



SKRIPSI

**ANALISIS PENERIMAAN GENERASI Z
TERHADAP AVATAR SEBAGAI IDENTITAS
VIRTUAL PADA GAME METAVERSE ROBLOX
MENGUNAKAN MODEL UTAUMT MODIFIKASI**

VEDA ARDELIA

22082010125

DOSEN PEMBIMBING

Arista Pratama, S.Kom, M.Kom.

Asif Faroqi, S.Kom, M.Kom.

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL VETERAN JAWA TIMUR
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
SURABAYA
2026**

LEMBAR PENGESAHAN

ANALISIS PENERIMAAN GENERASI Z TERHADAP AVATAR SEBAGAI IDENTITAS VIRTUAL PADA GAME METAVERSE ROBLOX MENGUNAKAN MODEL UTAUMT MODIFIKASI

Oleh:

VEDA ARDELIA
NPM. 22082010125

Telah dipertahankan dihadapan dan diterima oleh Tim Penguji Skripsi Prodi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur Pada Tanggal 11 Mei 2026.

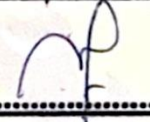
Menyetujui

Arista Pratama, S.Kom, M.Kom
NPT. 17119910320052



(Pembimbing I)

Asif Faroqi, S.Kom, M.Kom
NIP. 198705192018031001



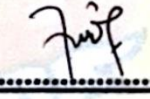
(Pembimbing II)

Anita Wulansari, S.Kom, M.Kom
NIP. 198710152022032005



(Ketua Penguji)

Rafika Rahmawati, S.Kom, M.Kom, MBA
NIP. 199710122024062001



(Anggota Penguji II)

Muhammad Septama Prasetya, S.Kom, M.Kom
NIP. 199309282025061002



(Anggota Penguji III)

Mengetahui,
Dekan Fakultas Ilmu Komputer



Prof. Dr. Ir. Novirina Hendrasarie, MT
NIP. 19681126 199403 2 001

LEMBAR PERSETUJUAN

**ANALISIS PENERIMAAN GENERASI Z TERHADAP AVATAR
SEBAGAI IDENTITAS VIRTUAL PADA GAME METAVERSE ROBLOX
MENGUNAKAN MODEL UTAUMT MODIFIKASI**

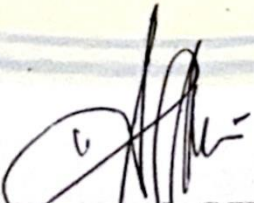
Oleh:

VEDA ARDELIA

NPM. 22082010125

Menyetujui,

**Koordinator Program Studi Sistem Informasi
Fakultas Ilmu Komputer**


Siti Mukaromah, S.Kom, M.Kom
NIP. 19810704 2021212 011

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Veda Ardelia
NPM : 22082010125
Program : Sarjana (S1)
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Ilmu Komputer

Menyatakan bahwa Skripsi ini merupakan karya orisinal yang belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di Perguruan Tinggi mana pun. Selain itu, naskah ini tidak memuat karya maupun pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh pihak lain, kecuali kutipan yang secara eksplisit disebutkan dalam dokumen ini dan terdaftar secara lengkap pada bagian daftar pustaka.

Saya menyatakan bahwa .Skripsi ini terbebas dari segala bentuk pelanggaran plagiasi. Bilamana di masa mendatang terbukti ditemukan adanya indikasi penjiplakan dalam karya ini, saya siap mempertanggungjawabkan dan bersedia dikenai sanksi yang sesuai dengan ketentuan regulasi.

Demikianlah pernyataan ini saya sampaikan secara jujur dan dengan penuh kesadaran, tanpa tekanan maupun pengaruh dari pihak mana pun, serta agar dapat dimanfaatkan sesuai dengan keperluan yang semestinya.



Surabaya, 20 Mei 2026

Yang Membuat Pernyataan

Veda Ardelia
NPM. 22082010125

ABSTRAK

Nama Mahasiswa / NPM : Veda Ardelia / 22082010125
Judul Skripsi : Analisis Penerimaan Generasi Z terhadap Avatar sebagai Identitas Virtual pada *Game Metaverse* Roblox menggunakan Model UTAUMT modifikasi
Dosen Pembimbing : 1. Arista Pratama, S.Kom, M.Kom.
2. Asif Faroqi, S.Kom, M.Kom.

Perkembangan teknologi *metaverse* telah mengubah cara individu berinteraksi dan mengekspresikan identitas diri di ruang digital. Roblox sebagai salah satu platform *metaverse* terpopuler di dunia menyediakan fitur kustomisasi avatar yang menjadi pusat pembentukan identitas virtual penggunanya. Namun, tidak semua pemain mampu menampilkan identitas yang diinginkan melalui avatar yang digunakan karena dipengaruhi oleh keterbatasan opsi kustomisasi, faktor biaya item eksklusif, serta perbedaan antara identitas nyata dan identitas ideal yang ingin ditampilkan. Penelitian ini bertujuan menganalisis faktor-faktor penerimaan Generasi Z terhadap penggunaan avatar pada platform Roblox dengan mengintegrasikan model *Unified Theory of Acceptance and Use of Metaverse Technology* (UTAUMT) yang dimodifikasi. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan data dari 531 pengguna aktif Roblox di Indonesia yang pernah melakukan transaksi kustomisasi avatar dan dianalisis menggunakan metode SEM-PLS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Metaverse Performance Expectancy*, *Metaverse Social Influence*, *Metaverse Price Value*, *Metaverse Self-Efficacy*, dan *Metaverse Habit* berpengaruh signifikan terhadap *Metaverse Behavioral Intention*, sedangkan *Metaverse Effort Expectancy* dan *Metaverse Hedonic Motivation* tidak berpengaruh signifikan. Penelitian ini memberikan rekomendasi bagi pengembang *metaverse* untuk mengembangkan fitur personalisasi avatar yang lebih mendukung representasi identitas virtual dan interaksi sosial pengguna di era identitas digital.

Kata Kunci: Avatar, Identitas Virtual, Metaverse, Roblox, UTAUMT

ABSTRACT

Student Name / NPM : Veda Ardelia / 22082010125
Thesis Title : Analysis of Generation Z Acceptance of Avatar as
Virtual Identity in the Roblox Metaverse Game
Using a Modified UTAUMT Model
Advisor : 1. Arista Pratama, S.Kom, M.Kom.
2. Asif Faroqi, S.Kom, M.Kom.

Advances in metaverse technology have transformed the way individuals interact and express their identities in digital spaces. Roblox, as one of the world's most popular metaverse platforms, offers avatar customization features that are central to the formation of its users' virtual identities. However, not all players are able to display their desired identity through their avatars due to limitations in customization options, the cost of exclusive items, and the gap between their real identity and the ideal identity they wish to project. This study aims to analyze the factors influencing Generation Z's acceptance of avatar usage on the Roblox platform by integrating a modified Unified Theory of Acceptance and Use of Metaverse Technology (UTAUMT). The study employs a quantitative approach using data from 531 active Roblox users in Indonesia who have made avatar customization transactions, analyzed via SEM-PLS. The results indicate that Metaverse Performance Expectancy, Metaverse Social Influence, Metaverse Price Value, Metaverse Self-Efficacy, and Metaverse Habit significantly influence Metaverse Behavioral Intention, whereas Metaverse Effort Expectancy and Metaverse Hedonic Motivation do not have a significant effect. This study provides recommendations for metaverse developers to create avatar personalization features that better support users' virtual identity representation and social interactions in the era of digital identity.

Keywords: Avatar, Virtual Identity, Metaverse, Roblox, UTAUMT

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis haturkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkah dan nikmat-Nya, sehingga skripsi yang berjudul “**Analisis Penerimaan Generasi Z terhadap Avatar sebagai Identitas Virtual Pada *Game Metaverse Roblox Menggunakan Model UTAUMT Modifikasi***” dapat diselesaikan dengan baik dan tepat waktu. Penulisan skripsi ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan untuk memenuhi salah satu syarat dalam meraih gelar sarjana pada Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.

Penyusunan skripsi ini sebagai bentuk penerapan ilmu yang diperoleh selama masa perkuliahan yang tidak terlepas dari berbagai tantangan akademik maupun non-akademik. Selain itu, penyelesaian tugas akhir ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Sehubungan dengan itu, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Bapak Nyoman, Ibu Ketut, dan adik Vira selaku keluarga tercinta yang senantiasa memberikan kasih sayang, doa, dukungan, serta motivasi tanpa henti kepada penulis selama proses penyusunan skripsi ini. Terima kasih atas segala pengorbanan dan kepercayaan yang selalu diberikan, sehingga penulis dapat bertahan dan menyelesaikan seluruh proses perkuliahan hingga tahap akhir ini.
2. Bapak Arista Pratama, S.Kom, M.Kom., selaku dosen pembimbing utama yang telah memberikan arahan, bimbingan, serta masukan konstruktif sejak tahap awal hingga akhir penyelesaian skripsi ini.
3. Bapak Asif Faruqi, S.Kom, M.Kom., selaku dosen pembimbing pendamping sekaligus dosen wali yang telah memberikan bimbingan akademis, perhatian, serta dukungan selama masa studi hingga penyusunan skripsi ini.
4. Ibu Siti Mukaromah, S.Kom, M.Kom., selaku Koordinator Program Studi Sistem Informasi yang telah memberikan dukungan serta fasilitas dalam menunjang kelancaran penyusunan skripsi ini.

5. Seluruh Bapak dan Ibu dosen Program Studi Sistem Informasi yang telah memberikan ilmu, wawasan, dan pengalaman selama masa perkuliahan.
6. Semua responden yang berpartisipasi dalam penelitian ini telah menyisihkan waktu untuk mengisi kuesioner sehingga penelitian ini dapat berjalan dengan lancar.
7. Stefanie dan Putri Intan, selaku sahabat seperjuangan yang selalu hadir menemani penulis selama proses penyusunan skripsi ini. Terima kasih atas waktu, semangat, dukungan, serta kebersamaan yang diberikan, mulai dari melalui hari-hari panjang skripsian bersama, saling menguatkan di tengah rasa lelah, hingga membantu penulis menghadapi berbagai tantangan selama proses penelitian dan penyusunan skripsi ini.
8. Sinta, Dewayu, dan Jenny, selaku sahabat yang dipertemukan melalui sebuah organisasi kampus dan telah menemani perjalanan penulis sejak awal perkuliahan hingga akhir masa studi. Terima kasih atas dukungan moral, cerita, pengalaman, serta kebersamaan yang selalu diberikan, sehingga menjadi bagian berharga dalam perjalanan perkuliahan penulis.
9. Diri penulis sendiri, yang telah menghadapi berbagai proses, tekanan, serta tantangan selama masa perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini. Terima kasih karena tetap berusaha meskipun sering merasa lelah, ragu, dan takut. Seluruh proses yang telah dilewati menjadi bukti bahwa penulis mampu sampai pada tahap ini dengan kerja keras, doa, dan keyakinan untuk terus menyelesaikan apa yang telah dimulai.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa karya ini masih memiliki banyak kekurangan dan belum mencapai tingkat kesempurnaan yang diharapkan. Penulis juga menaruh harapan agar skripsi ini mampu memberi nilai guna bagi para pembaca sekaligus turut memperkaya keilmuan, terutama dalam lingkup bidang kajian yang menjadi fokus penelitian ini.

Surabaya, 21 Mei 2026

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	v
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI.....	vii
ABSTRAK	ix
ABSTRACT	xi
KATA PENGANTAR	xiii
DAFTAR ISI	xv
DAFTAR GAMBAR	xxi
DAFTAR TABEL	xxiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xxv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Batasan Masalah	5
1.4 Tujuan Penelitian	6
1.5 Manfaat Penelitian	6
1.6 Relevansi SI.....	7
1.7 Sistematika Penulisan.....	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	11
2.1 Penelitian Terdahulu	11
2.2 Kajian Teori	39
2.2.1 <i>Metaverse</i>	40
2.2.2 Identitas Virtual (Avatar).....	42
2.2.3 Roblox.....	43

2.2.4 UTAUT2	47
2.2.5 <i>The Extended Unified Theory of Acceptance and Use of Metaverse Technology (UTAUMT)</i>	48
2.2.6 <i>Structural Equation Modelling – Partial Least Square (SEM-PLS)</i>	50
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	53
3.1 Alur Penelitian	53
3.2 Identifikasi Masalah	53
3.3 Studi Literatur	54
3.4 Penentuan Model Konseptual	54
3.5 Penyusunan Hipotesis	59
3.5.1 <i>Metaverse Performance Expectancy (MPE) terhadap Metaverse Behavioral Intention (MBI)</i>	59
3.5.2 <i>Metaverse Effort Expectancy (MEE) terhadap Metaverse Behavioral Intention (MBI)</i>	60
3.5.3 <i>Metaverse Sosial Influence (MSI) positif berpengaruh terhadap Metaverse Behavioral Intention (MBI)</i>	60
3.5.4 <i>Metaverse Facilitaitaing Condition (MFC) terhadap Metaverse Behavioral Intention (MBI) dan Metaverse Use Behaviour (MUB)</i>	61
3.5.5 <i>Metaverse Hedonic Motivation (MHM) terhadap Metaverse Behavioral Intention (MBI)</i>	61
3.5.6 <i>Metaverse Price Value (MPV) terhadap Metaverse Behavioral Intention (MBI)</i>	62
3.5.7 <i>Metaverse Self-Efficacy (MSE) terhadap Metaverse Behavioral Intention (MBI)</i>	62
3.5.8 <i>Metaverse Habit (MHT) terhadap Metaverse Behavioral Intention (MBI)</i>	63

3.5.9 <i>Metaverse Behavioral Intention (MBI) terhadap Metaverse Use Behaviour (MUB)</i>	63
3.7 Penentuan Populasi dan Sampel	64
3.7.1 Populasi.....	64
3.7.2 Sampel	65
3.7.3 Teknik Sampling	66
3.7.4 Sumber Pengumpulan Data.....	66
3.7.5 Skala Likert	67
3.8 Penyusunan Instrumen Penelitian	68
3.9 Pengujian Instrumen Penelitian	75
3.9.1 Uji Validitas	75
3.9.2 Uji Reliabilitas.....	81
3.10 Penyebaran Kuesioner	82
3.11 Pengolahan dan Analisis Data	83
3.11.1 Analisis Statistik Deskriptif	83
3.11.2 Analisis Statistik Inferensial	84
3.12 Hasil dan Pembahasan.....	87
3.13 Penarikan Kesimpulan dan Saran.....	88
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	89
4.1 Data Cleaning.....	89
4.1.1 Pengecekan Kesesuaian Sampel.....	89
4.1.2 Pengecekan Duplikasi Data	90
4.1.3 Pengecekan Jawaban Berpola	90
4.1.4 Pengecekan Pola Jawaban Tidak Konsisten	91
4.2 Data Demografi Responden.....	92

4.2.1 Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	92
4.2.2 Responden Berdasarkan Usia	93
4.2.3 Responden Berdasarkan Pekerjaan.....	94
4.2.4 Responden Berdasarkan Penghasilan Per Bulan	95
4.2.5 Responden Berdasarkan Frekuensi Custom Tampilan Avatar.....	96
4.2.6 Responden Berdasarkan Estimasi Biaya TopUp.....	97
4.2.7 Responden Berdasarkan Platform Pengisian Kuesioner.....	98
4.3 Pembahasan Analisis Deskriptif	99
4.3.1 Frekuensi Jawaban Variabel <i>Metaverse Performance Expectancy</i> (MPE)	100
4.3.2 Frekuensi Jawaban Variabel <i>Metaverse Effort Expectancy</i> (MEE)	102
4.3.3 Frekuensi Jawaban Variabel <i>Metaverse Sosial Influence</i> (MSI)..	104
4.3.4 Frekuensi Jawaban Variabel <i>Metaverse Facilitating Conditions</i> (MFC)	106
4.3.5 Frekuensi Jawaban Variabel <i>Metaverse Hedonic Motivation</i> (MHM)	108
4.3.6 Frekuensi Jawaban Variabel <i>Metaverse Price Value</i> (MPV)	110
4.3.7 Frekuensi Jawaban Variabel <i>Metaverse Habit</i> (MHT).....	113
4.3.8 Frekuensi Jawaban Variabel <i>Metaverse Self-Efficacy</i> (MSE)	115
4.3.9 Frekuensi Jawaban Variabel <i>Metaverse Behavioral Intention</i> (MBI)	117
4.3.10 Frekuensi Jawaban Variabel <i>Metaverse Use Behaviour</i> (MUB)	119
4.4 Pembahasan Analisis Inferensial.....	121
4.4.1 <i>Outer Model</i>	121
4.4.2 <i>Inner Model</i>	129

4.5 Pembahasan Hasil Penelitian	139
4.5.1 Hubungan <i>Metaverse Performance Expectancy</i> (MPE) terhadap <i>Metaverse Behavioral Intention</i> (MBI).....	139
4.5.2 Hubungan <i>Metaverse Effort Expectancy</i> (MEE) terhadap <i>Metaverse Behavioral Intention</i> (MBI).....	141
4.5.3 Hubungan <i>Metaverse Sosial Influence</i> (MSI) terhadap <i>Metaverse Behavioral Intention</i> (MBI).....	143
4.5.4 Hubungan <i>Metaverse Facilitating Condition</i> (MFC) terhadap <i>Metaverse Behavioral Intention</i> (MBI).....	145
4.5.5 Hubungan <i>Metaverse Facilitating Condition</i> (MFC) terhadap <i>Metaverse Use Behaviour</i> (MUB)	146
4.5.6 Hubungan <i>Metaverse Hedonic Motivation</i> (MHM) terhadap <i>Metaverse Behavioral Intention</i> (MBI).....	148
4.5.7 Hubungan <i>Metaverse Price Value</i> (MPV) terhadap <i>Metaverse Behavioral Intention</i> (MBI).....	149
4.5.8 Hubungan <i>Metaverse Self-Efficacy</i> (MSE) terhadap <i>Metaverse Behavioral Intention</i> (MBI).....	151
4.5.9 Hubungan <i>Metaverse Habit</i> (MHT) terhadap <i>Metaverse Behavioral Intention</i> (MBI).....	153
4.5.10 Hubungan <i>Metaverse Behavioral Intention</i> (MBI) terhadap <i>Metaverse Use Behaviour</i> (MUB)	155
BAB V PENUTUP	157
5.1 Kesimpulan	157
5.2 Rekomendasi dan Saran	158
DAFTAR PUSTAKA.....	161
LAMPIRAN	175

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Identitas Virtual Roblox.....	3
Gambar 2. 1 Roblox.....	43
Gambar 2. 2 Fitur Profil dan Kustomisasi Pakaian Avatar	44
Gambar 2. 3 Fitur Kustomisasi Tubuh Avatar	45
Gambar 2. 4 Uang Virtual Roblox (Robux)	46
Gambar 2. 5 Model UTAUT2 [19].....	48
Gambar 2. 6 Model UTAUT for Metaverse Technology [20]	49
Gambar 3. 1 Alur Penelitian.....	53
Gambar 3. 2 Model Konseptual [20] [28].....	54
Gambar 4.1 Demografi Jenis Kelamin Responden.....	92
Gambar 4.2 Demografi Usia Responden	93
Gambar 4.3 Demografi Pekerjaan Responden	94
Gambar 4.4 Demografi Penghasilan Responden.....	95
Gambar 4.5 Demografi Frekuensi Kustomisasi Avatar	96
Gambar 4.6 Demografi Estimasi Biaya TopUp	97
Gambar 4.7 Demografi Platform Responden	99
Gambar 4. 8 Tampilan Model Struktural	133

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Leading Metaverse Game Platforms by Popularity	2
Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu.....	11
Tabel 3. 1 Definisi Operasional.....	56
Tabel 3. 2 Skala Likert.....	68
Tabel 3. 3 Screening dan Demografi Responden	68
Tabel 3. 4 Instrumen Penelitian.....	70
Tabel 3. 5 Distribusi Nilai R-Tabel	76
Tabel 3. 6 Hasil Uji Validitas Pra Kuesioner Variabel MPE	77
Tabel 3. 7 Hasil Uji Validitas Pra Kuesioner Variabel MEE.....	77
Tabel 3. 8 Hasil Uji Validitas Pra Kuesioner Variabel MSI	78
Tabel 3. 9 Hasil Uji Validitas Pra Kuesioner Variabel MFC.....	78
Tabel 3. 10 Hasil Uji Validitas Pra Kuesioner Variabel MHM	79
Tabel 3. 11 Hasil Uji Validitas Pra Kuesioner Variabel MPV.....	79
Tabel 3. 12 Hasil Uji Validitas Pra Kuesioner Variabel MHT	79
Tabel 3. 13 Hasil Uji Validitas Pra Kuesioner Variabel MSE	80
Tabel 3. 14 Hasil Uji Validitas Pra Kuesioner Variabel MBI.....	80
Tabel 3. 15 Hasil Uji Validitas Pra Kuesioner Variabel MUB	81
Tabel 3. 16 Hasil Uji Reliabilitas Pra Kuesioner.....	82
Tabel 3. 17 Outer Model.....	84
Tabel 3. 18 Inner Model.....	86
Tabel 4. 1 Tahapan Data Cleaning	91
Tabel 4. 2 Frekuensi Jawaban Variabel MPE	100
Tabel 4. 3 Statistik Jawaban Variabel MPE.....	101
Tabel 4. 4 Frekuensi Jawaban Variabel MEE	102
Tabel 4. 5 Statistik Jawaban Variabel MEE.....	103
Tabel 4. 6 Frekuensi Jawaban Variabel MSI	104
Tabel 4. 7 Statistik Jawaban Variabel MSI	105
Tabel 4. 8 Frekuensi Jawaban Variabel MFC	107
Tabel 4. 9 Statistik Jawaban Variabel MFC.....	107

Tabel 4. 10 Frekuensi Jawaban Variabel MHM.....	109
Tabel 4. 11 Statistik Jawaban Variabel MHM	109
Tabel 4. 12 Frekuensi Jawaban Variabel MPV	111
Tabel 4. 13 Statistik Jawaban Variabel MPV.....	112
Tabel 4. 14 Frekuensi Jawaban Variabel MHT	113
Tabel 4. 15 Statistik Jawaban Variabel MHT	114
Tabel 4. 16 Frekuensi Jawaban Variabel MSE.....	115
Tabel 4. 17 Statistik Jawaban Variabel MSE	116
Tabel 4. 18 Frekuensi Jawaban Variabel MBI	117
Tabel 4. 19 Statistik Jawaban Variabel MBI.....	118
Tabel 4. 20 Frekuensi Jawaban Variabel MUB.....	119
Tabel 4. 21 Statistik Jawaban Variabel MUB	120
Tabel 4. 22 Loading Factor	121
Tabel 4. 23 Hasil Uji Outer Loading Kedua	123
Tabel 4. 24 Average Variance Extracted (AVE).....	124
Tabel 4. 25 Discriminant Validity (Heterotrait-Monotrait Ratio (HTMT)).....	125
Tabel 4. 26 Discriminant Validity (Fornell-Lacker).....	126
Tabel 4. 27 Discriminant Validity (Cross Loading)	126
Tabel 4. 28 Nilai Reliability	128
Tabel 4. 29 Hasil R-Square	129
Tabel 4. 30 Hasil Q-Square	130
Tabel 4. 31 Hasil F-Square.....	131
Tabel 4. 32 Hasil Variance Inflation Factor (VIF)	132
Tabel 4. 33 Hasil Uji Hipotesis	134
Tabel 4. 34 Hasil Specific Indirect Effect	138

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Pengajuan Surat Izin Penelitian	175
Lampiran 2. Formulir Kuesioner	176
Lampiran 3. Bukti Penyebaran Kuesioner	187
Lampiran 4. Bukti Pengujian Pra Kuesioner	189
Lampiran 5. Proses Data Cleaning	190
Lampiran 6. Outer Loading Pertama	191
Lampiran 7. Construct Validity dan Reliability Pertama	191
Lampiran 8. Outer Loading Kedua	192
Lampiran 9. Construct Validity dan Reliability Kedua	192
Lampiran 10. Hasil Hetero-Trait-Mono-Trait-Assessment.....	193
Lampiran 11. Hasil Fornell Lacker.....	193
Lampiran 12. Hasil R-Square	193
Lampiran 13. Hasil Q-Square.....	194
Lampiran 14. Hasil F-Square	194
Lampiran 15. Hasil Variance Inflation Factor (VIF).....	195
Lampiran 16. Hasil Uji Hipotesis	195