

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS.....	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK.....	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Permasalahan	8
1.3 Pertanyaan Penelitian	8
1.4 Tujuan Penelitian	8
1.5 Manfaat Penelitian.....	8
1.6 Ruang Lingkup.....	8
1.7 Sistematika penulisan tugas akhir	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	11
2.1 Teori terkait Penelitian	11
2.1.1 Perilaku Konsumen	11
2.1.2 Keputusan Pembelian Konsumen	14
2.1.3 Model Keputusan Konsumen.....	17
2.1.4 Theory of Consumption values.....	18
2.1.4.1 Nilai fungsional.....	18
2.1.4.2 Nilai Sosial.....	18
2.1.4.3 Nilai Emosional.....	19
2.1.5 Satisfaction dan Identification with the Character	20

2.1.6	Barang Virtual pada game online.....	20
2.2	Kerangka Pemikiran.....	22
2.3	Hipotesis Penelitian.....	23
BAB III	METODOLOGI PENELITIAN	25
3.1	Karakteristik Penelitian.....	25
3.2	Alat Pengumpulan data	26
3.2.1	... Operasional variabel.....	26
3.2.2	... Skala Pengukuran.....	30
3.3	Tahapan Penelitian	32
3.4	Populasi dan Sampel	34
3.5	Pengumpulan data dan sumber data.....	35
3.5.1	Data Primer	35
3.5.2	Data Sekunder	35
3.6	Validitas dan Relibilitas	36
3.6.1	Validitas	36
3.6.2	Realibilitas.....	36
3.7	Teknik Analisis Data.....	37
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	39
4.1	Karakteristik Responden.....	39
4.2	Hasil Penelitian.....	42
4.3	Pembahasan Hasil Penelitian.....	47
4.4	Implikasi Pemasaran.....	51
BAB V	Kesimpulan	55
5.1	Kesimpulan.....	55
5.2	Saran.....	56
DAFTAR PUSTAKA	57
LAMPIRAN	58

DAFTAR TABEL

TABEL 3.1 Operasional Variabel.....	26
TABEL 4.1 Karakteristik Responden.....	41
TABEL 4.2 Hasil Kuisisioner.....	45
TABEL 4.3 Presentase hasil kuisisioner.....	48

DAFTAR GAMBAR

GAMBAR 1.1 Pendapatan Game F2P.....	4
GAMBAR 1.2 Average paying user.....	5
GAMBAR 1.3 Pendapatan Game MOBA.....	6
GAMBAR 2.1 Kerangka Pemikiran.....	23
GAMBAR 3.2 Tahapan Penelitian.....	33