

Daftar isi

LEMBAR PENGESAHAN.....	iv
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
INTISARI	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1.Latar Belakang	1
1.2.Rumusan Masalah	6
1.3.Tujuan Penelitian.....	7
1.4.Manfaat Penelitian.....	8
1.5.Batasan penelitian.....	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI.....	10
2.1.Tinjauan Pustaka.....	10
2.2.Landasan Teori.....	14
2.2.1. <i>Event</i>	14
2.2.2. Persepsi	15
2.2.3. Wisata Olahraga.....	25
2.2.4. Wisatawan	27
2.2.5. Daya Tarik e-Sports	29
2.5.6. Kepuasan Wisatawan	34
2.3.Kerangka Konseptual Dan Perumusan Hipotesis.....	40
BAB III METODE PENELITIAN.....	42
3.1 Pendekatan Penelitian.....	42
3.2. Objek Penelitian.....	42
3.3. Populasi Penelitian.....	43

3.4. Sampel Penelitian.....	43
3.5. Karakteristik Responden.....	44
3.6. Teknik Pengumpulan Data.....	45
3.7. Definisi Operasional.....	46
3.8. Tahapan analisis Data.....	46
3.8.1. Uji validitas dan Reliabilitas	47
3.8.2 Uji Asumsi Klasik	48
3.8.3 Regresi Linier.....	49
3.8.4 Uji Parsial.....	49
3.8.5 Koefisien Determinan	50
BAB IV PEMBAHASAN DAN HASIL PENELITIAN.....	54
4.1. Gambaran Umum Objek Penelitian.....	54
4.2. Analisis Deskriptif Kuantitatif.....	56
4.2.1. Karakteristik Responden Berdasarkan Usia.....	58
4.2.2. Karakteristik Responden berdasarkan Jenis Kelamin	59
4.2.3. Karakteristik Responden Berdasarkan Kota Atau Kabupaten Asal	60
4.2.4. Karakteristik Responden Berdasarkan Status Gamers	61
4.2.5. Karakteristik Responden Berdasarkan Kelas Tiket.....	61
4.2.6. Karakteristik Responden Berdasarkan Tingkat Pendidikan.....	62
4.2.7. Karakteristik responden berdasarkan Pekerjaan	62
4.2.8. Karakteristik responden berdasarkan status Pernikahan	63
4.2.9. Karakteristik Responden Mendapatkan Informasi Pengisian Kuesioner.....	63
4.3. Persepsi Wisatawan Menyaksikan Pertandingan Dota2 Minor.....	64
4.3.1. <i>Game quality</i>	64
4.3.2. <i>Augmented Service Quality</i>	65
4.3.3. <i>Interaction Quality</i>	65
4.3.4. <i>Outcome Quality</i>	66
4.3.5. <i>Physical Environment Quality</i>	66

4.4. Dayatarik Penyelenggaraan Pertandingan Dota 2 Minor.....	66
4.5. Kepuasan Wisatawan Menyaksikan Pertandingan	67
4.5.1 Local Host	68
4.5.2 Kualitas Layanan.....	69
4.5.3 Akomodasi	69
4.5.4 Budaya.....	69
4.5.5 Biaya moneter.....	70
4.5.6 Biaya Nonmoneter.....	70
4.6 ENGOLAHAN DAN ANALISIS DATA.....	71
4.6.1. Uji Validitas dan Reliabilitas.....	71
4.6.2 Uji normalitas.....	73
4.6.3 Uji Linieritas.....	74
4.6.4 Uji Multi Kolinearitas.....	75
4.6.5 Uji Regresi Linier Sederhana.....	76
4.6.6 Uji Hipotesis 1.....	77
4.6.7 Uji Hipotesis 2.....	78
4.13. Pembahasan.....	79
4.13.1. Pengaruh Persepsi Wisatawan Menyaksikan Pertandingan Dota 2 Minor Terhadap Kepuasan.....	79
4.13.2. Pengaruh Daya Tarik Penyelenggaraan Event E-Sports terhadap Kepuasan Wisatawan.....	81
4.14. Diskusi.....	82
BAB V PENUTUP.....	84
5.1. Kesimpulan.....	84
5.2. Saran.....	85
Daftar Pustaka.....	86
Lampiran.....	98

Daftar Tabel

Tabel 2. 1 <i>Dimensions and sub-dimensions of proposed MEQSS</i>	23
Tabel 2. 2. Variabel Persepsi.....	24
Tabel 2. 3 Variabel Daya Tarik E-sport.....	32
Tabel 2. 4. Variabel Kepuasan wisatawan.....	37
Tabel 3. 1 Penilaian Skor pernyataan Sumber.....	43
Tabel 3. 2. Definisi Oprasional Variabel Persepsi Wisatawan.....	49
Tabel 3. 3. Definisi Operasional Variabel Daya Tarik E-sport	50
Tabel 3. 4. Definisi Operasional Variabel Kepuasan Wisatawan	51
Tabel 4.1 Profil Responden.....	56
Tabel 4.2 Daya tarik penyelenggaraan pertandingan Dota 2 Minor.....	65
Tabel 4.3 Hasil uji Validitas.....	70
Tabel 4.4 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Penelitian.....	71
Tabel 4.5 hasil uji normalitas	72
Tabel 4.6 Uji Linieritas	73
Tabel 4.7 Hasil uji Regresi Linier sederhana.....	74

Daftar Gambar

Gambar 1.1 Peningkatan pengunjung kompetisi e-Sports tahun 2018 – 2021.....	3
Gambar 2.1 Skema penerimaan persepsi	17
Gambar 2.2 Kerangka perumusan hipotesis.....	38