

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
ABSTRAK.....	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN.....	v
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
UCAPAN TERIMA KASIH.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
Gambar 1.1 Jumlah pengunduh <i>game Mobile Legends</i> 2	xiv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	7
1.3. Pembatasan Masalah.....	7
1.4. Tujuan Penelitian	7
1.5. Manfaat Penelitian	8
BAB II.....	9
TINJAUAN PUSTAKA, HIPOTESIS DAN KERANGKA KONSEP	9
2.1. Tinjauan Pustaka.....	9
2.1.1 Komunikasi Pemasaran.....	9
2.1.2 Definisi Promosi	9
2.1.3 <i>Word Of Mouth</i>	10
2.1.4 Tingkatan <i>Word Of Mouth</i>	11
2.1.5. Jenis – jenis <i>Word Of Mouth</i>	12
2.1.6 Perilaku Konsumen.....	12
2.1.7 Keputusan Pembelian.....	13
2.2. Penelitian Terdahulu	16
2.3 Hipotesis	18
2.4 Kerangka Konsep.....	19
BAB III	20
METODOLOGI PENELITIAN.....	20

3.1 Tempat dan Waktu Penelitian	20
3.2 Pendekatan Penelitian	20
3.3 Metode Penelitian	20
3.4 Variabel dan Definisi Operasional Variabel	21
3.5 Populasi dan Sampel	23
3.5.1 Populasi.....	23
3.5.2 Sampel.....	23
3.6 Pengukuran dan Pengamatan Variabel	25
3.7 Teknik Pengumpulan Data.....	26
3.8 Teknik Analisis Data.....	26
3.8.1 Analisis regresi linear sederhana.....	26
3.8.2 Uji Koefisien Korelasi	27
3.9 Uji Validitas dan Reabilitas	27
3.9.1 Uji Validitas	28
3.9.2 Uji Reliabilitas	29
3.9.3 Hasil Uji Validitas.....	30
3.9.4 Hasil Uji Realibilitas.....	31
BAB IV	33
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	33
4.1 Gambaran Umum Objek Penelitian	33
4.1.1 Profil Mobile Legends	33
4.1.2 Logo.....	34
4.2 Hasil Penelitian	35
4.3 Identitas Responden	35
4.4 Uji Regresi Linier Sederhana.....	50
4.5 Uji Hipotesis	52
4.6 Pembahasan Hasil Penelitian	53
BAB V	58
PENUTUP	58
5.1 Kesimpulan	58
5.2 Saran	59