

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TULIS .....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>xiii</b>
<b>ABSTRACT.....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB I.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Penelitian .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	8
1.3 Pertanyaan Penelitian .....	9
1.4 Tujuan Penelitian.....	10
1.5 Lingkup Penelitian .....	10
1.5.1 Model Penelitian .....	10
1.5.2 Obyek Penelitian.....	11
1.5.3 Lokasi Penelitian.....	11
1.5.4 Waktu Penelitian.....	11
1.5.5 Kontribusi Penelitian .....	11
<b>BAB II .....</b>	<b>12</b>
2.1 Profil Variabel Penelitian .....	12
2.1.1 Fleksibilitas Waktu .....	12
2.1.2 Gairah.....	12
2.1.3 Tantangan.....	13
2.1.4 Kompetisi.....	13
2.1.5 Pengalihan.....	13
2.1.6 Fantasi .....	14
2.1.7 Interaksi Sosial.....	14
2.1.8 Niat Bermain Kembali .....	14

2.1.9	Niat Pembelian Ulang .....	15
2.2	Pengembangan Hipotesis .....	15
2.2.1	Fleksibilitas Waktu dan Niat Bermain Kembali .....	15
2.2.2	Gairah dan Niat Bermain Kembali .....	16
2.2.3	Tantangan dan Niat Bermain Kembali .....	16
2.2.4	Kompetisi dan Niat Bermain Kembali .....	16
2.2.5	Pengalihan dan Niat Bermain Kembali .....	17
2.2.6	Fantasi dan Niat Bermain Kembali .....	17
2.2.7	Interaksi Sosial dan Niat Bermain Kembali .....	17
2.2.8	Niat Bermain Kembali dan Niat Pembelian Ulang .....	18
2.3	Model Penelitian .....	18
<b>BAB III.....</b>		<b>20</b>
3.1	Strategi Penelitian .....	20
3.2	Definisi Operasional dan Pengukuran .....	20
3.2.1	Fleksibilitas Waktu .....	20
3.2.2	Gairah .....	20
3.2.5	Pengalihan .....	22
3.2.6	Fantasi .....	22
3.2.7	Interaksi Sosial .....	23
3.2.8	Niat Bermain Kembali .....	23
3.2.9	Niat Pembelian Ulang .....	24
3.3	Desain Pengambilan Sampel .....	24
3.3.1	Metode Pengambilan Sampel .....	24
3.3.2	Populasi dan Unit Sampel .....	25
3.3.3	Ukuran Sampel .....	25
3.3.4	Lokasi Penelitian .....	26
3.4	Profil Responden .....	26
3.5	Obyek Penelitian .....	26
3.6	Metode Pengumpulan Data .....	27
3.7	Instrumen Penelitian .....	28
3.8	Pengujian Instrumen .....	28
3.8.1	Uji Validitas .....	28
3.8.2	Uji Reliabilitas .....	29
3.9	Metode Analisis Data .....	29
3.9.1	Metode Analisis Data .....	29

3.9.2	Uji Asumsi Klasik.....	30
3.9.2.1	Uji Multikoleniaritas .....	30
3.9.3	Pengembangan Formulasi Dasar.....	31
3.9.4	Uji <i>Goodness of Fit</i> .....	32
3.9.5	Tingkat Signifikansi.....	32
3.9.6	Prosedur Pengujian Hipotesis .....	32
3.10	Pilot Test Penelitian .....	33
<b>BAB IV</b>	<b>.....</b>	<b>37</b>
4.1	Profil Responden.....	37
4.2	Kualitas Data Penelitian .....	38
4.2.1.	Uji Kecukupan Sampel .....	39
4.2.2.	Uji Validitas .....	39
4.2.3.	Uji Reliabilitas .....	41
4.2.4.	Statistik Deskriptif .....	41
4.2.5.	Uji Multikolinearitas.....	43
4.3	Hasil Uji Kelayakan Model.....	44
4.3.1.	Model Regresi Pertama.....	44
4.3.2.	Model Regresi Kedua .....	46
4.4	Pengujian Hipotesis.....	47
4.4.1.	Hipotesis 1 .....	47
4.4.2.	Hipotesis 2 .....	48
4.4.3.	Hipotesis 3 .....	49
4.4.4.	Hipotesis 4 .....	49
4.4.5.	Hipotesis 5 .....	50
4.4.6.	Hipotesis 6 .....	51
4.4.7.	Hipotesis 7 .....	52
4.4.8.	Hipotesis 8 .....	52
4.4.9.	Ringkasan Pengujian Seluruh Hipotesis .....	53
<b>BAB V</b>	<b>.....</b>	<b>55</b>
5.1.	Kesimpulan.....	55
5.2.	Implikasi Manajerial .....	57
5.3.	Keterbatasan Penelitian .....	58
5.4.	Arahan Penelitian Mendatang .....	58
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	<b>.....</b>	<b>59</b>
<b>LAMPIRAN</b>	<b>.....</b>	<b>64</b>



**Perilaku Pengguna Aplikasi Mobile Legends Bang Bang: Studi mengenai Niat Bermain dan Niat Pembelian**

**Ulang Diamond dalam Aplikasi Mobile Legends Bang Bang**

NIKMATULLAH, Yulia Arisnani Widyarningsih, M.B.A., Ph.D.

Universitas Gadjah Mada, 2018 | Diunduh dari <http://etd.repository.ugm.ac.id/>