

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Identifikasi Masalah	9
1.3 Tujuan Penelitian	9
1.4 Manfaat Penelitian	9
1.4.1 Manfaat Akademis	10
1.4.2 Manfaat Praktis.....	10
1.5 Waktu dan Periode Penelitian	11
1.6 Sistematika Penulisan.....	11
BAB II KAJIAN TEORI	14
2.1 Kajian Teori	14
2.1.1 Komunikasi	14
2.1.2 Komunikasi Pemasaran	17
2.1.3 Bauran Promosi	23
2.1.4 Iklan.....	24
2.1.5 <i>Game Video</i> (Video Permainan).....	28
2.1.6 Minat Beli.....	30
2.2 Penelitian Terdahulu	32
2.3 Kerangka Pemikiran	44
2.4 Hipotesis.....	47
BAB III METODE PENELITIAN	48

3.1	Jenis Penelitian	48
3.2	Operasional Variabel dan Skala Pengukuran	48
	3.2.1 Operasional Variabel	48
	3.2.2 Skala Pengukuran	50
3.3	Tahapan Penelitian	52
3.4	Populasi dan Sampel	52
	3.4.1 Populasi	52
	3.4.2 Sampel	52
3.5	Pengumpulan Data	54
	3.5.1 Data Primer	54
	3.5.2 Data Sekunder	54
3.6	Teknik Pengujian Data	54
	3.6.1 Uji Validitas	55
	3.6.2 Uji Reliabilitas	57
3.7	Teknik Analisis Data	58
	3.7.1 Analisis Deskriptif	58
	3.7.2 Uji Methode Succesive Interval (MSI)	59
	3.7.3 Regresi Linier Sederhana	60
	3.7.4 Analisis Korelasi	61
3.8	Uji Asumsi Klasik	61
	3.8.1 Uji Normalitas	61
	3.8.2 Uji Multikolinieritas	62
	3.8.3 Uji Heteroskedastisitas	62
3.9	Koefisien Determinasi	62
3.10	Pengujian terhadap Regresi Parsial (Uji – T)	63
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....		64
4.1	Gambaran Umum Objek Penelitian	64
4.2	Hasil Penelitian	65
	4.2.1 Karakteristik Data Responden	65
	4.2.2 Statistik Deskriptif	68
	4.2.3 Uji Asumsi Klasik	69
	4.2.4 Uji Korelasi	71

4.2.5 Analisis Regresi Sederhana	72
4.2.6 Uji Hipotesis.....	72
4.3 Pembahasan.....	73
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	75
5.1 Kesimpulan	75
5.2 Saran.....	75
5.3 Keterbatasan Penelitian	75
DAFTAR PUSTAKA	77
LAMPIRAN.....	79