

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH v	
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
INTISARI.....	ix
KATA PENGANTAR	xi
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xvii
DAFTAR GAMBAR	xix
DAFTAR LAMPIRAN	xx
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Rumusan Masalah	7
1.3. Tujuan Penelitian	7
1.4. Manfaat Penelitian	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
2.1. <i>Mobile Working Style</i> dan <i>Bleisure</i>	9
2.2. Gamifikasi dan <i>Bleisure</i>	14
2.3. <i>Bleisure</i> dan Kecerdasan kreatif	17
2.4. <i>Bleisure</i> dan Kinerja inovasi	20
2.5. Model Empirik	23
BAB III METODE PENELITIAN.....	25

3.1. Jenis Penelitian.....	25
3.2. Populasi dan Sampel	25
3.3. Sumber dan jenis Data	26
3.4. Metode Pengumpulan Data.....	27
3.5. Variabel dan Indikator	29
3.6. Teknik Analisis Data.....	30
3.6.1. Uji Validitas	30
3.6.2. Uji Reliabilitas.....	30
3.6.3. Uji Asumsi Klasik	31
3.6.4. Uji Hipotesis.....	33
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	36
4.1. Deskripsi Responden	36
4.2. Statistik Deskriptif Variabel.....	40
4.2.1. Statistik Deskriptif Variabel <i>Mobile Working Style</i>	40
4.2.2. Statistik Deskriptif Variabel Gamifikasi	41
4.2.3. Statistik Deskriptif Variabel <i>Bleisure</i>	43
4.2.4. Statistik Deskriptif Variabel Kecerdasan Kreatif.....	44
4.2.5. Statistik Deskriptif Variabel Kinerja Inovasi	45
4.3. Uji Instrumen	46
4.3.1. Uji Validitas	46
4.3.2. Uji Reliabilitas.....	48
4.4 Uji Asumsi Klasik.....	48
4.4.1. Uji Multikolinearitas	48
4.4.2. Uji Heterokedastisitas	50
4.4.3. Uji Normalitas	52
4.5 Analisis Regresi Linier Berganda	52
4.6 Pengujian Hipotesis	55
4.6.1. Koefisien Determinasi.....	55

4.6.2. Uji F (Uji Model)	56
4.6.3. Uji Signifikan Parameter Individual (Uji Statistik t)	58
4.7 Pembahasan.....	60
4.7.1. Pengaruh Mobile <i>Working Style</i> terhadap <i>Bleisure</i>	60
4.7.2. Pengaruh Mobile Gamifikasi terhadap <i>Bleisure</i>	61
4.7.3. Pengaruh Mobile <i>Bleisure</i> terhadap Kecerdasan kreatif	62
4.7.4. Pengaruh Mobile <i>Bleisure</i> terhadap Kinerja inovasi.....	63
BAB V PENUTUP.....	65
5.1 Kesimpulan	65
5.2 Implikasi Manajerial	66
5.3 Saran	67
5.4 Keterbatasan Penelitian.....	68
5.5 Agenda Penelitian Mendatang	69
DAFTAR PUSTAKA	71
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Variabel dan Indikator Penelitian .	29
Tabel 3.2. Interpretasi Alpha Cronbach	31
Tabel 4.1. Demografi Responden	36
Tabel 4.2. Statistik Deskriptif Variabel <i>Mobile Working Style</i>	40
Tabel 4.3. Statistik Deskriptif Variabel Gamifikasi	41
Tabel 4.4. Statistik Deskriptif Variabel <i>Bleisure</i>	43
Tabel 4.5. Statistik Deskriptif Variabel Kecerdasan Kreatif	44
Tabel 4.6. Statistik Deskriptif Variabel Kinerja Inovasi	45
Tabel 4.7. Hasil Uji Validitas Data	47
Tabel 4.8. Hasil Uji Reliabilitas	48
Tabel 4.9. Uji Multikolinearitas (Model 1)	49
Tabel 4.10. Uji Multikolinearitas (Model 2)	49
Tabel 4.11. Uji Multikolinearitas (Model 3)	50
Tabel 4.12. Uji Heterokedastisitas (Model 1)	51
Tabel 4.13. Uji Heterokedastisitas (Model 2)	51
Tabel 4.14. Uji Heterokedastisitas (Model 3)	51
Tabel 4.15. Uji Normalitas	52
Tabel 4.16. Uji Regresi Linier Berganda (Model 1)	53
Tabel 4.17. Uji Regresi Linier (Model 2)	54
Tabel 4.18. Uji Regresi Linier (Model 3)	54
Tabel 4.19. Koefisien Determinasi (Model 1)	55

Tabel 4.20 Koefisien Determinasi (Model 2)	56
Tabel 4.21 Koefisien Determinasi (Model 3)	56
Tabel 4.22 Uji F (Model 1)	57
Tabel 4.23 Uji F (Model 2)	57
Tabel 4.24 Uji F (Model 3)	58
Tabel 4.25 Uji Signifikan Parameter Individual (Model 1)	58
Tabel 4.26 Uji Signifikan Parameter Individual (Model 2)	59
Tabel 4.27 Uji Signifikan Parameter Individual (Model 3)	60

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Model Empirik Penelitian	24
---	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1

Lampiran Kuesioner Penelitian	78
-------------------------------------	----

Lampiran 2

Lampiran Tabulasi Data Variabel <i>Mobile Working Style</i>	85
---	----

Lampiran Tabulasi Data Variabel Gamifikasi	88
--	----

Lampiran Tabulasi Data Variabel <i>Bleisure</i>	91
---	----

Lampiran Tabulasi Data Variabel Kecerdasan Kreatif	93
--	----

Lampiran Tabulasi Data Variabel Kinerja Inovasi	95
---	----

Lampiran 3

Lampiran Hasil Olah Data Uji Validitas	97
--	----

Lampiran Hasil Olah Data Uji Reliabilitas	101
---	-----

Lampiran Hasil Olah Data Uji Multikolinearitas	104
--	-----

Lampiran Hasil Olah Data Uji Heterokedastisitas	107
---	-----

Lampiran Hasil Olah Data Uji Normalitas	114
---	-----

Lampiran Hasil Olah Data Uji Regresi Linier	119
---	-----