

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
ABSTRACT.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Penelitian.....	1
1.2 Identifikasi Masalah Dan Rumusan Masalah	16
1.2.1 Identifikasi Masalah	16
1.2.2 Rumusan Masalah	17
1.3 Maksud Dan Tujuan Penelitian	18
1.3.1 Maksud Penelitian	18
1.3.2 Tujuan Penelitian.....	19
1.4 Kegunaan Penelitian	20
1.4.1 Kegunaan Praktis.....	20
1.4.2 Kegunaan Akademis	20
1.5 Lokasi Dan Waktu Penelitian	20
1.5.1 Lokasi Penelitian	20
1.5.2 Waktu Penelitian	20
BAB II KAJIAN TEORI, TINJAUAN PUSTAKA, DAN RUMUSAN HIPOTESIS	22

2.1 Kajian Pustaka	22
2.1.1 Kecerdasan Buatan	22
2.1.2 Gamifikasi	28
2.1.3 Minat Beli Online	31
2.1.4 Pengalaman Pelanggan	34
2.1.5 Penelitian Terdahulu	38
2.2 Kerangka Pemikiran	46
2.2.1 Keterkaitan Variabel Kecerdasan Buatan Terhadap Pengalaman Pelanggan .	47
2.2.2 Keterkaitan Variabel Gamifikasi Terhadap Pengalaman Pelanggan.....	47
2.2.3 Keterkaitan Variabel Kecerdasan Buatan Terhadap Minat Beli Online.....	48
2.2.4 Keterkaitan Variabel Gamifikasi Terhadap Minat Beli Online.....	49
2.2.5 Keterkaitan Variabel Pengalaman Pelanggan Terhadap Minat Beli Online ...	49
2.2.6 Keterkaitan Variabel Kecerdasan buatan terhadap Minat beli online yang dimediasi oleh Pengalaman pelanggan.....	50
2.2.7 Keterkaitan Variabel Gamifikasi terhadap Minat beli online yang dimediasi oleh Pengalaman pelanggan.....	50
2.3 Hipotesis	52
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	53
3.1 Objek Penelitian	53
3.2 Metode Penelitian	54
3.2.1 Desain Penelitian.....	55
3.2.2 Operasionalisasi Varibel Penelitian.....	58

3.2.3 Sumber dan Teknik Penentuan Data	62
3.2.4 Teknik Pengumpulan Data	64
3.2.5 Rancangan Analisis dan Uji Hipotesis	67
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	75
4.1 Gambaran Umum Perusahaan.....	75
4.1.1 Penjelasan Singkat e-Commerce Shopee	75
4.1.2 Struktur Organisasi e-Commerce Shopee	76
4.2 Pembahasan Penelitian.....	76
4.3 Karakteristik Responden.....	77
4.4 Analisis Deskriptif	84
4.4.1 Analisis Deskriptif Kecerdasan Buatan	85
4.4.2 Analisis Deskriptif Gamifikasi.....	95
4.4.3 Analisis Deskriptif Pengalaman Pelanggan	106
4.4.4 Analisis Deskriptif Minat Beli Online.....	120
4.5 Analisis Verifikatif.....	128
4.5.1 <i>Outer Model</i> (Model Pengukuran)	128
4.5.2 <i>Inner Model</i> (Model Struktural).....	132
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	159
5.1 Kesimpulan.....	159
5.2 Saran	161
DAFTAR PUSTAKA	163
LAMPIRAN.....	175