

**ANALISIS PENGARUH LITERASI KEUANGAN  
DAN PERILAKU KEUANGAN TERHADAP  
PERILAKU KONSUMTIF PADA *PLAYER CALL  
OF DUTY: MOBILE***

**SKRIPSI**

**Oleh :  
INTAN SYAFIRA NURFAUZI  
201710325322**



**PROGRAM STUDI MANAJEMEN  
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS  
UNIVERSITAS BHAYANGKARA JAKARTA RAYA  
2021**

## LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : Analisis Pengaruh Literasi Keuangan dan  
Perilaku Keuangan Terhadap Perilaku  
Konsumtif Pada *Player Call Of Duty:  
Mobile*

Nama Mahasiswa : Intan Syafira Nurfauzi

Nomor Pokok Mahasiswa : 201710325322

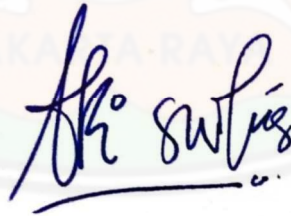
Program Studi/Fakultas : Manajemen/Ekonomi & Bisnis

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 6 Juli 2021

Jakarta, 15 Juli 2021

MENYETUJUI,

Pembimbing



Ari Sulistyowati, S.E., M.M

NIDN : 0331078303

## LEMBAR PENGESAHAN

Judul Skripsi : Analisis Pengaruh Literasi Keuangan dan Perilaku Keuangan Terhadap Perilaku Konsumtif Pada *Player Call of Duty: Mobile*

Nama Mahasiswa : Intan Syafira Nurfauzi

Nomor Pokok Mahasiswa : 201710325322

Program Studi/Fakultas : Manajemen/Ekonomi dan Bisnis

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 6 Juli 2021

Jakarta, 15 Juli 2021

MENGESAHKAN,

Ketua Tim Penguji : Prof. Dr. Ir. Hapzi, M.M., CMA., MPM  
NIDN : 0012016601

Anggota Penguji I : Dr. Istianingsih, M.S.Ak., CA., CSRA., CACP  
NIDN : 0318107101

Anggota Penguji II : Ari Sulistyowati, S.E., M.M  
NIDN : 0331078303

MENGETAHUI,

Ketua Program Studi  
Manajemen



Dr. Hadita, S.Pd., M.M  
NIDN : 0329048302

Dekan  
Fakultas Ekonomi dan Bisnis



Dr. Istianingsih, M.S.Ak., CA., CSRA., CACP  
NIDN : 0318107101

## LEMBAR PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Intan Syafira Nurfauzi

NPM : 201710325322

Tempat Tanggal Lahir: Pematang, 19 November 1996

Alamat : Jl. Jati Raya Taman Wisma Asri Blok M 70 no.  
55, Bekasi Utara, 17121

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul “Analisis Pengaruh Literasi Keuangan dan Perilaku Keuangan Terhadap Perilaku Konsumtif Pada *Player Call Of Duty: Mobile*” ini adalah benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri dan tidak mengandung materi yang ditulis oleh orang lain kecuali pengutipan sebagai referensi yang sumbernya telah dituliskan secara jelas sesuai dengan kaidah penulisan karya ilmiah. Apabila di kemudian hari ditemukan adanya kecurangan dalam karya ini, saya bersedia menerima sanksi dari Universitas Bhayangkara Jakarta Raya sesuai dengan peraturan yang berlaku. Saya memberikan izin kepada Perpustakaan Universitas Bhayangkara Jakarta Raya untuk menyimpan skripsi ini dalam bentuk digital dan mempublikasikan melalui internet selama publikasi tersebut melalui portal Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.

Jakarta, 15 Juli 2021

Yang membuat pernyataan,



Intan Syafira Nurfauzi  
201710325322

## ABSTRAK

**Intan Syafira Nurfauzi. 201710325322.** Analisis Pengaruh Literasi Keuangan dan Perilaku Keuangan Terhadap Perilaku Konsumtif Pada *Player Call Of Duty: Mobile*.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mengukur pengaruh literasi keuangan dan perilaku keuangan terhadap perilaku konsumtif pada *player Call of Duty: Mobile*. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif, dimana objek yang digunakan merupakan *player Call of Duty: Mobile*. Metode pengolahan data dilakukan dengan menggunakan PLS (*Partial Least Square*). Metode pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *non-probability sampling* dengan teknik yang digunakan yakni *purposive sample*. Jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian ini sebesar 120 responden. Rancangan hipotesis diuji melalui *structural equation model* (SEM) pada aplikasi SmartPLS 3.0. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa literasi keuangan berpengaruh terhadap perilaku konsumtif *player Call of Duty: Mobile* secara positif dan signifikan, perilaku keuangan juga berpengaruh terhadap perilaku konsumtif *player Call of Duty: Mobile* secara positif dan signifikan. Hasil penelitian ini bertolak belakang dengan teori dimana literasi keuangan dan perilaku keuangan seharusnya memiliki pengaruh secara negatif terhadap perilaku konsumtif. Hasil dari penelitian ini dapat menjadi saran untuk peneliti selanjutnya, untuk mencari tahu penyebab mengenai perilaku konsumtif seorang *gamer*.

Kata kunci : Literasi Keuangan, Perilaku Keuangan, Perilaku Konsumtif

## **ABSTRACT**

**Intan Syafira Nurfauzi. 201710325322. Analisis Pengaruh Literasi Keuangan dan Perilaku Keuangan Terhadap Perilaku Konsumtif Pada Player Call Of Duty: Mobile .**

*This study aims to determine and measure the effect of financial literacy and financial behavior on consumptive behavior in Call of Duty: Mobile players. This research is a quantitative research, where the object used is a Call of Duty: Mobile player. The data processing method is carried out using PLS (Partial Least Square). The sampling method used in this study is a non-probability sampling method with the technique used is purposive sampling. The number of samples used in this study amounted to 120 respondents. The design of the hypothesis was tested through a structural equation model (SEM) in the SmartPLS 3.0 application. The results of the study indicate that financial literacy affects the consumptive behavior of Call of Duty: Mobile players positively and significantly, financial behavior also affects the consumptive behavior of Call of Duty: Mobile players positively and significantly. The results of this study contradict the theory that financial literacy and financial behavior should have a negative influence on consumptive behavior. The results of this study can be a suggestion for further researchers, to find out the causes of the consumptive behavior of a gamer. Keywords: Financial Literacy, Financial Behavior, Consumptive Behavior.*

*Keywords: Financial Literacy, Financial Behavior, Consumptive Behavior*





## KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjat ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Analisis Pengaruh Literasi Keuangan dan Perilaku Keuangan terhadap Perilaku Konsumtif Pada *Player Call of Duty: Mobile*”. Skripsi ini disusun guna memenuhi salah satu syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Ekonomi pada Program Studi Manajemen di Fakultas Ekonomi Universitas Bhayangkara Jakarta Raya. Dalam penulisan ini tentunya tidak lepas dari campur tangan banyak pihak telah berjasa, baik dalam pemberian nasehat, saran, motivasi, semangat, serta kritik yang membangun. Oleh karena itu, di kesempatan ini penulis dengan sepuh hati mengucapkan terimakasih kepada :

1. Irjen Pol. (Purn) Dr. Drs. H. Bambang Karsono, S.H., M.M. selaku Rektor Universitas Bhayangkara Jakarta Raya
2. Dr. Istianingsih, M.S.Ak., C.A., CSRA., CACP. selaku Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Bhayangkara Jakarta Raya sekaligus penguji yang memberikan masukan serta saran-saran membangun.
3. Dr. Hadita., S.Pd., M.M. selaku Kaprodi Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Bhayangkara Jakarta Raya
4. Ari Sulistyowati, S.E, M.M. selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan semangat kepada peneliti, serta memberikan arahan dan nasehat dalam penyusunan skripsi ini.
5. Prof. Dr. Ir. Hapzi, M.M., CMA., MPM selaku Ketua Penguji yang telah memberikan saran-saran bermanfaat dalam penyusunan skripsi.
6. Ery Teguh Prasetyo, S.E, M.M selaku Pembimbing Akademik kelas B2 angkatan 2017 yang selalu memberikan arahan maupun motivasi kepada penulis selama perkuliahan.
7. Orang tua serta keluarga yang selalu memberikan doa & dukungan baik secara moril maupun materiil dalam penyusunan skripsi ini.

8. Jaka Arief Sugema yang tak pernah lelah memberikan dukungan dan kasih sayang kepada penulis.
8. Teman seperjuangan skripsi, Puput Andriani dan Kiky Ayuning Pratiwi yang selalu mendukung dan membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Tati Saromah, Dara Batavia, Hilmi Rahmatunnisa, Dwi Retno Wulan, Abraham Bob Ellson L. Muda, serta teman-teman kelas B2 angkatan 2017 yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang selalu membantu dan memberikan dukungan kepada penulis selama perkuliahan.
10. Teman-teman 1 clan TEAM MERC CODM yang telah membantu dalam penyebaran dan pengumpulan kuisisioner dan selalu menghibur ketika penat melanda.

Sebagai penutup, penulis menyadari sepenuhnya bahwa penelitian ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pembaca serta pihak yang berkepentingan.

Jakarta, 11 Juni 2021

Intan Syafira Nurfauzi

NPM: 201710325322



## DAFTAR ISI

<b>SAMPUL</b> .....	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING</b> .....	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>v</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>16</b>
1.1 Latar Belakang .....	16
1.2 Identifikasi Masalah .....	23
1.3 Rumusan Permasalahan .....	24
1.4 Batasan Masalah .....	24
1.5 Tujuan Penelitian .....	24
1.6 Manfaat Penelitian .....	25
1.6.1 Manfaat teoritis .....	25
1.6.2 Manfaat Praktis .....	25
1.7 Sistematika Penulisan .....	25

<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>27</b>
2.1 The Theory of Planned Behavior .....	27
2.2 Literasi Keuangan .....	28
2.2.1 Pengertian literasi keuangan .....	28
2.2.2 Dimensi literasi keuangan .....	28
2.2.3 Tujuan literasi keuangan .....	29
2.2.4 Indikator-indikator dalam literasi keuangan .....	29
2.2.5 Hubungan literasi keuangan dengan perilaku konsumtif.....	30
2.3 Perilaku Keuangan .....	30
2.3.1 Pengertian perilaku keuangan .....	30
2.3.2 Indikator-indikator dalam perilaku keuangan .....	31
2.3.3 Hubungan perilaku keuangan dengan perilaku konsumtif...	32
2.4 Perilaku Konsumtif .....	32
2.4.1 Pengertian perilaku konsumtif .....	32
2.4.2 Indikator-indikator dalam perilaku konsumtif .....	33
2.5. <i>Call of Duty: Mobile</i> .....	34
2.5.1 Pengertian <i>Call of Duty: Mobile</i> .....	34
2.5.2 Mode bermain dalam <i>Call of Duty: Mobile</i> .....	35
2.5.3 <i>Microtransaction</i> dalam <i>Call of Duty: Mobile</i> .....	36
2.6 Penelitian Terdahulu .....	37
2.7 Kerangka Pemikiran.....	43
2.8 Hipotesis Penelitian.....	44
2.8.1 Pengaruh Literasi Keuangan terhadap Perilaku Konsumtif.	44
2.8.2 Pengaruh Perilaku Keuangan terhadap Perilaku Konsumtif	46

<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>47</b>
3.1 Desain Penelitian.....	47
3.2 Tahapan Penelitian .....	48
3.3 Model Konseptual Penelitian .....	51
3.4 Operasionalisasi Variabel.....	53
3.4.1 Batasan Operasional Variabel.....	53
3.4.2 Definisi Operasional Variabel.....	53
3.4.3 Pengukuran Variabel Penelitian.....	55
3.4.4 Skala Instrumen.....	55
3.4.5 Kisi-kisi instrumen.....	56
<b>3.5 Waktu dan Tempat Penelitian .....</b>	<b>57</b>
3.5.1 Waktu Penelitian .....	57
3.5.2 Tempat Penelitian.....	57
3.6 Metode pengambilan populasi dan sampel .....	57
3.6.1 Pengertian populasi dan sampel.....	57
3.6.2 Metode Pengambilan Sampel.....	58
3.7 Metode Analisis Data.....	59
3.7.1 Model pengukuran (outer model).....	60
3.7.1.1 uji validitas.....	61
3.7.1.2 uji reliabilitas.....	62
3.7.2 Model struktural (inner model) .....	62
3.7.3 Uji Hipotesis .....	63
 <b>BAB IV PEMBAHASAN.....</b>	 <b>64</b>
4.1 Gambaran Umum Objek Penelitian .....	64

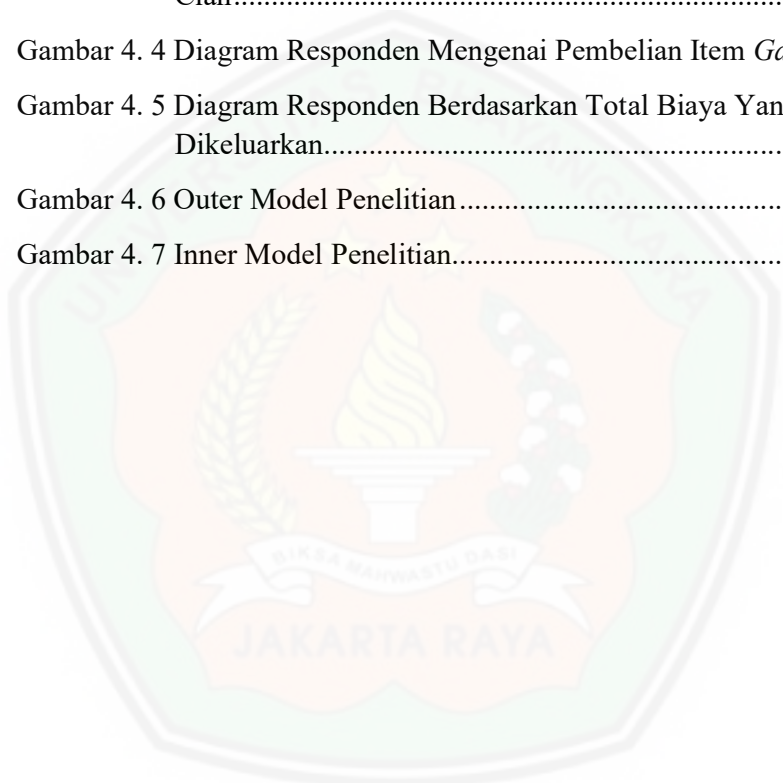
4.2	Deskripsi Data.....	65
4.2.1	Penyebaran dan Pengumpulan Kuisisioner .....	65
4.2.2.	Identitas Responden .....	66
4.3	Hasil Analisis Data.....	70
4.3.1.	Hasil Analisis Data Outer Model .....	70
4.3.1.1	Convergent Validity (Validasi Konvergen) .....	72
4.3.1.2	Discriminant Validity (Validasi Diskriminan).....	75
4.3.1.3	Average Variant Extracted (AVE).....	77
4.3.1.4	Composite Reliability .....	78
4.3.1.5	Cronbach's Alpha.....	79
4.3.2	Hasil Analisis Struktural Model (Inner Model) .....	79
4.3.3	Hasil analisis pengujian hipotesis .....	82
4.4	Pembahasan Hasil Penelitian .....	84
4.4.1	Pengaruh literasi keuangan terhadap perilaku konsumtif pada <i>player Call of Duty: Mobile</i> .....	84
4.4.2	Pengaruh perilaku keuangan terhadap perilaku konsumtif pada <i>player Call of Duty: Mobile</i> .....	85
<b>BAB V PENUTUP.....</b>		<b>86</b>
5.1	Kesimpulan .....	86
5.1.1	Kelemahan dan Saran.....	86
5.2	Implikasi Manajerial .....	88
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>		<b>90</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu.....	38
Tabel 3. 1 Definisi Operasional Variabel .....	54
Tabel 3. 2 Skala Likert.....	55
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Instrumen .....	56
Tabel 4. 1 Karakteristik Responden Berdasarkan Usia .....	66
Tabel 4. 2 Karakteristik Responden Berdasarkan Keikutsertaannya Dalam Clan.....	67
Tabel 4. 3 Karakteristik Responden Mengenai Pembelian Item Dalam <i>Game</i> .....	68
Tabel 4. 4 Karakteristik Responden Berdasarkan Total Biaya Yang Sudah Dikeluarkan.....	69
Tabel 4. 5 Hasil Outer Loading Literasi Keuangan.....	72
Tabel 4. 6 Hasil Outer Loading Perilaku Keuangan.....	73
Tabel 4. 7 Hasil Outer Loading Perilaku Konsumtif.....	74
Tabel 4. 8 Hasil Outer Loading Perilaku Konsumtif Tidak Valid.....	75
Tabel 4. 9 Hasil Cross-Loading Literasi Keuangan.....	75
Tabel 4. 10 Hasil Cross-Loading Perilaku Keuangan .....	76
Tabel 4. 11 Hasil Cross-Loading Perilaku Konsumtif .....	77
Tabel 4. 12 Hasil Average Variance Extracted (AVE).....	78
Tabel 4. 13 Hasil Composite Reliability.....	78
Tabel 4. 14 Hasil Cronbach's Alpha.....	79
Tabel 4. 15 Tabel Hasil R-Square.....	80
Tabel 4. 16 Tabel Hasil Q-Square .....	81
Tabel 4. 17 Hasil f-Squares .....	82
Tabel 4. 18 Hasil Uji Hipotesis .....	83

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berfikir .....	25
Gambar 3. 1 Kegiatan Penelitian .....	49
Gambar 3. 2 Konseptual Penelitian .....	52
Gambar 4. 1 Outer Loading .....	65
Gambar 4. 2 Diagram Responden Berdasarkan Usia .....	66
Gambar 4. 3 Diagram Responden Berdasarkan Keikutsertaannya Dalam Clan.....	67
Gambar 4. 4 Diagram Responden Mengenai Pembelian Item <i>Game</i> .....	68
Gambar 4. 5 Diagram Responden Berdasarkan Total Biaya Yang Sudah Dikeluarkan.....	69
Gambar 4. 6 Outer Model Penelitian.....	70
Gambar 4. 7 Inner Model Penelitian.....	79





## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Uji Plagiarisme

Lampiran 2 Uji Referensi

Lampiran 3 Kuisisioner Penelitian

Lampiran 4 Data Responden

Lampiran 5 Hasil Uji Smart PLS 3.0

Lampiran 6 Daftar Riwayat Hidup

