

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Logo <i>Brand Rexus</i>	1
Gambar 1.2 Jumlah Pengguna Internet Seluler di Indonesia	2
Gambar 1.3 Alasan Penggunaan Internet di Indonesia	3
Gambar 1.4 Alokasi Waktu Bermain <i>Video Game</i>	4
Gambar 1.5 Genre <i>Games</i> Pilihan Gen Z Indonesia	4
Gambar 1.6 Data <i>Top Brand Index Gaming Gears</i> di Indonesia	6
Gambar 1.7 Data Pengguna Internet dan Sosial media di Indonesia	7
Gambar 1.8 Platform Media Sosial yang Banyak Digunakan di Indonesia.....	8
Gambar 1.9 Alokasi Waktu Penggunaan Media Sosial	9
Gambar 1.10 Promosi Penjualan Rexus di Media Sosial.....	11
Gambar 1.11 Produk yang Dibeli Gen Z Berdasarkan <i>Review Influencer</i>	14
Gambar 1.12 Kategori <i>Influencer</i> berdasarkan <i>Followers</i> di Indonesia	14
Gambar 1.13 Tingkat <i>Engagement Influencer</i> Indonesia dan Global.....	15
Gambar 1.14 <i>Influencer</i> yang Mempromosikan Produk Rexus.....	16
Gambar 1.15 Rating Toko Rexus di E-commerce	19
Gambar 1.16 Rating Toko Rexus di Tiktokshop	22
Gambar 2.1 Kerangka Pemikiran.....	45
Gambar 4.1 Karakteristik Jenis Kelamin	65
Gambar 4.2 Karakteristik Usia.....	66
Gambar 4.3 Karakteristik Pendidikan Terakhir	67
Gambar 4.4 Karakteristik Pekerjaan	67
Gambar 4.5 Garis Kontinum Variabel Promosi Penjualan	70
Gambar 4.6 Garis Kontinum Variabel <i>Influencer</i>	72
Gambar 4.7 Garis Kontinum Variabel Citra Merek.....	74
Gambar 4.8 Garis Kontinum Variabel Minat Beli	75
Gambar 4.9 <i>Path Diagram Outer Model</i>	76
Gambar 4.10 <i>Path Diagram Inner Model</i>	81