

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Logo Perusahaan Valve	2
Gambar 1.2 Infografis Kontribusi Pengguna Internet per Wilayah dari seluruh pengguna internet	3
Gambar 1.3 Data Statistik Pemain Aktif di Steam	5
Gambar 1.4 Pendapatan <i>Game</i> MOBA.....	6
gambar 2.1 Kerangka Pemikiran.....	29
Gambar 3.1 Tahapan Penelitian.....	40
Gambar 3.2 Kriteria Interpretasi Skor dalam Garis Kontinum.....	48
Gambar 4.1 Karakteristik Responden berdasarkan Usia	53
Gambar 4.2 Karakteristik Responden berdasarkan Status Pekerjaan	53
Gambar 4.3 Karakteristik Responden Berdasarkan Pengeluaran Per Bulan	54
Gambar 4.4 Karakteristik Responden Berdasarkan Seberapa Sering Bermain DOTA 2	54
Gambar 4.5 Posisi Minat Beli (Y) pada Garis Kontinum.....	67
Gambar 4.6 Histogram.....	68
Gambar 4.7 Grafik Normal <i>P-P Plot of Regression Standardized Residual</i>	68
Gambar 4.8 Diagram Pancar (<i>Scatterplot</i>).....	70