

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	i
HALAMAN PERNYATAAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	xi
INTISARI.....	xii
ABSTRACT	xiii
.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	8
1.3 Pertanyaan Penelitian	8
1.4 Tujuan Penelitian	9
1.5 Manfaat Penelitian	10
1.6 Lingkup Penelitian	10
.....	13
LANDASAN TEORI DAN PENGEMBANGAN HIPOTESIS	13
2.1 Landasan Teori	13
2.1.1 Permainan MOBA (<i>Multiplayer Online Battle Arena</i>).....	13
2.1.2 Mobile Legends	14
2.1.3 AoV	19

2.1.4	Nilai Pembelian Item <i>Game</i> yang Terintegrasi	22
2.1.5	Identifikasi Karakter.....	26
2.1.6	Kepuasan	27
2.1.7	Niat pembelian ulang	31
2.2	Hubungan Antar Variabel	37
2.2.1	Hubungan Nilai Kesenangan dengan Niat Pembelian Ulang	37
2.2.2	Hubungan Nilai Kompetensi Karakter dengan Niat Pembelian Ulang	38
2.2.3	Hubungan Nilai Otoritas Visual dengan Niat Pembelian Ulang	38
2.2.4	Hubungan Nilai Uang dengan Niat Pembelian Ulang	39
2.2.5	Hubungan Identifikasi Karakter dengan Niat Pembelian Ulang	39
2.2.6	Hubungan Kepuasan terhadap permainan dengan Niat Pembelian Ulang	39
2.3	Model Penelitian	40
BAB III		42
METODE PENELITIAN		42
3.1	Strategi Riset	42
3.2	Definisi Operasional dan Pengukuran	42
3.3	Desain Pengambilan Sampel	47
3.3.1	Populasi dan Sampel	47
3.3.2	Metode Pengambilan Sampel	47
3.3.3	Penentuan Ukuran Sampel	48
3.3.4	Objek Penelitian	49

3.3.5	Lokasi Penelitian	50
3.4	Metode Pengumpulan Data	51
3.5	Instrumen Penelitian	52
3.6	Pengujian Intrumen	53
3.6.1	Pre-Test Instrumen Penelitian	53
3.6.2	Uji Validitas	53
3.6.3	Uji Reliabilitas	54
3.7	Analisis Data	55
3.7.1	Metode Analisis Data	55
3.7.2	Metode Uji Asumsi Klasik	56
3.7.3	<i>Independent Sample t Test</i>	57
3.7.4	Model Persamaan Regresi Linier Berganda	57
3.7.5	Uji Goodness of Fit	58
3.7.6	Tingkat Signifikansi	59
3.7.7	Proses Pengujian Hipotesis	60
BAB IV	62
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	62
4.1.	Deskripsi Data Responden	62
4.1.1	Deskriptif Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin ...	62
4.1.2	Deskriptif Karakteristik Responden Berdasarkan Usia.....	63
4.1.3	Deskriptif Karakteristik Responden Berdasarkan Pekerjaan	63
4.1.4	Deskriptif Karakteristik Responden Berdasarkan Pendapatan/Uang Saku per Bulan	64

4.1.5	Deskriptif Karakteristik Responden Berdasarkan Pendidikan Formal Terakhir	65
4.2.	Uji Validitas dan Reliabilitas Sampel	66
4.2.1	Uji Validitas	66
4.2.2	Uji Reliabilitas	68
4.3	Analisis Deskriptif Variabel	69
4.4	Hasil Analisis Data	73
4.4.1.	Hasil Uji Asumsi Klasik	73
4.4.2.	Uji Normalitas	73
4.4.3.	Uji Multikolinieritas	74
4.5.	Hasil Uji Hipotesis	75
4.5.1.	Pengaruh Nilai Kesenangan terhadap Niat Pembelian Ulang	76
4.5.2.	Pengaruh Nilai Kompetensi Karakter terhadap Niat Pembelian Ulang	77
4.5.3.	Pengaruh Nilai Otoritas Visual terhadap Niat Pembelian Ulang	77
4.5.4.	Pengaruh Nilai Uang terhadap Niat Pembelian Ulang	78
4.5.5.	Pengaruh Identifikasi Karakter terhadap Niat Pembelian Ulang	78
4.5.6.	Pengaruh Kepuasan Terhadap Permainan terhadap Niat Pembelian Ulang	79
4.6	Pembahasan	80
4.6.1	Pengaruh nilai kesenangan pada niat pembelian ulang	80
4.6.2	Pengaruh Nilai Kompetensi Karakter pada Niat Pembelian Ulang	81
4.6.3	Pengaruh Nilai Otoritas Visual pada Niat Pembelian Ulang	82

4.6.4	Pengaruh Nilai Uang pada Niat Pembelian Ulang	83
4.6.5	Pengaruh Identifikasi Karakter pada Niat Pembelian Ulang	84
4.6.6	Pengaruh Kepuasan terhadap Permainan pada Niat Pembelian Ulang	85
BAB V		87
KESIMPULAN		87
5.1	Kesimpulan	87
5.2	Implikasi	88
5.2.1	Implikasi Teoritis	88
5.2.2	Implikasi Manajerial	88
5.3	Keterbatasan	90
5.4	Saran	91
DAFTAR PUSTAKA		93
LAMPIRAN		98