

DAFTAR ISI

PENYATAAN DAN PERSETUJUAN UNGGAH TUGAS AKHIR.....	ii
PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING TUGAS AKHIR	iii
PERSETUJUAN TIM PENGUJI TUGAS AKHIR.....	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah	2
1.3 Kesenjangan dan Keterbaharuan.....	2
1.4 Pembatasan Masalah	2
1.5 Tujuan dan Manfaat	2
1.5.1 Tujuan	2
1.5.2 Manfaat	3
1.6 Metodologi Penelitian	3
1.7 Sistematika Penulisan	3
BAB II KAJIAN PUSTAKA	4
2.1 <i>Game online</i>	4
2.1.1 Pengertian <i>Game online</i>	4
2.1.2 Jenis-Jenis <i>Game online</i>	5
2.2 <i>First Person Shooter (FPS)</i>	5
2.2.1 Pengertian <i>FPS games</i>	5
2.2.2 Jenis-jenis <i>FPS games</i>	6
2.3 <i>Item virtual</i>	6
2.3.1 Pengertian <i>item virtual</i>	6
2.3.2 Manfaat <i>Item virtual</i>	7
2.3.3 Pembelian <i>Item Virtual</i>	7
2.4 <i>Celebrity endorsement</i>	8
2.4.1 Pengertian <i>celebrity endorsement</i>	8
2.4.2 Manfaat <i>celebrity endorsement</i>	8
2.5 Kepuasan terhadap <i>game</i>	9
2.6 Niat dari diri sendiri	9
2.7 Penampilan karakter.....	9

2.8 Kepercayaan kepada <i>seller</i>	11
2.9 Pengembangan Hipotesis	12
2.9.1 Pengaruh niat dari diri sendiri terhadap minat pembelian <i>item virtual</i>	12
2.9.2 Pengaruh kepercayaan kepada <i>seller</i> terhadap minat pembelian <i>item virtual</i>	12
2.9.3 Pengaruh <i>celebrity endorsement</i> terhadap minat pembelian <i>item virtual</i>	12
2.9.4 Pengaruh kepuasan kepada <i>game</i> terhadap minat pembelian <i>item virtual</i>	13
2.9.5 Pengaruh penampilan karakter terhadap minat pembelian <i>item virtual</i>	13
2.10 Penelitian Terdahulu	14
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	19
3.1 Kerangka Penelitian	19
3.2 Instrumen Penelitian.....	21
3.3 Pengumpulan Data	23
3.4 Rencana Analisa Data	23
BAB IV ANALISIS DATA DAN HASIL.....	24
4.1 Statistik Demografis.....	24
4.2 Statistik Deskriptif Variabel Penelitian.....	26
4.3 PLS SEM <i>Confirmatory Factor Analysis</i> (CFA)	28
4.4 PLS SEM <i>Discriminant Validity</i>	29
4.5 Common method bias.....	30
4.6 PLS SEM <i>Path Analysis</i> – Pengujian Hipotesis.....	31
4.7 Evaluasi dan Kebaikan Model PLS SEM	33
BAB V PEMBAHASAN DAN KESIMPULAN	37
5.1 Pembahasan.....	37
5.2 Implikasi teoritis	38
5.3 Implikasi praktis.....	38
5.4 Limitasi dan saran	39
5.5 Kesimpulan	39
DAFTAR PUSTAKA	40

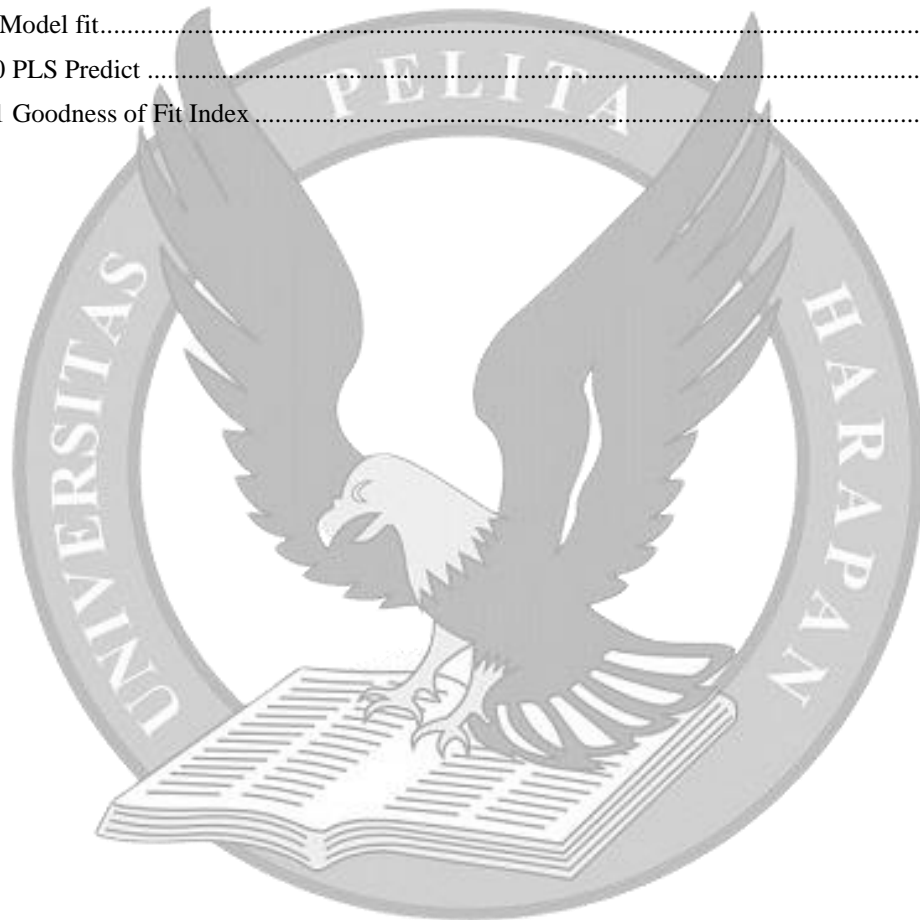
DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Kerangka Penelitian	19
--------------------------------------	----



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	14
Tabel 3.1 Instrumen Penelitian.....	21
Tabel 4.1 Statistik Demografis.....	24
Tabel 4.2 Statistik Deskriptif	26
Tabel 4.3 PLS SEM <i>Confirmatory Factor Analysis</i> (CFA)	28
Tabel 4.4 Heterotrait-monotrait ratio (HTMT) – Matrix.....	30
Tabel 4.5 fornell-lacker	30
Tabel 4.6 Common method bias.....	31
Tabel 4.7 PLS SEM <i>Path Analysis</i>	32
Tabel 4.8 R Square dan Q Square	33
Tabel 4.9 Model fit.....	34
Tabel 4.10 PLS Predict	34
Tabel 4.11 Goodness of Fit Index	35



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A Penyebaran Kuesioner Melalui Aplikasi Discord.....	A-1
LAMPIRAN B Data Penelitian.....	B-1

