

BAB IV	17
ANALISIS DAN PEMBAHASAN.....	17
4.1. Deskripsi Subjek Penelitian	17
4.2. Skema Model <i>Partial Least Square</i> (PLS)	19
4.3. <i>Evaluasi Outer Model</i>	20
4.4. <i>Evaluasi Inner Model</i>	26
4.5. Diskusi	30
BAB V	32
KESIMPULAN DAN SARAN	32
5.1. Kesimpulan	32
5.2. Keterbatasan Penelitian	32
5.3. Saran Untuk Penelitian Selanjutnya	32

Daftar Gambar

Gambar 2.1 Kerangka Konseptual Pemikiran	10
Gambar 4.1 <i>Outer Model</i> 1	19
Gambar 4.2 <i>Outer Model</i> 2	22
Gambar 4.3 <i>Inner Model</i>	26

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 <i>Operational Variabel</i>	12
Tabel 4.1 Karakteristik Ressponden Berdasarkan Jenis Kelamin	17
Tbael 4.2 Karakteristik Ressponden Berdasarkan Lokasi Tempat Tinggal.....	17
Tabel 4.3 Karakteristik Ressponden Berdasarkan Usia	18
Tabel 4.4 Karakteristik Ressponden Berdasarkan Lama Bermain Moba Mobile	18
Tabel 4.5 Karakteristik Ressponden Berdasarkan Lama Bermain Dalam Satu Minggu.....	18
Tabel 4.6 Game Moba Mobile Yang Dimainkan.....	19
Tabel 4.7 <i>Convergent Validity</i> 1	20
Tabel 4.8 <i>Convergent Validity</i> 2	21
Tabel 4.9 <i>Cross Loading</i>	22
Tabel 4.10 <i>Average Variant Extracted</i> (AVE)	24
Tabel 4.11 <i>Composite Reliability</i>	24
Tabel 4.12 <i>Cronbach Alpha</i>	25
Tabel 4.13 Nilai <i>R-square</i>	27
Tabel 4.14 Nilai <i>Q-square</i>	28
Tabel 4.15 <i>P-Value</i>	29