

DAFTAR ISI

PERNYATAAN ORISINALITAS DAN BEBAS PLAGIAT	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Manfaat Penelitian	4
BAB II	6
TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Penelitian Terdahulu	6
<i>Why do people buy virtual goods? Attitude toward virtual good purchases versus game enjoyment</i>	7
2.2 Game Online	11
2.2.1 Barang Virtual	11
2.3 Perilaku Konsumen	12
2.3.1 Perilaku Konsumen Dalam Membeli Barang Virtual	13
2.4 Motivasi Intrinsik	13
2.4.1 Persepsi	13
2.4.2 Pembelajaran dan Memori	14
2.4.3 Motivasi dan Pengaruh	15
2.4.4 Diri: Pikiran, Jenis Kelamin, dan Tubuh	15

2.4.5 Kepribadian, Gaya Hidup, dan Nilai - Nilai	16
2.5 Motivasi Ekstrinsik.....	17
2.5.1 Pengaruh Kelompok	17
2.5.2 Sosial Media	18
2.5.3 Pendapatan	18
2.5.4 Kultur	19
2.6 Keputusan Pembelian	19
2.7 Hipotesis	20
2.8 Model Konseptual Penelitian	20
BAB III	22
METODE PENELITIAN	22
3.1 Metode Penelitian	22
3.2 Variabel dan Definisi Operasional Variabel	22
3.3 Populasi dan Sampel Penelitian.....	28
3.3.1 Populasi.....	28
3.3.2 Sampel Penelitian.....	28
3.3.3 Teknik Pengambilan Sampel	28
3.4 Metode Pengumpulan Data.....	29
3.5 Lokasi Penelitian	29
3.6 Uji Instrumen Penelitian	29
3.6.1 Uji Validitas.....	30
3.6.2 Uji reliabilitas	30
3.7 Uji Asumsi Klasik.....	30
3.7.1 Uji Normalitas	30
3.7.2 Uji Heteroskedastisitas	30
3.7.3 Uji Multikolinearitas.....	30
3.7.4 Uji Autokorelasi.....	31
3.8 Uji Hipotesis	31
3.8.1 Uji T	31
3.8.2 Uji F	31
BAB IV.....	32
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	32

4.1 Gambaran Umum Responden.....	32
4.2 Karakteristik Responden	32
4.3 Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas.....	34
4.3.1 Uji Validitas.....	34
4.3.2 Uji Reliabilitas	38
4.4 Hasil Uji Asumsi Klasik.....	39
4.4.1 Uji Normalitas	39
4.4.2 Uji Heteroskedastisitas	41
4.4.3 Uji Multikolinearitas.....	42
4.4.4 Uji Autokorelasi.....	42
4.5 Hasil Uji Regresi Linear Berganda.....	43
4.6 Hasil Uji Hipotesis	44
4.6.1 Uji T.....	44
4.6.2 Uji F	45
4.7 Pembahasan.....	46
4.7.1 Motivasi Intrinsik	46
4.7.2 Motivasi Ekstrinsik.....	55
4.7.3 Keputusan Pembelian.....	61
4.7.4 Pengaruh Motivasi Intrinsik Terhadap Keputusan Membeli Pemain Mobile Legend di Indonesia	69
4.7.5 Pengaruh Motivasi Ekstrinsik Terhadap Keputusan Membeli Pemain Mobile Legend di Indonesia	70
4.8 Uji Koefisiensi Determinasi.....	71
BAB V.....	73
KESIMPULAN DAN SARAN.....	73
5.1 Kesimpulan	73
5.2 Saran	73
LAMPIRAN	75
Lampiran 1 : Kuesioner	75
DAFTAR PUSTAKA.....	80