

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat, karunia dan pertolongan-Nya kami dapat menyelesaikan tesis ini dan semua berjalan dengan baik pada program Pasca Sarjana Magister Manajemen, Fakultas Ekonomi, Universitas Pelita Harapan dengan judul Anteseden dari *mobile games loyalty* dan dampak terhadap *in-app purchase* intention pada gim Mobile Legends; Studi Kasus pada gim Mobile Legends. Kami menyadari bahwa tanpa bimbingan, bantuan dan doa dari berbagai pihak, tesis ini tidak akan selesai tepat pada waktunya. Oleh karena itu, pada kesempatan kali ini, kami ingin berterima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu penggerjaan tesis ini, yaitu :

1. Ibu Dra. Gracia Shinta S. Ugut, M.B.A, Ph.D., selaku Dekan Fakultas Ekonomi Universitas Pelita Harapan.
2. Bapak Dr. Innocentius Bernarto, S.T.,M.Si., M.M.,M.Si. selaku Ketua Jurusan Program Pasca Sarjana Magister Manajemen, Fakultas Ekonomi, Universitas Pelita Harapan.
3. Bapak Dr. dr. Ferdi Antonio, M.M., M.A.R.S., selaku Dosen Pembimbing Utama yang telah membimbing, memotivasi, menyediakan waktu dan pikirannya untuk mengarahkan kami dalam menyelesaikan tesis dengan baik.
4. Segenap dosen, staf dan karyawan Universitas Pelita Harapan yang telah memberikan pengajaran dan kemudahan administratif kepada kami selama berkuliahan di Universitas Pelita Harapan.
5. Orang tua kami, Bapak dan Ibu kami yang terus memberikan semangat dan doa untuk menyelesaikan tesis ini.

6. Teman-teman seperjuangan di MM UPH Batch 80B, yang selalu kompak selama di kelas dan diluar kelas.
7. Para responden yang telah meluangkan waktu dan pendapatnya dalam mengisi kuesioner yang kami kirimkan.
8. Terima kasih atas bantuan yang sudah diberikan semua pihak yang tidak dapat kami sebutkan satu persatu.

Akhir kata, kami menyadari bahwa penulisan tesis ini masih terdapat banyak kekurangan. Oleh karena itu, kami sangat mengharapkan kritik dan saran yang bermanfaat bagi kami. Semoga Tuhan Yesus berkenan membalaik kebaikan semua pihak yang telah membantu dalam pembuatan tesis ini.

Jakarta, 17 Februari 2020

DANIEL SETIAWAN HENGKENUSA BASTIAAN & KRIS KYNAN

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TUGAS AKHI

PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING TUGAS AKHIR

PERSETUJUAN TIM PENGUJI TUGAS AKHIR

BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah Penelitian	9
1.3 Tujuan Penelitian	11
1.4 Batasan Masalah	11
1.5 Manfaat Penelitian	12
1.6 Sistematika Penulisan	12
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	14
2.1 Teori Dasar.....	14
2.2 <i>Playfulness</i>	15
2.3 <i>Good Price</i>	16
2.4 <i>Rewards</i>	17
2.5 <i>Viewing Experience</i>	18
2.6 <i>Player Characteristics</i>	19
2.6.1 <i>E-Sports Professional</i> dan <i>Streamer Professional</i> Loyalis (Keterampilan, Gaya Bermain, Sifat Pribadi Pemain)	21
2.7 <i>In-App Purchase Intention</i>	22
2.8 <i>Mobile Games Loyalty</i>	23
2.9 Penelitian Terdahulu	24
2.10 Hipotesis	26
2.10.1 <i>Playfulness</i>	27
2.10.2. <i>Good Price</i>	27
2.10.3 <i>Rewards</i>	28
2.10.4 <i>Viewing Experience</i>	29
2.10.5 <i>Player Characteristics</i>	30
2.10.6 <i>Mobile Games Loyalty</i>	31
2.11 <i>Research Model</i>	33
BAB III METODE PENELITIAN	34
3.1 Objek Penelitian	34
3.2 Unit Analisis	34

3.3 Tipe Penelitian	35
3.4 Variabel Operasional Penelitian.....	35
3.5 Populasi dan Sampel	37
3.5.1 Penentuan Jumlah Sampel	38
3.5.2 Metode Penarikan Sampel	38
3.6 Metode Pengumpulan Data.....	39
3.7 Metode Analisis Data.....	39
3.7.1 Model dalam PLS-SEM	40
3.7.2 Uji Hipotesis	42
3.8 Pengujian Instrumen Penelitian	42
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	46
4.1 Profil Responden.....	46
4.2 Analisis Statistik Deskriptif	48
4.2.1 <i>Playfulness</i>	49
4.2.2 <i>Good Price</i>	49
4.2.3 Rewards.....	50
4.2.4 <i>Viewing Experience</i>	51
4.2.5 <i>Player Characteristic</i>	51
4.2.6 <i>Mobile Games Loyalty</i>	52
4.2.7 <i>In-app Purchase Intention</i>	53
4.3 Analasis Statistik Inferensial (<i>Patial Least Square</i>)	54
4.3.1 <i>Outer Model</i>	54
4.3.2 <i>Inner Model</i>	60
4.4 Pembahasan.....	70
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	78
5.1 Kesimpulan	78
5.1 Implikasi Managerial	79
5.2 Keterbatasan Penelitian.....	80
5.3 Saran untuk Penelitian Selanjutnya.....	81
DAFTAR PUSTAKA	82
LAMPIRAN.....	88

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Hasil <i>Preliminary Study</i>	17
Tabel 1.2 Data Pengikut <i>Professional Gamers E-sports Mobile Legends</i>	19
Tabel 3.1 Variabel Operasional	40
Tabel 3.2 Skala Likert Kuesioner.....	46
Tabel 3.3 Hasil Uji Validitas Studi Pendahulu.....	51
Tabel 3.4 Hasil Uji Reliabilitas Studi Pendahulu.....	52
Tabel 4.1 Profil Responden.....	53
Tabel 4.2 Data Prilaku Responden.....	55
Tabel 4.3 Kategori Jawaban Berdasarkan Nilai rata-rata.....	56
Tabel 4.4 Analisis statistik deskriptif <i>Playfulness</i>	57
Tabel 4.5 Analisis statistik deskriptif <i>Good Price</i>	58
Tabel 4.6 Analisis statistik deskriptif <i>Rewards</i>	59
Tabel 4.7 Analisis statistik deskriptif <i>Viewing Experience</i>	59

Tabel	4.8	Analisis	statistik	deskriptif	<i>Player</i>
<i>Characteristic</i>					60
Tabel	4.9	Analisis	statistik	<i>Mobile</i>	<i>Games</i>
<i>Loyalty</i>					61
Tabel	4.10	Analisis	statistik	<i>In-app</i>	<i>Purchase</i>
<i>Intention</i>					62
Tabel 4.11 Hasil Uji Outer Loading 64					
Tabel 4.12 Uji AVE..... 65					
Tabel 4.13 Hasil Uji Reliabilitas Diskriminan <i>Cronbach's Alpha</i> dan <i>Composite Reliability</i> 66					
Tabel 4.14 Hasil Uji <i>Discriminant Validity</i> Fornell-Larcker Criteration 67					
Tabel 4.15 Hasil Uji <i>Discriminant Validity</i> Heterotrait-Monotrait Ratio (HTMT) 68					
Tabel 4.16 Hasil Uji VIF..... 69					
Tabel 4.17 Hasil Uji R-square 69					
Tabel 4.18 Hasil Uji <i>Q-square</i> dan <i>Q-square Predict</i> 70					
Tabel 4.19 Hasil Uji Hipotesis dan Pengaruh 72					
Tabel 4.20 Perhitungan <i>Battle Point</i> Mobile Legends 75					
Tabel 4.21 Hasil Uji <i>Specific Indirect Effects</i> 78					

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Pertumbuhan <i>Revenue Gim</i>	13
Gambar 1.2 Pengguna Internet di Indonesia.....	13
Gambar 1.3 <i>User penetration active paying customer from the total population of e-games</i>	14
Gambar 2.1 <i>Research Model</i>	19
Gambar 4.1 Model Pengukuran/ <i>Outer Model</i>	63
Gambar 4.2 Hasil Uji IPMA Konstruk	71
Gambar 4.3 Hasil Uji IPMA Indikator	71
Gambar 4.4 Model Struktural/ <i>Inner Model</i>	77
Gambar 4.5 Model Hasil	83