

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
KATA PENGATAR.....	iv
ABSTRAK.....	vi
ABSTRACT.....	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Gambaran Umum Objek Penelitian	1
1.1.1 Profil <i>Mobile Legends</i>	1
1.1.2 Fitur <i>Mobile Legends</i>	2
1.1.3 Perbandingan <i>League of Legends</i> dengan <i>Mobile Legends</i>	2
1.2 Latar Belakang Penelitian,	3
1.3 Rumusan Masalah	8
1.4 Tujuan Penelitian	8
1.5 Kegunaan Penelitian	8
1.6 Waktu dan Periode Penelitian	9
1.7 Sistematika penulisan.....	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	10
2.1 Pemasaran.....	10
2.2 Perilaku Konsumen.....	11
2.3 <i>Psychological States</i>	11

2.4 Purchase Intention Skin.....	13
2.5 Kerangka Pemikiran.....	23
2.6 Hipotesis Penelitian	23
2.7 Ruang Lingkup Penelitian.....	23
BAB III METODE PENELITIAN.....	25
3.1 Jenis Penelitian	25
3.2 Operasional Variabel.....	25
3.3 Skala Pengukuran	27
3.4 Populasi dan Sampel	27
3.4.1 Populasi	27
3.4.2 Sampel.....	28
3.5 Teknik Pengumpulan Data dan Sumber Data	29
3.5.1 Teknik Pengumpulan Data.....	29
3.5.2 Sumber Data	29
3.6 Uji Validitas dan Reliabilitas.....	30
3.6.1 Uji Validitas	30
3.6.2 Uji Reliabilitas	31
3.7 Teknik Analisis Data.....	32
3.7.1 Deskriptif Statistik	32
3.7.2 Koefisien Determinasi.....	33
3.7.3 Analisis Regresi Linier Sederhana.....	34
3.7.4 Uji Hipotesis Secara Simultan (Uji F)	34
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	36
4.1 Pengumpulan Data	36
4.2 Karakteristik Responden	36
4.2.1 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	36
4.2.2 Karakteristik Responden Berdasarkan Usia	37

4.2.3 Karakteristik Responden Berdasarkan Pekerjaan.....	37
4.2.4 Karakteristik Responden Berdasarkan Penghasilan	38
4.3 Hasil Penelitian.....	38
4.3.1 Analisis Deskriptif	38
4.3.2 Uji Asumsi Klasik.....	45
4.3.3 Analisis Regresi Linier Sederhana.....	49
4.3.4 Uji Hipotesis (Uji F)	49
4.4 Pembahasan	51
BAB V PENUTUP	54
5.1 Kesimpulan.....	54
5.2 Saran.....	54
DAFTAR PUSTAKA.....	56
LAMPIRAN	58