

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TULIS	ii
KATA PENGANTAR	iii
INTISARI	v
<i>ABSTRACT</i>	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Pertanyaan Penelitian	5
1.3. Tujuan Penelitian	6
1.4. Kontribusi Penelitian	6
1.5. Sistematika Penulisan	7
BAB II TINJAUAN LITERATUR DAN PENGEMBANGAN HIPOTESIS	9
2.1. Tinjauan Literatur	9
2.1.1. Kekhawatiran terhadap <i>Internet</i> dan <i>Online Games</i>	9
2.1.2. Ancaman dari <i>Insider</i>	11
2.1.3. Kerugian Finansial	13
2.1.4. Niat untuk Bermain <i>Online Games</i>	15
2.1.5. Kinerja Karyawan	18

2.2.	Landasan Teori.....	22
2.2.1.	<i>Technology Threat Avoidance Theory (TTAT)</i>	22
2.2.2.	<i>Accountability Theory</i>	23
2.2.3.	<i>Boundary Theory</i>	23
2.3.	Pengembangan Hipotesis	24
2.3.1.	<i>Policy</i>	25
2.3.2.	<i>Perceived of Threats/Risks</i>	26
2.3.3.	<i>Evaluation Awareness</i>	27
2.3.4.	<i>Time Segmentation</i>	29
2.3.5.	<i>Employee Performance</i>	31
BAB III	DESAIN PENELITIAN	34
3.1.	Sampel dan Teknik Pengumpulan Data	34
3.2.	Definisi Operasional dan Pengukuran.....	35
3.2.1.	Variabel Independen.....	36
3.2.2.	Variabel Dependen	38
3.2.3.	Variabel Kontrol.....	38
3.3.	Desain Eksperimental.....	39
3.4.	Alat Analisis Data	40
3.4.1.	Validitas Penelitian.....	41
3.4.2.	Reliabilitas Penelitian.....	44
3.4.3.	Hipotesis Penelitian.....	44
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN	45
4.1.	<i>Pilot Study</i>	45
4.2.	Karakteristik Partisipan	46

4.3.	Statistik Deskriptif.....	49
4.4.	Hubungan Variabel Independen dan <i>Intention to Play Online Games</i> ...	53
4.4.1.	<i>Online Games Policy</i> dan <i>Intention to Play Online Games</i>	54
4.4.2.	<i>Perceived of Threats/Risks</i> dan <i>Intention to Play Online Games</i> 55	
4.4.3.	<i>Evaluation Awareness</i> dan <i>Intention to Play Online Games</i>	56
4.4.4.	<i>Time Segmentation</i> dan <i>Intention to Play Online Games</i>	57
4.4.5.	Variabel Kontrol dan <i>Intention to Play Online Games</i>	58
4.4.6.	Pengujian Tambahan	59
4.5.	Hubungan <i>Intention to Play Online Games</i> dan <i>Employee Performance</i>	62
4.6.	Evaluasi Hasil Penelitian.....	64
BAB V	PENUTUP	72
5.1.	Kesimpulan.....	72
5.2.	Implikasi dan Kontribusi	73
5.3.	Keterbatasan	75
5.4.	Saran.....	76
	DAFTAR PUSTAKA	79

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Ilustrasi Variabel Independen.....	37
Tabel 4.1	Data Demografi Partisipan.....	48
Tabel 4.2	Statistik Deskriptif Variabel Independen.....	50
Tabel 4.3	Statistik Deskriptif Variabel Dependen dan Variabel Kontrol.....	52
Tabel 4.4	Hasil Pengujian Statistik Variabel Independen dan <i>Intention to Play Online Games</i>	53
Tabel 4.5	Pengujian Statistik Tambahan dengan Sampel Terpisah.....	60
Tabel 4.6	Hasil Pengujian Statistik <i>Intention to Play Online Games</i> dan <i>Employee Performance</i>	62
Tabel 4.7	Kesimpulan Hasil Pengujian Hipotesis.....	65

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Model Penelitian.....	25
Gambar 4.1	Hasil Penelitian.....	66

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: INSTRUMEN PENELITIAN	A1
Ilustrasi Kasus.....	A1
Pertanyaan Cek Manipulasi	A2
Faktor Manipulasi	A2
Kinerja Karyawan.....	A3
LAMPIRAN B: TAMPILAN <i>WEBSITE</i>	B1
LAMPIRAN C: HASIL PENGUJIAN STATISTIK.....	C1
<i>Independent Variables dan Intention to Play Online Games On Company- owned Computers</i>	C1
<i>Intention to Play Online Games On Company-owned Computers dan Employee Performance</i>	C6