

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	iii
RIWAYAT HIDUP PENELITI	iv
KATA PENGANTAR	v
LEMBAR PEDOMAN LITERASI	viii
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I: PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian	8
D. Manfaat Penelitian.....	9
BAB II: LANDASAN TEORI	11
A. Penelitian Terdahulu.....	11
B. Konsep dan Teori	14
1. Keputusan Pembelian	14
2. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Keputusan Pembelian	17
3. <i>Game Online</i>	27
4. Transaksi Jual Beli dalam Islam.....	32
C. Kerangka Berpikir	36
D. Hipotesis	37
BAB III: METODE PENELITIAN	40
A. Metode dan Pendekatan.....	40
B. Jenis dan Sumber Data	41
C. Populasi dan Sampel	41
D. Variabel, Operasional, dan Pengukuran	43
E. Teknik Pengumpulan Data.....	47

F. Teknik Analisis Data	48
BAB IV: HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	53
A. Hasil Penelitian	53
1. Gambaran Umum Objek Penelitian.....	53
2. Karakteristik Responden	59
3. Analisis Deskriptif Atas Jawaban dalam Instrumen Penelitian...	62
4. Uji Validitas dan Reliabilitas	76
5. Uji Analisis Regresi	78
6. Uji Hipotesis.....	81
7. Koefisien Determinasi	85
B. Pembahasan	86
1. Pengaruh Budaya Secara Parsial Terhadap Keputusan Pembelian Mahasiswa Pada Produk <i>Gacha</i> di Aplikasi Mobile Legends	86
2. Pengaruh Sosial Secara Parsial Terhadap Keputusan Pembelian Mahasiswa Pada Produk <i>Gacha</i> di Aplikasi Mobile Legends	86
3. Pengaruh Pribadi Secara Parsial Terhadap Keputusan Pembelian Mahasiswa Pada Produk <i>Gacha</i> di Aplikasi Mobile Legends	87
4. Pengaruh Psikologis Secara Parsial Terhadap Keputusan Pembelian Mahasiswa Pada Produk <i>Gacha</i> di Aplikasi Mobile Legends	88
5. Pengaruh Budaya, Sosial, Pribadi, dan Psikologis Secara Simultan Terhadap Keputusan Pembelian Mahasiswa Pada Produk <i>Gacha</i> di Aplikasi Mobile Legends	88
6. Analisis <i>Maysir</i> dan <i>Gharar</i> Terhadap Keputusan Pembelian Mahasiswa Pada Produk <i>Gacha</i> di Aplikasi Mobile Legends	89
BAB V: PENUTUP	97
A. Kesimpulan	97
B. Saran.....	99
DAFTAR PUSTAKA	100

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 <i>Game</i> yang dimainkan di 2021	1
Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	37
Gambar 4.1 Logo Perusahaan Moonton	55
Gambar 4.2 Logo Mobile Legends	57



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kajian Penelitian Terdahulu	11
Tabel 3.1 Operasional Variabel Penelitian.....	44
Tabel 3.2 Skala Likert.....	46
Tabel 3.3 Skor Skala Guttman.....	46
Tabel 4.1 Harga Mata Uang Diamond	58
Tabel 4.2 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin.....	59
Tabel 4.3 Karakteristik Responden Berdasarkan Fakultas	60
Tabel 4.4 Karakteristik Responden Berdasarkan Angkatan.....	61
Tabel 4.5 Karakteristik Responden Berdasarkan Pendapatan.....	61
Tabel 4.6 Karakteristik Responden Berdasarkan Intensitas Pembelian.....	62
Tabel 4.7 Jawaban Responden Berdasarkan Pertanyaan Ke 1 (Budaya).....	63
Tabel 4.8 Jawaban Responden Berdasarkan Pertanyaan Ke 2 (Budaya).....	63
Tabel 4.9 Jawaban Responden Berdasarkan Pertanyaan Ke 3 (Budaya).....	64
Tabel 4.10 Jawaban Responden Berdasarkan Pertanyaan Ke 4 (Budaya).....	65
Tabel 4.11 Jawaban Responden Berdasarkan Pertanyaan Ke 1 (Sosial)	65
Tabel 4.12 Jawaban Responden Berdasarkan Pertanyaan Ke 2 (Sosial)	66
Tabel 4.13 Jawaban Responden Berdasarkan Pertanyaan Ke 3 (Sosial)	67
Tabel 4.14 Jawaban Responden Berdasarkan Pertanyaan Ke 4 (Sosial)	68
Tabel 4.15 Jawaban Responden Berdasarkan Pertanyaan Ke 1 (Pribadi)	68
Tabel 4.16 Jawaban Responden Berdasarkan Pertanyaan Ke 2 (Pribadi)	69
Tabel 4.17 Jawaban Responden Berdasarkan Pertanyaan Ke 3 (Pribadi)	70
Tabel 4.18 Jawaban Responden Berdasarkan Pertanyaan Ke 4 (Pribadi)	70
Tabel 4.19 Jawaban Responden Berdasarkan Pertanyaan Ke 5 (Pribadi)	71
Tabel 4.20 Jawaban Responden Berdasarkan Pertanyaan Ke 1 (Psikologis)	72
Tabel 4.21 Jawaban Responden Berdasarkan Pertanyaan Ke 2 (Psikologis)	72
Tabel 4.22 Jawaban Responden Berdasarkan Pertanyaan Ke 3 (Psikologis)	73
Tabel 4.23 Jawaban Responden Berdasarkan Pertanyaan Ke 4 (Psikologis)	74
Tabel 4.24 Jawaban Responden Berdasarkan Pertanyaan Ke 5 (Psikologis)	75
Tabel 4.25 Jawaban Responden Berdasarkan Pertanyaan Ke 6 (Psikologis)	75

Tabel 4.26 Jawaban Responden Berdasarkan Pertanyaan Ke 1 (Keputusan Pembelian).....	76
Tabel 4.27 Uji Validitas	77
Tabel 4.28 Uji Reliabilitas	78
Tabel 4.29 Classification Table Regresi Logistik	78
Tabel 4.30 Iteration History	79
Tabel 4.31 Hosmer and Lemeshow Test.....	80
Tabel 4.32 Uji Wald.....	81
Tabel 4.33 <i>Omnibus Test Of Model Coefficients</i>	85
Tabel 4.34 Uji Koefisien Determinasi	85

