

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
HALAMAN MOTO DAN PERSEMPAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK.....	vi
ABSTRACT.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	iii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Gambaran Umum Obyek Penelitian.....	1
1.2 Latar Belakang	2
1.3 Rumusan Masalah	5
1.4 Tujuan Penelitian.....	5
1.5 Kegunaan Penelitian.....	6
1.6 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II.....	8
TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Rangkuman Teori	8
2.1.1 Perilaku Konsumen.....	8
2.1.2 Keputusan Pembelian.....	9
2.1.3 Produk Gamification	11
2.1.4 <i>Reward Koin Shopee</i>	15
2.2 Penelitian Terdahulu.....	18
2.3 Kerangka Pemikiran	39
2.4 Hipotesis Penelitian	41
2.5 Ruang Lingkup Penelitian	42
BAB III	43

METODOLOGI PENELITIAN.....	43
3.1 Jenis Penelitian	43
3.2 Operasional Variabel dan Skala Pengukuran	43
3.2.1 Operasional variable	43
3.2.2 Skala Pengukuran.....	47
3.3 Populasi Dan Sampel Populasi.....	47
3.4 Teknik Pengumpulan Data	48
3.5 Uji Validitas dan Reliabilitas	49
3.5.1 Uji Validitas	49
3.5.2 Uji Reliabilitas	50
3.6 Teknik analisis Data	50
3.6.1 Teknik Analisis Deskriptif	50
3.6.2 Uji Asumsi Klasik.....	52
3.6.3 Regresi Linear Berganda.....	54
3.6.1 Pengujian Hipotesis	54
BAB IV	57
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	57
4.1 Hasil Penelitian	57
4.1.1 Gambaran Profil Responden	57
4.1.2 Pengujian Kualitas Alat Ukur Penelitian	59
4.1.3 Uji Validitas	60
4.1.4 Uji Reliabilitas	61
4.1.5 Analisis Deskriptif	62
4.1.6 Tanggapan Responden Terkait <i>Gamification</i>	62
4.1.7 Tanggapan Responden Terkait Reward Koin	66
4.1.8 Tanggapan Responden Terkait Keputusan Pembelian	68
4.1.9 Pengujian Asumsi Klasik.....	70
4.1.10 Regresi Linier Berganda	73
4.2.1 Pengujian Hipotesis	75

4.2.1.1 Uji Signifikansi Parsial (Uji t)	75
4.2.1.2 Uji Signifikansi Simultan (Uji F).....	77
4.2.1.3 Koefisien Determinasi	78
4.2 Pembahasan Hasil Analisis	80
BAB V	82
KESIMPULAN DAN SARAN.....	82
5.1 Kesimpulan	82
5.2 Saran	82
DAFTAR PUSTAKA.....	84
LAMPIRAN.....	88