

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. Identifikasi Masalah	5
1.3. Rumusan Masalah	6
1.4. Tujuan Penelitian	6
1.5. Batasan Masalah	6
1.6. Manfaat penelitian.....	6
BAB II.....	8
GAMBARAN UMUM PENELITIAN	8
2.1. Landasan Teori.....	8
2.1.1. Kepuasan bermain game	8
2.1.2. Harga.....	9
2.1.3. Promosi.....	9
2.1.4. Intensi Pembelian <i>Virtual Item</i>	10
2.2. Penelitian Terdahulu	12
2.3. Metodologi Penelitian	13
2.3.1. Desain Penelitian.....	13
2.3.2. Populasi dan Sampel	14
2.4. Sumber Data.....	15
2.5. Teknik Pengumpulan Data.....	15



2.6.	Analisis Data	16
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
3.2.2.	Uji Asumsi Klasik.....	25
3.2.3.	Uji Regresi Linear Berganda.....	26
	BAB IV	30
	KESIMPULAN DAN SARAN.....	30
4.1.	Kesimpulan	30
4.2.	Saran.....	31
	DAFTAR PUSTAKA	32
	LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Foto lobby shop Mobile Legend.....	14
Gambar 3. 1 Histogram Uji Normalitas	25

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu	12
Tabel 2. 2 Definisi Operasional kepuasan konsumen.....	18
Tabel 2. 3 Definisi Operasional Intensi Pembelian.....	19
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	23
Tabel 3. 5 Hasil Uji Reliabilitas Variabel X	24
Tabel 3. 6 Hasil Uji Validitas Variabel Y	24
Tabel 3. 7 Hasil Uji Reliabilitas Variabel Y	25
Tabel 3. 8 Uji R Square.....	26
Tabel 3. 9 Tabel Annova Uji Kelayakan Regresi	27
Tabel 3. 10 Tabel Persamaan Regresi	27

DAFTAR LAMPIRAN

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