

DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	iii
Lembar Pengesahan.....	iv
Pernyataan Bebas Plagiasi	v
Kata Pengantar	vi
Abstrak	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
Pendahuluan.....	1
Metode	8
Partisipan Penelitian.....	8
Prosedur Penelitian.....	9
Instrumen Penelitian.....	9
Analisis Data	10
Hasil	11
Statistik Deskriptif	11
Uji Normalitas	15
Uji Heteroskedastisitas	16
Uji Hipotesis.....	17
Uji Signifikansi.....	18
Analisis Tambahan.....	19
Diskusi	21
Kesimpulan	26
Saran Penelitian.....	26
DAFTAR PUSTAKA.....	28

DAFTAR TABEL

Table 1. Data Demografi Partisipan Penelitian	11
Table 2. Data Demografi Jenis Platform yang Digunakan Partisipan	12
Table 3. Analisis Deskriptif	13
Table 4. Kategorisasi Variabel berdasarkan Skor Hipotetik	14
Table 5. Uji Normalitas	15
Table 6. Uji Linearitas	16
Table 7. Analisis Regresi Linier Sederhana (Coefficients)	17
Table 8. Analisis Regresi Linier Sederhana (Model Summary)	18
Table 9. Analisis Perbedaan Rata-Rata Tingkat Aktivitas Pemasaran Gamifikasi Berdasarkan Data Demografi Jenis Kelamin	19
Table 10. Analisis Perbedaan Rata-Rata Tingkat Consumer Brand Engagement Berdasarkan Data Demografi Intensitas Penggunaan Platform e-Commerce.	20

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Uji Scatterplot.....	15
--------------------------------	----