

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	ii
RIWAYAT HIDUP	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
MOTTO HIDUP.....	v
<i>Abstract</i>	vi
Abstrak	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB I	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah	31
1.2.1 Identifikasi Masalah	31
1.2.2 Rumusan Masalah.....	32
1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian	33
1.3.1 Maksud Penelitian.....	33
1.3.2 Tujuan Penelitian.....	33
1.4 Kegunaan Penelitian.....	34
1.4.1 Kegunaan Praktis.....	34
1.4.2 Kegunaan Akademis	34
1.5 Lokasi dan Waktu Penelitian	35
1.5.1 Lokasi Penelitian.....	35
1.5.2 Waktu Penelitian	35
BAB II	36
2.1 Kajian Pustaka	36
2.1.1 Electronic Word of Mouth (eWOM).....	36
2.1.2 Motivasi Belanja Hedonis.....	42
2.1.3 <i>Fear of Missing Out</i> (FoMO).....	46

2.1.4 Pembelian Impulsif.....	48
2.2 Hasil Penelitian Terdahulu.....	51
2.3 Kerangka Pemikiran.....	55
2.3.1 Pengaruh <i>Electronic Word of Mouth</i> Terhadap Pembelian Impulsif	58
2.3.2 Pengaruh Motivasi Belanja Hedonis Terhadap Pembelian Impulsif.....	58
2.3.3 Pengaruh <i>Electronic Word of Mouth</i> Terhadap Pembelian Impulsif yang Dimoderasi oleh <i>Fear of Missing Out</i>	59
2.3.4 Keterkaitan antara Motivasi Belanja Hedonis terhadap Pembelian Impulsif yang dimoderasi oleh <i>Fear of Missing Out</i>	59
2.4 Hipotesis.....	60
BAB III	61
3.1 Objek Penelitian	61
3.2 Metode Penelitian.....	62
3.2.1 Desain Penelitian.....	63
3.2.2 Operasional Variabel	64
3.3 Sumber Data dan Teknik Pengumpulan Data.....	70
3.3.1 Sumber Data	70
3.3.2 Populasi dan Sampel	71
3.3.3 Teknik Pengumpulan Data.....	73
3.4 Teknik Pengolahan dan Analisis Data	74
3.4.1 Analisis Deskriptif.....	75
3.4.2 Analisis Kuantitatif.....	77
3.4.3 Pengujian Hipotesis.....	80
BAB IV.....	84
4.1. Gambaran Umum Perusahaan	84
4.1.1 Sejarah Singkat Perusahaan	84
4.1.2 Tentang Mobile Legends: Bang Bang	85
4.2. Karakteristik Responden	86
4.2.1. Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin pada Pemain Mobile Legends: Bang Bang di Wilayah Kota Bandung	86
4.2.2. Karakteristik Responden Berdasarkan Usia pada Pemain Mobile Legends: Bang Bang di Wilayah Kota Bandung	87
4.2.3. Karakteristik Responden Berdasarkan Pekerjaan Pada Pemain Mobile Legends: Bang Bang di Wilayah Kota Bandung	88

4.3. Analisis Deskriptif.....	88
4.3.1. Analisis Deskriptif Electronic Word of Mouth (X1)	89
4.3.2. Analisis Deskriptif Motivasi Belanja Hedonis (X2).....	95
4.3.3. Analisis Deskriptif <i>Fear of Missing Out</i> (Z)	103
4.3.4 Analisis Deskriptif Pembelian Impulsif (Y).....	110
4.4 Analisis Verifikatif	118
4.4.1. Analisis Model Pengukuran atau Measurement (Outer Model)	118
4.4.2. Analisa Model Struktural (Inner Model)	125
4.4.3. Pengujian Hipotesis.....	128
BAB V.....	139
5.1 Kesimpulan.....	139
5.2 Saran	140
Kuesioner Penelitian Akhir	141
Data Tabulasi	148
Hasil Output SmartPLS	155
Surat Permohonan Penelitian	159
Surat Balasan Dari Perusahaan	160
Berita Acara Bimbingan Seminar Proposal.....	161
Berita acara bimbingan siding akhir.....	162
Berita acara seminar proposal	163
Berita acara sidang akhir.....	164
Form peserta seminar proposal.....	165
Lembar revisi seminar proposal penguji 1	166
Lembar revisi seminar proposal penguji 2	167
Lembar revisi sidang akhir penguji 1.....	168
Lembar revisi sidang akhir penguji 2.....	169
Lembar revisi sidang akhir pembimbing	170
DAFTAR PUSTAKA	171