

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
INTISARI.....	xiii
<i>ABSTRACT</i>	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Pertanyaan Penelitian	8
1.4 Tujuan Penelitian.....	9
1.5 Manfaat Penelitian.....	9
1.6 Sistematika Penulisan.....	10
BAB II LANDASAN TEORI	11
2.1. Game.....	11
2.1 Harapan Usaha.....	13
2.3 Harapan Kinerja.....	15
2.4 Efikasi Diri	16
2.5 Kepercayaan	18
2.6 Kepuasan Pengguna.....	19
2.7 Niat Beli Ulang.....	21

2.8 Penelitian Terdahulu.....	22
2.9 Pengembangan Hipotesis.....	31
2.9.1 Pengaruh Harapan Usaha Pada Kepuasan.....	31
2.9.2 Pengaruh Harapan Kinerja Pada Kepuasan.....	31
2.9.3 Pengaruh Efikasi Diri Pada Kepuasan	32
2.9.4 Pengaruh Kepercayaan Terhadap Kepuasan.....	33
2.9.5 Pengaruh Kepuasan Pada Niat Beli Ulang Game	34
2.10 Model Penelitian.....	35
BAB III METODA PENELITIAN	36
3.1 Desain Penelitian.....	36
3.2 Definisi Operasional.....	36
3.3 Variabel dan Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	36
3.3.1 Variabel Penelitian.....	36
3.3.2 Definisi Operasional dan Indikator	37
3.4 Populasi dan Sampel.....	40
3.4.1 Populasi.....	40
3.4.2 Sampel.....	40
3.5 Teknik Pengumpulan Data	41
3.5.1 Instrumen Penelitian	41
3.5.2 Sistematika dan Desain Kuesioner	42
3.6 Pengujian Validitas dan Reliabilitas Data.....	43
3.6.1 Uji Validitas	43
3.6.2 Uji Reliabilitas Data.....	43

3.7	Metoda Analisis Data	44
3.7.1	Analisis Deskriptif	44
3.7.2	Uji Multikolonieritas.....	44
3.7.3	Uji Hipotesis.....	45
BAB IV HASIL PENELITIAN		46
4.1	Deskripsi Data	47
4.2	Hasil Uji Validitas	49
4.3	Hasil Uji Reliabilitas	51
4.4	Hasil Analisis Deskriptif Statistik	52
4.5	Hasil Uji Multikolonieritas.....	54
4.6	Hasil Analisis Regresi Berganda	55
4.7	Hasil Analisis Regresi Sederhana.....	56
4.8	Hasil Uji Hipotesis	56
4.8.1	Hasil Uji Hipotesis Pertama.....	56
4.8.2	Hasil Uji Hipotesis Kedua	57
4.8.3	Hasil Uji Hipotesis Ketiga	57
4.8.4	Hasil Uji Hipotesis Keempat	58
4.8	Pembahasan	59
BAB V SIMPULAN		68
5.1	Simpulan.....	68
5.2	Implikasi	69
5.2.1	Implikasi Teoritis	70
5.2.2	Implikasi Praktis.....	70

5.2.3	Implikasi Manajerial	72
5.3	Saran untuk Penelitian Berikutnya	72
	DAFTAR PUSTAKA	74

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tipe-tipe Games	12
Lanjutan Tabel 2.1 Tipe-Tipe Games.....	13
Tabel 2.2 Penelitian Terdahulu.....	28
Lanjutan Tabel 2.2 Penelitian Terdahulu	29
Lanjutan Tabel 2.2 Penelitian Terdahulu	30
Tabel 3.1 Pertanyaan Item Variabel Harapan Usaha.....	37
Tabel 3.2 Pertanyaan Item Variabel Harapan Kinerja.....	38
Tabel 3.3 Pertanyaan Item Variabel Efikasi Diri	38
Tabel 3.4 Pertanyaan Item Variabel Kepercayaan	39
Tabel 3.5 Pertanyaan Item Variabel Kepuasan Pengguna.....	39
Tabel 3.6 Pertanyaan Item Variabel Pembelian Games	40
Tabel 4.1 Deskripsi Responden Penelitian.....	47
Tabel 4.2 Frekuensi Membeli Game di Steam	48
Tabel 4.3 Hasil Analisis KMO-MSA	49
Tabel 4.4 Hasil Analisis Rotated Component Matrix	49
Lanjutan Tabel 4.4 Hasil Analisis Rotated Component Matrix	50
Tabel 4.5 Hasil Analisis Statistik Deskriptif	52
Tabel 4.6 Hasil Uji Reliabilitas	51
Lanjutan Tabel 4.6 Hasil Uji Reliabilitas	51
Table 4.7 Hasil Uji Multikolinieritas.....	54
Tabel 4.8 Hasil Analisis Regresi Berganda.....	55
Tabel 4.9 Hasil Analisis Sederhana Berganda	56

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Tampilan Menu Utama Steam.....	3
Gambar 2.1 Model Penelitian.....	35
Gambar 4.1 Model Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 KUISIONER PENELITIAN	79
LAMPIRAN 2 DATA PENELITIAN	82
LAMPIRAN 3 HASIL UJI VALIDITAS	87
LAMPIRAN 4 HASIL UJI RELIABILITAS	88
LAMPIRAN 5 HASIL REGRESI.....	94