3.5.2	Metode Pengumpulan Data.....	38
3.6	Uji Keabsahan	38
3.6.1	Uji Validitas	39
3.6	Uji Reliabilitas.....	40
3.7	Teknik Analisis Data.....	41
3.7.1	Statistik Deskriptif	41
3.7	Analisis Regresi Linier Sederhana	43
3.8	Uji Hipotesis.....	43
3.8.1	Uji F	44
3.8.2	Uji T.....	45
BAB IV	PEMBAHASAN	46
4.1	Data Demografi Responden	46
4.2	Analisis SEM-PLS	47
4.3	Regresi Linear Sederhana.....	49
4.4	Analisis Deskriptif.....	50
4.5	Hasil Analisis	51
BAB V	KESIMPULAN & SARAN	53
5.1	Kesimpulan.....	53
5.2	Saran.....	53
DAFTAR PUSTAKA	54
LAMPIRAN	58