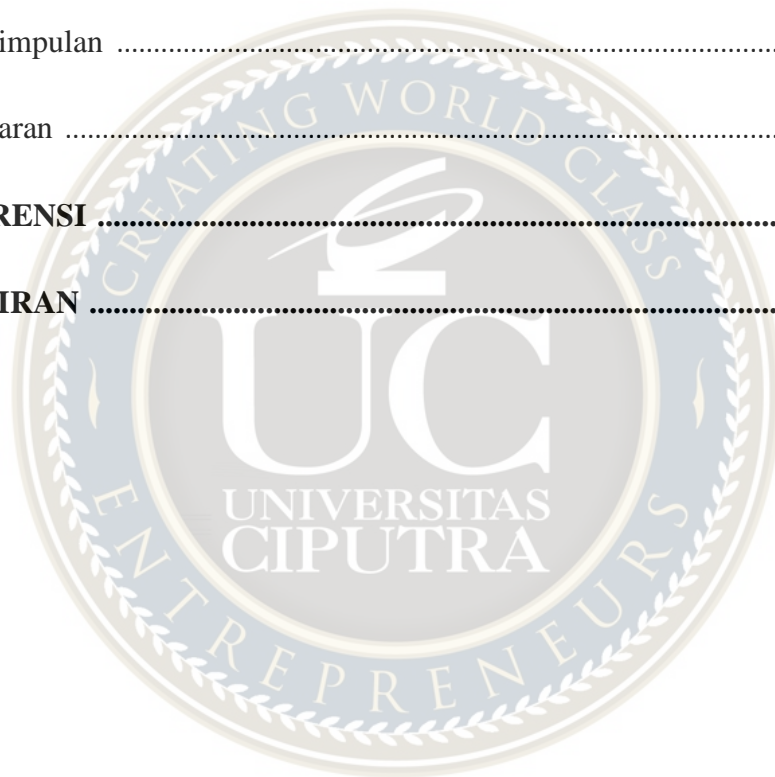


DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Rumusan Masalah	9
1.3 Tujuan Penelitian	10
1.4 Manfaat Penelitian	10
1.5 Ruang Lingkup Penelitian	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA	12
2.1 Landasan Teori	12

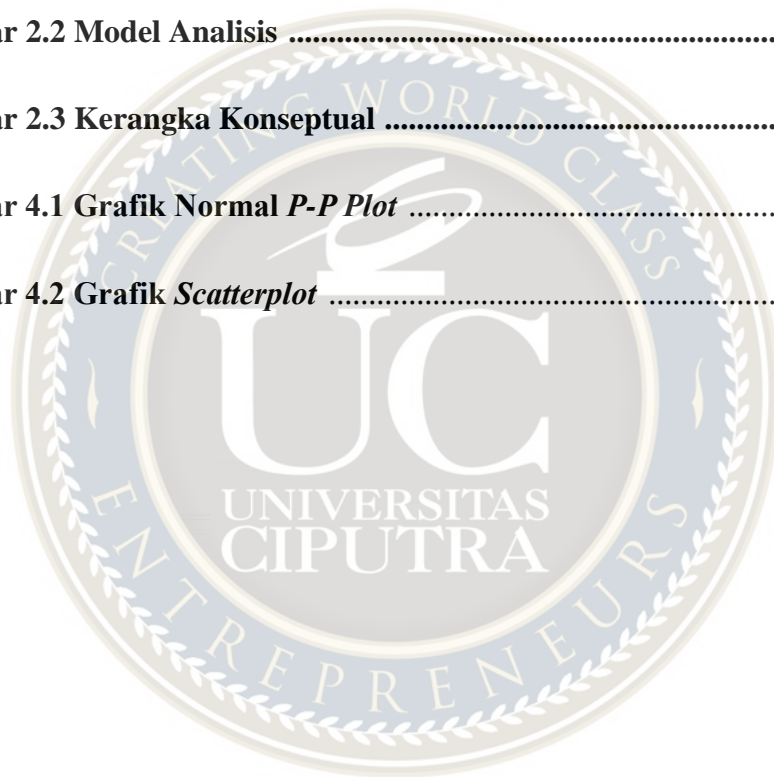
2.2 Penelitian Terdahulu	17
2.3 Hubungan Antar variabel	21
2.4 Model Analisis	24
2.5 Kerangka Konseptual	25
BAB III METODE PENELITIAN	26
3.1 Jenis Penelitian	26
3.2 Populasi dan Sampel Penelitian	26
3.3 Jenis Data, Sumber Data, dan Skala Pengukuran	28
3.4 Variabel dan Definisi Operasional	29
3.5 Proses Pengumpulan Data	30
3.6 Uji Instrumen	30
3.7 Statistik Deskriptif	31
3.8 Uji Asumsi Klasik	32
3.9 Teknik Analisis Data	33
3.10 Uji Hipotesis	35
BAB IV ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN	37
4.1 Profil Objek Penelitian	37
4.2 Deskripsi Hasil Penelitian	38
4.3 Uji Validitas dan Reliabilitas	45
4.4 Statistik Deskriptif	47
4.5 Uji Asumsi Klasik	48

4.6 Teknik Analisis Data	51
4.7 Uji Hipotesis	54
4.8 Pembahasan	56
4.9 Implikasi Manajerial	59
4.10 Keterbatasan Penelitian	61
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	62
5.1 Simpulan	62
5.2 Saran	62
REFERENSI	64
LAMPIRAN	68



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1.1 Rangkuman Pasar <i>Games</i> Indonesia	2
Gambar 1.2 Hasil Pra Survei	6
Gambar 2.1 Technology Acceptance Model (TAM)	12
Gambar 2.2 Model Analisis	24
Gambar 2.3 Kerangka Konseptual	25
Gambar 4.1 Grafik Normal <i>P-P Plot</i>	48
Gambar 4.2 Grafik <i>Scatterplot</i>	50



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1.1 Data Pengembang <i>Games</i> Indonesia	3
Tabel 1.2 Data Hasil Unduhan <i>Mobile Games</i> Pie Logica 2018-2019	5
Tabel 3.1 Variabel dan Definisi Operasional	29
Tabel 4.1 Distribusi Jenis Kelamin Responden	38
Tabel 4.2 Distribusi Usia Responden	38
Tabel 4.3 Distribusi Jenis <i>Mobile Games</i> Sering Diunduh Responden	39
Tabel 4.4 Kategori Jawaban Responden	40
Tabel 4.5 Deskripsi Variabel Minat	41
Tabel 4.6 Deskripsi Variabel Persepsi Kegunaan	42
Tabel 4.7 Deskripsi Variabel Persepsi Kemudahan	43
Tabel 4.8 Deskripsi Variabel Intensi Pengguna	44
Tabel 4.9 Hasil Uji Validitas	45
Tabel 4.10 Hasil Uji Reliabilitas	46
Tabel 4.11 Hasil Uji Statistik Deskriptif	47
Tabel 4.12 Hasil Uji Kolmogorov-Smirnov	49
Tabel 4.13 Hasil Uji Multikolinearitas	50
Tabel 4.14 Hasil Uji Glejser	51
Tabel 4.15 Hasil Uji Regresi Linear Berganda	51

Tabel 4.16 Hasil Uji Korelasi Sederhana (R)	53
Tabel 4.17 Hasil Uji Koefisien Determinasi (R²)	54
Tabel 4.18 Hasil Uji F	54
Tabel 4.19 Hasil Uji t	55
Tabel 4.20 Implikasi Manajerial	59



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Kuesioner	68
Lampiran 2 Hasil Data Responden Kuesioner Penelitian	72
Lampiran 3 Hasil Uji SPSS	73
Lampiran 4 Hasil Data Responden Pra Survei	81
Lampiran 5 Hasil Sidang Kolokium/Proposal	83
Lampiran 6 Hasil Validasi Skripsi	84
Lampiran 7 <i>Mentoring</i> TA	86
Lampiran 8 Lembar Revisi Skripsi	88
Lampiran 9 <i>Statement Letter For Abstract Revision</i>	91
Lampiran 10 Persetujuan Publikasi Jurnal Performa	92
Lampiran 11 Persetujuan <i>Correspondent Author</i>	93