

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	57
Tabel 3.1 Skor Skala Likert	57
Tabel 4.1 Profil Responden	57
Tabel 4.2 Rekapitulasi Hasil Pengujian Validitas Instrumen pada Variabel Gamification (X1).....	60
Tabel 4.3 Rekapitulasi Hasil Pengujian Validitas Instrumen pada Variabel Reward Koin (X2).....	60
Tabel 4.4 Rekapitulasi Hasil Pengujian Validitas Instrumen pada Variabel Keputusan Pembelian (Y).....	61
Tabel 4.5 Rekapitulasi Hasil Pengujian Reliabilitas	61
Tabel 4.6 Rekapitulasi Jawaban Responden Terkait Gamificaiton Shopee di Indonesia	65
Tabel 4.7 Rekapitulasi Jawaban Responden Terkait Reward Koin Shopee di Indonesia	66
Tabel 4.8 Rekapitulasi Jawaban Responden Terkait Keputusan Pembelian pada Shopee di Indonesia	70
Tabel 4.9 Hasil Pengujian Asumsi Normalitas One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test	71
Tabel 4.10 Hasil Pengujian Asumsi Multikolineritas C	72
Tabel 4.11 Hasil Pengujian Regresi Linier Berganda.....	74
Tabel 4.12 Hasil Pengujian Hipotesis Parsial (Uji t) Pengaruh Gamification Terhadap Keputusan Pembelian Shopee	75
Tabel 4.13 Hasil Pengujian Hipotesis Parsial (Uji t) Pengaruh Reward Koin Terhadap Keputusan Pembelian Shopee	77
Tabel 4.14 Hasil Pengujian Hipotesis Simultan (Uji F).....	78
Tabel 4.15 Koefisien Determinasi	79
Tabel 4.16 Koefisien Determinasi Parsial	79