

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
HALAMAN_MOTTO	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
ABSTRAK.....	xvii
<i>ABSTRACT</i>	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	11
C. Batasan Masalah	12
D. Tujuan Penelitian	12
E. Manfaat Penelitian	12
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	15
A. Landasan Teori.....	15
B. Penelitian terdahulu	21
C. Model dan Hipotesis penelitian	29
BAB III METODE PENELITIAN.....	32
A. Jenis penelitian.....	32
B. Analisis Data.....	44
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	50

A. Hasil Penelitian	50
B. Pembahasan.....	66
BAB V PENUTUP.....	75
A. Kesimpulan	75
B. Saran	77

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Permasalahan Pengguna.....	7
Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	28
Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	29
Tabel 3.1 Tabel Keterangan Skala Likert	39
Tabel 3.2 Tabel Skala Likert.....	41
Tabel 3.3 Variabel Indikator dan Pernyataan Kuesioner	43
Tabel 4.1 Karakteristik Jumlah Responden Berdasarkan Jenis Kelamin.....	50
Tabel 4.2 Data Responden Menurut Kelompok Usia	51
Tabel 4. 3 Karakteristik Responden Berdasarkan Status	52
Tabel 4.4 Karakteristik Responden Berdasarkan Keaktifan Bermain	53
Tabel 4.5 Deskripsi Jawaban Pembelian Ulang.....	54
Tabel 4.6 Deskripsi Jawaban Hedonic Motivation	56
Tabel 4.7 Deskripsi Jawaban Price Value.....	57
Tabel 4.8 Uji Validitas	59
Tabel 4.9 Uji Validitas Kedua.....	60
Tabel 4.10 Hasil Uji Reliabilitas.....	62
Tabel 4.11 Kategori Nilai R.....	63
Tabel 4.12 Uji Koefisien Determinasi (<i>R-Square</i>).....	63
Tabel 4.13 Uji Koefisien Determinasi	64
Tabel 4.14 Uji T (<i>Bootstrapping</i>).....	64

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Data Jumlah Pemain <i>Genshin Impact</i> di Indonesia pada tahun 2025 .	1
Gambar 1.2 Tampilan Paket <i>Welkin Moon</i>	3
Gambar 1.3 Tampilan Paket <i>Genesis Crystal</i>	3
Gambar 1.4 Tampilan Paket <i>Battle Pass (Gnostic Hymn/Chorus)</i>	4
Gambar 2.1 Model Variabel yang Dimodifikasi.....	31
Gambar 3.1 Model Variabel yang Dimodifikasi Menggunakan <i>SmartPLS4</i>	48



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu Bimbingan Pembimbing 1

Lampiran 2. Kartu Bimbingan Pembimbing 2

Lampiran 3. Kuesioner Penelitian

Lampiran 4. Bukti dan hasil kuesioner penelitian

Lampiran 5. Bukti pra-survei melalui chat

Lampiran 6. Bukti pra-survei melalui terjun lapangan

Lampiran 7. Proses penyebaran kuesioner

