

## DAFTAR ISI

<i>Sertifikasi</i> .....	ii
PENGESAHAN TESIS.....	iii
MOTTO.....	iv
ABSTRACT.....	v
ABSTRAK .....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL .....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I .....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Perumusan Masalah.....	8
1.3 Tujuan Penelitian.....	9
1.4 Kegunaan Penelitian.....	10
1.5 Sistematika Penulisan.....	11
BAB II.....	12
TELAAH PUSTAKA .....	12
2.1 Telaah Pustaka.....	12
2.1.1 <i>Stimulus Organism Response (SOR) Theory</i> .....	12
2.1.2 <i>Gamification</i> .....	13
2.1.3 <i>AI Powered Personalization</i> .....	14
2.1.4 <i>Perceived Hedonic Value</i> .....	17
2.1.5 <i>Impulse Buying</i> .....	17
2.2 Penelitian Terdahulu.....	19
2.3 Hubungan Antar Variabel.....	28
2.2.1 Hubungan antara <i>Gamification</i> dengan <i>PHV</i> .....	28
2.2.2 Hubungan antara <i>AI Powered Personalization</i> dengan <i>PHV</i> ...	29
2.2.3 Hubungan antara <i>PHV</i> dengan <i>Impulse Buying</i> .....	31
2.4 Efek Mediasi.....	32
2.5 Efek Moderasi .....	34
2.6 Model dan Hipotesis.....	37
2.6.1 Kerangka Pemikiran Teoritis.....	37
2.6.2 Hipotesis .....	37
BAB III.....	39
METODE PENELITIAN.....	39

3.1	Jenis dan Sumber Data .....	39
3.1.1	Data Primer .....	39
3.1.2	Data Sekunder.....	39
3.2	Populasi dan Sampel.....	40
3.2.1	Populasi.....	40
3.2.2	Sampel .....	41
3.3	Definisi Operasional Variabel dan Pengukurannya.....	42
3.4	Metode Pengumpulan Data .....	44
3.5	Uji Validitas dan Reliabilitas.....	45
3.6	Teknik Analisis.....	46
3.6.1	Uji Statistik Deskriptif.....	46
3.6.2	Uji Asumsi Klasik.....	46
3.6.3	Pengujian Hipotesis .....	48
3.7	Pengujian Kuesioner.....	50
BAB IV	.....	52
HASIL DAN ANALISIS	.....	52
4.1	Gambaran Objek Penelitian.....	52
4.2	Hasil Analisis.....	55
4.3	Pembahasan Hasil Penelitian.....	79
BAB V	.....	89
PENUTUP	.....	89
5.1	Kesimpulan.....	89
5.2	Implikasi Teoritis.....	91
5.3	Implikasi Manajerial.....	92
5.4	Keterbatasan Penelitian .....	95
5.5	Saran untuk Penelitian Mendatang.....	95
DAFTAR PUSTAKA	.....	97
LAMPIRAN	.....	105
KUESIONER PENELITIAN	.....	105
HASIL UJI STATISTIK	.....	112
<i>CURRICULUM VITAE</i>	.....	131

FEB UNDIP

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Kajian Pustaka Terdahulu .....	27
Tabel 3.1	Definisi Operasional Variabel .....	35
Tabel 3.2	Hasil Uji Validitas .....	43
Tabel 3.3	Hasil Uji Reliabilitas .....	44
Tabel 4.1	Responden Berdasarkan Jenis Kelamin .....	45
Tabel 4.2	Responden Berdasarkan Usia .....	45
Tabel 4.3	Responden Berdasarkan Pekerjaan .....	46
Tabel 4.4	Responden Berdasarkan Pengeluaran non primer .....	46
Tabel 4.5	Analisis Deskriptif Statistik Gamifikasi .....	48
Tabel 4.6	Analisis Deskriptif Statistik <i>AI Powered Personalization</i> .....	48
Tabel 4.7	Analisis Deskriptif Statistik <i>Perceived Hedonic Value</i> .....	49
Tabel 4.8	Analisis Deskriptif Statistik <i>Impulse Buying</i> .....	50
Tabel 4.9	Hasil Uji Validitas .....	51
Tabel 4.10	Hasil Uji Validitas Konvergen.....	52
Tabel 4.11	Hasil Uji Validitas Diskriminan .....	53
Tabel 4.12	Hasil Uji Reliabilitas .....	54
Tabel 5.1	Implikasi Teoritis .....	91
Tabel 5.2	Implikasi Manajerial.....	93



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Jumlah Pengguna <i>E-Commerce</i> di Indonesia.....	2
Gambar 1.2 Presentase Pengguna <i>Live Streaming Commerce</i> di Indonesia .....	3
Gambar 1.3 Kontribusi Personalisasi pada Perusahaan .....	5
Gambar 2.1 Perbedaan <i>Game</i> dan Gamifikasi .....	12
Gambar 2.2 Kerangka Pemikiran Teoritis .....	30
Gambar 3.1 Pemilihan Kuesioner Skala <i>Likert</i> dengan Interval 1-7 .....	38
Gambar 4.1 Hasil Uji Kolmogorov-Smirnov .....	56
Gambar 4.2 Hasil Uji Heteroskedastisitas .....	57
Gambar 4.3 Hasil Uji Heteroskedastisitas .....	58
Gambar 4.4 Hasil Uji <i>Scatterplot</i> .....	59
Gambar 4.5 Hasil Uji <i>Scatterplot</i> .....	59
Gambar 4.6 Hasil Uji <i>Scatterplot</i> .....	60
Gambar 4.7 Hasil Uji Multikolinearitas .....	61
Gambar 4.8 Hasil Uji Multikolinearitas .....	61
Gambar 4.9 <i>Model Summary Regression Hayes Process</i> .....	63
Gambar 4.10 <i>Model Summary Regression Hayes Process</i> .....	64
Gambar 4.11 <i>Model Summary Regression Hayes Process</i> .....	65
Gambar 4.12 <i>Model Summary Regression Hayes Process</i> .....	65
Gambar 4.13 <i>Model Summary Regression Hayes Process</i> .....	66
Gambar 4.14 <i>Model Summary Regression Hayes Process</i> .....	68



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kuesioner Penelitian .....	100
Lampiran 2 Hasil Uji Statistik .....	107
Lampiran 3 <i>Curriculum Vitae</i> .....	125

