

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Game yang sedang populer .....	2
Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu .....	18
Tabel 2.2 Kerangka Konsep .....	21
Tabel 3.1 Definisi Operasional dan Indikator Variabel X (Iklan) .....	24
Tabel 3.2 Definisi Operasional dan Indikator Variabel Y (Keputusan Pembelian) .....	25
Tabel 3.3 Skala Likert .....	27
Tabel 3.4 Uji Validitas Iklan .....	31
Tabel 3.5 Uji Validitas Keputusan Pembelian .....	32
Tabel 3.6 Tingkat reliabilitas .....	33
Tabel 3.7 Hasil Uji Reliabilitas Iklan .....	34
Tabel 3.8 Variabel Y (Keputusan Pembelian) .....	34
Tabel 4.1 Usia .....	38
Tabel 4.2 Jenis Kelamin .....	38
Tabel 4.3 Penghasilan .....	39
Tabel 4.4 Gambar diiklan Instagram Ourastore menarik .....	40
Tabel 4.5 Tulisan diiklan Instagram Ourastore menarik .....	40
Tabel 4.6 Pemilihan warna diiklan Instagram Ourastore menarik .....	41
Tabel 4.7 Keseluruhan iklan spin skin zodiak di instagram Ourastore menarik... ..	41
Tabel 4.8 Iklan mengandung kata yang dapat meyakinkan konsumen .....	42
Tabel 4.9 Iklan menunjukkan kualitas produk diamond yang dijual .....	42
Tabel 4.10 Iklan membuat konsumen ingin tahu produk lebih mendalam .....	43
Tabel 4.11 Iklan menggunakan berbagai fitur yang menarik .....	43
Tabel 4.12 Iklan memiliki alur cerita yang menarik .....	44
Tabel 4.13 Iklan membuat saya ingin membeli diamond .....	44
Tabel 4.14 Membeli diamond di Ourastore untuk menambah jumlah diamond... ..	45
Tabel 4.15 Membeli diamond di Ourastore untuk membeli skin .....	45
Tabel 4.16 Membeli diamond di Ourastore untuk membeli emblem .....	46
Tabel 4.17 Membeli diamond di Ourastore untuk membeli hero .....	47
Tabel 4.18 Setelah melihat iklan Instagram Ourastore saya membeli diamond... ..	47
Tabel 4.19 Terus membeli diamond di Ourastore .....	48
Tabel 4.20 Merasa puas membeli diamond di Ourastore .....	48
Tabel 4.21 Memerlukan Ourastore untuk membeli diamond .....	49
Tabel 4.22 Ourastore mengidentifikasi kebutuhan konsumen .....	49
Tabel 4.23 Memiliki keinginan untuk melakukan pembelian diamond .....	50
Tabel 4.24 Strategi pemasaran Ourastore dapat memicu minat konsumen .....	50
Tabel 4.25 Mengetahui informasi Ourastore dari keluarga .....	51
Tabel 4.26 Mengetahui informasi Ourastore dari teman .....	51
Tabel 4.27 Mengetahui informasi Ourastore dari kenalan .....	52
Tabel 4.28 Mengetahui informasi Ourastore dari Instagram .....	52
Tabel 4.29 Mengetahui informasi Ourastore dari tim e-sport .....	53
Tabel 4.30 Mendapatkan informasi mengenai konfirmasi pembelian .....	53
Tabel 4.31 Mendapat informasi pemeriksaan mengenai masuknya diamond .....	54
Tabel 4.32 Mendapat informasi mengenai penggunaan produk di Ourastore .....	54

Tabel 4.33 Memilih Ourastore saat ingin membeli diamond.....	55
Tabel 4.34 Skin banyak setelah membeli diamond di Ourastore.....	55
Tabel 4.35 Hero banyak setelah membeli diamond di Ourastore .....	56
Tabel 4.36 Emblem meningkat setelah membeli diamond di Ourastore .....	56
Tabel 4.37 Membeli diamond di Ourastore untuk membeli skin .....	57
Tabel 4.38 Membeli diamond di Ourastore untuk membeli hero .....	57
Tabel 4.39 Membeli diamond untuk meningkatkan emblem.....	58
Tabel 4.40 Proses waktu pengiriman diamond di Ourastore tergolong cepat.....	59
Tabel 4.41 Metode pembayaran beragam sehingga mempermudah konsumen ...	59
Tabel 4.42 Harga diamond di Ourastore terjangkau .....	60
Tabel 4.43 Pilihan jumlah pembelian diamond di Ourastore beragam.....	60
Tabel 4.44 Proses pembelian di Ourastore cukup mudah .....	61
Tabel 4.45 Merasa puas membeli diaomind di Ourastore.....	61
Tabel 4.46 Terus membeli diamond di Ourastore.....	62
Tabel 4.47 Merekomendasikan orang lain untuk membeli diamond.....	62
Tabel 4.48 Rekapitulasi Variabel X .....	63
Tabel 4.49 Rekapitulasi Variabel Y .....	64
Tabel 4.50 Uji Determinasi .....	65
Tabel 4.51 Uji Hipotesis .....	66
Tabel 4.52 Anova .....	68