

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Shopee Games	1
Gambar 2. 1 Kerangka Pemikiran	35
Gambar 3. 1 Garis Kontinum Kriteria	59
Gambar 4. 1 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	60
Gambar 4. 2 Karakteristik Responden Berdasarkan Usia	61
Gambar 4. 3 Frekuensi Responden Menggunakan Aplikasi Shopee	62
Gambar 4. 4 Frekuensi Responden Menggunakan Fitur Shopee Games	63
Gambar 4. 5 Skema Model Partial Least Square	65
Gambar 4. 6 Hasil Uji Koefisien Jalur	72
Gambar 4. 7 Garis Kontinum Variabel Gamifikasi (X1)	97
Gambar 4. 8 Garis Kontinum Variabel Perceived Usefulness (X2)	99
Gambar 4. 9 Garis Kontinum Variabel Minat Beli (Y)	100
Gambar 4. 10 Garis Kontinum Variabel <i>E-Trust</i> (M)	102