

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	15
Tabel 3.1 Operasionalisasi <i>Enjoyment</i>	22
Tabel 3.2 Operasionalisasi <i>Continued Use Intention</i>	22
Tabel 3.3 Operasionalisasi <i>Social Value</i>	23
Tabel 3.4 Operasionalisasi <i>Purchase Intention</i>	24
Tabel 4.1 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	28
Tabel 4.2 Karakteristik Responden Berdasarkan Kelompok Usia	29
Tabel 4.3 Karakteristik Responden Berdasarkan Pekerjaan	29
Tabel 4.4 Karakteristik Responden Berdasarkan Biaya Pengeluaran per Bulan	30
Tabel 4.5 Karakteristik Responden Berdasarkan Jangka Waktu Bermain Genshin Impact ...	30
Tabel 4.6 Tanggapan Responden Mengenai <i>Enjoyment</i>	32
Tabel 4.7 Tanggapan Responden Mengenai <i>Continued Use Intention</i>	33
Tabel 4.8 Tanggapan Responden Mengenai <i>Social Value</i>	34
Tabel 4.9 Tanggapan Responden Mengenai <i>Purchase Intention</i>	35
Tabel 4.10 Hasil Uji <i>Average Variance Extracted</i>	36
Tabel 4.11 Hasil Uji <i>Loading Factor</i>	37
Tabel 4.12 Hasil Nilai <i>Cross Loading</i>	38
Tabel 4.13 Hasil Uji HTMT Ratio	39
Tabel 4.14 Hasil Uji Reliabilitas	39
Tabel 4.15 Hasil Analisis Koefisien Determinasi (R ²)	40
Tabel 4.16 Hasil Analisis <i>Predictive Relevance</i> (Q ²)	40
Tabel 4.17 Hasil Analisis <i>Effect Size</i>	41
Tabel 4.18 Hasil Uji <i>Goodness of Fit</i>	42
Tabel 4.19 Hasil Analisis <i>Path Coefficients</i>	43