

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR ORISINALITAS	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	7
1.3 Tujuan Tugas Akhir.....	7
1.4 Manfaat Tugas Akhir.....	8
1.5 Batasan dan Asumsi Tugas Akhir.....	8
1.6 Sistematika Laporan.....	8
BAB II LANDASAN TEORI	10
2.1 Literatur.....	10
2.1.1 <i>Live Streaming</i>	12
2.1.2 <i>Event</i> Tanggal Kembar	13
2.1.3 Diskon	14
2.1.4 Keputusan Pembelian.....	15
2.1.5 Penelitian Terdahulu.....	18
2.2 Kerangka Kerja	23
BAB III METODE PENYELESAIAN MASALAH	25
3.1. Sistematika Penyelesaian Masalah.....	25
3.1.1 Operasional Variabel	25
3.1.2 Tahapan Penelitian	30

3.1.3	Populasi dan Sampel	31
3.1.4	Pengumpulan Data dan Sumber Data	32
3.1.5	Uji Validitas dan Reliabilitas.....	34
3.1.6	Teknik Analisis Data	35
BAB IV PENGOLAHAN DATA DAN ANALISIS HASIL		40
4.1.	Pengumpulan Data	40
4.1.1	Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	40
4.1.2	Karakteristik Responden Berdasarkan Usia.....	41
4.1.3	Karakteristik Responden Berdasarkan Domisili	41
4.2.	Pengolahan Data.....	42
4.3.	Verifikasi Hasil	43
4.3.1	Hasil Uji Validitas Konvergen.....	44
4.3.2	Hasil Uji Reliabilitas	47
4.4.	Validasi	47
4.4.1	Hasil Uji Koefisien Determinasi (R^2).....	48
4.4.2	Hasil Uji <i>Effect Size</i> (F^2)	49
4.4.3	Hasil Uji Predictive Relevance (Q^2).....	49
4.4.4	Hasil Uji Signifikansi dan Koefisien Jalur (<i>Path Coefficient</i>)	50
4.5.	Analisis Penyelesaian Masalah	52
4.5.1	Pembahasan Hasil Penelitian	52
4.5.2	Analisis Deskriptif	55
4.6.	Analisis Implementasi.....	60
4.7.	Implikasi Tugas Akhir.....	63
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		64
5.1.	Kesimpulan	64
5.2.	Saran.....	66
5.2.1	Saran Bagi Perusahaan.....	66
5.2.2	Saran Bagi Peneliti Selanjutnya	67
DAFTAR PUSTAKA		69
LAMPIRAN.....		73