

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN SKRIPSI .....	ii
PENGESAHAN KELULUSAN UJIAN.....	iii
PERNYATAAN ORISINALITAS SKRIPSI .....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....	v
<i>ABSTRACT</i> .....	vi
ABSTRAK .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR .....	xv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xvi
BAB I    PENDAHULUAN .....	1
1.1    Latar Belakang Penelitian .....	1
1.2    Rumusan Masalah .....	8
1.3    Tujuan Penelitian.....	10
1.4    Manfaat penelitian .....	11
BAB II    TELAAH PUSTAKA .....	13
2.1    Keputusan pembelian produk <i>in-game</i> .....	13
2.1.1. <i>In-game</i> Purchase .....	13
2.1.2.    Keputusan Pembelian.....	15
2.2    Minat beli .....	18
2.3    Motivasi berkompetisi .....	20
2.4    Unobstructed play.....	21
2.5    Pengembangan Hipotesis .....	23
2.5.1.    Pengaruh motivasi berkompetisi terhadap minat beli .....	23
2.5.2.    Pengaruh <i>unobstructed play</i> terhadap minat beli .....	24
2.5.3.    Pengaruh motivasi berkompetisi terhadap keputusan pembelian produk <i>in-game</i> .....	24

2.5.4.	Pengaruh <i>unobstructed play</i> terhadap keputusan pembelian produk in-game .....	25
2.5.5.	Pengaruh minat beli terhadap keputusan pembelian produk in-game .....	26
2.5.6.	Minat beli memediasi pengaruh motivasi berkompetisi terhadap keputusan pembelian produk in-game .....	28
2.5.7.	Minat beli memediasi pengaruh <i>unobstructed play</i> terhadap keputusan pembelian produk in-game .....	29
2.6	Kerangka Pemikiran Teoritis.....	30
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>		<b>31</b>
3.1	Variabel Penelitian Dan Definisi Operasional .....	31
3.1.1.	Definisi Konseptual Variabel.....	31
3.1.2.	Definisi Operasional Variabel Dan Indikator Pengukuran .....	32
3.2	Populasi dan Sampel .....	34
3.3	Jenis Dan Sumber Data .....	35
3.4	Metode Pengumpulan Data .....	35
3.5	Skala Pengukuran Data .....	35
3.6	Metode Analisis Data .....	36
3.6.1.	Confirmatory Factor Analysis.....	36
3.6.2.	Pengujian Model Struktural .....	37
3.6.3.	Pengujian Hipotesis.....	38
3.6.4.	Pengukuran Overall Fit .....	38
<b>BAB IV HASIL DAN ANALISIS .....</b>		<b>47</b>
4.1	Gambaran Umum Responden.....	47
4.1.1.	Profil Responden Berdasarkan Jenis Kelamin .....	47
4.1.2.	Profil Responden Berdasarkan Usia.....	47
4.1.3.	Profil Responden Berdasarkan Tingkat Pendidikan Terakhir.....	48
4.1.4.	Profil Responden Berdasarkan Kemauan untuk Membayar Produk <i>In-Game</i> .....	49
4.2	Analisis SEM.....	49
4.2.1.	Analisis Faktor Konfirmatori Eksogen dan Endogen .....	49

4.2.2.	Analisis <i>Full Model SEM</i> .....	56
4.2.3.	Analisis <i>Full Model SEM</i> .....	59
4.3	Pembahasan .....	64
4.3.1.	Pengaruh Motivasi berkompetisi terhadap Minat beli .....	64
4.3.2.	Pengaruh <i>Unobstructed play</i> terhadap Minat beli.....	65
4.3.3.	Pengaruh Motivasi berkompetisi terhadap Keputusan pembelian produk <i>in-game</i> .....	66
4.3.4.	Pengaruh <i>Unobstructed play</i> terhadap Keputusan pembelian produk <i>in-game</i> .....	67
4.3.5.	Pengaruh Minat beli terhadap Keputusan pembelian produk <i>in-game</i> .....	68
4.3.6.	Minat beli sebagai variabel <i>intervening</i> pengaruh motivasi berkompetisi terhadap keputusan pembelian produk <i>in-game</i> .....	69
4.3.7.	Minat beli sebagai variabel <i>intervening</i> pengaruh <i>unobstructed play</i> terhadap keputusan pembelian produk <i>in-game</i> .....	70
BAB V	PENUTUP .....	72
5.1	Kesimpulan.....	72
5.2	Implikasi Teoritis .....	72
5.3	Implikasi Kebijakan .....	74
5.4	Keterbatasan Penelitian .....	75
5.5	Saran untuk Penelitian Mendatang .....	75
DAFTAR PUSTAKA	.....	77
LAMPIRAN	.....	81