

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Gambaran Umum Objek Penelitian	1
1.1.1 Profil Perusahaan	1
1.1.2 Visi dan Misi Perusahaan	2
1.1.3 Logo Perusahaan	3
1.1.4 Manajemen Shanghai Moonton Technology Co. Ltd. ;.....	4
1.2 Latar Belakang Penelitian.....	6
1.4 Rumusan Masalah.....	21
1.5 Tujuan Penelitian.....	21
1.6 Manfaat Penelitian.....	21
1.6.1 Kegunaan Teoritis	21
1.6.2 Kegunaan Praktis	22
1.7 Waktu dan Periode Penelitian.....	22
1.8 Sistematika Penulisan	22
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	24
2.1 Rangkuman Teori	24
2.1.1 <i>Game Online</i>	24
2.1.2 <i>Virtual Items</i>	24
2.1.3 <i>Perceived Value</i>	25
2.1.4 <i>Satisfaction</i>	27
2.1.5 Keputusan Pembelian.....	28
2.1.7 Price	32
2.2 Penelitian Terdahulu.....	34

2.2.1 Jurnal Nasional.....	34
2.2.2 Jurnal Internasional	37
2.3 Kerangka Pemikiran	44
2.3.1 Pengembangan Hipotesis.....	44
2.5 Ruang Lingkup Penelitian.....	47
BAB III METODE PENELITIAN	48
3.1 Jenis Penelitian	48
3.2 Variabel Operasional dan Skala Pengukuran	49
3.2.2 Skala Pengukuran	54
3.3 Tahapan Penelitian.....	55
3.4 Populasi dan Sampel.....	55
3.4.1 Populasi.....	55
3.4.2 Sampel	56
3.5 Teknik Pengumpulan Data	57
3.5.1 Sumber Data	58
3.6 Uji Validitas dan Uji Reliabilitas.....	58
3.6.1 Uji Validitas.....	58
3.6.2 Uji Reliabilitas	60
3.7 Teknik Analisis Data	61
3.7.1 Deskriptif Statistik.....	61
3.7.2 Uji Asumsi Klasik	63
3.7.3 Koefisien Determinasi.....	64
3.7.4 Analisis Regresi Linier Berganda	64
3.8 Pengujian Signifikan	65
3.8.1 Pengujian Secara Parsial (Uji T)	65
3.8.2 Pengujian Secara Simultan (Uji F)	66
BAB V	93
KESIMPULAN DAN SARAN	93
DAFTAR PUSTAKA	97