

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN KELULUSAN UJIAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS SKRIPSI.....	iv
<i>ABSTRACT</i> .....	v
ABSTRAK .....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR TABEL .....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xvi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	18
1.1. Latar Belakang .....	18
1.2. Rumusan Masalah .....	24
1.3. Tujuan dan Manfaat.....	25
1.3.1. Tujuan .....	25
1.3.2. Manfaat .....	25
1.4. Sistematika Penulisan .....	26
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	29
2.1 Teori Permintaan .....	29
2.1.1 Pergeseran Kurva Permintaan .....	30
2.1.2 Pilihan Konsumen .....	32
2.2 Theory of Planned Behavior.....	41
2.2.1 <i>Attitude</i> (Perilaku) .....	41
2.2.2 <i>Subjective Norms</i> (Norma Subjektif) .....	42
2.2.3 <i>Perceived Behavior Control/Self-Efficacy</i> .....	42
2.3 Penelitian Sebelumnya .....	44
2.4 Kerangka Pemikiran .....	48
2.5 Hipotesis .....	50
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	53

<b>3.1. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional Variabel.....</b>	<b>53</b>
3.1.1 Variabel Penelitian .....	53
3.1.2 Definisi Operasional Variabel .....	54
<b>3.2. Populasi dan Sampel .....</b>	<b>57</b>
3.2.1. Populasi .....	57
3.2.2. Sampel .....	58
<b>3.3. Jenis dan Sumber Data .....</b>	<b>58</b>
<b>3.4. Metode Pengumpulan Data .....</b>	<b>58</b>
<b>3.5. Metode Analisis.....</b>	<b>59</b>
3.5.1. Uji Kuesioner .....	59
3.5.2. Uji Regresi Linear Sederhana .....	60
3.5.3. Uji Outlier .....	65
3.5.4. Uji Hipotesis.....	66
<b>BAB IV HASIL DAN ANALISIS.....</b>	<b>69</b>
<b>4.1 Deskripsi Objek Penelitian .....</b>	<b>69</b>
4.1.1 Top-up pada Genshin Impact .....	69
4.1.2 Top-up pada Game Lain.....	70
4.1.3 Jam Bermain .....	71
4.1.4 Waktu Luang.....	72
4.1.5 Attitude (Sikap Perilaku) .....	73
4.1.6 Subjective Norms (Norma Subjektif).....	74
4.1.7 Self-Efficacy .....	75
4.1.8 Karakteristik Responden .....	76
<b>4.2 Analisis Data .....</b>	<b>81</b>
4.2.1 Hasil Uji Kuesioner .....	81
4.2.2 Hasil Uji Outlier .....	88
4.2.3 Hasil Uji Asumsi Klasik.....	89
4.2.4 Hasil Regresi Linear Sederhana .....	99
<b>4.3 Interpretasi Hasil.....</b>	<b>110</b>
4.3.1 Persamaan 1 (Top-Up Genshin Impact).....	110
4.3.2 Persamaan 2 (Jam Bermain).....	114
4.3.3 Persamaan 3 (Top-Up yang Dipakai Per Jam Bermain) .....	117

<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>122</b>
<b>5.1 Kesimpulan .....</b>	<b>122</b>
<b>5.2 Keterbatasan .....</b>	<b>124</b>
<b>5.3 Saran.....</b>	<b>124</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>126</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>	<b>130</b>