

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN TESIS	i
SURAT PERNYATAAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN TESIS	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Ruang Lingkup	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan dan Manfaat Penelitian	6
1. Tujuan Penelitian	6
2. Manfaat Penelitian	6
F. Kerangka Penulisan	7
BAB II	9
TELAAH KEPUSTAKAAN	9
A. Landasan Teori.....	9
1. <i>Enjoyment</i>	10
2. <i>Social Value</i>	11
3. <i>Continued Use Intention</i>	11
4. <i>Purchase Intention</i>	12
B. Kaitan antar Variabel.....	13
1. Kaitan antara <i>Enjoyment</i> dan <i>Purchase Intention</i>	13
2. Kaitan antara <i>Social Value</i> dan <i>Purchase Intention</i>	14
3. Kaitan antara <i>Continued Use Intention</i> dan <i>Purchase Intention</i>	14
C. Penelitian Terdahulu.....	14
D. Kerangka Pemikiran.....	18
E. Hipotesis Penelitian	19

BAB III.....	20
METODOLOGI PENELITIAN	20
A. Jenis dan Periode Penelitian.....	20
B. Sumber dan Pengumpulan Data	20
C. Populasi dan Sampel Penelitian	21
D. Variabel Penelitian dan Operasionalisasi Variabel	21
1. <i>Enjoyment</i>	22
2. <i>Continued Use Intention</i>	22
3. <i>Social Value</i>	23
4. <i>Purchase Intention</i>	23
E. Uji Validitas dan Reliabilitas.....	24
1. Uji Validitas	24
2. Uji Reliabilitas	25
F. Teknik Analisis Data	25
1. Analisis Koefisien Determinasi (R^2).....	25
2. Analisis <i>Predictive Relevance</i> (Q^2).....	26
3. Analisis <i>Effect Size</i> (f^2).....	26
4. Analisis Goodness of fit (GoF)	26
5. Analisis <i>Path Coefficients</i>	27
G. Pengujian Hipotesis Penelitian.....	27
BAB IV	28
ANALISIS DAN PEMBAHASAN.....	28
A. Profil Responden.....	28
1. Jenis Kelamin.....	28
2. Usia	28
3. Pekerjaan.....	29
4. Pengeluaran per Bulan	30
5. Jangka Waktu Bermain	30
B. Deskripsi Objek Penelitian.....	31
1. <i>Enjoyment</i>	31
2. <i>Continued Use Intention</i>	32
3. <i>Social Value</i>	33
4. <i>Purchase Intention</i>	34
C. Hasil Analisis Data.....	36
1. Analisis <i>Outer Model</i>	36
a. Analisis Validitas	36
b. Analisis Reliabilitas	39
2. Analisis <i>Inner Model</i>	40
a. Uji Koefisien Determinasi (R^2)	40
b. Uji <i>Predictive Relevance</i> (Q^2).....	40
c. Uji <i>Effect Size</i> (f^2).....	41

d. Uji <i>Goodness of Fit Index</i> (GoF)	41
e. Analisis <i>Path Coefficient</i> dan Pengujian Hipotesis	42
D. Pembahasan.....	44
BAB V	48
KESIMPULAN DAN SARAN	48
A. Kesimpulan	48
B. Keterbatasan dan Saran Penelitian	48
1. Keterbatasan.....	48
2. Saran	49
a. Hoyoverse (<i>developer game Genshin Impact</i>)	49
b. Saran untuk penelitian selanjutnya.....	50
C. Implikasi Manajerial.....	51
DAFTAR PUSTAKA	52
LAMPIRAN	58