

**PENGARUH LITERASI KEUANGAN, LINGKUNGAN SOSIAL, DAN
PERENCANAAN KEUANGAN TERHADAP PERILAKU KONSUMTIF
PENGGUNA *GAME ONLINE*
(Studi Pada Mahasiswa Pengguna Genshin Impact)**

SKRIPSI



Oleh:
Novi Ristanti
20013010166/FEB/EA

**FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN"
JAWA TIMUR
2024**

**PENGARUH LITERASI KEUANGAN, LINGKUNGAN SOSIAL, DAN
PERENCANAAN KEUANGAN TERHADAP PERILAKU KONSUMTIF
PENGGUNA *GAME ONLINE*
(Studi Pada Mahasiswa Pengguna Genshin Impact)**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
dalam Memperoleh Gelar Sarjana Akuntansi**



Oleh:
Novi Ristanti
20013010166/FEB/EA

**FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN"
JAWA TIMUR
2024**

SKRIPSI

**PENGARUH LITERASI KEUANGAN, LINGKUNGAN SOSIAL, DAN
PERENCANAAN KEUANGAN TERHADAP PERILAKU KONSUMTIF
PENGGUNA GAME ONLINE
(Studi Pada Mahasiswa Pengguna Genshin Impact)**

Disusun Oleh:

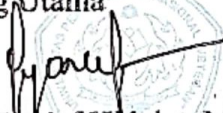
Novi Ristanti

20013010166/FEB/EA


telah dipertahankan di hadapan
dan diterima oleh Tim Penguji Skripsi
Prodi Akuntansi Fakultas Ekonomi dan Bisnis

Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur
pada tanggal 22 November 2024


Pembimbing:
Pembimbing Utama


Drs. Ec. R. Starief Hidayat, M.Si.
NIP. 196006141988031001


Tim Penguji:
Ketua


Dr. Tantina Haryati, S.E., M.Aks.
NIP. 198002012021212009

Anggota


Dr. Hero Priono, S.E., M.Si., Ak., CA., CMA
NIP. 196110111992031001

Mengetahui
Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis
Universitas Pembangunan Nasional "Veteran"
Jawa Timur


Dr. Dra. Ec. Tri Kartika Pertiwi, M.Si, CRP
NIP. 196304201991032001

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Novi Ristanti
NPM : 20013010166
Tempat/Tanggal Lahir : Surabaya/08 November 2002
Alamat : Bratang Gede Kalisumo 7
Judul Artikel : Pengaruh Literasi Keuangan, Lingkungan Sosial, dan
Perencanaan Keuangan Terhadap Perilaku Konsumtif Pada
Mahasiswa Pengguna Genshin Impact

Saya menyatakan bahwa artikel tersebut merupakan artikel asli, hasil pemikiran sendiri, serta bukan saduran/terjemahan.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar dan tanpa ada unsur paksaan dari siapapun. Jika di kemudian hari ditemukan ketidakbenaran informasi, saya bersedia dibatalkannya gelar akademik yang telah saya raih.

Surabaya, 28 November 2024

Yang menyatakan,



Novi Ristanti

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang atas segala rahmat dan karunia-Nya yang telah melimpah dalam proses pembuatan dan penyelesaian skripsi dengan judul **“PENGARUH LITERASI KEUANGAN, LINGKUNGAN SOSIAL, DAN PERENCANAAN KEUANGAN TERHADAP PERILAKU KONSUMTIF PENGGUNA *GAME ONLINE* (STUDI PADA MAHASISWA PENGGUNA GENSIN IMPACT)”**.

Tujuan disusunnya skripsi ini sebagai salah satu persyaratan dalam menyelesaikan mata kuliah Skripsi Program Studi S1 Akuntansi Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur. Dalam penyusunan ini tidak luput menerima beragam bantuan dan dukungan dari banyak pihak. Dengan begitu, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Ir. Akhmad Fauzi, MMT selaku Rektor Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.
2. Ibu Dr. Dra. Ec. Tri Kartika P., M.Si, CRP selaku Dekan Fakultas Ekonomi Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.
3. Ibu Dr. Dra. Ec. Endah Susilowati, M.Si., CfrA selaku Kepala Jurusan Program Studi Akuntansi Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.
4. Ibu Dr. Tantina Haryati, S.E., M.Aks selaku Koordinator Program Studi S1 Akuntansi Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.

5. Bapak Drs. Ec. R. Sjarief Hidajat, M.Si. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan waktu luangnya untuk membimbing dan mengarahkan dalam menyelesaikan penulisan proposal ini.
6. Bapak/Ibu dosen akuntansi yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat bagi penulis selama mengikuti kegiatan perkuliahan di Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.
7. Ayah dan ibu penulis yang telah memberikan semangat mental maupun materi sehingga penulis bisa menyelesaikan proposal dengan baik.
8. Semua pihak yang telah banyak membantu penulis, baik secara langsung maupun tidak langsung dalam menyelesaikan laporan ini.

Penulis menyadari bahwa masih terdapat kekurangan dan belum mencapai hasil yang optimal dalam penulisan skripsi ini. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk perbaikan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat serta menjadi kontribusi positif bagi perkembangan ilmu pengetahuan akuntansi.

Surabaya, 10 April 2024

Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR TABEL.....	v
DAFTAR GAMBAR	vi
ABSTRAK.....	vii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Perumusan Masalah.....	10
1.3. Tujuan Penelitian.....	11
1.4. Manfaat Penelitian.....	11
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	13
2.1. Penelitian Terdahulu.....	13
2.2. Landasan Teori	19
2.2.1. <i>Theory of Planned Behavior</i>	19
2.2.2. <i>Game Online</i>	22
2.2.3. Perilaku Konsumtif	26
2.2.4. Literasi Keuangan	31
2.2.5. Lingkungan Sosial.....	38
2.2.6. Perencanaan Keuangan	39
2.3. Kerangka Berpikir	43
2.4. Hipotesis	45
BAB III METODE PENELITIAN.....	47
3.1. Definisi Operasional dan Pengukuran Variabel	47
3.1.1. Variabel Independen (X).....	47
3.1.2. Variabel Dependen (Y)	48
3.1.3. Teknik Pengukuran Variabel	49
3.2. Populasi dan Sampel	50
3.2.1. Populasi.....	50
3.2.2. Sampel.....	50

3.3.	Teknik Pengumpulan Data	52
3.3.1.	Jenis Data	52
3.4.	Teknik Analisis dan Uji Hipotesis.....	53
3.4.1.	Uji Kualitas Data.....	53
3.4.2.	Uji Asumsi Klasik.....	54
3.4.3.	Uji Hipotesis	55
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		58
4.1.	Deskripsi Objek Penelitian	58
4.2.	Distribusi Jawaban Responden.....	61
4.3.	Hasil Analisis Data	67
4.3.1.	Uji Kualitas Data.....	67
4.3.2.	Uji Asumsi Klasik.....	70
4.3.3.	Uji Hipotesis	73
4.4.	Pembahasan	79
4.4.1.	Literasi Keuangan Berpengaruh terhadap Perilaku Konsumtif	79
4.4.2.	Lingkungan Sosial Berpengaruh terhadap Perilaku Konsumtif.....	81
4.4.3.	Perencanaan Keuangan Tidak Berpengaruh terhadap Perilaku Konsumtif	83
BAB V SIMPULAN		86
5.1.	Kesimpulan.....	86
5.2.	Saran	87
5.3.	Keterbatasan Penelitian	88
5.4.	Implikasi Penelitian	88
DAFTAR PUSTAKA		
LAMPIRAN		

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan dengan Penelitian Terdahulu	16
Tabel 2.2 Tingkat Literasi dan Inklusi Keuangan tahun 2024.....	33
Tabel 2.3 Tingkat Literasi Keuangan Berdasarkan Wilayah	33
Tabel 2.4 Tingkat Literasi Keuangan Berdasarkan Gender	33
Tabel 2.5 Tingkat Literasi Keuangan Berdasarkan Pendidikan Tertinggi yang Ditamatkan	34
Tabel 2. 6 Tingkat Literasi Keuangan dan Inklusi Keuangan Berdasarkan Usia .	34
Tabel 2.7 Karakteristik Skala Likert	50
Tabel 4.1 Deskripsi Responden Berdasarkan Usia.....	58
Tabel 4.2 Kategori Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	59
Tabel 4.3 Deskripsi Responden Berdasarkan Lama Bermain Genshin Impact	59
Tabel 4.4 Deskripsi Responden Berdasarkan Pengeluaran.....	60
Tabel 4.5 Deskripsi Responden Berdasarkan <i>Item</i> yang Sering Dibeli	61
Tabel 4.6 Interval Penilaian	62
Tabel 4.7 Distribusi Frekuensi dan Persentase Variabel Literasi Keuangan	63
Tabel 4.8 Distribusi Frekuensi dan Persentase Variabel Lingkungan Sosial.....	64
Tabel 4.9 Distribusi Frekuensi dan Persentase Variabel Perencanaan Keuangan	65
Tabel 4.10 Distribusi Frekuensi dan Persentase Variabel Perilaku Konsumtif	66
Tabel 4.11 Hasil Uji Validitas Variabel.....	67
Tabel 4.12 Hasil Uji Reliabilitas Variabel	70
Tabel 4.13 Hasil Uji Normalitas	71
Tabel 4.14 Hasil Uji Multikolinearitas.....	71
Tabel 4.15 Hasil Uji Heterokedastisitas.....	72
Tabel 4.16 Hasil Analisis Regresi Linear Berganda	73
Tabel 4.17 Hasil Uji t	76
Tabel 4.18 Hasil Uji F.....	78
Tabel 4.19 Koefisien Determinasi.....	79

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Pikir.....	45
--------------------------------	----

**PENGARUH LITERASI KEUANGAN, LINGKUNGAN SOSIAL, DAN
PERENCANAAN KEUANGAN TERHADAP PERILAKU KONSUMTIF
PENGGUNA *GAME ONLINE*
(Studi Pada Mahasiswa Pengguna Genshin Impact)**

Novi Ristanti

Abstrak

Penelitian ini memiliki tujuan untuk menganalisis pengaruh literasi keuangan, lingkungan sosial, dan perencanaan keuangan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa pengguna game online Genshin Impact. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan pengumpulan data melalui kuesioner yang dibagikan secara online. Analisis data menggunakan program SPSS 29 dengan jumlah responden sebanyak 100 mahasiswa. Hasil analisis regresi linier berganda menunjukkan adanya pengaruh positif signifikan literasi keuangan terhadap perilaku konsumtif, begitu pula pada lingkungan sosial, sedangkan perencanaan keuangan memiliki pengaruh negatif tidak signifikan terhadap perilaku konsumtif.

Kata kunci: Literasi Keuangan, Perencanaan, Sosial

***THE IMPACT OF FINANCIAL LITERACY, SOCIAL ENVIRONMENT,
AND FINANCIAL PLANNING ON CONSUMPTIVE BEHAVIOR AMONG
ONLINE GAME USERS
(A Study on College Students Using Genshin Impact)***

Novi Ristanti

Abstract

This study aims to analyze the influence of financial literacy, social environment, and financial planning on the consumptive behavior of college students who play the online game Genshin Impact. A quantitative research approach was employed, with data collected through an online questionnaire distributed to participants. Data analysis was conducted using SPSS 29, with a sample of 100 college student respondents. The results of the multiple linear regression analysis indicate a significant positive effect of financial literacy on consumptive behavior, as well as a significant influence of the social environment. However, financial planning was found to have a non-significant negative effect on consumptive behavior.

Keywords: *Financial Literacy, Planning, Social*