

DAFTAR TABEL

Tabel	Judul	Halaman
1.1	<i>Ranking</i> Aplikasi Belanja Indonesia di <i>Appstore</i> dan <i>Playstore</i>	3
1.2	Jadwal Penelitian.....	15
2.1	Penelitian Terdahulu.....	46
3.1	Operasionalisasi Variabel	60
3.2	Interpretasi Skor Tiap Pernyataan	69
4.1	Interpretasi Skor Tiap Pernyataan	80
4.2	Klasifikasi & Rekapitulasi Pandangan Responden Mengenai Gamifikasi.....	80
4.3	Interpretasi Variabel Gamifikasi	81
4.4	Klasifikasi & Rekapitulasi Pandangan Responden Mengenai Persepsi Kewajaran Harga	82
4.5	Interpretasi Variabel Persepsi Kewajaran Harga	83
4.6	Klasifikasi & Rekapitulasi Pandangan Responden Mengenai Kualitas Layanan.....	84
4.7	Interpretasi Variabel Kualitas Layanan	85
4.8	Klasifikasi & Rekapitulasi Pandangan Responden Mengenai Ekuitas Merek	86
4.9	Interpretasi Variabel Ekuitas Merek.....	87
4.10	Klasifikasi & Rekapitulasi Pandangan Responden Mengenai Kepercayaan Pelanggan	87
4.11	Interpretasi Variabel Kepercayaan Pelanggan	89
4.12	Nilai <i>Convergent Validity First Order</i>	92
4.13	Nilai Validitas Diskriminan <i>First Order</i>	94
4.14	Nilai Reliabilitas <i>First Order</i>	95
4.15	Nilai <i>Convergent Validity Second Order</i>	97
4.16	<i>Cross Loadings Second Order</i>	97

4.17	<i>Fornell Larcker Creation Second Order</i>	98
4.18	Nilai Reliabilitas <i>Second Order</i>	99
4.19	<i>Inner Variance Inflated Factor Second Order</i>	100
4.20	Hasil Uji Hipotesis Teknik <i>Bootstrapping</i>	100
4.21	Hasil Uji Hipotesis <i>Indirect Spesific Effect</i> Teknik <i>Bootstrapping</i> ...	103
4.22	Nilai <i>F Square</i>	105
4.23	Nilai <i>R Square</i>	106
4.24	Nilai <i>Q Square</i>	107
4.25	Indeks <i>Goodness of Fit</i>	107