

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR.....	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
ABSTRAK.....	x
ABSTRACT.....	xi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	5
1.3. Tujuan Penelitian	6
1.4. Batasan Masalah.....	6
1.5. Manfaat penelitian.....	6
BAB II.....	7
GAMBARAN UMUM PENELITIAN	7
2.1. Landasan Teori.....	7
2.1.1. Kepuasan Game	7
2.1.2. Intensi Pembelian <i>Virtual Item</i>	10
2.2. Penelitian Terdahulu	11
2.3. Metodologi Penelitian	12
2.3.1. Desain Penelitian	12
2.3.2. Populasi dan Sampel.....	13
2.3.2.1 Populasi	13
2.3.2.2 Sampel.....	14
2.4. Sumber Data.....	15
2.5. Teknik Pengumpulan Data.....	15

2.6.	Analisis Data	15
2.7.	Definisi Operasional Variabel.....	16
BAB III.....		20
ANALISIS DAN PEMBAHASAN		20
3.1.	Karakteristik Responden	20
3.2.	Hasil dan Analisis Data.....	22
3.2.1.	Uji Validitas dan Reliabilitas	22
3.2.1.1	Uji Validitas dan Reliabilitas Variabel X.....	23
3.2.1.2	Uji Validitas dan Reliabilitas Variabel Y.....	24
3.2.2.	Uji Asumsi Klasik.....	26
3.2.2.1	Uji Normalitas	26
3.2.2.2	Uji Regresi Linear Sederhana.....	26
BAB IV		31
KESIMPULAN DAN SARAN.....		31
4.1.	Kesimpulan	31
4.2.	Saran.....	32
DAFTAR PUSTAKAN		
LAMPIRAN		

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Foto Squad Andeska.....	14
Gambar 3. 1 Histogram Uji Normalitas	26

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu	11
Tabel 2. 2 Definisi Operasional Kepuasan <i>Game</i>	16
Tabel 2. 3 Definisi Operasional Intensi Pembelian.....	18
Tabel 3. 1 Karakteristik Responden Berdasar Usia	20
Tabel 3. 2 Karakteristik Responden Berdasar Jenis Kelamin.....	21
Tabel 3. 3 Karakteristik Responden Berdasar Lama Bermain <i>Game</i>	21
Tabel 3. 4 Hasil Uji Validitas Variabel X (Kepuasan <i>Game</i>)	23
Tabel 3. 5 Hasil Uji Reliabilitas Variabel X (Kepuasan <i>Game</i>)	24
Tabel 3. 6 Hasil Uji Validitas Variabel Y (Intensi Pembelian).....	24
Tabel 3. 7 Hasil Uji Reliabilitas Variabel Y (Intensitas Pembelian)	25
Tabel 3. 8 Uji R Square.....	27
Tabel 3. 9 Tabel Annova Uji Kelayakan Regresi	28
Tabel 3. 10 Tabel Persamaan Regresi	28

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran Pertanyaan Kuesioner
2. Hasil Olah Data Microsoft Excel
3. Hasil Olah Data SPSS
4. Gambar *Game* PUBG