

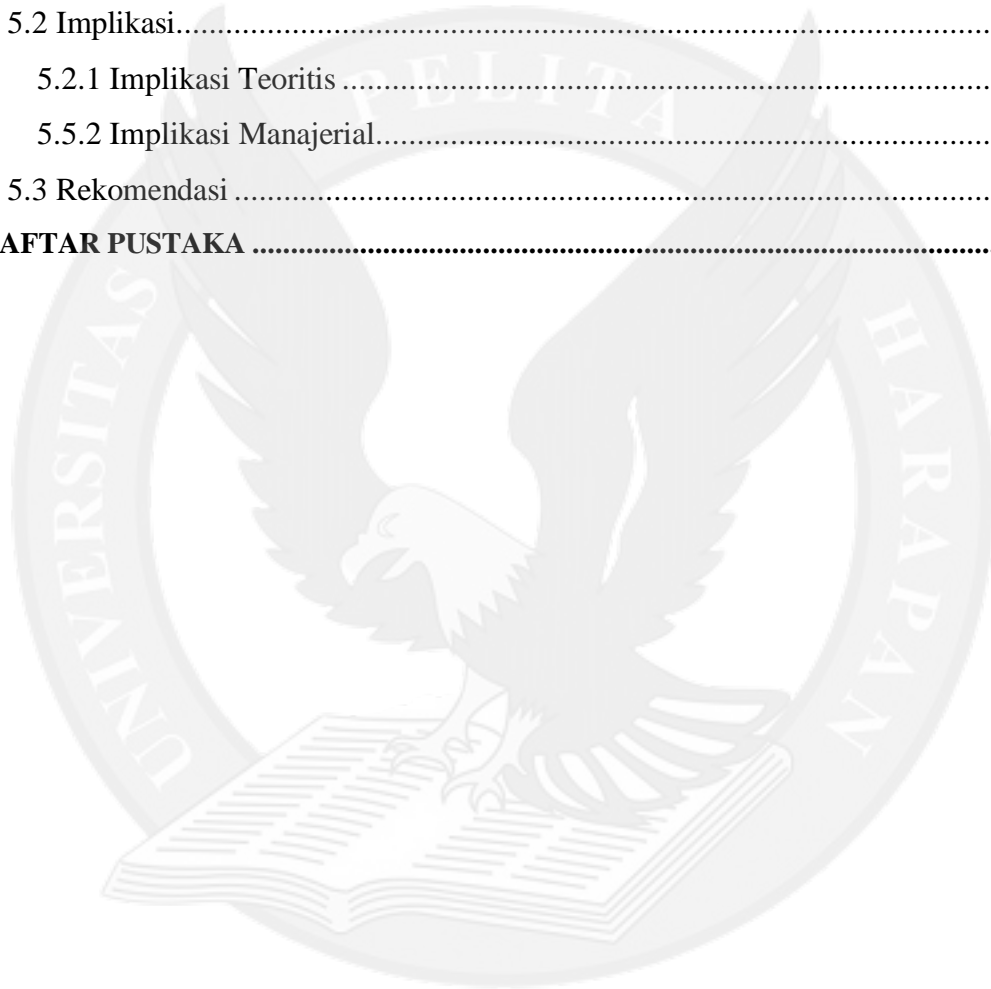
DAFTAR ISI

PERNYATAAN DAN PERSETUJUAN UNGGAH TUGAS AKHIR	ii
UNIVERSITAS PELITA HARAPAN FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS	iii
PERSETUJUAN TIM PENGUJI TUGAS AKHIR.....	iv
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB 1.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.2 Batasan Masalah.....	22
1.3 Rumusan Masalah.....	23
1.4 Tujuan Penelitian.....	25
1.5 Manfaat Penelitian.....	26
1.5.1. Manfaat Teoritis.....	26
1.5.2. Manfaat Praktis.....	27
1.6 Sistematika Penelitian.....	27
BAB 2.....	29
TINJAUAN PUSTAKA DAN PENGEMBANGAN HIPOTESIS	29
2.1 Landasan Teori	29
2.1.1 Time Flexibility.....	29
2.1.2 Arousal.....	31
2.1.3 Challenge	32
2.1.4 Competition.....	34
2.1.5 Diversion.....	35

2.1.6 Fun.....	36
2.1.7 Fantasy.....	38
2.1.8 Social Interaction.....	39
2.1.9 Intention to Play	41
2.1.10 Intention to Pay	42
2.2 Penelitian Terdahulu	44
2.3 Pengembangan Hipotesis	47
2.3.1 Pengaruh Time Flexibility terhadap Intention to Play	47
2.3.2 Pengaruh Arousal terhadap Intention to Play	48
2.3.3 Pengaruh Challenge terhadap Intention to Play	48
2.3.4 Pengaruh Competition terhadap Intention to Play	49
2.3.5 Pengaruh Diversion terhadap Intention to Play	50
2.3.6 Pengaruh Fun terhadap Intention to Play.....	51
2.3.7 Pengaruh Fantasy terhadap Intention to Play.....	51
2.3.8 Pengaruh Social Interaction terhadap Intention to Play	52
2.3.9 Pengaruh Intention to Play terhadap Intention to Pay	53
2.4 Model Penelitian.....	54
2.5 Bagian Alur Berpikir	55
BAB 3.....	58
METODOLOGI PENELITIAN.....	58
3.1. Jenis Penelitian	58
3.2. Populasi dan Sample.....	59
3.2.1. Populasi.....	59
3.2.2. Sample	59
3.3. Metode Pengumpulan Data	61
3.4. Definisi Operasional dan Pengukuran Variabel	65
3.5. Metode Analisis Data.....	67
3.5.1. Uji Reliabilitas.....	80

BAB IV	82
ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN.....	82
4.1 Gambaran Umum	82
4.1.1 Mobile Legends.....	82
4.1.2 Profil Responden.....	83
4.1.2.1 Jenis Kelamin Responden	84
4.1.2.2 Usia Responden.....	85
4.2 Analisis Data	86
4.2.1 Tanggapan Responden.....	87
4.2.2 Analisis Deskriptif Variabel	102
4.2.2.1 Penjelasan Responden terhadap <i>Time Flexibility</i>	103
4.2.2.2 Penjelasan Responden terhadap <i>Arousal</i>	105
4.2.2.3 Penjelasan Responden terhadap <i>Challenge</i>	107
4.2.2.4 Penjelasan Responden terhadap <i>Competition</i>	108
4.2.2.5 Penjelasan Responden terhadap <i>Diversion</i>	110
4.2.2.6 Penjelasan Responden terhadap <i>Fun</i>	111
4.2.2.7 Penjelasan Responden terhadap <i>Fantasy</i>	113
4.2.2.8 Penjelasan Responden terhadap <i>Social Interaction</i>	115
4.2.2.9 Penjelasan Responden terhadap <i>Intention to Play</i>	117
4.2.2.10 Penjelasan Responden terhadap <i>Intention to Pay</i>	118
4.2.3 Hasil Pengujian Kualitas Data	120
4.2.3.1 Evaluasi Normalitas Data	123
4.2.3.2 Evaluasi <i>Outliners</i>	124
4.2.3.3 Evaluasi Multicollinearity dan Singularity	127
4.2.3.4 Analisis Faktor Konfirmatori (Confirmatory Factor Analysis).....	127
4.2.4 Analisis Full Structural Equation Modeling	131
4.2.5 Uji Reliability.....	135
4.2.6 Hasil Pengujian Hipotesis.....	136

4.3 Pembahasan.....	143
BAB V.....	171
KESIMPULAN.....	171
5.1 Simpulan	171
5.1.1 Simpulan Atas Hipotesis.....	172
5.1.2 Simpulan Atas Masalah Penelitian.....	177
5.2 Implikasi.....	178
5.2.1 Implikasi Teoritis	178
5.2.2 Implikasi Manajerial.....	180
5.3 Rekomendasi	185
DAFTAR PUSTAKA	186



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Mobile Legends Memimpin Top Grossing Kategori Overall dan Google Play Revenue Mobile Games in Southeast Asia for December 2022	8
Gambar 1.2 Logo Mobile Legends	9
Gambar 1.3 Menunjukkan waktu yang dihabiskan pemain untuk bermain game Mobile Legends	12
Gambar 1.4 Contoh Pemain Merasa Bergairah dalam Bermain Mobile Legends.....	13
Gambar 1.5 Tingkatan Rank di Mobile Legends.....	15
Gambar 1.6 Salah Satu Contoh Kompetisi Mobile Legends Tingkat Nasional	16
Gambar 1.7 Seseorang Bermain Mobile Legends sebagai Pengalihannya.....	17
Gambar 1.8 Rating Mobile Legends	18
Gambar 1.9 Daftar Hero di Mobile Legends yang Memiliki Kemampuan Berbeda Beda.....	19
Gambar 1.10 Sekelompok orang yang sedang bermain Mobile Legends.....	20
Gambar 1.11 Grafik Pengeluaran Pemain di Mobile Legends	22
Gambar 2.1 Hasil Penelitian Terdahulu	45
Gambar 2.2 Model Penelitian	54
Gambar 3. 1 Diagram Alur Kerangka Pemikiran Teoritis	70
Gambar 4.1 Jenis Kelaim Responden	85
Gambar 4.2 Usia Responden	86
Gambar 4.3 Time Flexibility, Arousal, Challenge, Competition, Diversion, Fun, Fantasy, dan Social Interaction	128
Gambar 4.4 Intention to Play dan Intention to Pay	130
Gambar 4.5 Full Structural Equation Model	132

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Persaingan Game MOBA.....	6
Tabel 2.1 Bagan Alur Berpikir	57
Tabel 3.1 Desain Inti Kuesioner	63
Tabel 3. 2 Definisi Operasional Variabel.....	65
Tabel 3. 3 Keterangan Indikator Konstruk.....	71
Tabel 3.4 Keterangan Hubungan Konstruk.....	73
Tabel 3. 5 Hasil Konversi ke dalam Persamaan Model Pengukuran Konstruk Eksogen dan Endogen	74
Tabel 3.6 Indeks Pengujian Kelayakan Sebuah Model.....	80
Tabel 4.1 Jenis Kelamin Responden	84
Tabel 4.2 Usia Responden.....	85
Tabel 4.3 Derajat Penelitian Setiap Variabel.....	87
Tabel 4.4 Tanggapan Responden terhadap Time Flexibility.....	88
Tabel 4.5 Tanggapan Responden terhadap Arousal.....	90
Tabel 4.6 Tanggapan Responden terhadap Challenge	91
Tabel 4.7 Tanggapan Responden terhadap Competition.....	92
Tabel 4.8 Tanggapan Responden terhadap Diversion.....	94
Tabel 4.9 Tanggapan Responden terhadap Fun.....	95
Tabel 4.10 Tanggapan Responden terhadap Fantasy	97
Tabel 4.11 Tanggapan Responden terhadap Social Interaction.....	98
Tabel 4.12 Tanggapan Responden terhadap Intention to Play	100
Tabel 4.13 Tanggapan Responden terhadap Intention to Pay	101
Tabel 4.14 Distribusi Jawaban Responden terhadap Variabel Time Flexibility.....	103
Tabel 4.15 Distribusi Jawaban Responden terhadap Variabel Arousal	105
Tabel 4.16 Distribusi Jawaban Responden terhadap Variabel Challenge.....	107
Tabel 4.17 Distribusi Jawaban Responden terhadap Variabel Competition	108
Tabel 4.18 Distribusi Jawaban Responden terhadap Variabel Diversion	110
Tabel 4.19 Distribusi Jawaban Responden terhadap Variabel Fun.....	112
Tabel 4.20 Distribusi Jawaban Responden terhadap Variabel Fantasy.....	113
Tabel 4.21 Distribusi Jawaban Responden terhadap Variabel Social Interaction	115
Tabel 4.22 Distribusi Jawaban Responden terhadap Variabel Intention to Play.....	117
Tabel 4.23 Distribusi Jawaban Responden terhadap Variabel Intention to Pay	119

Tabel 4.24 Goodness of Fit Index.....	122
Tabel 4.25 Evaluasi Normalitas Data.....	123
Tabel 4.26 Statistik Derkriptif Z-Score.....	125
Tabel 4.27 Mahalanobis Distance.....	126
Tabel 4.28 Uji Bobot Faktor dan Nilai Faktor Loading Time Flexibility, Arousal, Challenge, Competition, Diversion, Fun, Fantasy, dan Social Interaction.....	129
Tabel 4.29 Uji Bobot Faktor dan Nilai Faktor Loading Intention to Play dan Intention to Pay.....	131
Tabel 4.30 Indek Pengujian Kelayakan.....	133
Tabel 4.31 Regression Weight Full Structural Equation Model.....	133
Tabel 4.32 Uji Reability	135
Tabel 4.33 Hasil Uji Hipotesis.....	137
Tabel 4.34 Indikator yang Paling Mempengaruhi Fantasy	147
Tabel 4.35 Indikator Variabel Social Interaction.....	150
Tabel 4.36 Indikator Variabel Diversion.....	152
Tabel 4.37 Indikator Variabel Fun.....	154
Tabel 4.38 Indikator yang Paling Mempengaruhi Arousal	156
Tabel 4.39 Indikator Variabel Time Flexibility.....	159
Tabel 4.40 Indikator Variabel Challenge	162
Tabel 4.41 Indikator Variabel Competition.....	164
Tabel 4.42 Indikator Variabel Intention to Play	166
Tabel 4.43 Indikator Variabel Intention to Pay	168
Tabel 5.1 Implikasi Teoritis.....	179
Tabel 5.2 Implikasi Manajerial.....	181

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A : KUISIONER.....	A-1
LAMPIRAN B : TABULASI DATA KUISIONER	B-1
LAMPIRAN C : HASIL UJI STATISTIK	C-1
LAMPIRAN D : HASIL PENGUJIAN STRUCTURAL EQUATION MODEL ..	D-1
LAMPIRAN E : HASIL TURNITIN HALAMAN TERAKHIR	E-1

