

**PENGARUH *PEER CONFORMITY*, *FINANCIAL TECHNOLOGY*,
FINANCIAL LITERACY, DAN *LOCUS OF CONTROL* TERHADAP
PERILAKU KONSUMTIF PEMAIN *GENSHIN IMPACT*
GENERASI Z DI INDONESIA**

SKRIPSI



Diajukan oleh :

KARINA SANGGRAEINI KUSUMA WINATA
21012010172/FEB/EM

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

2026

**PENGARUH *PEER CONFORMITY*, *FINANCIAL TECHNOLOGY*,
FINANCIAL LITERACY, DAN *LOCUS OF CONTROL* TERHADAP
PERILAKU KONSUMTIF PEMAIN *GENSHIN IMPACT*
GENERASI Z DI INDONESIA**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Dalam Memperoleh Gelar Sarjana Manajemen**



Diajukan oleh :

**KARINA SANGGRAEINI KUSUMA WINATA
21012010172/FEB/EM**

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

2026

SKRIPSI

**PENGARUH PEER CONFORMITY, FINANCIAL TECHNOLOGY,
FINANCIAL LITERACY DAN LOCUS OF CONTROL TERHADAP
PERILAKU KONSUMTIF PEMAIN GENSIN IMPACT
GENERASI Z DI INDONESIA**

Disusun Oleh:

KARINA SANGGRAEINI KUSUMA WINATA

21012010172/FEB/EM

**Telah Dipertahankan dan Diterima Oleh Tim Penguji Skripsi
Program Studi Manajemen Fakultas Ekonomi dan Bisnis
Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur
Pada Tanggal: 8 Januari 2026**

Pembimbing Utama



**Ira Wikartika, S.E., M.M
NIPPPK. 197902222021212006**

**Tim Penguji
Ketua**



**Drs. Ec. Suprivono, S.E., M.M
NIP. 196106261988031001**

Anggota



**Ayundha Evanthy, S.E., M.S.M
NPT.2121987030150**

**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 BEBAS PLAGIASI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Karina Sanggracini Kusuma Winata
NPM : 21012010172
Program : Sarjana (S1)
Program Studi : Manajemen
Fakultas : Ekonomi dan Bisnis

Menyatakan bahwa dalam dokumen ilmiah ~~Tugas Akhir/Skripsi/Tesis/Disertasi~~* ini tidak terdapat bagian dari karya ilmiah lain yang telah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu lembaga Pendidikan Tinggi, dan juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang/lembaga lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dalam dokumen ini dan disebutkan secara lengkap dalam daftar pustaka.

Dan saya menyatakan bahwa dokumen ilmiah ini bebas dari unsur-unsur plagiasi. Apabila dikemudian hari ditemukan indikasi plagiat pada ~~Skripsi/Tesis/Disertasi~~ ini, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan Skripsi ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari siapapun juga dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Surabaya, 9 Januari 2026
Yang Membuat pernyataan



Karina Sanggracini Kusuma Winata
NPM. 21012010172

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan segala rahmat , karunia, dan bimbingan -Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan sebaik mungkin. Skripsi yang berjudul “ Pengaruh *Peer Conformity*, *Financial Technology*, *Financial Literacy* dan *Locus of Control* terhadap Perilaku Konsumtif Pemain *Genshin Impact* Generasi Z di Indonesia” disusun dalam upaya tugas akhir untuk menyelesaikan program Sarjana (S1) Manajemen pada Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Pembangunan Nasional “ Veteran” Jawa Timur.

Proses pembuatan skripsi ini, penulis menyampaikan terima kasih kepada berbagai pihak karena telah memberikan dukungan, arahan serta bimbingan yang dapat membantu penulis mendapatkan motivasi serta menyelesaikan skripsi ini. Selanjutnya penulis mengucapkan penghargaan dan ucapkan terima kasih kepada pihak – pihak berikut :

1. Tuhan yang Maha Esa atas jawaban doa – doa serta keluhan yang telah penulis panjatkan, arahan yang tidak penulis duga serta limpahan rahmat dan kesehatan jasmani sehingga penulis dapat menjalani proses penelitian dengan lancar dan dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan lancar.
2. Kedua orang tua penulis yang tidak ada hentinya mendoakan penulis agar dapat menyelesaikan studi nya serta dukungan finansial yang tidak pernah bisa penulis balas terkecuali dengan bakti kepada keduanya.
3. Selanjutnya kepada Mas Bayu, Oca, dan Juna selaku kakak dan sepupu yang selalu membantu penulis baik dalam bantuan transportasi ataupun masukan.
4. Prof. Dr. Ir. Akhmad Fauzi, MMT., selaku Rektor UPN “Veteran” Jawa Timur

5. Dr. Dra. Ec. Tri Kartika Pertiwi, Msi, CRP., selaku Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis, UPN “Veteran” Jawa Timur.
6. Dr. Wiwik Handayani, S.E., M.Si., selaku Koordinator Program Studi S1 Manajemen, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, UPN “Veteran” Jawa Timur.
7. Ira Wikartika, S.E., M.M. selaku Dosen Pembimbing atas waktu yang diberikan untuk bimbingannya, doa dan motivasinya untuk segera menyelesaikan skripsi ini.
8. Revi, Ririn, Vania, Aulia, Jemima, Reta, Fazah, serta teman – teman yang tidak bisa saya sebutkan atas dukungan dan pertemanan semasa kuliah yang menakjubkan. Teruntuk Revi dan Ririn terima kasih telah menerima dan percaya kepada penulis sebagai teman dekat kalian, terima kasih telah mengubah hari – hari perkuliahan penulis menjadi ada warna yang berbeda setiap hari, mengubah isi hati penulis yang ragu menjadi kepastian setiap saat, dan mengajarkan banyak sudut pandang yang berbeda.
9. Darren, Elliot, Loui, Theo, Terre, dan Sam sebagai idol *Kpop* yang memberikan dorongan semangat sehingga penulis terhindar dari *burn out* dan makin terpacu untuk berprogress setiap saat.
10. Shafa, S.Pd. teman seperjuangan UTBK dan perkuliahan penulis yang selalu Ikhlas membantu penulis dalam pembuatan poster pencarian responden.
11. Untuk saya sendiri, Karina Sanggraeini Kusuma Winata yang sudah bertahan dan berjuang sejauh ini, menahan rasa takut akan ketidakpastian, menghadapi satu dan lain hal yang menjadi rintangan dalam proses penelitian serta pembuatan skripsi ini. Mungkin dari segi emosional dan teknis.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki kekurangan dan belum sepenuhnya sempurna. Namun, seluruh proses telah diupayakan dengan sebaik mungkin. Besar harapan penulis agar karya ini dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak.

Surabaya, 10 November 2025

Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	10
1.3 Tujuan Penelitian	11
1.4 Manfaat Penelitian.....	11
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	13
2.1 Penelitian Terdahulu	13
2.2 Tinjauan Teori	16
2.2.1 <i>Theory of Planned Behavior</i>	16
2.2.2 <i>Technology Acceptance Model (TAM)</i>	17
2.2.3 <i>Peer Conformity</i>	18
2.2.4 <i>Financial Technology</i>	19
2.2.5 <i>Financial Literacy</i>	21
2.2.6 <i>Locus of Control</i>	22
2.2.7 Perilaku Konsumtif.....	23
2.3 Hubungan Antar Variabel	25
2.3.1 <i>Peer Conformity</i> terhadap Perilaku Konsumtif	25
2.3.2 <i>Financial Technology</i> terhadap Perilaku Konsumtif	26
2.3.3 <i>Financial Literacy</i> terhadap Perilaku Konsumtif	27
2.3.4 <i>Locus of Control</i> terhadap Perilaku Konsumtif	28
2.4 Kerangka Konseptual	29
BAB III METODE PENELITIAN	31
3.1 Definisi Operasional dan Pengukuran Variabel	31
3.1.1 Variabel Dependen.....	31
3.1.2 Variabel Independen	31

3.2 Teknik Penentuan Sampel	34
3.2.1 Populasi	34
3.2.2 Sampel	34
3.3 Teknik Pengumpulan Data	35
3.3.1 Jenis Data	35
3.3.2 Sumber Data	35
3.3.3 Pengumpulan Data	36
3.4 Teknik Analisis dan Uji Hipotesis	36
3.4.1 Teknik Analisis	36
3.4.2 Uji Hipotesis	36
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	41
4.1 Deskripsi Objek Penelitian	41
4.2 Deskripsi Hasil Penelitian	41
4.2.1 Karakteristik Responden	41
4.2.2 Deskripsi Hasil Variabel	45
4.3 Analisa Data dan Pengujian Hipotesis	54
4.3.1 Intepretasi Hasil PLS	54
4.4 Pembahasan	62
4.4.1 Pengaruh <i>Peer Conformity</i> terhadap Perilaku Konsumtif	62
4.4.2 Pengaruh <i>Financial Technology</i> terhadap Perilaku Konsumtif	64
4.4.3 Pengaruh <i>Financial Literacy</i> terhadap Perilaku Konsumtif	66
4.4.4 Pengaruh <i>Locus of Control</i> Terhadap Perilaku Konsumtif	68
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	67
5.1 Kesimpulan	67
5.2 Saran	69
DAFTAR PUSTAKA	70

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Persentase responden dengan konsumsi berlapis.....	3
Gambar 1. 2 Motivasi Responden dalam melakukan pembelian.....	4
Gambar 2.1 Kerangka Konseptual	30
Gambar 4.1 Model PLS	60

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Karakteristik Berdasarkan Jenis Kelamin	41
Tabel 4.2 Karakteristik Berdasarkan Usia	42
Tabel 4.3 Karakteristik Berdasarkan Status Pekerjaan	42
Tabel 4.4 Karakteristik Berdasarkan Domisili	44
Tabel 4.5 Frekuensi Jawaban Variabel <i>Peer Conformity</i>	45
Tabel 4.6 Frekuensi Jawaban Variabel <i>Financial Technology</i>	47
Tabel 4.7 Frekuensi Jawaban Variabel <i>Financial Literacy</i>	49
Tabel 4.8 Frekuensi Jawaban Variabel <i>Locus of Control</i>	51
Tabel 4.9 Frekuensi Jawaban Variabel Perilaku Konsumtif	52
Tabel 4.10 Outer Loading	55
Tabel 4.11 Nilai Average Variance Extrance	55
Tabel 4.12 Nilai Fornell Larcker Criterion	56
Tabel 4.13 Cross Loading	57
Tabel 4.14 Nilai Composite Reability	58
Tabel 4.15 R-Square	59
Tabel 4.16 Predictive Relevance	60
Tabel 4.17 Path Coefficients	61

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kuesioner Penelitian	77
Lampiran 2 Tabulasi Data	81
Lampiran 3 Frekuensi Data Identitas Responden	84
Lampiran 4 Frekuensi Data Jawaban Responden	86
Lampiran 5 Hasil Olah Data	92
Lampiran 6 Kuesioner Pra – Survei	95
Lampiran 7 Jawaban Responden Pra – Survei	96

**PENGARUH *PEER CONFORMITY*, *FINANCIAL TECHNOLOGY*,
FINANCIAL LITERACY, DAN *LOCUS OF CONTROL* TERHADAP
PERILAKU KONSUMTIF PEMAIN *GENSHIN IMPACT*
GENERASI Z DI INDONESIA**

Oleh:

KARINA SANGGRAEINI KUSUMA WINATA
21012010172/FEB/EM

ABSTRAK

Video game kini memiliki perkembangan secara fungsi, tidak hanya menjadi sarana hiburan saja tetapi sebagai bagian gaya hidup masyarakat modern. Dalam komunitas *genshin impact* sendiri memiliki pola konsumtif berlapis. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh variabel *Peer conformity*, *Financial Technology*, *Financial Literacy* dan *Locus of Control* terhadap pemain *Genshin Impact* generasi Z di Indonesia.

Penelitian ini memiliki sampel sebanyak 108 responden dengan kriteria pemain aktif *Genshin Impact*, tergolong dalam generasi Z dan pernah melakukan pembelian item premium atau *Merchandise Genshin impact* 4kali dalam 1 bulan. Teknik sampling menggunakan *Purposive Sampling*, pengumpulan data dengan penyebaran kuesioner dan dianalisis menggunakan perangkat lunak Smart PLS.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan *Peer Conformity*, *Financial Technology* terbukti berpengaruh signifikan dengan arah positif terhadap perilaku konsumtif sedangkan *Locus of Control* berpengaruh negatif dan signifikan terhadap perilaku konsumtif. Namun *Financial Technology* tidak memiliki kontribusi signifikan terhadap perilaku konsumtif.

**Kata Kunci : *Peer Conformity*; *Financial Technology*; *Financial Literacy*;
Locus of Control; Perilaku Konsumtif**