

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
HALAMAN MOTTO.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
ABSTRAK	xv
ABSTRACT.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	13
C. Batasan Masalah	13
D. Tujuan Penelitian	14
E. Manfaat Penelitian	14
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	15
A. Landasan Teori.....	15
B. Penelitian Terdahulu	23
C. Model dan Hipotesis Penelitian	34
BAB III METODE PENELITIAN DAN ANALISIS.....	37
A. Metode Penelitian	37
B. Metode Analisis	44
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	52

A. Hasil Penelitian	52
B. Pembahasan.....	69
BAB V PENUTUP.....	73
A. Kesimpulan	73
B. Saran	73

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Penghargaan yang diperoleh Honkai: Star Rail	5
Tabel 1. 2 Hasil Fenomena GAP.....	10
Tabel 2. 1 Hasil Review Penelitian Terdahulu.....	29
Tabel 3. 1 Skala Likert	40
Tabel 3. 2 Definisi Konseptual, Definisi Operasional, dan Indikator	41
Tabel 4. 1 Data Responden Berdasarkan Jenis Kelamin.....	52
Tabel 4. 2 Lama Pemain Memainkan Game	53
Tabel 4. 3 Kesibukan Pemain Saat Tidak Bermain Game	53
Tabel 4. 4 Sudah Pernah Melakukan Pembelian Dalam Game	54
Tabel 4. 5 Platform Yang Digunakan Untuk Memainkan Game.....	54
Tabel 4. 6 Distribusi Jawaban Variabel Influencer marketing.....	55
Tabel 4. 7 Distribusi Jawaban Variabel Desain Karakter	57
Tabel 4. 8 Distribusi Jawaban Variabel Kolaborasi.....	58
Tabel 4. 9 Distribusi Jawaban Variabel Minat Beli	59
Tabel 4. 10 Hasil Uji Validitas.....	61
Tabel 4. 11 Hasil Uji Reliabilitas	63
Tabel 4. 12 Hasil Uji Asumsi Klasik	64
Tabel 4. 13 Hasil Uji Multikolinearitas.....	64
Tabel 4. 14 Hasil Uji Heteroskedastisitas	65
Tabel 4. 15 Hasil Uji Regresi Linear Berganda	66
Tabel 4. 16 Hasil Uji Koefisien Determinasi	68

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Negara Dengan Pengguna Internet Yang Bermain Video Game Tertinggi	2
Gambar 1. 2 Tampilan Topup Dalam Game	6
Gambar 1. 3 Kolaborasi Honkai: Star Rail x Fate/Stay Night	9
Gambar 2. 1 Model Penelitian	34



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Kartu Bimbingan Dosen Pembimbing 1
- Lampiran 2. Kartu Bimbingan Dosen Pembimbing 2
- Lampiran 3. Blangko Kuesioner
- Lampiran 4. Kuesioner Pernyataan
- Lampiran 5. Tabulasi Data
- Lampiran 6. Hasil Uji Validitas
- Lampiran 7. Hasil Uji Reliabilitas
- Lampiran 8. Hasil Normalitas
- Lampiran 9. Hasil Multikorelitas
- Lampiran 10. Hasil Heteroskedastisitas
- Lampiran 11. Hasil Regresi Linear Berganda
- Lampiran 12. Hasil Uji T (Parsial)
- Lampiran 13. Hasil Koefisien Determinasi
- Lampiran 14. Penyebaran Kuesioner