

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	v
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan	2
1.4 Manfaat	2
1.5 Batasan Masalah	3
1.6 Sistematika Penulisan	3
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Popularitas	5
2.2 Mobile Legends	5
2.3 Technology Acceptance Model (TAM)	6
2.4 SEM – PLS (Structural Equation Modeling – Partial Least Square) 10	
2.5. Penelitian Terdahulu	11
BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN	14
3.1 Alur Penelitian	14
3.2 Jenis Pendekatan	14
3.3 Populasi dan Sampel	15
3.4 Tahapan Pengumpulan Data	15
3.4.1 Studi Literature	15
3.4.2 Sumber Data	15

3.5	Variabel Penelitian	16
3.6	Instrumen	17
3.6	Analisis Data	18
3.6.1	Analisis Deskriptif	18
3.6.2	Analisis SEM-PLS	18
3.7	Intepretasi Data dan kesimpulan	19
BAB 4	HASIL DAN PEMBAHASAN	20
4.1	Analisis Deskriptif	20
4.2	Analisis Structural Equation Modelling (SEM)	21
4.2.1	Outer Model	21
4.2.2	Inner Model	24
BAB 5	SIMPULAN DAN SARAN	29
5.1	Kesimpulan	29
5.2	Saran	30
DAFTAR PUSTAKA	31
LAMPIRAN A	1
LAMPIRAN B	4
BIODATA PENULIS	5

