

## DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR TABEL.....	viii
ABSTRAK.....	ix
ABSTRACT.....	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	12
1.3 Batasan Masalah.....	13
1.4 Tujuan Penelitian.....	13
1.5 Manfaat Penelitian.....	14
BAB II GAMBARAN UMUM PENULISAN.....	15
2.1 Landasan Teori.....	15
2.1.1 Tinjauan Pustaka.....	15
2.1.2 Studi Literatur.....	21
2.1.3 Kerangka Berpikir.....	23
2.1.4 Hipotesis Penelitian.....	25
2.2 Metode Penelitian.....	26
2.2.1 Desain Penelitian.....	26
2.2.2 Definisi Operasional.....	26
2.2.3 Tempat Dan Waktu Penelitian.....	32
2.2.4 Populasi dan Sampel.....	32
2.2.5 Metode Pengumpulan Data.....	33
2.2.6 Instrumen Penelitian.....	33
2.2.7 Metode Analisis Data.....	45
BAB III HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	53

3.1 Hasil Penelitian .....	53
3.1.1 Analisis Deskriptif .....	53
3.1.2 Uji Prasyarat Analisis .....	62
3.1.3 Uji Hipotesis .....	69
3.2 Pembahasan .....	74
BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN .....	81
4.1 Kesimpulan .....	81
4.2 Saran .....	82
DAFTAR PUSTAKA .....	84
LAMPIRAN .....	1

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 1 Data Pengguna Internet di Awal Tahun 2017 .....	2
Gambar 1 2 Data Pemanfaatan Internet Bidang Gaya Hidup .....	3
Gambar 1 3 Pendapatan Industri Game Online Secara Global .....	5
Gambar 1 4 Perkembangan Pasar Game Online .....	6
Gambar 3 1 Hasil Uji Heteroskedastisitas Berdasarkan Scatterplot .....	67

## DAFTAR TABEL

Tabel 2 1 Operasional Variabel.....	30
Tabel 2 2 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian.....	34
Tabel 2 3 Penentuan Skor Pada Instrumen Penelitian .....	36
Tabel 2 4 Uji Validitas Instrumen Kompetensi Karakter.....	39
Tabel 2 5 Uji Validitas Instrumen Nilai Virtual Item .....	39
Tabel 2 6 Uji Validitas Instrumen Kepuasan Pada Game.....	40
Tabel 2 7 Uji Validitas Instrumen Intensi Pembelian Nilai Virtual.....	40
Tabel 2 8 Nilai Factor Loading Masing-Masing Variabel .....	41
Tabel 2 9 Uji Reliabilitas Variabel.....	44
Tabel 2 10 Perumusan Kategori Responden .....	46
Tabel 3 1 Hasil Distribusi Frekuensi Jenis Kelamin.....	54
Tabel 3 2 Hasil Distribusi Frekuensi Usia .....	54
Tabel 3 3 Hasil Distribusi Frekuensi Pendidikan.....	55
Tabel 3 4 Hasil Distribusi Frekuensi Lama Bermain Game .....	56
Tabel 3 5 Hasil Analisis Statistika Deskriptif.....	58
Tabel 3 6 Hasil Kategorisasi Variabel Kompetensi Karakter .....	58
Tabel 3 7 Hasil Kategorisasi Variabel Nilai Virtual Item.....	59
Tabel 3 8 Hasil Kategorisasi Variabel Kepuasan Pada Game .....	60
Tabel 3 9 Hasil Kategorisasi Variabel Intensitas Pembelian Virtual Item.....	61
Tabel 3 10 Hasil Uji Normalitas Kolmogorov-Smirnov .....	63
Tabel 3 11 Hasil Uji Linearitas .....	64
Tabel 3 12 Hasil Uji Multikolinieritas .....	65
Tabel 3 13 Hasil Uji Heteroskedastisitas Berdasarkan Uji Glejser.....	68
Tabel 3 14 Hasil Analisis Regresi Berganda.....	70