

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
LEMBAR PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS .....	iv
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS .....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK .....	ix
ABSTRACT .....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xv
BAB 1 .....	1
PENDAHULIAN.....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	7
1.3 Tujuan Penelitian .....	7
1.4 Manfaat Penelitian .....	7
BAB 2 .....	9
TINJAUAN PUSTAKA .....	9
2.1 Landasan Teori.....	9
2.1.1 <i>Perceived Value</i> .....	9
2.1.2 <i>Emotional Value</i> .....	9
2.1.3 <i>Performance/Quality Value</i> .....	10
2.1.5 <i>In App Purchase Intention</i> .....	11
2.3 Konsep Penelitian .....	15
2.4 Hipotesis Penelitian .....	15
2.4.1 <i>Emotional Value</i> berpengaruh terhadap <i>In App Purchase Intention</i> .....	15
2.4.2 <i>Performance/Quality Value</i> berpengaruh terhadap <i>In App Purchase</i> .....	16
2.4.3 <i>Price Value</i> berpengaruh terhadap <i>In App Purchase</i> .....	16
2.3 Kerangka Berfikir .....	17
BAB 3 .....	18
METODOLOGI PENELITIAN.....	18
3.1 Metode Penelitian.....	18

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian.....	18
3.3 Teknik Pengambilan Data .....	18
3.3.1 Kuisioner .....	18
3.4 Jenis Sumber Data .....	19
3.4.1 Data Primer .....	19
3.5 Populasi dan Sampel .....	19
3.5.1 Populasi.....	19
3.5.2 Sampel.....	20
3.5.3 Teknik Pengambilan Sampel.....	20
3.6 Variabel Penelitian .....	20
3.7 Definisi Operasional Variabel .....	21
3.8 Teknik Analisis Data .....	22
3.8.1. Uji Reliabilitas .....	23
3.8.2 Uji Validitas .....	23
3.8.3 Uji Asumsi Klasik.....	23
3.8.3.1 Uji Normalitas.....	23
3.8.3.2 Uji Multikolinearitas .....	25
3.8.3.3 Uji Heteroskedastitas .....	25
3.8.4 Uji Hipotesis.....	25
3.8.4.1 Analisis Regresi Linear Berganda.....	25
3.8.4.2 Uji Secara Simultan (Uji F) .....	26
3.8.4.3 Uji Secara Parsial (Uji T).....	26
3.8.4.4 Uji Koefisien Determinasi .....	27
<b>BAB 4 .....</b>	<b>28</b>
<b>HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>28</b>
4.1 Gambaran Umum Objek Penelitian dan Subyek Penelitian.....	28
4.1.2 Gambaran Objek Penelitian .....	28
4.2 Karakteristik Responden .....	29
4.2.1 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin .....	29
4.2.2 Karakteristik Responden Berdasarkan Pekerjaan .....	29
4.3 Deskripsi Hasil Penelitian .....	30
4.3.1 Deskripsi Jawaban Responden .....	30
4.3.2 Variabel <i>Emotional Value</i> .....	31
4.3.3 Variabel <i>Performance/Quality Value</i> .....	32

4.3.4 Variabel <i>Price Value</i> .....	33
4.3.5 Variabel <i>In App Purchase</i> .....	34
4.4 Hasil Pengujian Instrumen Penelitian .....	35
4.4.1 Hasil Uji Validitas .....	35
4.4.2 Hasil Uji Reliabilitas.....	37
4.5 Hasil Uji Asumsi Klasik.....	37
4.5.1 Hasil Uji Normalitas.....	38
4.5.2 Uji Multikolinearitas .....	39
4.5.3 Hasil Uji Heteroskedastisitas .....	40
4.6 Hasil Uji Hipotesis .....	40
4.6.1 Hasil Analisis Regresi Linier berganda .....	40
4.6.2 Hasil Uji Signifikansi.....	42
4.6.2.1 Hasil Uji Parsial (Uji T) .....	42
4.6.2.2 Hasil Uji Koefisien Determinasi .....	44
4.7 Pembahasan .....	45
4.7.1 Pengaruh Emotional Value Terhadap In App purchase Intention Studi Pengguna Game HiggsDomino di Gresik .....	45
4.7.2 Pengaruh Performance/Quality Value Terhadap In App purchase Intention Studi Pengguna Game HiggsDomino di Gresik.....	46
4.7.3 Pengaruh Price Value Terhadap In App purchase Intention Studi Pengguna Game HiggsDomino di Gresik .....	47
<b>BAB 5 .....</b>	<b>49</b>
<b>PENUTUP.....</b>	<b>49</b>
5.1 Kesimpulan .....	49
5.2 Saran .....	49
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>51</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>55</b>