

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN .....	I
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI .....	II
KATA PENGANTAR .....	III
LEMBAR PERSEMBAHAN .....	IV
DAFTAR ISI .....	VI
DAFTAR TABEL .....	X
DAFTAR GAMBAR .....	XI
DAFTAR LAMPIRAN .....	XII
INTISARI .....	XIII
ABSTRACT .....	XIV
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	4
1.3 Pertanyaan Penelitian .....	5
1.4 Tujuan Penelitian .....	6
1.5 Lingkup Penelitian .....	7
1.5.1 Model Penelitian .....	7
1.5.2 Objek Penelitian .....	7
1.5.3 Lokasi Penelitian .....	8
1.5.4 Waktu Penelitian .....	8
BAB II LANDASAN TEORI DAN PENGEMBANGAN HIPOTESIS .....	9
2.1 Teori Nilai Konsumsi .....	9
2.2 Keseimbangan antara Tantangan dan Keterampilan .....	11
2.3 Niat Membeli .....	12
2.4 Kepuasan .....	13
2.5 Pengalaman aliran .....	13
2.6 Pengembangan Hipotesis .....	15
2.6.1 Pengaruh Keseimbangan antara Tantangan dan Keterampilan pada Kepuasan .....	15
2.6.2 Pengaruh Keseimbangan antara Tantangan dan Keterampilan pada Nilai Kesenangan .....	16
2.6.3 Pengaruh Keseimbangan antara Tantangan dan Keterampilan pada Pengalaman Aliran .....	16
2.6.4 Pengaruh Nilai Sosial pada Kepuasan .....	17
2.6.5 Pengaruh Nilai Sosial pada Niat Membeli Item Premium .....	17
2.6.6 Pengaruh Nilai Sosial pada Pengalaman Aliran .....	18
2.6.7 Pengaruh Nilai Kesenangan pada Kepuasan .....	19
2.6.8 Pengaruh Nilai Kesenangan pada Niat Membeli Item Premium ....	19

2.6.9	Pengaruh Nilai Kesenangan pada Pengalaman Aliran.....	20
2.6.10	Pengaruh Nilai Moneter pada Kepuasan.....	21
2.6.11	Pengaruh Nilai Moneter pada Niat Membeli Item Premium .....	21
2.6.12	Pengaruh Nilai Moneter pada Pengalaman Aliran.....	22
2.6.13	Pengaruh Kepuasan pada Niat Membeli Item Premium .....	22
2.6.14	Pengaruh Pengalaman Aliran pada Niat Membeli Item Premium ..	23
2.7	Model Penelitian.....	24
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>		<b>26</b>
3.1	Strategi Penelitian.....	26
3.2	Definisi Operasional .....	26
3.2.1	Niat Membeli .....	26
3.2.2	Nilai Moneter .....	27
3.2.3	Nilai Kesenangan .....	28
3.2.4	Nilai Sosial .....	29
3.2.5	Kepuasan .....	30
3.2.6	Keseimbangan antara Tantangan dan Keterampilan.....	31
3.2.7	Pengalaman Aliran .....	32
3.3	Desain Pengambilan Sampel .....	33
3.3.1	Populasi dan unit sampel.....	34
3.3.2	Ukuran Sampel.....	35
3.3.3	Lokasi Penelitian.....	36
3.4	Objek Penelitian .....	36
3.5	Metode Pengumpulan Data .....	41
3.6	Instrumen Penelitian .....	42
3.7	Pengujian Instrumen .....	43
3.7.1	Uji Validitas Konvergen.....	45
3.7.2	Uji Validitas Diskriminan .....	45
3.7.3	Uji Realibilitas .....	46
3.8	Uji Multikolinearitas.....	47
3.9	Uji Model Penelitian.....	47
3.9.1	Uji Koefisien Determinasi ( $R^2$ ).....	48
3.9.2	Uji Relevansi Prediktif ( $Q^2$ ).....	48
3.9.3	Uji t .....	48
3.9.4	Tingkat Signifikansi .....	49
<b>BAB IV ANALISIS DATA DAN HASIL PENELITIAN .....</b>		<b>50</b>
4.1.	Profil Responden .....	50

4.1.1	Umur .....	51
4.1.2	Jenis kelamin.....	51
4.1.3	Pendapatan per bulan .....	52
4.1.4	Waktu yang dihabiskan untuk bermain Mobile Legends per minggu.....	53
4.1.5	Pengalaman bermain Mobile Legends Bang Bang .....	54
4.1.6	Latar belakang pendidikan .....	54
4.2	Uji Validitas.....	55
4.2.1	Uji Validitas Konvergen .....	56
4.2.2	Uji Validitas Diskriminan.....	61
4.2.2.2	Cross Loading .....	62
4.2.2.2	Fornell Lacker .....	63
4.3	Uji Reliabilitas .....	66
4.4	Statistik Deskriptif.....	67
4.5	Uji Multikolinearitas.....	70
4.6	Uji Model Penelitian.....	71
4.6.1	Pengujian Hipotesis Pertama (Keseimbangan antara Tantangan dan Keterampilan berpengaruh positif pada Kepuasan).....	75
4.6.2	Pengujian Hipotesis Kedua (Keseimbangan antara Tantangan dan Keterampilan pada Nilai Kesenangan) .....	76
4.6.3	Pengujian Hipotesis Ketiga (Keseimbangan antara Tantangan dan Keterampilan pada Pengalaman Aliran) .....	77
4.6.4	Pengujian Hipotesis Keempat (Nilai Sosial pada Kepuasan) .....	77
4.6.5	Pengujian Hipotesis Kelima (Niat Sosial pada Niat Membeli Item Premium) .....	78
4.6.6	Pengujian Hipotesis Keenam (Nilai Sosial pada Pengalaman Aliran).....	78
4.6.7	Pengujian Hipotesis Ketujuh (Nilai Kesenangan dan Kepuasan) ...	79
4.6.8	Pengujian Hipotesis Kedelapan (Nilai Kesenangan pada Niat Membeli Item Premium) .....	79
4.6.9	Pengujian Hipotesis Kesembilan (Nilai Kesenangan pada Pengalaman Aliran) .....	80
4.6.10	Pengujian Hipotesis Kesepuluh (Nilai Moneter pada Kepuasan) ...	80
4.6.11	Pengujian Hipotesis Kesebelas (Nilai Moneter pada Niat Membeli Item Premium) .....	81
4.6.12	Pengujian Hipotesis Keduabelas (Nilai Moneter pada Pengalaman Aliran) .....	81
4.6.13	Pengujian Hipotesis Ketigabelas (Kepuasan pada Niat Membeli Item Premium).....	82

4.6.14	Pengujian Hipotesis Keempatbelas (Pengalaman Aliran pada Niat Membeli Item Premium).....	82
4.7	Pembahasan .....	83
4.7.1	Pengaruh Keseimbangan antara Tantangan dan Keterampilan pada Kepuasan .....	83
4.7.2	Pengaruh Keseimbangan antara Tantangan dan Keterampilan pada Nilai Kesenangan .....	84
4.7.3	Pengaruh Keseimbangan antara Tantangan dan Keterampilan pada Pengalaman Aliran .....	85
4.7.4	Pengaruh Nilai Sosial pada Kepuasan .....	86
4.7.5	Pengaruh Nilai Sosial pada Niat Membeli Item Premium .....	87
4.7.6	Pengaruh Nilai Sosial pada Pengalaman Aliran .....	88
4.7.7	Pengaruh Nilai Kesenangan pada Kepuasan .....	89
4.7.8	Pengaruh Nilai Kesenangan pada Niat Membeli Item Premium ....	90
4.7.9	Pengaruh Nilai Kesenangan pada Pengalaman Aliran.....	90
4.7.10	Pengaruh Nilai Moneter pada Kepuasan .....	91
4.7.11	Pengaruh Nilai Moneter dan Niat Membeli Item Premium .....	92
4.7.12	Pengaruh Nilai Moneter pada Pengalaman Aliran .....	93
4.7.13	Pengaruh Kepuasan pada Niat Membeli Item Premium .....	94
4.7.14	Pengaruh Pengalaman Aliran pada Niat Membeli Item Premium ..	95
BAB V KESIMPULAN .....		96
5.1.	Simpulan.....	96
5.2.	Impilkasi Manajerial .....	99
5.3.	Keterbatasan Penelitian .....	104
5.4.	Saran .....	104
DAFTAR PUSTAKA .....		106
LAMPIRAN .....		112

## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Pengukuran Variabel Niat Membeli .....	27
Tabel 3. 2 Pengukuran Variabel Nilai Moneter .....	28
Tabel 3. 3 Pengukuran Variabel Nilai Kesenangan .....	29
Tabel 3. 4 Pengukuran Variabel Nilai Sosial .....	30
Tabel 3. 5 Pengukuran Variabel Kepuasan .....	31
Tabel 3. 6 Pengukuran Variabel Kemampuan Bermain.....	32
Tabel 3. 7 Pengukuran Variabel Pengalaman Aliran .....	33
Tabel 4. 1 Karakteristik Responden Berdasarkan Umur.....	51
Tabel 4. 2 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin .....	51
Tabel 4. 3 Karakteristik Responden Berdasarkan Pendapatan per Bulan.....	52
Tabel 4. 4 Karakteristik Responden Berdasarkan Waktu yang dihabiskan untuk bermain Mobile Legends Bang Bang .....	53
Tabel 4. 5 Karakteristik Responden Berdasarkan Pengalaman bermain Mobile Legends Bang Bang .....	54
Tabel 4. 6 Karakteristik Responden Berdasarkan Latar Belakang Pendidikan ....	54
Tabel 4. 7 Hasil uji factor loading.....	56
Tabel 4. 11 Hasil uji factor loading.....	59
Tabel 4. 18 Hasil Uji Validitas Konvergen berdasar AVE .....	61
Tabel 4. 19 Hasil uji Cross Loading.....	62
Tabel 4. 20 Hasil Uji Fornell-Larcker .....	63
Tabel 4. 21 Hasil Uji Reabilitas .....	67
Tabel 4. 22 Hasil Uji Statistik Deskriptif.....	68
Tabel 4. 23 Hasil Uji Multikolinearitas berdasar VIF.....	71
Tabel 4. 24 Hasil Uji Koefisien Determinasi .....	72
Tabel 4. 25 Hasil Uji Q <sup>2</sup> .....	73
Tabel 4. 26 Hasil Uji Hipotesis .....	74

## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar 2. 1 Model Penelitian .....	25
Gambar 3. 1 Tampilan Mobile Legends Bang Bang. ....	39
Gambar 3. 2 Tampilan Shop Mobile Legends Bang Bang .....	39
Gambar 3. 3 Tampilan Skins Shop Mobile Legends Bang Bang .....	40
Gambar 3. 4 Tampilan Emote Shop Mobile Legends Bang Bang .....	40
Gambar 3. 5 Tampilan Penawaran Starlight membership Mobile Legends Bang Bang .....	41
Gambar 4. 1 Bagan Hasil Uji Hipotesis Dengan Metode Bootstrapping.....	75

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1 Kuesioner Penelitian .....	112
Lampiran 2 Hasil Uji Validitas .....	119
Lampiran 3 Hasil Uji Reliabilitas .....	123
Lampiran 4 Hasil Uji Statistik Deskriptif .....	124
Lampiran 5 Hasil Uji Multikolinearitas .....	125
Lampiran 6 Hasil Uji Model Penelitian .....	126