



Halaman Judul .....	i
Lembar Pengesahan .....	ii
Lembar Persembahan .....	iii
Antisipasi .....	iv
Abstract .....	v
Kata Pengantar .....	vi
Daftar isi .....	viii
Daftar Tabel .....	ix
Daftar Gambar .....	x
Daftar Lampiran .....	xi

## **AB I PENDAHULUAN**

1. Latar Belakang Masalah .....	1
2. Perumusan Masalah .....	4
3. Tujuan Penelitian .....	6
4. Kegunaan Penelitian .....	6
5. Tinjauan Pustaka .....	6
6. Kerangka Penelitian .....	23
7. Hipotesis Penelitian .....	27
8. Diagram Alir .....	28

## **AB II METODE PENELITIAN**

1. Pemilihan Daerah Penelitian .....	29
2. Jenis dan Sumber Data .....	30
3. Variabel Pengaruh dan Terpengaruh .....	32
4. Pengumpulan Data .....	33
5. Teknik Analisis Data .....	34
6. Batas Operasional .....	37



<b>BAB III GAMBARAN UMUM WILAYAH PENELITIAN</b>	
3.1. Deskripsi Wilayah	41
3.1.1. Letak, Luas, Batas Admistrasi Daerah Penelitian	41
3.1.2. Penggunaan Lahan	44
3.2. Karakteristik Sosial Ekonomi	45
3.2.1. Keadaan Kependudukan	45
1. Jumlah Penduduk, Kepadatan Penduduk, dan Persebaran Penduduk	46
2. Tingkat Pertumbuhan Penduduk	47
3. Komposisi Penduduk Menurut Umur	50
4. Komposisi Penduduk Menurut Tingkat Pendidikan	52
3.2.2. Fasilitas-fasilitas Sosial Ekonomi	46
1. Fasilitas Ekonomi	54
2. Fasilitas Transportasi dan Komunikasi	56
3. Fasilitas Pendidikan	59

#### **BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN**

1. Profil Game Center	62
2. Karakteristik Game Center	67
4.2.1 Kecepatan Koneksi	68
4.2.2 Jumlah Komputer	69
4.2.3 Tarif Game Center	72
3. Pemasukan dan Pengeluaran Game Center	74
4. Karakteristik Pengguna Game Center	78
4.4.1. Komposisi Pengguna Menurut Pendidikan	81
4.4.2. Komposisi Pengguna Menurut Pendapatan	82
4.4.3. Komposisi Pengguna Menurut Umur	83
5. Karakteristik konsumen game center	84
4.5.1. Karakteristik konsumen game center berdasarkan pendidikan	84
4.5.2. Karakteristik konsumen game center berdasarkan pendapatan	85
4.5.3. Jarak tempat tinggal ke Game Center	86
4.5.4. Sarana Transportasi	87



Preferensi konsumen dalam memilih lokasi game center di kecamatan Depok kabupaten Sleman  
R. Rully Kandiarta, Andri Kurniawan, S.Si., M.Si.  
Universitas Gadjah Mada, 2008 | Diunduh dari <http://etd.repository.ugm.ac.id/>

4.5.5. Manfaat Ke Game Center	88
4.5.6. Cara Mengenal Ke Game Center	90
4.5.7. Lamanya Mengenal Game Center	91
4.5.8. Pilihan Permainan Game Center	92
4.5.9. Game yang paling digemari oleh konsumen	94
6. Preferensi Konsumen dalam memilih Lokasi Game Center	95
4.6.1. Preferensi Konsumen Berdasarkan Pendidikan	95
4.6.2. Preferensi Konsumen Berdasarkan Jarak	97
4.6.3. Preferensi Konsumen Berdasarkan Pendapatan	99
4.6.4. Preferensi Konsumen Berdasarkan Transportasi	102
7. Pola Sebaran Game Center	104
8. Pola Sebaran Perumahan	108
9. Pola sebaran Perguruan Tinggi	112
10. Faktor-faktor yang mempengaruhi pola sebaran game center	116

**AB V. KESIMPULAN DAN IMPLIKASI HASIL PENELITIAN**

1 Kesimpulan	118
2 Implikasi Hasil Penelitian	119
3 Saran	121

AFTAR PUSTAKA  
LAMPIRAN