

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TUGAS AKHIR.....	ii
PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING TUGAS AKHIR.....	iv
PERSETUJUAN TIM PENGUJI TUGAS AKHIR.....	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Batasan Penelitian	18
1.3 Masalah Penelitian	19
1.4 Tujuan Penelitian	20
1.5 Manfaat Penelitian	21
1.5.1 Manfaat Teoritis	21
1.5.2 Manfaat Praktis (Bagi Kopi Janji Jiwa)	21
1.6 Sistematika Penelitian.....	22
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN PENGEMBANGAN HIPOTESIS....	23
2.1 Tinjauan Pustaka	23
2.1.1 Social Media Marketing	23
2.1.2.1 Entertainment	25
2.1.2.2 Customisation.....	26
2.1.2.3 Interaction	28
2.1.2.3 Electronic Word of Mouth (EWOM).....	29
2.1.2.4 Trendiness	31
2.1.3 Customer Brand Engagement	32
2.1.4 Brand Loyalty.....	36
2.2 Penelitian Terdahulu	37
2.3 Pengembangan Hipotesis.....	40

2.3.1	Hubungan Social Media Marketing dan Customer Brand Engagement	40
2.3.1.1	Pengaruh Entertainment terhadap Customer Brand Engagement.	40
2.3.1.2	Pengaruh Customisation terhadap Customer Brand Engagement	41
2.3.1.3	Pengaruh Interaction terhadap Customer Brand Engagement	41
2.3.1.4	Pengaruh Electronic Word of Mouth (EWOM) terhadap Customer Brand Engagement.....	42
2.3.1.5	Pengaruh Trendiness terhadap Customer Brand Engagement.....	43
2.3.1.6	Pengaruh Customer Brand Engagement terhadap Brand Loyalty	43
2.4	Model Penelitian.....	44
2.5	Bagan Alur Berpikir	44
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		46
3.1	Populasi dan Sampel.....	47
3.1.1	Populasi.....	47
3.1.2	Sampel.....	47
3.2	Teknik Pengumpulan Data.....	49
3.3	Definisi Operasional Variabel.....	50
3.4	Metode Analisis Data	55
3.4.1	Pengukuran Variabel Penelitian	55
3.4.2	Partial Least Square (PLS)	57
3.4.2.1	Tahapan Analisis Partial Least Square (PLS)	57
BAB IV ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN.....		62
4.1	Profil Responden	62
4.1.1	Profil Demografi Responden.....	62
4.2	Statistik Deskriptif	63
4.2.1	Analisis Deskriptif Variabel Independen	63
4.2.1.1	Variabel Entertainment	64
4.2.1.2	Variabel Customisation.....	65
4.2.1.3	Variabel Interaction.....	67
4.2.1.4	Variabel Electronic Word of Mouth (EWOM)	69
4.2.1.5	Variabel Trendiness	70
4.2.2	Analisis Deskriptif Variabel Dependen	72
4.2.2.1	Variabel Brand Loyalty.....	72
4.2.3	Analisis Deskriptif Variabel Mediasi.....	73
4.2.3.1	Variabel Customer Brand Engagement.....	74
4.3	Analisis Partial Least Square (PLS).....	76
4.3.1	Uji Outer Model	76
4.3.1.1	Hasil Uji Validitas.....	78
4.3.1.2	Hasil Uji Reliabilitas	82
4.3.2	Uji Inner Model.....	83
4.3.2.1	Uji Kolinieritas.....	83

4.3.2.2 Uji R-Square.....	84
4.3.2.3 Uji Effect size (F^2).....	85
4.3.2.4 Uji Q Square.....	86
4.3.2.5 Pengujian Hipotesis.....	87
4.4 Pembahasan	97
4.4.1 Pengaruh Entertainment dengan Customer Brand Engagement	97
4.4.2 Pengaruh Customisation dengan Customer Brand Engagement.....	98
4.4.3 Pengaruh Interaction dengan Customer Brand Engagement	99
4.4.5 Pengaruh EWOM dengan Customer Brand Engagement	99
4.4.6 Pengaruh Trendiness dengan Customer Brand Engagement	100
4.4.7 Pengaruh Customer Brand Engagement dengan Brand Loyalty.....	101
4.5 Analisis Model Secara Keseluruhan.....	Error! Bookmark not defined.
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	103
5.1 Kesimpulan Penelitian	103
5.2 Impiliasi Manajerial	105
5.3 Implikasi Teoritis	107
5.4 Keterbatasan dan Saran bagi Penelitian Selanjutnya	107
DAFTAR PUSTAKA	109
LAMPIRAN.....	116

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Jumlah Penduduk Berdasarkan Kota	17
Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 1 Desain Kuesioner	51
Tabel 3. 2 Skor Skala Likert	56
Tabel 3. 3 Kategori Rata – rata Jawaban Responden.....	56
Tabel 4. 1 Profil Demografi Responden	62
Tabel 4. 2 Deskripsi Variabel <i>Entertainment</i>	64
Tabel 4. 3 Deskripsi Variabel <i>Customisation</i>	66
Tabel 4. 4 Deskripsi Variabel <i>Interaction</i>	68
Tabel 4. 5 Deskripsi Variabel <i>EWOM</i>	69
Tabel 4. 6 Deskripsi Variabel <i>Trendiness</i>	71
Tabel 4. 7 Deskripsi Variabel <i>Brand Loyalty</i>	73
Tabel 4. 8 Deskripsi Variabel <i>Customer Brand Engagement</i>	75
Tabel 4. 9 Nilai <i>Outer Loading</i> dan AVE	78
Tabel 4. 10 Nilai <i>Heterotrait-Monotrait Ratio</i>	81
Tabel 4. 11 Nilai <i>Composite Reliability</i>	82
Tabel 4. 12 Nilai <i>Variance Inflation Factor (VIF)</i>	84
Tabel 4. 13 Nilai <i>R-Square</i>	84
Tabel 4. 14 Hasil <i>f-square</i>	85
Tabel 4. 15 Nilai <i>Q Square</i>	87
Tabel 4. 16 Nilai <i>t-statistic</i> Variabel	88
Tabel 4. 17 Nilai <i>t-statistics</i> Indikator.....	92

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Statistik Jumlah Pengguna Media Sosial di Kawasan Asia – Pasifik	2
Gambar 1. 2 Statistik Jumlah Pengguna Media Sosial di Indonesia.....	3
Gambar 1. 3 Platform Media Sosial di Indonesia	4
Gambar 1. 4 Konsumsi Kopi di Indonesia	8
Gambar 1. 5 Instagram Kedai Kopi di Indonesia.....	9
Gambar 1. 6 Grafik Kedai Kopi di Indonesia berdasarkan <i>Top Brand Award</i>	10
Gambar 1. 7 Penghargaan Kopi Janji Jiwa	10
Gambar 1. 8 Konten Instagram Janji Jiwa	12
Gambar 1. 9 Rekomendasi Produk Janji Jiwa.....	13
Gambar 1. 10 Komentar pada Kolom Komentar Instagram Janji Jiwa	14
Gambar 1. 11 Ulasan Produk di Instagram Kopi Janji Jiwa	14
Gambar 1. 12 Produk Baru dan Promo Kopi Janji Jiwa	15
Gambar 1. 13 Kedai Kopi yang Paling Sering Dikunjungi.....	16
Gambar 2. 1 Model Penelitian	44
Gambar 4. 1 Hasil Outer Model.....	77
Gambar 4. 2 Nilai <i>t-statistics</i>	88
Gambar 4. 3 Model Penelitian (Hasil)	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 DATA RESPONDEN	116
LAMPIRAN 2 DATA KUESIONER	122
LAMPIRAN 3 HASIL ANALISIS DATA.....	139
LAMPIRAN 4 KUESIONER PENELITIAN.....	149

