

**DAMPAK KECANDUAN JUDI ONLINE DAN PENGELUARAN  
FINANSIAL TERHADAP DAYA BELI GENERASI Z  
DI DESA TANJUNG TANAH**

**SKRIPSI**



**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
K E R I N C I**

**JURUSAN EKONOMI SYARIAH  
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KERINCI  
TAHUN 2025 M/ 1442 H**

**DAMPAK KECANDUAN JUDI ONLINE DAN PENGELUARAN  
FINANSIAL TERHADAP DAYA BELI GENERASI Z  
DI DESA TANJUNG TANAH**

**SKRIPSI**

**Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Dalam Memperoleh  
Gelar Sarjana Ekonomi (SE)**

**Oleh:**

**MOHAMMAD AFRIZAL**

**NIM: 2110402041**

**JURUSAN EKONOMI SYARIAH  
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KERINCI  
TAHUN 2025 M/ 1442 H**


Dr. Eka Putra, SH, M.PdI  
DOSEN IAIN KERINCI

Sungai Penuh, April 2025  
Kepada Yth :  
Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis  
Islam IAIN Kerinci  
di-

Sungai Penuh

NOTA DINAS

*Assalamu'alaiku, Wr. Wb.*

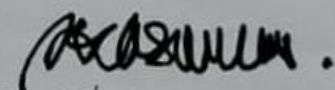
<b>AGENDA</b>	
NOMOR :	AA.
TANGGAL :	29 April 2025
PARAF :	

Dengan hormat, setelah membaca dan mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami berpendapat skripsi saudara **Mohammad Afrizal, NIM: 2110402041** yang berjudul "**Dampak Kecanduan Judi Online dan Pengeluaran Finansial Terhadap Daya Beli Generasi Z di desa Tanjung Tanah**". Telah dapat diajukan untuk dimunaqasyahkan guna melengkapi tugas dan memenuhi syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Ekonomi (SE) pada program studi Ekonomi Syariah pada Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kerinci. Maka dengan ini kami ajukan skripsi ini, kiranya dapat diterima dengan baik.

Demikian, kami ucapkan terima kasih semoga bermanfaat bagi kepentingan agama, nusa dan bangsa.

*Wassalamu'alaikum, Wr, Wb*

Pembimbing

  
Dr. Eka Putra, SH, M. PdI  
NIP. 196412252000031007



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KERINCI**

Jln. Kapten Muradi, Desa sumur jauh, Kecamatan Pesisir Bukit, Kota Sungai Penuh. Telp (0748) 21065, Fax (0748) 22114, Kode Pos 37112.  
Website: [www.iainkerinci.ac.id](http://www.iainkerinci.ac.id) email: [info@iainkerinci.ac.id](mailto:info@iainkerinci.ac.id)

---

**PENGESAHAN**

Skripsi ini telah dimunaqasahkan oleh sidang Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kerinci pada hari Selasa tanggal 06 Mei 2025 dan telah diterima sebagai bagian dari syarat-syarat yang harus dipenuhi guna memperoleh gelar Sarjana Ekonomi (S.E) pada program studi Ekonomi Syariah pada Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Islam Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kerinci.

Sungai Penuh, Mei 2025

**FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI**

**Ketua Sidang / Pembimbing**

**Dr. EKA PUTRA, SH, M. PdI**  
**NIP. 196412252000031007**

**Penguji 1**

**SYAMSARINA, Lc, M.A**  
**NIP. 197306062014122001**

**Penguji 2**

**ELEX SARMIGI, M.Si**  
**NIP. 199304022019031006**

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Mohammad Afrizal

NIM : 2110402041

Fakultas : Ekonomi dan Bisnis Islam

Prodi : Ekonomi Syariah

Alamat : Tanjung Tanah

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul **“Dampak Kecanduan Judi Online dan Pengeluaran Finansial Terhadap Daya Beli Generasi Z di Desa Tanjung Tanah”**. Karya tulis ini murni gagasan dan rumusan saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali kutipan secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan nama pengarangnya serta dicantumkan dalam daftar rujukan.

Apabila dikemudian hari terdapat kekeliruan dan ketidakbenaran pernyataan ini, hal tersebut sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya sendiri.

Sungai Penuh, Mei 2025

Yang menyatakan,



Mohammad Afrizal  
NIM: 2110402041

## PERSEMBAHAN DAN MOTTO

### PERSEMBAHAN

Tiada lembaran yang paling indah yang saya tuliskan Dalam laporan skripsi ini kecuali lembar persembahan, Dengan bangga skripsi ini saya persembahkan sebagai tanda bukti Kepada orangtua tercinta, karena cara penyampaian rasa cinta dan kasih sayang saya berupa tindakan (*physical touch*).

Kupersembahkan pula karya ini untuk kedua kakakku sang penyemangat, keluarga besarku yang menginspirasi, dan teman-teman yang selalu memberi support untuk menyelesaikan mahakarya ini. Semoga segala cinta kasih dan pengorbanan Yang kalian berikan membawa rahmat dan keberkahan.

### MOTTO

*“Jangan gadaikan akhirat demi kesenangan sesaat dari Perjudian.”*

﴿ يَسْأَلُونَكَ عَنِ الْخَمْرِ وَالْمَيْسِرِ قُلْ فِيهِمَا إِثْمٌ كَبِيرٌ وَمَنَافِعُ لِلنَّاسِ وَإِثْمُهُمَا أَكْبَرُ مِنْ نَفْعِهِمَا ۚ وَيَسْأَلُونَكَ مَاذَا يُنْفِقُونَ ۗ قُلِ الْعَفْوَ كَذَلِكَ يُبَيِّنُ اللَّهُ لَكُمْ آيَاتِهِ لَعَلَّكُمْ تَتَفَكَّرُونَ ۝﴾

*“Mereka bertanya kepada kamu (Nabi Muhammad) tentang khamar dan judi. Katakanlah, “Pada keduanya terdapat dosa besar dan beberapa manfaat bagi manusia. (Akan tetapi,) dosa keduanya lebih besar daripada manfaatnya.” Mereka (juga) bertanya kepada Kamu (tentang) apa yang mereka infakkan. Katakanlah, “kelebihan (dari apa yang diperlukan).” Demikianlah Allah menerangkan ayat-ayat-Nya kepada kamu agar kamu berpikir” (Q.S Al-Baqarah: 219)*

**DAMPAK KECANDUAN JUDI ONLINE DAN PENGELUARAN  
FINANSIAL TERHADAP DAYA BELI GENERASI Z  
DI DESA TANJUNG TANAH**

**MOHAMMAD AFRIZAL**

**ABSTRAK**

Perjudian online menjadi fenomena yang mendalam dalam era digital ini sebagai bentuk hiburan . Melalui pengamatan penulis, sebagian besar Generasi Z di Desa Tanjung Tanah saat ini telah terjerumus kedalam judi online yang dapat memberikan dampak buruk bagi finansial mereka.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak Kecanduan Judi Online dan Pengeluaran Finansial Terhadap Daya Beli Generasi Z di desa Tanjung Tanah. Dengan populasi dalam penelitian ini adalah seluruh Gen Z yang berada di desa tanjung tanah yang pernah bermain judi online.

Jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *accidental sampling*, Sehingga jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 61 responden. Data diambil menggunakan kuesioner yang diukur dengan skala Likert.

Berdasarkan hasil analisis dari uji t dan Uji F dapat dijelaskan bahwa kecanduan judi online dan pengeluaran finansial secara persial maupun simultan berpengaruh terhadap daya beli Gen Z di desa tanjung tanah, dengan nilai sig < 0,05.

**Kata Kunci:** *Judi Online, Pengeluaran Finansial, dan Daya beli*

**THE IMPACT OF ONLINE GAMBLING ADDICTION AND FINANCIAL  
SPENDING ON THE PURCHASING POWER OF GENERATION Z IN  
TANJUNG TANAH VILLAGE**

**MOHAMMAD AFRIZAL**

**ABSTRACT**

Online gambling has become a profound phenomenon in this digital era as a form of entertainment. Through the author's observations, most of Generation Z in Tanjung Tanah Village has now fallen into online gambling which can have a negative impact on their finances.

This study aims to determine the impact of Online Gambling Addiction and Financial Spending on the Purchasing Power of Generation Z in Tanjung Tanah village. With the population in this study are all Gen Z in the village of tanjung tanah who have played online gambling.

The type of research used is quantitative. The sampling technique in this study used accidental sampling, so that the number of samples in this study were 61 respondents. Data was taken using a questionnaire measured on a Likert scale.

Based on the results of the analysis of the t test and the F test, it can be explained that online gambling addiction and financial spending individually and simultaneously affect the purchasing power of Gen Z in the village of Tanjung Tanah, with a sig value  $<0.05$ .

**Keywords:** *Online Gambling, Financial Spending, and Purchasing Power*

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur penulis ucapkan kehadiran Allah Swt. atas rahmat dan karunia-nya jualah sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini yang berjudul **“Dampak Kecanduan Judi Online dan Pengeluaran Finansial Terhadap Daya Beli Generasi Z di Desa Tanjung Tanah”**. Sholawat serta salam tak lupa penulis berikan kepada junjungan kita Nabi Muhammad Saw, yang telah membimbing umat manusia dari kejahilan kepada alam kebenaran, dan Semoga isi dan makna yang terkandung dalam Skripsi ini dapat membantu proses perkuliahan Penulis. Dan juga dalam menyelesaikan Skripsi ini, penulis ucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing, karena berkat bimbingan beliau lah penulis bisa menyelesaikan Skripsi ini.

Adapun penulisan skripsi ini diajukan kepada Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kerinci untuk mendapatkan gelar sarjana ekonomi (SE). Dalam menyelesaikan skripsi ini, penulis banyak menerima saran petunjuk, bimbingan, dan masukan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada semua pihak, khususnya kepada:

1. Bapak Dr. Yuserizal Bustami, M.A., selaku Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kerinci.
2. Bapak Alex Wissalam, M.E.Sy., selaku Ketua Jurusan Ekonomi Syariah, Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kerinci.
3. Bapak Dr. Eka Putra, SH, M.PdI, selaku dosen pembimbing yang bersedia membimbing, memberikan saran, motivasi, arahan, dan meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan dalam penulisan skripsi ini.
4. Seluruh Bapak/Ibu dosen dan staf akademik Jurusan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kerinci yang telah memberikan banyak ilmu pengetahuan, wawasan dan pengalaman yang sangat bermanfaat untuk penulis.

5. Teman-teman seperjuangan yang telah kebersamai, memberikan dukungan dan semangat.
6. Semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini belum sempurna karena adanya keterbatasan pengetahuan, wawasan dan pengalaman yang penulis miliki. Untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi ini. Penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis sendiri maupun mereka yang membacanya.

Kerinci, April 2025

Penulis

MOHAMMAD AFRIZAL  
NIM: 2110402041

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
KERINCI

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	ii
NOTA DINAS .....	iii
PENGESAHAN.....	iv
SURAT PERNYATAAN .....	v
PERSEMBAHAN DAN MOTO .....	vi
ABSTRAK .....	vii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL .....	xiv
DAFTAR GAMBAR .....	xv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xvi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
<b>1.1 Latar Belakang Masalah</b> .....	1
<b>1.2 Identifikasi Masalah</b> .....	4
<b>1.3 Rumusan Masalah</b> .....	4
<b>1.4 Tujuan Penelitian</b> .....	5
<b>1.5 Manfaat Penelitian</b> .....	5
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
<b>2.1 Grand Theory</b> .....	7
<b>2.2 Daya Beli Generasi Z</b> .....	9
<b>2.2.1 Defenisi Daya Beli</b> .....	9
<b>2.2.2 Generasi Z</b> .....	10
<b>2.2.3 Perilaku Daya Beli Dalam Perspektif Islam</b> .....	11

2.2.4 Indikator Daya Beli.....	12
2.2.5 Faktor Yang Mempengaruhi Daya Beli.....	12
2.3 Pengeluaran Finansial .....	14
2.3.1 Defenisi Pengeluaran .....	14
2.3.2 Pengeluaran Dalam Perspektif Islam.....	15
2.3.3 Indikator Pengeluaran.....	16
2.3.4 Pengaruh Pengeluaran Finansial Pada Daya Beli.....	17
2.4 Kecanduan Judi Online .....	18
2.4.1 Defenisi Judi Online.....	18
2.4.2 Defenisi Kecanduan .....	19
2.4.3 Perjudian Dalam Perspektif Islam .....	20
2.4.4 Indikator Kecanduan Judi Online.....	21
2.4.5 Pengaruhi Judi Online Pada Daya Beli.....	22
2.5 Penelitian Terdahulu .....	23
2.6 Kerangka Konseptual.....	27
2.7 Hipotesis Penelitian.....	28

### **BAB III METODE PENELITIAN**

3.1 Jenis Penelitian.....	30
3.2 Ruang Lingkup dan Lokasi Penelitian.....	30
3.3 Defenisi Operasional Variabel.....	32
3.4 Populasi dan Sampel.....	33
3.4.1 Populasi .....	33
3.4.2 Sampel.....	33
3.5 Jenis Data.....	34
3.6 Sumber Data .....	35
3.7 Teknik Pengumpulan Data .....	35
3.8 Instrumen Penelitian.....	36
3.9 Uji Instrumen Penelitian .....	37
3.9.1 Uji Validitas .....	37
3.9.2 Uji Reliabilitas .....	38

<b>3.10 Uji Asumsi Klasik</b> .....	39
<b>3.10.1 Uji Normalitas</b> .....	39
<b>3.10.2 Uji Heteroskedastisitas</b> .....	39
<b>3.10.3 Uji Multikolinearitas</b> .....	41
<b>3.11 Teknik Analisis Data</b> .....	41
<b>3.11.1 Analisis Deskriptif</b> .....	41
<b>3.11.2 Uji Regresi Berganda</b> .....	41
<b>3.11.3 Uji Koefisien Determinasi (R<sup>2</sup>)</b> .....	42
<b>3.12 Uji Hipotesis</b> .....	42
<b>3.12.1 Uji t (Parsial)</b> .....	42
<b>3.12.2 Uji F (Simultan)</b> .....	43
 <b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
<b>4.1 Analisis Deskriptif</b> .....	45
<b>4.2 Hasil Penelitian</b> .....	47
<b>4.2.1 Hasil Uji Instrumen Penelitian</b> .....	47
<b>4.2.2 Hasil Uji Asumsi Klasik</b> .....	51
<b>4.2.3 Analisis Regresi linear Berganda</b> .....	55
<b>4.2.4 Hasil Uji Koefisien Determinasi (R<sup>2</sup>)</b> .....	57
<b>4.2.5 Hasil Uji Hipotesis</b> .....	58
<b>4.3 Pembahasan</b> .....	60
<b>4.3.1 Pengaruh Kecanduan Judi Online Terhadap Daya Beli</b> .....	60
<b>4.3.2 Pengaruh Pengeluaran Finansial Terhadap Daya Beli</b> .....	61
<b>4.3.3 Pengaruh Kecanduan Judi Online dan Pengeluaran Finansial Terhadap Daya Beli</b> .....	62
 <b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
<b>5.1 Kesimpulan</b> .....	64
<b>5.2 Saran</b> .....	65
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	66
 <b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu .....</b>	<b>23</b>
<b>Tabel 3.1 Waktu Penelitian.....</b>	<b>31</b>
<b>Tabel 3.2 Operasional Variabel.....</b>	<b>32</b>
<b>Tabel 3.3 Skala Likert.....</b>	<b>36</b>
<b>Tabel 4.1 Hasil Uji Validitas Variabel X1.....</b>	<b>48</b>
<b>Tabel 4.2 Hasil Uji Validitas Variabel X2.....</b>	<b>49</b>
<b>Tabel 4.3 Hasil Uji Validitas Variabel Y.....</b>	<b>49</b>
<b>Tabel 4.4 Hasil Uji Reliabilitas.....</b>	<b>50</b>
<b>Tabel 4.5 Normal Propability.....</b>	<b>52</b>
<b>Tabel 4.6 Hasil Uji Heteroskedatisitas.....</b>	<b>53</b>
<b>Tabel 4.7 Hasil Multikolinearitas.....</b>	<b>55</b>
<b>Tabel 4.8 Hasil Uji Regresi Linear Berganda.....</b>	<b>56</b>
<b>Tabel 4.9 Hasil Uji Koefisien Determinasi (R<sup>2</sup>).....</b>	<b>57</b>
<b>Tabel 4.10 Hasil Uji t.....</b>	<b>58</b>
<b>Tabel 4.11 Hasil Uji F.....</b>	<b>59</b>

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 2.1 Kerangka Konseptual.....</b>	<b>28</b>
<b>Gambar 4.1 Responden Berdasarkan Jenis Kelamin.....</b>	<b>45</b>
<b>Gambar 4.2 Responden Berdasarkan Usia.....</b>	<b>46</b>
<b>Gambar 4.3 Responden Yang Pernah Bermain.....</b>	<b>47</b>
<b>Gambar 4.4 Hasil Uji Heteroskedastisitas.....</b>	<b>53</b>



## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran 1 Kuesioner Penelitian</b> .....	
<b>Lampiran 2 Tabulasi Data</b> .....	
<b>Lampiran 3 Hasil Uji Instrumen Penelitian</b> .....	
<b>Lampiran 4 Hasil Uji Asumsi Klasik</b> .....	
<b>Lampiran 5 Hasil Uji Hipotesis</b> .....	
<b>Lampiran 6 Tabel R</b> .....	
<b>Lampiran 7 Tabel T</b> .....	
<b>Lampiran 8 Tabel F</b> .....	



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Dalam dunia ekonomi modern, pengeluaran memainkan peran krusial dalam menggerakkan roda perekonomian suatu negara. Melalui proses ini, uang berpindah dari konsumen ke produsen, menciptakan siklus ekonomi, dimana pengeluaran konsumen untuk barang dan jasa merangsang produksi. Konsep yang tak kalah penting dalam ekonomi, salah satunya ialah daya beli.

Daya beli, sebagai kemampuan masyarakat untuk membeli barang dan jasa, telah menjadi fokus utama dalam konteks ekonomi. Faktor faktor seperti pendapatan per kapita, tingkat inflasi, dan kebijakan fiskal menjadi elemen penting dalam membentuk daya beli masyarakat. Seperti, kebijakan pemerintah terhadap pemotongan pajak atau subsidi yang diberikan kepada masyarakat dapat meningkatkan daya beli mereka. Di sisi lain, kebijakan yang mengurangi subsidi atau menaikkan tarif pajak dapat menurunkan daya beli. Hingga kerap pula dikatakan bahwa kebijakan pemerintah meliputi semua langkah pemerintah yang berupa langkah memperluas atau mengecilkan jumlah pungutan pajak yang bertujuan untuk membuat perubahan jalannya perekonomian. (Irawan, 2023). Dalam konteks ekonomi yang penuh ketidakpastian ini, banyak individu menghadapi tantangan serius terkait kurangnya daya beli yang erat kaitannya dengan pengeluaran finansial.

Pengeluaran finansial juga merupakan salah satu aspek penting dalam ilmu ekonomi. Hal ini berkaitan dengan bagaimana individu, rumah tangga, perusahaan, dan pemerintah menggunakan sumber daya yang tersedia untuk memenuhi kebutuhan dan keinginan mereka. Sebagaimana bagi individu, pengeluaran finansial juga menjadi kunci utama dalam dinamika perekonomian, membentuk landasan dari aktivitas konsumen yang mendefinisikan pertumbuhan dan stabilitas ekonomi. Dalam kerangka teori keynesian, bermacam tipe pengeluaran publik ini membagikan kontribusi yang positif terhadap perkembangan ekonomi (Darma Rika Swaramarinda, 2011). Penting untuk memahami bahwa pengeluaran individu tidak hanya terbatas pada barang fisik maupun jasa, seperti pendidikan, kesehatan dan rekreasi, juga merupakan bagian yang meliputi seluruh dari pengeluaran finansial.

Dalam pengeluaran finansial, individu juga terlibat pada pengeluaran investasi. Di sisi lain, pengeluaran investasi juga memiliki dampak penting terhadap pertumbuhan ekonomi jangka panjang. Pengeluaran investasi individu merujuk pada penggunaan dana oleh individu untuk melakukan investasi dengan harapan mendapatkan pengembalian di masa depan. Biasanya, pengeluaran investasi individu melibatkan pembelian aset seperti saham, reksa dana, properti, dan lainnya. Pengeluaran investasi individu juga dapat bervariasi tergantung pada tujuan, preferensi, dan toleransi risiko masing-masing individu. Dalam halnya pengeluaran, pendapatan juga merupakan pendorong utama dari pengeluaran finansial. Semakin tinggi pendapatan seseorang, semakin besar kemampuannya dalam konteks pengeluaran finansial tersebut.

Namun, dikalangan Generasi Z, ada dinamika khas yang terjadi dengan pengeluaran finansial mereka. Meskipun dianggap sebagai generasi yang terhubung secara digital dan memiliki potensi besar dalam hal teknologi, berbagai tantangan menghadang kemampuan finansial Gen Z saat ini. Melihat dari lingkungan sekitar, pengeluaran finansial generasi muda saat ini atau biasa disebut dengan Gen Z bisa dikatakan kurang mengarah ke daya beli, atau kurangnya daya beli baik berupa konsumsi maupun lain sebagainya. Hal tersebut terjadi dikarenakan uang yang mereka gunakan cenderung mengarah ke hiburan maupun permainan judi online.

Perjudian online atau judi online telah menjadi fenomena yang mendalam dan kompleks di era digital ini. Perjudian online, sebagai bentuk hiburan daring, menciptakan lingkungan yang mudah diakses dan sering kali anonim bagi para pemainnya. Perkembangan judi online telah mengalami perjalanan yang signifikan dari masa ke masa. Bermula dari akses yang terbatas di awal tahun 2000-an, judi online mulai dikenal, meskipun akses internet masih terbatas dan banyak orang lebih memilih berjudi secara konvensional. Permainan yang ditawarkan juga terbatas, seperti poker dan taruhan olahraga. Namun, seiring dengan meningkatnya akses internet dan kemajuan teknologi informasi, judi online semakin populer. Dengan perkembangan teknologi yang pesat, smartphone menjadi perangkat utama untuk mengakses situs judi online. Hal ini memberikan kemudahan bagi pemain untuk bermain kapan saja dan dari mana saja. Banyak situs judi yang menawarkan berbagai jenis permainan, mulai dari permainan meja klasik hingga slot yang inovatif. Keuntungan finansial bagi industri perjudian online sangat signifikan, tetapi muncul risiko dan dampak yang perlu dipertimbangkan.

Melalui pengamatan penulis, sebagian besar Generasi Z di Desa Tanjung Tanah saat ini telah terjerumus kedalam dunia perjudian terkhususnya judi online. Selama bermain judi online tersebut dampak negatifnyapun terjadi, seperti kurangnya daya beli dari mereka yang dikarenakan uang mereka dipergunakan untuk judi online. Judi online juga berlawanan dengan nilai dan norma yang diajarkan. Oleh sebab itu, aksi perjudian ini bisa menghancurkan masa depan Generasi muda. (Nugraha, 2022).

Berdasarkan maraknya judi online yang memberikan dampak buruk dikalangan Generasi Z saat ini, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“ Dampak Kecanduan Judi Online dan Pengeluaran Finansial Terhadap Daya Beli Generasi Z di Desa Tanjung Tanah”**.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Dari latar belakang diatas, maka dapat diperoleh beberapa masalah, yaitu:

1. Kecanduan judi online dikalangan Gen Z memiliki dampak jangka panjang pada daya beli mereka.
2. Pengeluaran finansial Gen Z merubah pola daya beli dari segi jumlah dan jenis pembelian.
3. Kecanduan judi online mempengaruhi kemampuan Gen Z dalam mengelola dana untuk kebutuhan sehari hari

### **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah yang didapat dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengaruh kecanduan judi online terhadap daya beli Gen Z?
2. Bagaimana pengaruh pengeluaran finansial terhadap daya beli Gen Z?
3. Bagaimana pengaruh kecanduan judi online dan pengeluaran terhadap finansial terhadap daya beli Gen Z?

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana pengaruh kecanduan judi online terhadap daya beli Gen Z.
2. Untuk mengetahui bagaimana pengaruh pengeluaran finansial terhadap daya beli Gen Z.
3. Untuk mengetahui bagaimana pengaruh kecanduan judi online dan pengeluaran terhadap finansial terhadap daya beli Gen Z.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Adapun kegunaan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi, tambahan informasi dan bahan rujukan bagi penelitian dengan topik yang serupa dimasa yang akan datang tentang perjudian online.

## 2. Manfaat Praktis

Bagi Generasi muda yang terjerumus kedalam judi online, Penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi pihak individu untuk mengetahui faktor-faktor apa saja yang dapat mempengaruhi pengeluaran maupun daya beli mereka. Faktor yang berpengaruh agar dapat ditinggalkan supaya daya beli mereka meningkat dan dapat menyisipkan uang untuk menabung maupun berinvestasi untuk masa depan mereka.

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### 2.1 Grand Theory

##### 2.1.1 Teori Perilaku Ekonomi

Teori perilaku ekonomi atau *behavioral economics* adalah studi psikologi yang mempelajari proses pengambilan keputusan ekonomi oleh individu atau institusi. Teori ini bertujuan untuk menganalisis keputusan ekonomi yang dianggap tidak logis dan tidak mengikuti prediksi model ekonomi. Perilaku ekonomi mulai berkembang sejak tahun 1960-an, ketika para ekonom seperti Amos Tversky dan Daniel Kahneman mengidentifikasi berbagai bias dalam pengambilan keputusan. Mereka memperkenalkan konsep heuristik, yaitu cara berpikir yang sederhana namun sering kali mengarah pada kesalahan dalam penilaian. Tversky dan Kahneman juga mengembangkan teori prospek, yang menunjukkan bahwa orang lebih merasakan kerugian daripada keuntungan yang setara.

Teori perilaku ekonomi menguraikan bahwa individu sering kali membuat keputusan ekonomi yang tidak rasional. Perjudian online dapat menyebabkan kerugian finansial yang berdampak negatif pada ketahanan ekonomi keluarga, terutama bagi keluarga para penjudi online (Rafiqah & Rasyid, 2023). Dalam konteks perjudian online, keputusan untuk berjudi sering kali dipengaruhi oleh bias kognitif seperti *overconfident* (kepercayaan diri yang berlebihan) dan kekeliruan penjudi (keyakinan bahwa peluang menang akan meningkat setelah mengalami serangkaian kekalahan). Teori ini menjelaskan mengapa

individu tetap melanjutkan aktivitas berjudi meskipun telah mengalami kerugian finansial yang besar.

### **2.1.2 Teori Perilaku Keuangan (*Financial Behavior*)**

Teori Perilaku Keuangan (*Financial Behavior*) mempelajari bagaimana individu mengelola, menggunakan, dan memperlakukan sumber daya keuangan mereka. Perilaku keuangan mencakup berbagai aktivitas yang berkaitan dengan pengelolaan uang, termasuk perencanaan, penganggaran, pengeluaran, dan investasi. Menurut Kholiah dan Iramani (2013), perilaku keuangan adalah kemampuan seseorang dalam mengatur perencanaan, penganggaran, pemeriksaan, pengelolaan, pengendalian, pencarian, dan penyimpanan dana keuangan sehari-hari. Menurut Suryanto (2017) perilaku keuangan merupakan suatu cara yang dilakukan setiap orang untuk memperlakukan, mengelola dan menggunakan sumber keuangan yang dimilikinya.

*Financial behavior* berhubungan dengan tanggung jawab keuangan seseorang terkait dengan cara pengelolaan keuangan. Tanggung jawab keuangan merupakan proses pengelolaan uang dan aset yang dilakukan secara produktif. Pengelolaan uang adalah proses menguasai dan menggunakan aset keuangan. Ada beberapa elemen yang masuk kepengelolaan uang yang efektif, seperti pengaturan anggaran, menilai pembelian berdasarkan kebutuhan dan uang adalah proses penganggaran. Anggaran bertujuan untuk memastikan bahwa individu mampu mengelola kewajiban keuangan secara tepat waktu dengan menggunakan penghasilan yang diterima dalam periode yang sama. Munculnya financial

behavior, merupakan dampak dari besarnya keinginan individu dalam memenuhi kebutuhan hidupnya sesuai dengan tingkat pendapatan yang diperoleh. Menurut Dew dan Xiao dalam Herdjiono dan Damanik (2016) konsumsi menjadi salah satu penerapan perilaku keuangan, *Financial Behavior* seseorang dapat dilihat dari bagaimana dia melakukan kegiatan konsumsinya seperti apa yang dibeli seseorang dan mengapa dia membelinya.

## **2.2 Daya Beli Generasi Z**

### **2.2.1 Defenisi Daya Beli**

Daya beli adalah kemampuan seseorang Untuk Memperoleh barang/jasa guna untuk memenuhi kebutuhan sehari hari. Daya beli adalah pernyataan maksud konsumen untuk membeli suatu produk atau berperilaku menurut cara tertentu (Jonh Mowen, 2010). Menurut Waroi (2019) bahwa Daya beli adalah kapasitas individu untuk mengkonsumsi suatu barang, sedangkan Menurut Faizah & Ajimat (2022) Mengatakan bahwa daya beli adalah kesanggupan dalam membeli banyak barang sesuai permintaan dengan nilai harga dan pendapatan tertentu.

Maka dari pengertian para ahli di atas bahwa daya beli adalah kemampuan konsumen untuk membeli barang yang diminta dengan tingkat harga dalam periode tertentu, daya beli sangatlah penting dalam perkembangan dan dalam menjaga perkembangan ekonomi negara karena konsumen juga akan menumbuhkan perkembangan ekonomi, dengan memberikan dorongan

kemampuan beli konsumen intansi pemerintahan bisa menjalankan peningkatan dalam menciptakan peluang pekerjaan.

### **2.2.2 Generasi Z**

Menurut Noordiono (2016), generasi Z adalah generasi yang sedini mungkin telah mengenal teknologi dan internet, generasi yang haus akan teknologi. Teknologi yang baru merupakan air segar yang harus segera diteguk agar bisa merasakan manfaatnya. Generasi Z atau yang lebih dikenal sebagai generasi digital tumbuh dan berkembang dengan ketergantungan terhadap teknologi dan berbagai macam alat teknologi.

Yadav dan Rai (2017) menemukan generasi Z tumbuh dengan teknologi, khususnya teknologi internet. Generasi Z menggunakan teknologi internet untuk membuka komunikasi yang lebih luas melalui penggunaan media sosial. Generasi Z merupakan konsumen online tertinggi dan terikat dengan komunikasi online. Menurut Firamadhina & Krisnani (2020) Generasi Z adalah mereka yang lahir antara tahun 1995 dan 2010, yang merupakan penerus dari generasi milenial, memiliki ciri khas pada pola konsumsinya.

Dari pernyataan diatas, Generasi Z adalah kelompok yang lahir antara tahun 1995 hingga 2010 dan dikenal sebagai generasi digital karena sejak usia dini sudah akrab dengan teknologi dan internet. Mereka tumbuh dalam lingkungan yang sangat bergantung pada teknologi, menjadikan teknologi sebagai bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari. Generasi ini sangat aktif dalam menggunakan media sosial dan menjadi konsumen online tertinggi, dengan pola

komunikasi dan konsumsi yang sangat dipengaruhi oleh kemajuan teknologi. Kecenderungan mereka untuk selalu mengikuti perkembangan teknologi baru mencerminkan karakteristik generasi yang adaptif, terhubung, dan berorientasi digital.

### 2.2.3 Perilaku Daya Beli Dalam Perspektif Islam

Islam mengatur seluruh perilaku manusia dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Demikian pula dalam masalah konsumsi, Islam mengatur bagaimana manusia melakukan kegiatan-kegiatan konsumsi yang membawa manusia berguna bagi kemaslahatan hidupnya. Dalam islam jual beli diperbolehkan kecuali dengan riba, ayat yang memperbolehkan jual beli ada dalam surah Al Baqarah ayat 275, yang berbunyi:

ذَٰلِكَ بِأَنَّهُمْ قَالُوا إِنَّمَا الْبَيْعُ مِثْلُ الرِّبَا وَأَحَلَّ اللَّهُ الْبَيْعَ وَحَرَّمَ الرِّبَا<sup>٢٧٥</sup>

Artinya: *Keadaan mereka yang demikian itu, adalah disebabkan mereka berkata (berpendapat), sesungguhnya jual beli itu sama dengan riba, padahal Allah telah menghalalkan jual beli dan mengharamkan riba. (QS. Al-Baqarah : 275)*

Surah Al-Baqarah ayat 275 ini menjadi dasar yang kuat untuk membolehkan praktik jual beli dalam Islam, ayat ini secara terus terang menyatakan bahwa Allah menghalalkan jual beli dan mengharamkan riba. Hal ini menunjukkan bahwa transaksi jual beli adalah aktivitas yang sah dan diakui dalam syariat Islam, sedangkan riba dianggap sebagai praktik yang merugikan dan tidak adil.

### 2.2.4 Indikator Daya Beli

Menurut Aptaguna & Pitakola (2016) didalam penelitian Reza Duta Apriliyanto(2023), daya beli dapat didefinisikan melalui indikator sebagai berikut:

1. Pengungkit ekonomi, atau tren seseorang untuk membeli suatu barang.
2. Referential power, atau tren seseorang untuk memberikan pandangan barang dagangannya kepada pihak terkait.
3. Preferensial power, atau kemampuan untuk mempengaruhi seseorang yang memiliki selera yang kuat terhadap suatu produk.
4. Daya Eksplorasi, Seseorang dengan kekuatan ini selalu mencari informasi tentang topik yang menarik dan informasi untuk mendukung aspek positif topik tersebut.

### 2.2.5 Faktor Yang Mempengaruhi Daya Beli

Menurut Triningsih Soewarno (2016), ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi daya beli masyarakat antara lain yaitu:

1. Tingkat Pendapatan

Pendapatan merupakan suatu balas jasa dari seseorang atas tenaga atau pikiran yang telah disumbangkan, biasanya berupa upah atau gaji. Makin tinggi pendapatan seseorang makin tinggi pula daya belinya dan semakin beraneka ragam kebutuhan yang harus dipenuhi, dan sebaliknya.

Menurut Dimas 2020, tingkat pendapatan juga berperan penting dalam menentukan pengeluaran keuangan. Semakin tinggi pendapatan seseorang,

semakin besar kemampuan untuk melakukan pengeluaran, yang berdampak langsung pada daya beli.

## 2. Tingkat Kebutuhan

Tingkat kebutuhan mempengaruhi daya beli masyarakat dengan cara yang signifikan, semakin tinggi tingkat kebutuhan individu, semakin besar pula pengeluaran yang diperlukan untuk memenuhi kebutuhan tersebut, yang pada gilirannya dapat meningkatkan daya beli jika diimbangi dengan pendapatan yang memadai. Hal ini menunjukkan bahwa variasi kebutuhan, baik dalam jumlah maupun jenis, berkontribusi terhadap keputusan konsumsi dan kemampuan masyarakat untuk berbelanja .

## 3. Harga Barang

Jika harga barang naik maka daya beli konsumen cenderung menurun sedangkan jika harga barang dan jasa turun maka daya beli konsumen akan naik. Hal ini sesuai dengan hukum permintaan.

## 4. Mode

Barang-barang yang baru menjadi mode dalam masyarakat biasanya akan laku keras di pasar sehingga konsumsi bertambah. Dengan demikian mode dapat mempengaruhi konsumsi.

## 5. Kecanduan Permainan Online

Kecanduan permainan menurut (Hasanah Alfa, DKK 2022) juga dapat mengubah perilaku daya beli, Hal ini dipicu oleh faktor sosial dan ekonomi,

mereka yang kecanduan permainan online tersebut sering menggunakan uang mereka untuk permainan virtual dari pada kebutuhan dasar mereka. Berkembangnya era yang terus berganti membuat aktivitas berbelanja dan perilaku konsumtif tidak lagi dilakukan untuk membeli barang-barang dengan kebermanfaat tinggi dan jelas wujud fisiknya seperti makanan, pakaian, rumah, kendaraan, dan barang elektronik, namun demikian kini mulai merambah kepada barang-barang yang wujud fisiknya tidak nampak (virtual) seperti software, game dan item-nya (Ambarwati, 2014).

Keputusan konsumen dalam daya beli juga akan dipengaruhi oleh 3 (tiga) faktor utama yaitu (1) kegiatan pemasaran yang dilakukan oleh produsen dan lembaga lainnya; (2) faktor lingkungan konsumen, di antaranya adalah budaya, karakteristik sosial ekonomi, keluarga dan rumah tangga, kelompok acuan dan situasi konsumen; dan (3) faktor perbedaan individu konsumen, di antaranya adalah kebutuhan dan motifasi, kepribadian, pengolahan informasi dan persepsi, proses belajar, pengetahuan dan sikap (Setiadi 2006).

## **2.3 Pengeluaran Finansial**

### **2.3.1 Defenisi Pengeluaran**

Pengeluaran adalah suatu kegiatan manusia yang secara langsung menggunakan barang dan jasa untuk memenuhi kebutuhannya dengan tujuan untuk memperoleh kepuasan yang berakibat mengurangi ataupun menghabiskan nilai guna suatu barang/ jasa (Puspita, 2019). Pengeluaran juga

merujuk pada total jumlah belanja atau pengeluaran yang terjadi dalam suatu perekonomian pada suatu periode waktu tertentu, dan juga merujuk pada jumlah uang yang dihabiskan oleh individu atau rumah tangga untuk membeli barang dan jasa selama suatu periode waktu tertentu.

Menurut Soemarso (2009) pengeluaran merupakan sebuah bentuk transaksi yang melibatkan adanya nilai yang berkurang pada saldo pada rekening perusahaan pada pembelian tunai, pelunasan utang, pembayaran melalui transfer yang dilakukan pada transaksi lainnya.

Dari pengertian diatas, Pengeluaran adalah aktivitas yang melibatkan penggunaan barang atau jasa untuk memenuhi kebutuhan, yang secara langsung mengurangi atau menghabiskan nilai guna dari barang atau jasa tersebut. Dalam konteks ekonomi, pengeluaran mencerminkan jumlah uang yang dibelanjakan oleh individu, rumah tangga, atau perusahaan dalam suatu periode waktu tertentu. Pengeluaran juga dapat berupa transaksi keuangan yang menyebabkan berkurangnya saldo kas atau rekening, seperti pembelian tunai, pelunasan utang, dan pembayaran lainnya. Dengan demikian, pengeluaran merupakan bagian penting dalam aktivitas ekonomi yang mencerminkan konsumsi dan aliran dana.

### 2.3.2 Pengeluaran Dalam Perspektif Islam

Firman Allah SWT QS. Al-Isra (17): 29

وَلَا تَجْعَلْ يَدَكَ مَغْلُولَةً إِلَىٰ عُنُقِكَ وَلَا تَبْسُطْهَا كُلَّ الْبَسْطِ فَتَقْعُدَ مَلُومًا مَّحْسُورًا

Artinya: *Janganlah engkau jadikan tanganmu terbelenggu pada lehermu (kikir) dan jangan (pula) engkau mengulurkannya secara berlebihan sebab nanti engkau menjadi tercela lagi menyesal.*

Dari ayat di atas “*Dan janganlah kamu menjadikan tanganmu terbelenggu pada lehermu,*” maksudnya, janganlah kamu bakhil, tidak mau memberi apapun kepada siapa saja. “*Dan janganlah kamu terlalu mengulurkannya,*” yakni, janganlah kamu berlebihan dalam berinfaq lalu kamu membeli sesuatu di luar kemampuanmu (Quraish Shihab 2001).

Ayat ini menggunakan kiasan untuk menggambarkan dua sikap ekstrem dalam pengeluaran, yakni kekikiran dan pemborosan. "*Tangan terbelenggu pada leher*" menggambarkan orang yang sangat pelit, enggan untuk memberi atau berinfak, sedangkan "*terlalu mengulurkan tangan*" menunjukkan sikap boros yang menghabiskan harta tanpa pertimbangan. Tafsir ayat ini menekankan pentingnya keseimbangan dalam pengeluaran. Individu dianjurkan untuk tidak bersikap kikir sehingga mengabaikan tanggung jawab sosial, tetapi juga tidak boleh berlebihan dalam membelanjakan harta hingga mengakibatkan kerugian atau kesulitan finansial di masa depan. Ini mencerminkan prinsip moderasi yang dianjurkan dalam Islam.

### **2.3.3 Indikator Pengeluaran**

Menurut Indrianawati (2017), Indikator pengeluaran dibagi menjadi tiga indikator, yaitu:

1. Belanja Bulanan

yang dikeluarkan per bulan adalah jumlah uang yang dikeluarkan selama sebulan untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari.

## 2. Beban Keluarga

Ini mencakup jumlah anggota keluarga yang ada dalam rumah tangga. Semakin banyak anggota keluarga, biasanya semakin tinggi pengeluaran yang diperlukan untuk memenuhi kebutuhan mereka.

## 3. Jenis Pengeluaran

Pengeluaran dibedakan menjadi tiga kategori, yaitu Kebutuhan Primer, Sekunder, dan Tersier.

Kebutuhan Primer ialah Pengeluaran untuk kebutuhan dasar seperti makanan, tempat tinggal, dan kesehatan. Kebutuhan Sekunder ialah Pengeluaran untuk barang dan jasa yang tidak penting tetapi meningkatkan kualitas hidup, seperti hiburan dan rekreasi dan Kebutuhan Tersier adalah Pengeluaran untuk barang-barang mewah atau prestise yang tidak diperlukan untuk kelangsungan hidup sehari-hari.

### 2.3.4 Pengaruh Pengeluaran Finansial Terhadap Daya Beli

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa pengeluaran masyarakat, baik dalam bentuk konsumsi rumah tangga maupun belanja, secara signifikan mempengaruhi daya beli. Salah satunya dalam penelitian Daroen Saadatu, Dkk.(2024) yang menunjukkan bahwa konsumsi rumah tangga mempunyai pengaruh positif dan signifikan terhadap daya beli masyarakat. Setiap peningkatan 1% dalam pengeluaran konsumsi rumah tangga dapat mendorong pertumbuhan Produk Domestik Bruto (PDB) Indonesia sebesar 0,0901, yang

menunjukkan bahwa peningkatan pengeluaran ini berkontribusi langsung terhadap peningkatan daya beli masyarakat.

Teori Keynesian dalam penelitian Indah Melani(2023), juga menekankan bahwa pengeluaran menentukan tingkat konsumsi dan daya beli. Dalam model ini, peningkatan pengeluaran agregat baik dari pemerintah maupun sektor swasta dapat mendorong pertumbuhan ekonomi dan meningkatkan daya beli masyarakat. Peningkatan pengeluaran akan menghasilkan peningkatan pendapatan nasional, yang akan berdampak positif terhadap konsumsi.

## **2.4 Kecanduan Judi Online**

### **2.4.1 Defenisi Judi Online**

Judi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), merupakan aktivitas permainan yang melibatkan penggunaan harta benda sebagai taruhan. Sementara itu, berjudi adalah tindakan mempertaruhkan sejumlah uang atau harta dalam suatu permainan yang melibatkan unsur tebakan dan kebetulan, dengan tujuan mendapatkan keuntungan finansial yang lebih besar daripada jumlah awal yang dipertaruhkan.

Menurut Adli (2015) mendefinisikan judi online sebagai bentuk perjudian yang menggunakan media internet sebagai wadah untuk melakukan taruhan. Dalam konteks permainan ini, para penjudi harus menetapkan perjanjian mengenai aturan permainan dan nilai taruhan. Jika tim atau pilihan yang mereka dukung keluar sebagai pemenang dalam pertandingan, maka penjudi berhak untuk memperoleh seluruh nilai taruhan yang telah dipertaruhkan.

Dari defenisi diatas dapat di simpulkan bahwa Judi merupakan aktivitas permainan yang melibatkan pertaruhan harta benda dengan harapan memperoleh keuntungan finansial. Dalam konteks modern, judi berkembang ke ranah digital melalui judi online, yaitu bentuk perjudian yang dilakukan melalui internet.

#### **2.4.2 Defenisi Kecanduan**

Fraldy Robert Mais dan Sefti S.J. Rompas (2020) menjelaskan bahwa kecanduan adalah kecenderungan berlebihan dalam perilaku, di mana para penggunanya terus menerus melakukan tindakan tersebut dan mengalami kesulitan untuk menghentikannya. Kecanduan juga berpotensi memiliki dampak yang signifikan, karena seringkali seseorang akan mengabaikan aktivitas dan kebutuhan hidupnya. Faktor utama yang dapat memicu kecanduan adalah adanya banyak pemain lain dalam permainan, yang dapat menyebabkan isolasi sosial, kebosanan, dan kecemasan (Puspitosari, 2019).

Menurut (Khompriy, 2016) individu yang sudah terjerumus dalam kecanduan perjudian akan menghadapi kesulitan besar untuk kembali ke jalur yang benar. Meskipun ada juga yang berjudi hanya untuk mengisi waktu atau sebagai bentuk hiburan setelah melakukan pekerjaan.

Jadi kecanduan dapat diartikan sebagai suatu kondisi ketika seseorang secara berlebihan dan terus-menerus melakukan suatu perilaku, hingga sulit untuk menghentikannya meskipun mengetahui dampak negatifnya. Kecanduan dapat mengganggu kehidupan sehari-hari, membuat seseorang mengabaikan

tanggung jawab dan kebutuhan penting. Faktor pemicu kecanduan bisa berasal dari lingkungan sosial, kondisi emosional seperti kecemasan atau kebosanan, serta dorongan untuk mencari kesenangan sesaat.

### 2.4.3 Perjudian Dalam Perspektif Islam

Dalam Bahasa Arab, istilah untuk judi adalah "*maisir*." Kata "*maisir*" berasal dari kata "*yusrun*," yang memiliki makna mudah atau sederhana (Mahmud Yunus, 2002:509). Nama "*maisir*" dipilih karena pelakunya dapat dengan mudah memperoleh harta dan juga dengan mudah kehilangan harta tersebut. Selain itu, disebutkan bahwa "*maisir*" juga berasal dari kata "*yasara*," yang berarti keharusan, yang artinya bahwa seseorang yang kalah dalam perjudian ini diwajibkan memberikan barang kepada pemenang. Pengertian lain dari kata "*maisir*" adalah pemotongan dan pembagian (M. Quraish Syihab, 2002:192).

Dalam perspektif Islam, terdapat pandangan khusus mengenai judi, perjudian dianggap sebagai tindakan yang harus dihindari dan diharamkan untuk dilakukan. Sebagaimana yang diperintahkan dalam Al-Qur'an surah Al Maidah ayat 90:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْأَنْصَابُ وَالْأَزْلَامُ رِجْسٌ مِّنْ عَمَلِ الشَّيْطَانِ فَاجْتَنِبُوهُ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ

Artinya: *Wahai orang-orang yang beriman, sesungguhnya minuman keras, berjudi, (berkorban untuk) berhala, dan mengundi nasib dengan anak panah*

*adalah perbuatan keji (dan) termasuk perbuatan setan. Maka, jauhilah (perbuatan-perbuatan) itu agar kamu beruntung.*

#### **2.4.4 Indikator Kecanduan Judi Online**

Menurut Lee (2011) mengemukakan bahwa terdapat empat komponen indikator yang menunjukkan seseorang kecanduan permainan online, yakni:

1. *Excessive use* (Penggunaan yang berlebihan) terjadi ketika bermain permainan online menjadi aktivitas yang paling penting dalam kehidupan individu. Komponen ini mendominasi pikiran individu (gangguan kognitif), perasaan (merasa sangat butuh), dan tingkah laku (kemunduran dalam perilaku sosial).
2. *withdrawal symptoms* (Gejala dari pembatasan) adalah perasaan yang tidak menyenangkan karena penggunaan game online dikurangi atau tidak dilanjutkan. Gejala ini akan berpengaruh pada fisik pemain. Perasaan dan efek antara perasaan dan fisik akan timbul, seperti pusing dan insomnia. Gejala ini juga berpengaruh pada psikologisnya, misalnya mudah marah atau moodiness.
3. *tolerance* (Toleransi) merupakan proses di mana terjadinya peningkatan jumlah penggunaan game online untuk mendapatkan efek perubahan dari mood. Kepuasan yang diperoleh dalam menggunakan game online akan menurun apabila digunakan secara terus menerus dalam jumlah waktu yang sama. Pemain tidak akan mendapatkan perasaan kegembiraan yang sama

seperti jumlah waktu pertama bermain sebelum mencapai waktu yang lama.

4. *Negative repercussion* (Reaksi negatif) di mana komponen ini mengarah pada dampak negatif yang terjadi antara pengguna game online dengan lingkungan di sekitarnya. Komponen ini juga berdampak pada tugas lainnya seperti pekerjaan, hobi, dan kehidupan sosial.

#### **2.4.5 Pengaruh Judi Online Terhadap Daya Beli**

Menurut Simbolon 2022 dalam penelitian (Munawaroh 2023), kecanduan judi online memiliki dampak buruk terhadap daya beli, dikarenakan uang yang mereka miliki cenderung mengarah ke judi online ketimbang memenuhi kebutuhan mereka. Seperti yang dikemukakan oleh simbolon bahwa ketika mereka menang dalam permainan *Higgs Domino Island*, mereka menukarkan chip dengan uang sehingga semakin kecanduan. Namun, ketika mereka kalah, mereka tidak ragu menggunakan uang mereka untuk membeli chip agar bisa terus bermain game *Higgs Domino Island*. Beberapa dari mereka bahkan menggunakan uang kuliah, menjual barang, berhutang, dan bahkan mencuri demi membeli chip tersebut.

Kecanduan suatu permainan juga menjadi faktor yang mempengaruhi daya beli, Cleghorn dan Griffiths (2015) menyatakan bahwa tingkat konsumtif dan pengeluaran dalam bermain game terus meningkat di industri games. Menurut survey oleh Butts (2022) menunjukkan rata - rata pengeluaran gamers di US mencapai 23.87 US Dollar atau sekitar Rp 350.000 per bulannya. Gamers dapat

menghabiskan uang untuk membelanjakan item dalam game, seperti senjata, pakaian karakter, langganan premium, dan fitur lainnya agar pada in-game menjadi lebih kuat (Lintang, 2023). Pengeluaran pada permainan game ini dapat menimbulkan resiko serta mengarah pada spending habits yang buruk.

## 2.5 Penelitian Terdahulu

Dalam melaksanakan penelitian ini penulis menggunakan beberapa penelitian terdahulu untuk dijadikan sebagai bahan acuan dalam pelaksanaan penelitian. Penelitian-penelitian tersebut adalah sebagai berikut.

**Tabel 2.1 Tabel Penelitian Terdahulu**

No	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Variabel X	Variabel Y	Hasil Penelitian	Variabel Yang sama
1	Ageng Saepudin Kanda S (2024)	Dampak Fenomena Judi Online pada Pengelolaan Keuangan Individu (Studi kasus diwilayah ciumbeleut bandung)	Judi Online	Pengelolaan Keuangan	Fenomena dalam penelitian ini memberikan dampak negatif terhadap pengelolaan keuangan individu. Pemain judi online, terutama yang aktif, memiliki risiko tinggi	Judi online X

					<p>mengalami kerugian finansial yang dapat memengaruhi stabilitas keuangan mereka di masa depan. Faktor penyebab terjerumusnya masyarakat dalam judi online melibatkan aspek ekonomi dan lingkungan yang memberikan tekanan pada individu.</p>	
2	Bernandi Dwi Nugraha (2022)	Dampak Judi Online Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa	Judi Online	Prestasi Akademik	Dari hasil penelitian yang peneliti lakukan memiliki dampak terhadap prestasi akademik	Judi online X

					<p>mahasiswa tersebut, karena kecanduan judi online membuat mereka mengabaikan perkuliahannya.</p>	
3	<p>Agif Septia Meswari, Matnur Ritonga (2023)</p>	<p>Dampak dari judi online terhadap masa depan pemuda, desa air buluh, Kec Ipuh Kab Muko Muko Provinsi Bengkulu</p>	<p>Judi Online</p>	<p>Masa depan Pemuda</p>	<p>Ada pengaruh yang signifikan antara sikap remaja terhadap dampak negatif kebiasaan bermain judi online dilihat dari penyimpangan perilaku yang bersifat moral pada kategori sedang. Maksudnya, remaja menganggap bahwa memang banyak sekali</p>	<p>Judi online X</p>

					dampak negatif yang timbul akibat permainan judi online, seperti penurunan prestasi di sekolah dan dikampus, kebiasaan membolos, membohong, kabur meninggalkan rumah, dan lain-lain.	
4	Lilis Wahkidi, Emilia Puspisatari S, Mariyati, Tamrin. (2022)	Hubungan tingkat kecanduan dengan tingkat kecemasan pelaku judi online diwilayah	Tingkat kecanduan	Tingkat kecemasan	Dari penelitian tersebut menunjukkan sebagian besar tingkat kecemasan pelaku judi online adalah sangat berat yaitu 65 orang (83,3%).	Tingkat Kecanduan X

		kecamatan toroh			Sedangkan yang memiliki kecemasan berat sebanyak 11 orang (14,1%) dan yang memiliki kecemasan sedang sebanyak 2 orang (2,6%). Artinya setiap individu memiliki ketakutan pada suatu hal yang akan terjadi pada waktu tertentu.
--	--	--------------------	--	--	--

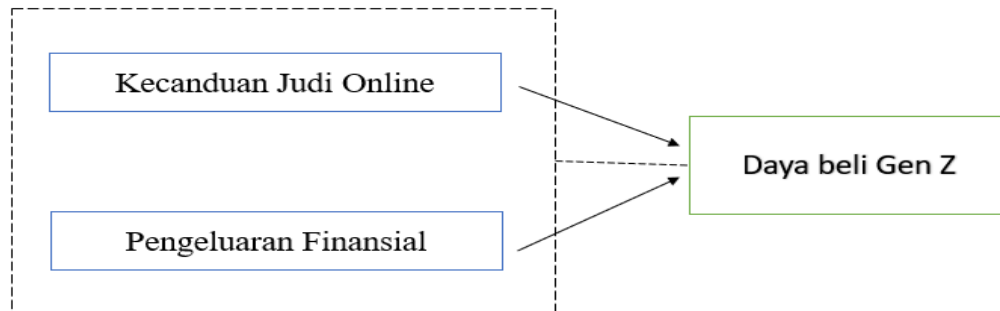
## 2.6 Kerangka Konseptual

Kerangka berpikir atau konseptual merupakan sebuah model atau gambaran berupa konsep yang menjelaskan atau mendeskripsikan mengenai suatu hubungan antara variabel satu dengan variabel lainnya (F. Firdaus 2021).

Kerangka berpikir pada penelitian ini mendeskripsikan Dampak antara Kecanduan Judi Online, Pengeluaran Finansial terhadap Daya Beli. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah Kecanduan Judi Online dan Pengeluaran

memiliki pengaruh terhadap Daya Beli Generasi Z di desa Tanjung Tanah, sehingga kerangka berpikir pada penelitian ini dapat dilihat pada gambar berikut:

**Gambar 2.1 Kerangka Konseptual**



Keterangan:

- Pengaruh Secara Parsial  
 - - - - - Pengaruh Secara Simultan

## 2.7 Hipotesis Penelitian

Menurut Sugiyono (2012) hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah. Karena sifatnya sementara, maka perlu dibuktikan kebenarannya melalui data empirik yang terkumpul.

Hipotesis dalam penelitian ini, ialah sebagai berikut:

1.  $H_0$  = Diduga bahwa secara parsial tidak terdapat dampak Kecanduan Judi Online terhadap Daya Beli
- $H_1$  = Diduga bahwa secara parsial terdapat dampak Kecanduan Judi Online terhadap Daya Beli

2.  $H_0$  = Diduga bahwa secara parsial tidak terdapat dampak Pengeluaran Finansial terhadap Daya Beli

$H_2$  = Diduga bahwa secara parsial terdapat dampak Pengeluaran Finansial terhadap Daya Beli

3.  $H_0$  = Diduga bahwa secara simultan tidak terdapat dampak kecanduan judi online dan Pengeluaran Finansial terhadap Daya beli

$H_3$  Diduga bahwa secara simultan terdapat dampak kecanduan judi online dan Pengeluaran Finansial terhadap Daya beli



## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, Metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, yang digunakan untuk meneliti suatu populasi atau sampel tertentu, di mana pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data yang bersifat statistik, sebagai tujuan untuk menggambarkan dan menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2018).

Variabel yang diteliti pada penelitian ini terdiri dari 3(tiga) variabel, yaitu variabel independen dan variabel dependen. Variabel independen pada penelitian ini adalah Judi Online (X1), dan Pengeluaran Finansial (X2). Sedangkan variabel dependennya adalah Daya Beli(Y).

#### **3.2 Ruang Lingkup dan Lokasi Penelitian**

Penelitian ini berfokus pada hal-hal yang berkaitan dengan judul penelitian yaitu Dampak Kecanduan Judi Online dan Pengeluaran Finansial Terhadap Daya Beli Generasi Z di desa Tanjung Tanah. Pengukuran dalam penelitian ini menggunakan data primer yang diperoleh dari hasil penyebaran kuesioner kepada Generasi Z di desa Tanjung Tanah yang sedang atau pernah terlibat permainan judi online.

Lokasi penelitian dilakukan di Desa Tanjung Tanah Kecamatan Danau Kerinci Kabupaten Kerinci. Alasan memilih di Desa Tanjung Tanah, karena berdasarkan

hasil observasi awal di Desa Tanjung tanah tersebut banyak anak muda yang terlibat dalam permainan judi online.

Jadwal penelitian yang digunakan oleh peneliti dapat di gambarkan pada tabel dibawah ini:

**Tabel 3.1 Tabel Waktu Penelitian**

No	Kegiatan	Tahun 2024-2025			
		November	Desember	Maret	April
1	Persiapan Penelitian				
2	Penulisan Proposal				
3	Penelitian Awal dan Seminar Proposal				
4	Pengumpulan Data				
5	Analisis Data				
6	Penyusunan Laporan Akhir				

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
KERINCI

### 3.3 Defenisi Operasional Variabel

Tabel 3.2 Tabel Operasional Variabel

Variabel	Defenisi	Indikator	Sumber
Daya Beli (Y)	kemampuan konsumen untuk membeli barang yang diminta dengan tingkat harga dalam periode tertentu	1) Pengungkit Ekonomi 2) Referential Power 3) Daya Eksplorasi	Aptaguna & Pitakola (2016)
Pengeluaran Finansial (X2)	merujuk pada jumlah uang yang dihabiskan oleh individu atau rumah tangga untuk membeli barang dan jasa selama suatu periode waktu tertentu	1) Belanja Bulanan 2) Beban Keluarga 3) Jenis Pengeluaran	Indrianawati (2017)
Kecanduan Judi Online (X1)	kecenderungan berlebihan dalam perilaku, di mana para penggunanya	1) <i>Excessive use</i> 2) <i>withdrawal symptoms</i> 3) <i>tolerance</i>	Lee (2011)

	terus menerus melakukan tindakan tersebut		
--	---	--	--

### 3.4 Populasi dan Sampel

#### 3.3.1 Populasi

Menurut Sugiyono (2007) menyatakan bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya. Adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah anak muda yang biasa disebut dengan generasi Z. Adapun jumlah populasi yang terlalu banyak sehingga tidak memungkinkan untuk peneliti meneliti seluruhnya. Populasi yang akan dituju dalam penelitian ini yaitu semua anak muda yang biasa disebut dengan generasi Z yang jumlahnya tidak diketahui.

#### 3.3.2 Sampel

Menurut Sugiyono (2012) memberi pengertian sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Apa yang dipelajari dari sampel itu, kesimpulannya akan dapat diberlakukan untuk populasi. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus benar-benar mewakili Karena populasi dalam

penelitian ini tidak diketahui secara pasti atau tidak terhingga, maka tidak memungkinkan untuk meneliti secara keseluruhan populasi tersebut.

Teknik pengambilan sampel yang akan digunakan yaitu Accidental Sampling. Teknik penentuan sampel ini berdasarkan kebetulan, yaitu siapa saja yang secara kebetulan bertemu dengan peneliti dapat digunakan sebagai sampel, bila dipandang sesuai dengan kriteria yang cocok.

Alasan menggunakan metode ini adalah jumlah populasi tidak diketahui secara pasti, maka sampel yang diambil adalah anak muda yang biasa disebut dengan generasi Z. Metode yang dijadikan dalam metode ini adalah teori dari Uma Sekaran (2006) yaitu 20 kali dari total variabel, sebagai berikut :

$$n \text{ min} = 20 \times \text{Jumlah variabel}$$

Maka jumlah sampel dalam penelitian ini adalah :

$$\text{Sampel minimal} = 20 \times 3 \text{ variabel} = 60$$

Jadi sampel yang digunakan dalam penelitian ini menurut teori Uma Sekaran adalah 60 sampel dari anak muda atau Gen Z.

### 3.5 Jenis Data

Jenis data penelitian ini berupa data kuantitatif. Data kuantitatif merupakan suatu data yang bisa diukur berupa skala numerik atau dalam bentuk angka. Dalam penelitian ini data kuantitatif yang dimaksud yaitu data kuesioner yang diolah.

### 3.6 Sumber Data

Data yang dikumpulkan dan digunakan dalam penelitian ini adalah data primer. Menurut Hasan (2002) data primer adalah data yang diperoleh atau dikumpulkan langsung dilapangan oleh orang yang bersangkutan yang memerlukan nya. Data primer didapat dari sumber informasi individu atau perseorangan seperti hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti.

Data primer adalah data yang berasal dari sumber asli ataupun pertama. Dalam penelitian ini data yang diperoleh berasal dari penyebaran kuesioner kepada Anak Muda Generasi Z. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan dan pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab.

### 3.7 Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh dan mengumpulkan data, penulis memperoleh data dari *Field research* (penelitian lapangan) yaitu peniltian langsung kelapangan dalam rangka mendapatkan data yang berhubungan dengan masalah yang diteliti berupa, daftar pertanyaan( kuesioner) yaitu metode pengumpulan data dengan membuat daftar pertanyaan dalam bentuk angket yang ditujukan kepada responden dalam bentuk angket yang ditujukan kepada responden di objek penilitian serta dengan melakukan observasi ke objek penilitian.

### 3.8 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengukur variabel penelitian (Sugiyono, 2016). Instrumen dalam penelitian ini adalah kuesioner atau angket, yaitu dengan memberikan beberapa pertanyaan atau pernyataan yang diajukan kepada pelanggan untuk menjawab guna memperoleh data. Sementara untuk sistem penilaian skor menggunakan acuan skala likert.

Skala likert digunakan untuk menilai perilaku, asumsi dan tanggapan individu di penelitian (Sugiyono, 2016). Skala likert ini terbagi atas beberapa pertanyaan atau pernyataan yang seluruhnya menunjukkan perilaku akan suatu objek tertentu yang akan diukur. Selain itu dalam satu pertanyaan atau pernyataan akan diberikan sejumlah alternatif jawaban yang bertingkat nilainya. Nilai peringkat jawaban responden dijumlahkan maka akan diperoleh jumlah nilai seluruhnya. Dalam penelitian ini seluruh jawaban responden ditunjukkan dengan nilai berdasarkan skala likert sebagai berikut :

**Tabel 3.3 Skala Likert**

<b>Simbol</b>	<b>Alternatif Jawaban</b>	<b>Nilai</b>
SS	Sangat Setuju	5
S	Setuju	4
N	Netral	3
TS	Tidak Setuju	2
STS	Sangat Tidak Setuju	1

### 3.9 Uji Instrumen Penelitian

#### 3.9.1 Uji Validitas

Instrument yang valid berarti alat ukur yang di gunakan untuk mengukur itu valid. Valid berarti instrument tersebut dapat di gunakan untuk mengukur apa yang seharusnya di ukur. Suatu kuisisioner dikatakan valid jika pertanyaan pada kuisisioner mampu untuk mengungkapkan sesuatu yang akan diukur oleh kuisisioner tersebut (Ghozali, 2018) dengan R tabel ( df= n-2). Untuk melakukan uji validitas di gunakan Rumus korelasi product moment adalah sebagai berikut, Simamora (2004) :

$$r_{xy} = \frac{N\sum xy - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(N\sum X^2 - (\sum X)^2)(N\sum Y^2 - (\sum Y)^2)}} \dots \dots \dots (1)$$

Keterangan:

$r_{xy}$  = Koefisien korelasi n

$n$  = Jumlah responden

$\sum XY$  = Jumlah hasil perkalian skor butir dengan skor total

$\sum X$  = Jumlah skor butir

$\sum X^2$  = Jumlah skor butir kuadrat

$\sum Y$  = Jumlah skor total

$\sum Y^2$  = Jumlah skor total kuadrat

Dari perhitungan tersebut dapat diketahui validitas masing-masing butir pernyataan. Maka apabila nilai rhitung > rtabel, berarti pernyataan tersebut valid dan apabila nilai rhitung < rtabel, berarti pernyataan tersebut tidak valid.

### 3.9.2 Uji Reliabilitas

Reliabilitas merupakan alat untuk menguji kekonsistenan jawaban responden pertanyaan di kuisioner. Suatu kuisioner dikatakan reliabel jika jawabanseseorang terhadap pernyataan adalah konsisten atau stabil dari waktu ke waktu (Ghozali, 2018). Untuk mengukur reliabilitas dari instrumen penelitian ini dilakukan dengan Cronbach's Alpha. Yang rumusnya sebagai berikut :

$$r_i = \left[ \frac{k}{k-1} \right] \left[ 1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma^2} \right] \dots \dots \dots (2)$$

Keterangan:

$r_i$ : reabilitas instrument

$k$  : banyaknya butir pernyataan atau kuesioner

$\sum \sigma_i^2$  : jumlah varians butir

$\sigma^2$  : varians total

Untuk melihat andal tidaknya suatu alat ukur digunakan pendekatan secara statistika, yaitu melalui koefisien reliabilitas dan apabila koefisien reliabilitasnya lebih besar dari 0,60 maka secara keseluruhan pernyataan tersebut dinyatakan andal (reliabel).

### **3.10 Uji Asumsi Klasik**

Uji asumsi klasik yaitu untuk mengetahui apakah terdapat masalah di dalam data regresi. Uji asumsi klasik yang digunakan untuk mengukur bagaimana pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat (Y), maka peneliti menggunakan analisis regresi untuk membandingkan dua variabel atau lebih yang bisa dipertanggung jawabkan, maka asumsi asumsi berikut harus dipenuhi apabila data regresi sudah melewati dua pengujian dalam uji asumsi klasik yaitu:

#### **3.10.1 Uji Normalitas**

Uji Normalitas bertugas untuk mengetahui distribusi data dalam variabel yang akan digunakan dalam penelitian dan sebaiknya dilakukan sebelum data diolah berdasarkan model model penelitian. Untuk menguji lebih akurat maka diperlukan alat analisis dan SPSS. Interpretasikan hasil uji normalitas dengan melihat nilai signifikansi. Jika nilai signifikansi kurang dari 0,05, maka data dianggap tidak berdistribusi normal, sedangkan jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, maka data dianggap berdistribusi normal.

#### **3.10.2 Uji Heteroskedastisitas**

Menurut Ghozali (2017) uji heteroskedastisitas adalah uji yang dilakukan untuk apakah pada model regresi terdapat varian variabel pada model regresi yang tidak sama atau tidak, jika tidak terdapat maka disebut dengan homoskedastisitas. Untuk mendeteksi ada atau tidaknya heteroskedastisitas dapat melakukan dengan metode analisis Gambar dan analisis metode statistik.

##### **a. Analisis Gambar**

Pada analisis Gambar dilakukan dengan melihat garfik plot antara variabel dependen (ZPRED) dengan residualnya variabel independen (SRESID). Adapun dasar dari pengambilan uji heteroskedastisitas Gambar adalah sebagai berikut:

- 1) Apabila terdapat pola tertentu pada Gambar seperti titik yang membentuk pola bergelombang, sejajar, melebar, menyempit secara rapi maka data tersebut dapat disimpulkan terjadi gejala heteroskedastisitas
- 2) Apabila tidak terdapat pola yang jelas,serta dalam Gambar tersebut menyebar secara acak dan menyebar di atas dan dibawah angka 0 pada sumbu Y, maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut tidak terjadi gejala heteroskedastisitas.

#### **b. Analisis Statistik**

Uji glejser adalah salah satu uji analisis statistik yang banyak digunakan dalam analisis statistik dalam uji heteroskedastisitas. Adapun dasar pengambilan keputusan dalam uji ini adalah sebagai berikut:

- 1) jika nilai signifikansi  $>$  dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa data tidak terjadi gejala heteroskedastisitas.
- 2) Dan jika nilai signifikansi  $<$  dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa data terjadi gejala heterokedastisitas.

### 3.10.3 Uji Multikolinearitas

Menurut ghozali (2017) uji Multikolinearitas adalah uji yang bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi yang akan digunakan terdapat korelasi antar variabel independen atau bebas. Model regresi yang baik adalah model regresi yang tidak ada terjadi korelasi antar variabel independen (bebas). Adapun dasar dari pengambilan keputusan uji ini adalah sebagai berikut:

- 1) Apabila nilai VIF  $>$  dari 10 dan nilai Tolerance  $<$  dari 0,10 maka dapat disimpulkan terjadi multikolinearitas.
- 2) Apabila nilai VIF  $<$  dari 10 dan nilai Tolerance  $>$  dari 0,10 maka dapat disimpulkan tidak terjadi multikolinearitas.

## 3.11 Teknik Analisis Data

### 3.11.1 Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisa dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagai adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi (Sugiyono, 2004).

### 3.11.2 Uji Regresi Berganda

Analisis regresi linier berganda adalah suatu alat analisis peramalan nilai pengaruh dua variabel bebas atau lebih terhadap variabel terikat untuk membuktikan ada atau tidaknya hubungan fungsi atau hubungan kausal antara dua variabel bebas atau lebih dengan satu variabel terikat. (Riduwan, 2004). Untuk

mempermudah dan menghemat waktu maka dalam penelitian ini dibantu dengan program SPSS dalam proses penghitungannya.

### 3.11.3 Koefisien Determinasi (KD)

Menurut Sanusi (2011), Koefisien Determinansi ( $R^2$ ) sering disebut dengan koefisien determinansi majemuk yang hampir sama dengan koefisien  $R^2$ ,  $R$  menjelaskan proporsi varians dalam variabel terikat  $Y$  (*dependent*) yang dijelaskan oleh variabel bebas  $X$  (lebih dari satu variabel:  $X_i = 1, 2, 3, 4, \dots, k$ ) secara bersama-sama. Koefisien Determinansi semakin baik apabila nilai koefisien determinansi semakin besar mendekati 1 dan cenderung meningkat nilainya sejalan dengan peningkatan jumlah variabel bebas. Koefisien determinansi secara simultan digunakan rumus Gujarti (2019), sebagai berikut :

$KD = R^2 \times 100\%$ , dimana:  $KD =$  Koefisien Determinasi  $r =$  Koefisien Korelasi

## 3.12 Uji Hipotesis

### 3.12.1 Uji T ( Parsial)

Uji T dipakai untuk melihat signifikan dari pengaruh independen secara individu terhadap variabel dependen dengan menganggap variabel lain bersifat konstan. Uji ini dilakukan dengan membandingkan t-hitung dengan t-tabel (Sulaiman, 2004:87).

Kemudian dilakukan pengujian dengan menggunakan rumus uji t dengan tingkat signifikan 5%, dengan rumus sebagai berikut:

$$t = r \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}} \dots\dots\dots$$

Keterangan:

$n$  = Jumlah Sampel  $r$  = Nilai Korelasi Parsial  $k$  = Jumlah Variabel Independen

Sebagai dasar pengambilan keputusan dapat digunakan kriteria pengujian sebagai berikut :

Jika  $t$  hitung  $>$   $t$  tabel, maka  $H_0$  ditolak. Jika  $t$  hitung  $<$   $t$  tabel, maka  $H_0$  diterima.

### 3.12.2 Uji F (Simultan)

Uji F dilakukan untuk melihat pengaruh variabel-variabel independen secara keseluruhan terhadap variabel dependen. Pengujian ini dilakukan dengan membandingkan nilai  $F$  hitung dengan  $F$  tabel (Sulaiman, 2004).

$$F = \frac{R^2/k-1}{1-R^2/\eta-k}$$

Keterangan:

$R$  = Nilai Koefisien Korelasi

$K$  = Jumlah Variabel

$N$  = Jumlah Sampel

$F$  hitung = Nilai  $F$  yang dihitung

Dalam penelitian ini menunjukkan apakah variabel independen yang terdiri dari variabel Daya Tarik, Aksesibilitas dan Fasilitas layak untuk menjelaskan variabel terikatnya, yaitu keputusan berkunjung. Adapun kriteria pengujian uji F adalah sebagai berikut :

Dengan membandingkan nilai F hitung dengan F tabel dengan tingkat signifikan

5% : Apabila  $F_{\text{tabel}} > F_{\text{hitung}}$ , maka  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak.

Apabila  $F_{\text{tabel}} < F_{\text{hitung}}$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima.



## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### 4.1 Analisis Deskripsi

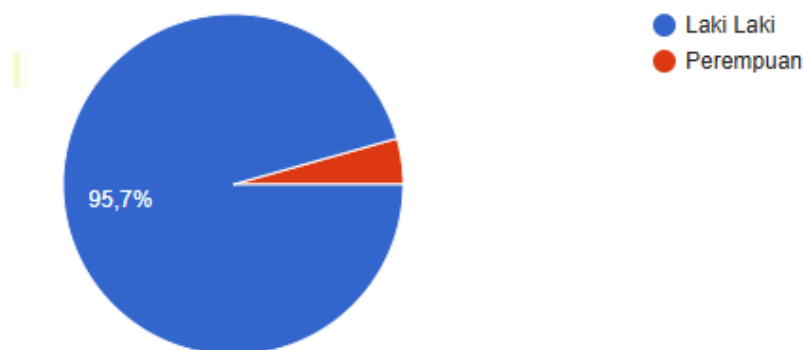
##### 4.1.1 Karakteristik Responden

Jumlah sampel dalam penelitian ini yaitu 69 responden, dengan kriteria responden yaitu generasi Z yang lahir antara tahun 1995 - tahun 2010 (saat ini berumur 15-30 tahun), Responden dalam penelitian ini dibagi berdasarkan karakteristik yang pernah bermain judi online, jenis kelamin, dan usia.

##### 4.1.2 Karakteristik Responden berdasarkan Jenis Kelamin

Karakteristik data dari jawaban responden berdasarkan jenis kelamin disajikan pada Gambar 4.1 sebagai berikut :

**Gambar 4.1 Responden berdasarkan jenis Kelamin**



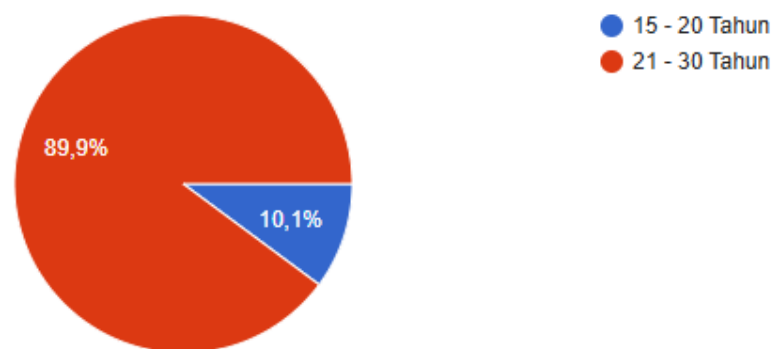
Pada Gambar 4.1 tersebut, menunjukkan bahwa responden atau sampel yang berjumlah 69 orang dalam penelitian ini terbagi atas yang berjenis kelamin laki

laki berjumlah 66 orang (95,7%), sementara itu, responden berjenis kelamin perempuan berjumlah 3 orang atau sebesar 4,3%, sehingga dapat disimpulkan bahwa mayoritas sampel dalam penelitian ini didominasi oleh responden laki-laki.

#### 4.1.3 Karakteristik Responden berdasarkan Usia

Karakteristik data dari jawaban responden berdasarkan Usia disajikan pada Gambar 4.2 sebagai berikut :

**Gambar 4.2 Responden berdasarkan Usia**



Berdasarkan Gambar 4.2 dapat diketahui bahwa karakteristik responden berdasarkan usia didominasi oleh usia 21-30 tahun yakni sebanyak 62 responden (89,9%), sedangkan responden dari umur 15-20 tahun sebanyak 7 orang (10,1%).

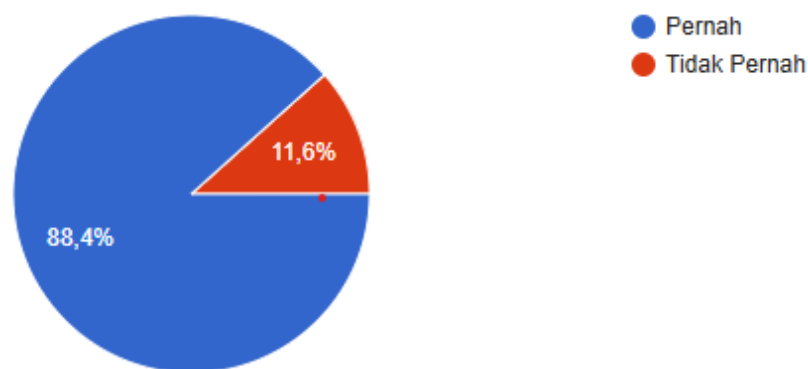
#### 4.1.4 Karakteristik Berdasarkan Responden yang Pernah Bermain Judi Online

Responden atau sampel berjumlah 69 orang Ini terbagi dengan jenis kelamin perempuan berjumlah 3 orang sedangkan yang berjenis kelamin laki laki

berjumlah 66 orang, sehingga terlihat bahwa sampel penelitian ini didominasi oleh responden berjenis kelamin laki-laki.

Sedangkan yang pernah terlibat dalam permainan judi online sebanyak 61 orang (88,4%), dan yang tidak pernah terlibat atau bermain judi online hanya 8 orang (11,6%). Karakteristik data dari jawaban responden yang pernah bermain judi online disajikan pada Gambar 4.3 sebagai berikut :

**Gambar 4.3 Responden yang Pernah Bermain**



## 4.2 Hasil Penelitian

### 4.2.1 Hasil Uji Instrumen Penelitian

#### 1) Uji Validitas

Suatu pernyataan dinyatakan valid apabila nilai  $r$  hitung  $>$   $r$  tabel. Nilai  $r$  tabel diperoleh melalui hasil dari *Degree Of Freedom* yaitu  $DF = n - 2$ . “ $n$ ” adalah jumlah sampel, selain itu taraf signifikansi dari  $r$  tabel yaitu sebesar 5%, jadi  $DF = 61 - 2 = 59$ , maka nilai dari  $r$  tabel jika dilihat dari tabel  $r$  adalah 0,252 yang artinya nilai  $r$  hitung harus di atas angka 0,252 dan dikatakan butir pernyataan

tersebut valid. Hasil analisa menggambarkan bahwa semua butir pernyataan pada setiap variabel bisa digunakan karena nilai r hitung lebih tinggi dari nilai r tabel sehingga dapat disimpulkan memenuhi syarat uji validitas.

Selanjutnya adalah melihat validitas dari item-item kuesioner yang terdapat pada variabel Kecanduan Judi Online (X1) dengan menggunakan program SPSS 26 sehingga diperoleh hasil sebagai berikut:

**Tabel 4.1 Hasil Uji Validitas Peryantaan Variabel Kecanduan Judi Online (X1)**

No	Pernyataan	r Hitung	r Tabel	Keterangan
1	X1	0,741	0,252	Valid
2	X2	0,642	0,252	Valid
3	X3	0,745	0,252	Valid
4	X4	0,782	0,252	Valid
5	X5	0,797	0,252	Valid
6	X6	0,660	0,252	Valid
7	X7	0,799	0,252	Valid
8	X8	0,723	0,252	Valid
9	X9	0,851	0,252	Valid

*Sumber: data primer diolah SPSS 26 (Lampiran 2)*

Hasil analisa menggambarkan bahwa semua butir pertanyaan pada variabel Kecanduan Judi Online (X1) bisa digunakan karena nilai r hitung lebih tinggi dari nilai r tabel sehingga dapat disimpulkan memenuhi syarat validitas.

**Tabel 4.2 Hasil Uji Validitas Pernyataan Variabel Pengeluaran Finansial (X2)**

No	Pernyataan	r Hitung	r Tabel	Keterangan
1	X1	0,618	0,252	Valid
2	X2	0,625	0,252	Valid
3	X3	0,715	0,252	Valid
4	X4	0,700	0,252	Valid
5	X5	0,536	0,252	Valid
6	X6	0,687	0,252	Valid
7	X7	0,719	0,252	Valid
8	X8	0,680	0,252	Valid
9	X9	0,656	0,252	Valid

Sumber: data primer diolah SPSS 26 (Lampiran 2)

Hasil analisa menggambarkan bahwa semua butir pertanyaan pada variabel Pengeluaran Finansial (X2) bisa digunakan karena nilai r hitung lebih tinggi dari nilai r tabel sehingga dapat disimpulkan memenuhi syarat validitas.

**Tabel 4.3 Hasil Uji Validitas Pernyataan Variabel Daya Beli (Y)**

No	Pernyataan	r Hitung	r Tabel	Keterangan
1	Y1	0,625	0,252	Valid
2	Y2	0,636	0,252	Valid
3	Y3	0,594	0,252	Valid
4	Y4	0,566	0,252	Valid

5	Y5	0,683	0,252	Valid
6	Y6	0,657	0,252	Valid
7	Y7	0,696	0,252	Valid
8	Y8	0,607	0,252	Valid
9	Y9	0,555	0,252	Valid

Sumber: data primer diolah SPSS 26 (Lampiran 2)

Hasil analisa menggambarkan bahwa semua butir pertanyaan pada variabel Daya Beli (Y) bisa digunakan karena nilai r hitung lebih tinggi dari nilai r tabel sehingga dapat disimpulkan memenuhi syarat validitas.

## 2) Uji Reliabilitas

Setelah melakukan uji validitas, tahap selanjutnya adalah melaksanakan uji reliabilitas terhadap instrumen penelitian. Tujuan dari uji reliabilitas ini adalah untuk menilai sejauh mana instrumen mampu menghasilkan data yang konsisten, meskipun digunakan berulang kali untuk mengukur gejala yang sama. Dalam penelitian ini, uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan program SPSS versi 26 dan metode Cronbach's Alpha. Suatu variabel dianggap reliabel jika nilai Cronbach's Alpha yang diperoleh lebih dari 0,60. Hasil dari uji reliabilitas tersebut disajikan sebagai berikut:

**Tabel 4.4 Hasil Uji Reabilitas**

Variabel	Cronbach's Alpha	Keterangan
Kecanduan Judi Online (X1)	0,900 > 0,60	Reliabel

Pengeluaran Finansial (X2)	0,835 > 0,60	Reliabel
Daya Beli (Y)	0,800 > 0,60	Reliabel

Sumber: data primer diolah SPSS 26 (Lampiran 2)

Berdasarkan tabel 4.4 menunjukkan hasil uji reliabilitas yang membuktikan bahwa Kecanduan Judi Online (X1), Pengeluaran Finansial (X2), dan Daya Beli (Y), dinyatakan reliabel karena telah melebihi batas koefisien yang telah ditentukan maka dapat disimpulkan bahwa kuesioner dari variabel tersebut sudah reliabel. Sehingga selanjutnya setiap butir pertanyaan pada masing-masing variabel layak digunakan sebagai alat ukur.

#### 4.2.2 Hasil Uji Asumsi Klasik

##### 1) Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data yang telah dikumpulkan memiliki distribusi normal atau berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Pengujian ini digunakan untuk menilai apakah data yang dianalisis mengikuti pola distribusi normal, karena data yang ideal dalam analisis statistik adalah data yang berdistribusi normal. Proses pengujian dilakukan dengan menggunakan kurva *normal probability plot*. Kriteria penilaiannya adalah, jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 maka data dianggap berdistribusi normal. Sebaliknya, jika nilai signifikansi kurang dari 0,05, maka data tersebut tidak mengikuti distribusi normal. Hasil dari uji normalitas ini disajikan pada Tabel 4.5:

Tabel 4.5 Normal *Propability*

Asymp. Sig	> <	Alpha	Keterangan
0,051	>	0,05	Normal

Sumber: data primer diolah SPSS 26 (Lampiran 2)

Berdasarkan data dari table 4.5 bahwa nilai Asymp. Sig. (*2tailed*)  $0,200 > 0,05$  yang berarti data tersebut berdistribusi normal sehingga model regresi dapat dipakai untuk prediksi *probability* berdasarkan masukan variabel independent.

## 2) Hasil Uji Heteroskedastisitas

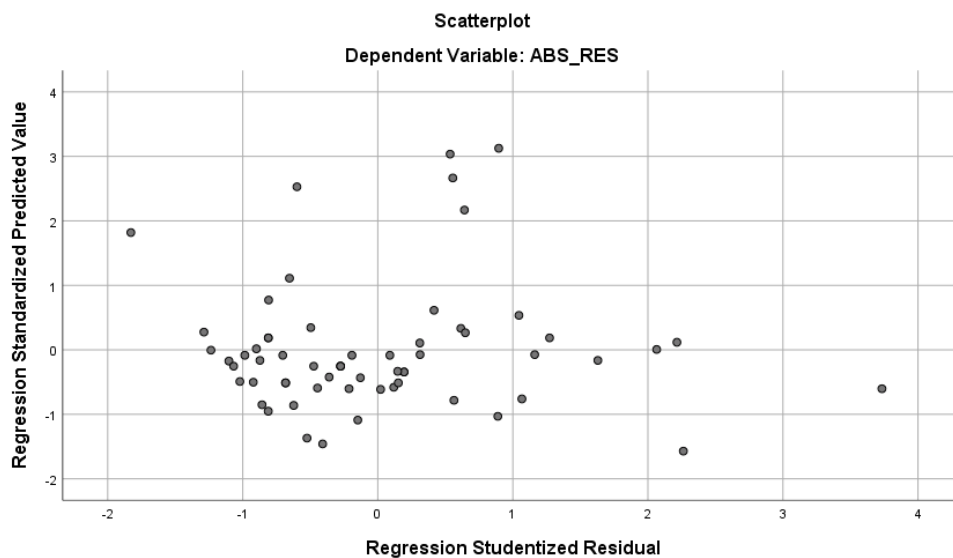
Heteroskedastisitas menguji terjadinya perbedaan variance residual suatu periode pengamatan ke periode pengamatan yang lain. Dan adanya ketidaksamaan varian dari residual untuk semua pengamatan pada model regresi. Cara memprediksi ada tidaknya heteroskedestitas pada suatu model dapat dilihat dengan pola gambar scatterplot dan juga dengan uji glejser, regresi yang tidak terjadi heteroskedastistas jika:

- a. Titik-titik data tersebar di atas dan di bawah garis 0 atau berada di sekitar garis tersebut.
- b. Titik-titik data tidak terkonsentrasi hanya pada satu sisi, baik hanya di atas maupun di bawah garis nol.

- c. Penyebaran titik data sebaiknya tidak membentuk pola tertentu seperti gelombang yang melebar, lalu menyempit, dan melebar lagi. Artinya, sebaran data harus acak dan tidak menunjukkan pola khusus.
- d. Apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 maka tidak terjadi gejala heteroskedastisitas

Hasil uji heterokedesitas dapat di lihat pada gambar 4.4, sebagai berikut:

**Gambar 4.4 Hasil Uji Heteroskedastisitas**



Sumber: data primer diolah SPSS 26 (Lampiran 2)

**Tabel 4.6 Hasil Uji Heteroskedastisitas**

Variabel	Sig	> / < 0,05	Keterangan
X1	0,170	> 0,05	Tidak terjadi Heteroskedastisitas

X2	0,421	> 0,05	Tidak terjadi Heteroskedastisitas
----	-------	--------	-----------------------------------

Sumber: data primer diolah SPSS 26 (Lampiran 2)

Berdasarkan scatterplot yang ditampilkan pada Gambar 4.4, terlihat bahwa titik-titik data tersebar baik di atas maupun di bawah garis nol pada sumbu Y. Selain itu, merujuk pada Tabel 4.7, nilai signifikansi (Sig) yang diperoleh lebih besar dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa tidak terdapat gejala heteroskedastisitas dalam model, atau dengan kata lain, model memenuhi asumsi homoskedastisitas.

### 3) Hasil Uji Multikolinearitas

Uji multikolinearitas dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat kemiripan atau hubungan yang terlalu kuat antar variabel independen dalam suatu model. Jika variabel-variabel independen saling berkorelasi tinggi, maka hal ini dapat menimbulkan multikolinearitas yang dapat memengaruhi keakuratan model.

Untuk mengetahui apakah terdapat multikolinearitas, dapat dilakukan dengan melihat nilai Tolerance dan Variance Inflation Factor (VIF). Jika nilai Tolerance berada di atas 0,1 dan nilai VIF berada di bawah 10, maka dapat disimpulkan bahwa model terbebas dari gejala multikolinearitas. Adapun hasil dari pengujian ini ditampilkan pada Tabel 4.8.

Tabel 4.7 Hasil Uji Multikolinieritas

Model	CoefficientsA				Keterangan
	Tolerance	< >	Sig	VIF	
(Constant)					Tidak terjadi multikolinieritas
X1	0,311	>	0,1	3.218	
X2	0,311	>	0,1	3.218	

Sumber: data primer diolah SPSS 26 (Lampiran 2)

Merujuk pada hasil penelitian yang tercantum dalam Tabel 4.8, seluruh variabel independen menunjukkan nilai VIF yang berada di bawah angka 10 serta nilai tolerance yang melebihi 0,1. Kondisi ini mengindikasikan bahwa tidak ada variabel independen yang melampaui batas ambang yang ditetapkan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model yang digunakan tidak mengalami masalah multikolinieritas.

#### 4.2.3 Analisis Regresi Linear Berganda

Uji regresi linear berganda dilakukan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh masing-masing variabel, yakni Kecanduan Judi Online (X1) dan Pengeluaran Finansial (X2), terhadap Daya Beli (Y) melalui penyusunan persamaan regresi. Untuk mengukur tingkat pengaruh antara X1, X2, dan Y, digunakan metode analisis regresi dengan bantuan teknik analisis statistik yang tersedia dalam program SPSS versi 26.

Tabel 4.8 Hasil Uji Regresi Linear Berganda

Coefficients				
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	Sig
	B	Std. Error	Beta	
(Constant)	11,657	1,932		0,00
Kecanduan Judi Online	0,215	0,089	0,290	0,19
Pengeluaran Finansial	0,483	0,097	0,603	0,00

Sumber: data primer diolah SPSS 26 (Lampiran 2)

Persamaan regresinya yaitu :  $Y = a + b_1 (X_1) + b_2 (X_2)$

$$= 11,657 + 0,215 + 0,483$$

Dari persamaan regresi di atas, maka kesimpulan yang dapat dijelaskan adalah sebagai berikut :

Nilai konstanta sebesar 11,657 menggambarkan kondisi di mana variabel Daya Beli berada ketika belum dipengaruhi oleh variabel variabel independen, yaitu Kecanduan Judi Online ( $X_1$ ) dan Pengeluaran Finansial ( $X_2$ ). Dengan kata lain, jika kedua variabel tersebut tidak ada atau bernilai nol, maka Daya Beli tidak mengalami perubahan.

Koefisien regresi untuk variabel  $X_1$  sebesar 0,215 menunjukkan bahwa Kecanduan Judi Online berpengaruh positif terhadap Daya Beli. Artinya, setiap

peningkatan aktivitas judi online akan meningkatkan daya beli sebesar 0,215, dengan asumsi bahwa variabel lain di luar penelitian ini tidak ikut memengaruhi.

Sementara itu, koefisien regresi X2 sebesar 0,483 mengindikasikan bahwa Pengeluaran Finansial juga memiliki pengaruh positif terhadap Daya Beli. Hal ini berarti bahwa setiap peningkatan jumlah pengeluaran finansial akan meningkatkan daya beli sebesar 0,483, dengan asumsi tidak ada pengaruh dari variabel lain yang tidak dianalisis dalam penelitian ini.

#### 4.2.4 Hasil Uji Koefisien Determinasi (R<sup>2</sup>)

Tabel 4.9 Hasil Uji Koefisien Determinasi (R<sup>2</sup>)

##### Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,859 <sup>a</sup>	,738	,729	1,911

a. Predictors: (Constant), Pengeluaran finansial, Kecanduan Judi Online

Hasil uji koefisien determinasi menunjukkan bahwa nilai R Square (R<sup>2</sup>) yang diperoleh adalah 0,738 atau 73,8%. Artinya, variabel Kecanduan Judi Online (X1) dan Pengeluaran Finansial (X2) secara bersama-sama dapat menjelaskan pengaruh terhadap variabel Daya Beli (Y) sebesar 73,8%. Adapun sisanya, yaitu 26,2%, dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak dibahas dalam penelitian ini.

Temuan ini mengindikasikan bahwa masih terdapat variabel bebas lain yang berperan dalam memengaruhi Daya Beli. Oleh karena itu, penelitian lanjutan sangat diperlukan untuk menggali dan mengembangkan faktor-faktor lain yang mungkin turut berkontribusi dalam memengaruhi daya beli.

#### 4.2.5 Hasil Uji Hipotesis

##### 1) Hasil uji t (uji parsial)

Uji statistik t yang dilakukan untuk menguji apakah Kecanduan Judi Online (X1) Pengeluaran Finansial (X2) berpengaruh atau tidak secara individual terhadap Daya Beli (Y). Hasil uji t dapat dilihat di tabel 4.10 dibawah ini:

**Tabel 4.10 Hasil Uji t**

*Coefficients<sup>a</sup>*

Model		<i>Unstandardized</i>		<i>Standardized</i>		
		<i>B</i>	<i>Std. Error</i>	<i>Beta</i>	<i>t</i>	<i>Sig.</i>
1	(Constant)	11,657	1,932		6,033	,000
	Kecanduan Judi Online	,215	,089	,290	2,409	,019
	Pengeluaran finansial	,483	,097	,603	5,003	,000

*a. Dependent Variable: Daya Beli*

Berdasarkan tabel 4.10, hasil uji t (parsial) menunjukkan bahwa Hipotesis pertama dalam penelitian ini adalah Kecanduan Judi Online (X1) dan pengeluaran finansial (X2) secara parsial berpengaruh positif terhadap Daya Beli (Y). Berdasarkan tabel *output SPSS "Coefficients"* di atas diketahui nilai Signifikansi (Sig) variabel Kecanduan Judi Online (X1) 0,019 dan variabel pengeluaran finansial (X2) 0,000.

Karena nilai Sig. 0,019 dan 0,000 < probabilitas 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa H1 diterima dan H0 ditolak, dan perbandingan nilai t hitung (X1) sebanyak 2,409 dan (X2) 5,005 > 2,001 nilai dari t Tabel. Artinya, secara parsial terdapat pengaruh antara Kecanduan Judi Online (X1), Pengeluaran finansial (X2) terhadap Daya Beli (Y).

#### 4.2.6 Hasil uji F

Uji F digunakan untuk mengetahui pengaruh dari variabel bebas terhadap variabel terikat pada sebuah penelitian secara simultan atau bersama-sama. Pada uji F penelitian ini akan memakai nilai signifikansi 5% atau 0,05.

Tabel 4.11 Hasil Uji F

*ANOVA<sup>a</sup>*

Model		<i>Sum of Squares</i>	<i>df</i>	<i>Mean Square</i>	F	<i>Sig.</i>
1	<i>Regression</i>	597,788	2	298,894	81,817	,000 <sup>b</sup>

<i>Residual</i>	211,884	58	3,653		
Total	809,672	60			

a. *Dependent Variable: Daya Beli*

b. *Predictors: (Constant), Pengeluaran finansial, Kecanduan Judi Online*

Berdasarkan output tabel ANOVA dari SPSS, diketahui bahwa nilai signifikansi (Sig) sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05, serta nilai F hitung sebesar 81,817 yang lebih besar dari nilai F tabel yaitu 3,16. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hipotesis dalam penelitian ini diterima. Artinya, variabel Kecanduan Judi Online (X1) dan Pengeluaran Finansial (X2) secara simultan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variabel Daya Beli (Y).

### 4.3 Pembahasan

#### 4.3.1 Pengaruh Kecanduan Judi Online(X1) Terhadap Daya Beli(Y)

Hasil pengujian hipotesis di pada tabel 4.10 bahwa Kecanduan Judi Online berpengaruh terhadap Daya Beli, artinya kecanduan permainan judi online mempengaruhi daya beli Generasi Z di desa Tanjung Tanah, hal ini menunjukkan bahwa keuangan Gen Z di desa tanjung tanah cenderung mengarah ke permainan judi online sebagai hiburan mereka dibandingkan membeli suatu barang kebutuhan mereka.

Hasil analisis penelitian ini menunjukkan bahwa Kecanduan Judi Online memiliki pengaruh yang signifikan terhadap daya beli Gen Z di desa tanjung tanah. Dalam penelitian ini menggambarkan bahwa semakin besar uang yang mereka

keluarkan untuk permainan online, semakin besar pula daya beli mereka. Hasil ini berbeda dengan penelitian Munawaroh (2023) yang menyatakan bahwa tingginya tingkat kecanduan permainan online memiliki pengaruh yang signifikan terhadap daya beli. Dalam penelitian tersebut juga menyatakan bahwa Gen z mengeluarkan uang yang lebih besar untuk permainan online daripada kebutuhan mereka.

Penelitian ini juga berbeda dengan penelitian Hasanah Alfa, DKK (2022) yang mengungkapkan bahwa kecanduan dalam permainan online juga berpengaruh terhadap daya beli, hal ini dikarenakan mereka yang kecanduan permainan online tersebut sering menggunakan uang mereka untuk membeli *virtual goods* (barang virtual dalam permainan) dari pada kebutuhan mereka.

#### **4.3.2 Pengaruh Pengeluaran Finansial(X2) Terhadap Daya Beli(Y)**

Hasil pengujian hipotesis pada tabel 4.10 bahwa Pengeluaran Finansial berpengaruh terhadap Daya Beli, artinya pengeluaran gen z di desa tanjung tanah lebih mengarah ke suatu permainan online ketimbang membeli barang barang ataupun kebutuhan mereka, ada dampak positif untuk daya beli dari pengeluaran untuk permainan online ini, terutama jika anak-anak menggunakan uang orang tua tanpa pengawasan, sehingga mengganggu kondisi keuangan keluarga secara keseluruhan. Kecanduan ini dapat menyebabkan perilaku boros dan bahkan mendorong seseorang untuk menghabiskan uang mereka demi memenuhi kepuasan mereka pada suatu permainan dan daya beli mereka ketika mendapatkan keuntungan.

Berbeda dengan Hasil penelitian yang dilakukan oleh Putra Azizal, DKK (2023) bahwa Pengeluaran finansial dari permainan virtual ini memiliki pengaruh yang signifikan terhadap daya beli individu, terutama generasi muda seperti generasi Z, *Microtransaction* dalam permainan online, yaitu pembelian item virtual dengan uang nyata, mendorong pengeluaran impulsif yang sering kali kurang menyadari risikonya. Hal ini dapat mengganggu pengelolaan keuangan pribadi karena pengeluaran yang tidak terencana dan berlebihan

#### **4.3.3 Pengaruh Kecanduan Judi Online (X1) dan Pengeluaran Finansial (X2) Terhadap Daya Beli(Y)**

Hasil dari pengujian hipotesis di dalam penelitian ini pada tabel 4.11 memberikan bukti bahwa Kecanduan Judi Online, dan Pengeluaran Finansial memberikan pengaruh terhadap Daya Beli, yang artinya, Kecanduan Judi Online, dan Pengeluaran Finansial membuat daya beli Generasi Z di desa Tanjung tanah meningkat yang disebabkan beberapa faktor, salah satunya uang yang mereka pakai cenderung mengarah ke permainan virtual atau judi online dan meningkatkan daya beli mereka ketika mereka memperoleh keuntungan.

Permainan judi online ini sebenarnya menggerus daya beli masyarakat. Dana yang seharusnya digunakan untuk kebutuhan pokok dialihkan untuk berjudi dengan harapan memperoleh keuntungan instan. Namun, kecanduan judi online sering berakhir pada kerugian finansial yang parah, bahkan mendorong individu melakukan tindakan negatif seperti menjual aset, hingga melakukan kejahatan demi

memenuhi kebutuhan berjudi. Akan tetapi, dalam penelitian ini memberikan gambaran yang berbeda bahkan justru sebaliknya.

Penelitian ini memberikan dampak positif, dalam halnya memberikan dampak positif pada daya beli. Berbeda dengan penelitian Hasanah Alfa, DKK (2022) dan penelitian Putra Azizal, DKK (2023) yang mengemukakan bahwa kecanduan permainan virtual maupun judi online dan pengeluaran finansial kurang berdampak pada daya beli. Hal ini terjadi karena para pecandu judi online ini cenderung mengalokasikan uang mereka untuk judi online dan pengeluaran mereka pun dunia hiburan dibandingkan memenuhi kebutuhan sehari-hari.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Dari beberapa penelitian yang sudah dilakukan maka dapat ditarik kesimpulan bahwasanya :

1. Kecanduan Judi Online berpengaruh langsung terhadap Daya Beli. Berdasarkan hasil output SPSS "*Coefficients*" di atas diketahui nilai Signifikansi (Sig) variabel Kecanduan Judi Online adalah sebesar 0,019. Karena nilai Sig.  $0,019 < \text{probabilitas } 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Semakin banyak uang yang di alokasikan ke judi online maka daya beli generasi z di desa tanjung tanah akan meningkat.
2. Pengeluaran berpengaruh langsung terhadap Daya Beli. Berdasarkan hasil output SPSS "*Coefficients*" di atas diketahui nilai Signifikansi (Sig) variabel Pengeluaran Finansial adalah sebesar 0,000. Karena nilai Sig.  $0,000 < \text{probabilitas } 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_2$  diterima. Semakin banyak pengeluaran yang di alokasikan ke permainan sebagai hiburan mereka maka daya beli generasi z di desa tanjung tanah akan meningkat.
3. Kecanduan Judi Online, dan Pengeluaran Finansial berpengaruh langsung terhadap Daya Beli Gen Z. Berdasarkan hasil output SPSS "*Anova*" di atas diketahui nilai Signifikansi (Sig) adalah sebesar  $0,000 < 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis diterima atau dengan kata lain Kecanduan Judi

Online(X1), Pengeluaran Finansial(X2), Secara simultan berpengaruh signifikan terhadap Daya Beli Gen Z(Y). Maka Kecanduan Judi Online, dan Pengeluaran Finansial akan membuat daya Beli Gen Z di desa Tanjung Tanah meningkat.

## 5.2 Saran

1. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan atau referensi bagi kalangan akademisi dalam melakukan studi-studi selanjutnya. Peneliti menyarankan agar penelitian mendatang dapat mengeksplorasi variabel-variabel lain yang berpotensi memengaruhi Daya Beli Generasi Z. Dengan demikian, informasi yang diperoleh akan menjadi lebih komprehensif dan mampu memperkaya wawasan serta pengembangan teori di bidang ini, baik bagi para akademisi maupun peneliti lainnya.
2. Dari hasil penelitian ini, Maraknya judi online di Indonesia telah membawa dampak negatif, khususnya bagi generasi muda. Oleh karena itu, diperlukan peran aktif dari pemerintah dan lembaga terkait untuk memperketat pengawasan serta mengambil langkah langkah penanganan guna menekan angka keterlibatan anak muda dalam aktivitas judi online. Selain itu, peran pemimpin desa dan tokoh agama juga sangat penting dalam memberikan edukasi yang lebih intensif kepada masyarakat, agar kesadaran akan bahaya kecanduan judi online semakin meningkat. Diharapkan pula para pelaku judi online dapat menyadari konsekuensi buruk yang ditimbulkan, dan secara perlahan menjauhkan diri dari aktivitas tersebut demi kebaikan diri sendiri dan lingkungan sekitar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ambarwati, S. (2014). *Pengaruh game online terhadap perilaku konsumtif siswa pengguna game online (Studi terhadap siswa SMA Negeri 23 Bandung)*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Apriliyanto R. D, Setyowati Lis (2023). *Pengaruh PKB dan Harga terhadap Daya Beli Mobil di Kota Surabaya*. Jurnal Riset Ilmu Manajemen dan Kewirausahaan Vol. 1 No. 4
- Ajzen, I., 1991. The Theory of Planned Behavior. *Organizational Behavior and Human Decision Processes*, 50(2), 179-211.
- Aruan Indah Melani. Dkk.(2023). *Analisis Dampak Teori Keynes Dalam Mengatasi Krisis Ekonomi Melalui Kebijakan Fiskal*. Manajemen Ekonomi Dan Akuntansi Vol. 1, No. 1
- B.K. Putra Azizal, DKK (2023) *Dampak Microtransaction Game Online Terhadap Pengelolaan Keuangan Pribadi Generasi Z di Indonesia*. Journal of Business Studies (Jobs).Vol 9, Ed 2
- Butts, M. (2022). QoD: *How much avg. person ppends on Video Games/Accessories - Blog. Next Gen Personal Finance*. Diperoleh dari <https://www.ngpf.org/blog/video-resource/>
- Cleghorn, J., dan Griffiths, M. D. (2015, June). *Why do gamers buy 'virtual assets'? An insight in to the psychology behind purchase behaviour*, 27, 98-117.
- Darma Rika Swaramarinda, S. I. (2011). *Pengaruh pengeluaran konsumsi dan investasi pemerintah terhadap pertumbuhan ekonomi di indonesia*, 101.
- Daroen Saadatu, Dkk.(2024). *Pengaruh Pengeluaran Konsumsi Rumah Tangga terhadap Produk Domestik Bruto Indonesia Tahun 2003-2022*. Jurnal Rumpun Manajemen dan Ekonomi Vol.1, No.3

- Firamadhina, F.I.R., & Krisnani, H. (2020). *Perilaku Generasi Z Terhadap Penggunaan Media Sosial Tiktok: TikTok Sebagai Media Edukasi dan Aktivisme*. Social Work Journal, 10 (2)
- Faizah, S., & Ajimat, A. (2022). *Pengaruh Pajak Pertambahan Nilai dan Pajak Kendaraan Bermotor Tarif Progresif terhadap Daya Beli Konsumen*. Jurnal Akuntansi Dan Manajemen, 19(02),
- Firdaus, F., Yufrinalis, M., Putri, R., Supriyanto, Theresia L. L. Peny, Irawati, D., Afrizal, A. (2021). *Metodologi penelitian ekonomi Islam*. Pidie: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Ghozali, I. 2018. *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 25*. Badan Penerbit Universitas Diponegoro: Semarang.
- Hasanah, S. S., Hidayati, D. S., & Nandy Agustin Syakarofath. (2022). *Kecenderungan Gaming Disorder dan Perilaku Konsumtif Pembelian Virtual Goods pada Pemain Online Game*, Volume 8, Number 1
- Herdjiono, I., & Damanik, J. (2016). *Peran Literasi Keuangan dalam Meningkatkan Perilaku Keuangan: Studi pada Remaja Indonesia*. Jurnal Internasional Masalah Ekonomi dan Keuangan , 6(4)
- Hasan, Iqbal. 2002. *Metodologi Penelitian dan Aplikasinya*. Jakarta. Ghalia Indonesia
- Indrianawati, R. (2017). *Indikator Pengeluaran Keuangan Pribadi* . Jurnal Ekonomi.
- John mowen (2010), *Perilaku Konsumen*, Edisi 5, Jilid 1, Jakarta: Erlangga
- Kholilah, N., & Iramani, R. (2013). *Studi Perilaku Manajemen Keuangan Pada Masyarakat Surabaya* . Jurnal Bisnis dan Perbankan , 3(1)

- Khompriy, M. A. (2016). *Faktor penyebab kecanduan judi online di kalangan remaja sebagai dampak dari wifi hotspot di desa kauman, kemusu, boyolali.*
- Lintang. (2023, July 26). Microtransaction: Mengenal Lebih Dalam, Yang Baik dan Buruk. Laptopnesia. <https://laptopnesia.com/microtransaction/>
- Lee, Eun Jin. "A case Study of Internet Game Addiction." *Journal of Addiction Nursing* 1, no. 22 (2011)
- Meswari, A.S, & Matnur Ritonga, (2023). *Dampak dari judi online terhadap masa depan pemuda, Desa Air Buluh, Kec. Ipuh, Kab. Muko Muko Provinsi Bengkulu.* *Jurnal Cakrawala Ilmiah*, Vol.2, No 5
- Munawaroh, K., Nurfarida Delian, & Hamzah, P. K. (2023). *Pengaruh Kecanduan Game Online Berbayar Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa.* *Jurnal Penelitian Pendidikan Multidisiplin* Vol. 1, No. 2
- Mais, Fraldy Robert, Sefti S.J. Rompas, and Lenny Gannika. 2020. "Kecanduan game online dengan insomnia pada remaja". *Jurnal Keperawatan* 8 (2):18-27.
- Mahmud Yunus, (2002), *Kamus Arab- Indonesia*, Ciputat: Mahmud Yunus
- Nugraha, B. D. (2022). *Dampak judi online terhadap prestasi akademik mahasiswa.* Universitas Islam Riau, Pekanbaru
- Noordiono, Azis. (2016). *Karakter Generasi Z dan Proses Pembelajaran Pada Program Studi Akuntansi UNAIR 2016.* *Jurnal.* Surabaya.Unair.
- Rafiqah, L., & Rasyid, H. (2023). *Dampak Judi Online terhadap Kehidupan Sosial Ekonomi Masyarakat.* *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, 20(2)
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* Bandung: Alfabeta

- Suryanto. (2017). *Pola Perilaku Keuangan Mahasiswa Di Perguruan Tinggi. Jurnal Ilmu Politik Dan Komunikasi*, VII(1)
- Shihab Quraish. (2001). *Tafsir Al-Mishbah: Pesan, Kesan dan Keserasian AlQur'an, Vol. 7*. Tangerang: Lentera Hati
- Soemarso S R. (2009). *Akuntansi Pengantar*. Jakarta: Salemba Empat.
- Setiadi, Nugroho J., *Perilaku Konsumen: Perspektif Kontemporer pada Motif, Tujuan, dan Keinginan Konsumen*, Jakarta: Rajawali Press, 2006.
- Soewarno, Triningsih (2016). *Daya Beli Masyarakat*. Retrieved from [blogspot.com:http://triningsihsoewarno.blogspot.com/2016/03/daya-beli-masyarakat.html](http://triningsihsoewarno.blogspot.com/2016/03/daya-beli-masyarakat.html)
- Saepudin Ageng kanda. S. (2024). *Dampak Fenomena Judi Online pada Pengelolaan Keuangan Individu (Studi kasus diwilayah ciumbeleut bandung)*, Vol.1, No.4
- Yadav, G. P., & Rai, J. (2017). *The Generation Z and their social media usage: A review and a research outline*. Global Journal of Enterprise Information System,
- Uma Sekaran. 2006. *metode penelitian bisnis*. jakarta salemba empat
- Puspita, G. A. (2019). *Analisis pola pengeluaran keluarga miskin dalam perspektif ekonomi islam* , UIN Raden Lampung.
- Waroi, M. (2019). *Pengaruh Pajak Kendaraan Bermotor Tarif Progresif dan Pendapatan Wajib Pajak Terhadap Daya Beli Konsumen Kendaraan Bermotor Roda Empat (Studi Empiris Di Kantor SAMSAT Kota Jayapura)* . Jurnal Akuntansi & Keuangan Daerah, 14(2).
- Wahkidi, Lilis. DKK. (2022). *Hubungan tingkat kecanduan dengan dengan tingkat kecemasan pelaku judi online di wilayah Kecamatan Toloh*. Jurnal Ilmu Keperawatan, Vol.5, No.2

## LAMPIRAN 1 KUESIONER

### KUESIONER

*Assalamualaikum Wr.Wb* Dengan hormat, sehubungan dengan penyelesaian tugas akhir Mahasiswa Fakultas Ekonomi Bisnis Islam IAIN Kerinci, saya memohon kepada saudara/i untuk mengisi kuesioner penelitian dengan judul "Dampak Kecanduan Judi Online dan Pengeluaran Finansial Terhadap Daya Beli Generasi Z di Desa Tanjung Tanah". Untuk itu saya mengharapkan jawaban saudara/i berikan adalah benar benar sesuai dengan keadaan yang sebenarnya. Apapun jawaban yang diberikan akan dijaga kerahasiaannya dan hanya untuk kepentingan penelitian saja. Atas kerjasama dan ketersediaan untuk meluangkan waktu mengisi kuesioner ini saya ucapkan terima kasih.

Peneliti

Mohammad Afrizal

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
KERINCI

Jawablah pernyataan di bawah ini dengan jujur dan benar sesuai dengan keadaan yang saudara/i alami sebenarnya.

Tabel Skor Pilihan Jawaban

Sangat Setuju (SS)	Setuju (S)	Netral (N)	Tidak Setuju (TS)	Sangat Tidak Setuju (STS)
5	4	3	2	1

a. Jenis Kelamin:

- Laki Laki
- Perempuan

b. Umur:

- 15 – 20 Tahun
- 21 – 30 Tahun

c. Apakah pernah bermain judi online?

- Pernah
- Tidak Pernah

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
KERINCI

**Variabel Y, Daya Beli**

No	Pernyataan	Skala				
		SS	S	N	TS	STS
<b>Pengungkit Ekonomi:</b>						
1	Bermain judi online mempengaruhi keputusan saya dalam Membeli suatu barang					
2	Kecanduan judi online membuat saya jarang membeli barang barang yang sedang tren					
3	Saya sering menghabiskan uang untuk judi online daripada membeli barang yang saya butuhkan					
<b>Preferensial power:</b>						
1	Kecanduan judi online mempengaruhi keputusan belanja saya					
2	Kecanduan judi online membuat daya tarik saya kurang dalam membeli suatu barang					
3	Kecanduan judi online mempengaruhi minat saya dalam membeli barang barang fashion					
<b>Daya Eksplorasi:</b>						
1	Kecanduan judi online membuat saya merasa tidak penting untuk memenuhi kebutuhan saat belanja					
2	Saya lebih memprioritaskan judi online sebagai hiburan daripada kebutuhan saya					
3	Saya selalu mencari informasi situs judi online yang lebih berpotensi menghasilkan keuntungan					

### Variabel X2, Pengeluaran

No	Pernyataan	Skala				
		SS	S	N	TS	STS
<b>Belanja Bulanan:</b>						
1	Saya sering mengalami kesulitan memenuhi kebutuhan dasar, karena pengeluaran saya cenderung mengarah ke dunia hiburan					
2	Saya mengeluarkan uang lebih dari yang direncanakan untuk permainan sebagai hiburan					
3	Judi online menghabiskan pendapatan saya, sehingga saya kurang mampu membeli barang yang saya inginkan					
<b>Beban Keluarga:</b>						
1	Saya merasa kesulitan memenuhi kebutuhan keluarga karena pengeluaran yang cenderung mengarah ke hiburan					
2	Pengeluaran yang mengarah ke dunia hiburan mempengaruhi keputusan saya dalam memenuhi kebutuhan keluarga					
3	Pengeluaran saya lebih banyak ke judi online sebagai hiburan daripada kebutuhan pokok					
<b>Jenis Pengeluaran:</b>						
1	Pengeluaran saya untuk dunia hiburan meningkat dalam beberapa bulan terakhir					
2	Kecanduan judi online membuat saya mengabaikan kebutuhan pokok saya					
3	Saya jarang mengalokasikan pendapatan saya untuk kebutuhan pokok					

**Variabel X1, Kecanduan**

No	Pernyataan	Skala				
		SS	S	N	TS	STS
<b><i>Excessive use (Penggunaan yang berlebihan):</i></b>						
1	Saya menghabiskan waktu lebih lama dari yang direncanakan untuk bermain judi online					
2	Saya kesulitan mengontrol jumlah uang yang digunakan untuk bermain judi online					
3	Kecanduan judi online menghabiskan waktu saya, sehingga aktivitas saya yang lain terabaikan					
<b><i>withdrawal symptoms (Gejala dari pembatasan):</i></b>						
1	Saya merasa harus bermain lagi ketika kalah maupun menang dalam judi online karena ketagihan					
2	Saya merasa sulit berhenti bermain judi online meskipun saya ingin berhenti bermain					
3	Saya tidak bisa mengendalikan diri saya untuk berhenti bermain judi online					
<b><i>tolerance (Toleransi):</i></b>						
1	Saya merasa harus terus bermain judi online agar merasa puas					
2	Bermain judi online adalah satu satunya sumber hiburan untuk saya					
3	Saya merasa kehilangan kesenangan atau tidak puas kalau tidak bermain judi online ketika punya uang					

## LAMPIRAN 2 TABULASI DATA

X1.1	X1.2	X1.3	X1.4	X1.5	X1.6	X1.7	X1.8	X1.9	X1
5	5	4	4	4	4	5	4	4	39
5	5	5	5	5	4	5	4	5	43
5	4	5	5	4	4	5	5	5	42
5	4	4	4	5	5	4	5	4	40
4	3	3	3	3	3	3	3	3	28
5	5	4	5	4	4	5	4	4	40
4	4	4	3	3	3	3	3	3	30
4	4	4	4	4	4	3	3	4	34
5	4	4	5	4	4	4	5	4	39
4	5	4	5	5	5	4	4	4	40
5	5	5	5	5	5	4	4	4	42
4	5	4	4	5	4	4	4	4	38
4	5	4	4	5	4	5	5	4	40
4	5	5	4	4	5	4	4	4	39
4	4	4	4	4	5	4	4	4	37
5	4	4	4	4	4	5	4	4	38
4	4	5	4	4	5	4	4	4	38
4	4	4	5	4	4	4	4	4	37
4	4	4	4	5	4	4	4	4	37
4	4	5	4	4	4	5	4	4	38
4	4	5	5	4	4	4	5	4	39
4	5	4	4	4	5	4	4	4	38
4	5	4	4	4	5	4	4	4	38
4	4	4	4	4	5	4	4	4	37
4	4	4	4	4	4	4	4	4	36
4	4	3	5	4	3	4	3	3	33
5	5	5	5	5	5	5	5	5	45
3	2	4	3	3	2	2	3	3	25
5	4	5	4	4	4	4	5	4	39
4	5	5	4	4	4	4	4	5	39
4	4	4	5	4	4	4	4	4	37
4	4	4	5	4	4	4	4	4	37
4	4	4	4	4	4	5	4	4	37
4	4	4	4	4	4	4	4	4	36
3	3	3	4	3	3	3	3	4	29
4	4	4	4	4	3	4	4	4	35
4	4	4	4	4	4	4	4	4	36
4	4	2	4	3	5	2	1	3	28
4	4	4	4	4	4	4	3	4	35
5	4	4	4	4	4	4	4	4	37
4	4	5	4	5	4	3	4	4	37
4	4	4	4	4	5	3	4	4	36

2	2	2	1	1	1	1	1	1	12
4	4	5	4	2	4	5	5	4	37
4	4	4	4	4	4	4	4	4	36
4	4	3	4	3	5	5	4	4	36
3	5	4	4	4	4	4	4	4	36
4	4	5	5	4	4	4	4	4	38
4	4	4	4	4	4	5	4	4	37
3	4	4	5	4	4	4	4	5	37
4	4	3	4	4	4	4	5	4	36
4	3	4	4	4	4	4	4	4	35
4	5	4	4	4	3	5	4	4	37
4	4	5	5	4	5	4	5	4	40
4	4	4	3	4	4	3	4	4	34
4	4	4	3	4	3	5	5	4	36
4	4	4	4	4	4	5	5	4	38
4	4	4	4	4	4	4	4	4	36
2	5	1	2	2	4	2	4	2	24
4	4	3	4	4	4	4	2	3	32
5	5	4	5	4	5	4	3	3	38

X2.1	X2.2	X2.3	X2.4	X2.5	X2.6	X2.7	X2.8	X2.9	X2
5	5	4	4	4	5	5	4	4	40
4	4	4	3	3	4	4	4	4	34
5	4	4	5	4	5	4	4	5	40
5	4	4	4	4	4	5	4	5	39
3	3	3	3	2	3	3	3	3	26
4	4	4	3	3	3	4	4	5	34
4	4	4	4	4	3	3	4	4	34
3	4	4	4	4	3	3	3	4	32
4	4	5	3	3	4	4	5	4	36
4	4	4	3	3	4	5	5	4	36
4	5	5	4	4	4	4	4	5	39
4	5	4	4	5	4	4	4	4	38
5	4	4	4	4	4	4	4	4	37
4	5	5	4	3	4	4	5	5	39
5	4	5	4	5	4	5	4	4	40
4	5	4	4	4	5	4	4	4	38
4	5	5	3	3	4	4	5	4	37
4	5	4	3	3	5	5	4	4	37
5	5	4	3	3	5	4	5	4	38
4	4	5	3	3	5	5	5	4	38
4	4	4	3	3	5	4	4	4	35
4	5	4	3	3	4	5	4	5	37
4	4	5	3	3	4	5	4	4	36

4	4	4	3	3	4	4	4	5	35
4	4	4	3	3	5	5	4	5	37
3	5	5	4	4	4	4	4	4	37
5	5	5	5	5	5	5	5	5	45
3	3	3	2	2	2	2	2	2	21
5	5	4	4	3	3	4	4	4	36
4	4	5	4	4	4	4	4	4	37
5	4	4	3	3	5	4	4	4	36
4	4	4	4	3	3	4	4	4	34
4	4	4	3	3	5	4	4	4	35
4	5	5	3	3	4	4	4	4	36
3	3	4	3	3	3	3	3	3	28
4	4	4	3	4	2	4	1	5	31
4	4	4	4	4	4	4	4	4	36
3	4	2	1	1	3	3	3	2	22
4	4	4	3	3	4	4	4	4	34
4	5	3	2	2	4	4	4	4	32
4	5	4	4	3	3	5	4	4	36
4	4	4	3	3	5	5	4	4	36
2	1	2	1	3	1	2	2	3	17
3	4	4	3	3	5	4	4	4	34
4	3	3	3	3	4	4	4	5	33
4	3	4	4	3	4	5	4	4	35
4	4	4	2	2	5	4	4	4	33
5	4	4	5	3	3	5	4	4	37
4	4	5	4	2	4	4	4	5	36
4	4	5	4	4	4	4	3	4	36
5	4	5	2	3	4	4	5	4	36
4	4	5	4	4	5	4	3	4	37
5	4	4	2	2	3	5	4	4	33
4	4	4	2	2	5	4	4	4	33
4	3	4	4	4	4	4	4	4	35
5	4	3	3	3	3	3	4	4	32
4	4	4	3	4	4	4	4	4	35
3	4	4	2	3	4	4	4	5	33
2	4	4	2	4	2	4	2	4	28
2	3	5	4	4	4	3	5	4	34
5	5	4	3	2	4	2	3	2	30

Y1	Y2	Y3	Y4	Y5	Y6	Y7	Y8	Y9	Y
4	4	4	4	5	5	4	4	5	39
5	4	4	4	4	4	4	4	5	38
5	5	4	5	4	4	4	5	4	40
5	4	5	5	5	4	4	5	4	41
3	3	3	3	3	3	3	3	3	27
5	4	5	4	4	4	4	4	4	38
5	4	4	4	4	4	3	4	4	36
4	3	3	4	4	3	4	4	3	32
5	4	4	5	4	3	4	5	4	38
5	4	4	4	5	5	4	5	4	40
5	4	5	4	4	4	5	4	4	39
5	5	5	4	4	4	4	4	4	39
5	4	4	5	4	4	4	4	4	38
4	4	5	5	4	4	5	4	4	39
5	4	4	5	5	4	4	4	5	40
4	4	4	5	4	4	4	4	4	37
4	4	5	4	5	4	4	4	4	38
4	5	4	4	5	4	4	4	5	39
5	4	4	5	4	5	4	4	4	39
5	4	4	4	4	4	5	4	5	39
5	5	4	4	4	4	5	4	4	39
4	4	5	4	4	4	5	4	4	38
4	4	4	5	4	5	4	4	4	38
5	5	4	5	4	5	4	4	4	40
4	4	5	4	4	4	4	4	4	37
3	3	4	4	4	4	4	4	4	34
5	5	5	5	5	5	5	5	5	45
4	3	4	4	4	3	3	3	4	32
5	4	4	4	4	5	4	4	4	38
5	4	4	4	4	5	4	5	4	39
5	4	4	4	5	4	4	4	4	38
5	4	4	4	5	5	4	4	4	39
4	4	4	4	4	4	4	4	4	36
5	4	4	4	4	4	4	4	4	37
3	3	3	4	3	4	4	4	4	32
5	4	3	4	2	4	3	3	3	31
5	4	5	4	4	4	4	4	4	38
3	4	4	4	3	3	2	4	4	31
4	3	3	4	4	4	3	4	4	33
4	4	2	3	4	4	3	4	5	33
4	4	4	4	3	3	4	5	5	36
4	4	5	3	4	3	4	5	4	36
3	3	3	3	3	3	3	2	1	24
4	4	4	3	3	4	4	4	4	34
4	5	4	3	4	4	4	3	5	36
2	3	4	4	3	4	4	4	4	32
3	4	4	4	4	4	5	4	4	36

3	4	4	4	5	4	4	4	4	36
4	4	5	3	5	4	4	4	5	38
5	4	4	5	4	3	4	4	4	37
4	4	4	5	3	4	4	4	3	35
3	4	4	5	4	4	4	5	4	37
4	4	5	4	3	3	4	4	5	36
3	4	4	4	4	4	4	5	4	36
3	4	4	4	5	4	4	4	5	37
3	4	4	4	4	4	4	4	4	35
3	4	4	4	5	4	4	3	4	35
3	3	4	4	4	3	4	3	4	32
3	4	4	2	2	2	2	4	4	27
4	4	4	5	4	4	4	3	4	36
4	4	3	4	3	3	2	3	4	30





	Sig. (2-tailed)	,004	,006	,290	,003	,000		,000	,045	,088	,000
	N	61	61	61	61	61	61	61	61	61	61
Y7	Pearson Correlation	,241	,288*	,505**	,377**	,460**	,460**	1	,338**	,260*	,696**
	Sig. (2-tailed)	,061	,024	,000	,003	,000	,000		,008	,043	,000
	N	61	61	61	61	61	61	61	61	61	61
Y8	Pearson Correlation	,267*	,320*	,350**	,296*	,268*	,258*	,338**	1	,387**	,607**
	Sig. (2-tailed)	,038	,012	,006	,021	,037	,045	,008		,002	,000
	N	61	61	61	61	61	61	61	61	61	61
Y9	Pearson Correlation	,168	,412**	,276*	,060	,401**	,220	,260*	,387**	1	,555**
	Sig. (2-tailed)	,194	,001	,031	,644	,001	,088	,043	,002		,000
	N	61	61	61	61	61	61	61	61	61	61
Y	Pearson Correlation	,625**	,636**	,594**	,566**	,683**	,657**	,696**	,607**	,555**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	
	N	61	61	61	61	61	61	61	61	61	61

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

\* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

## Correlations

	X1.1	X1.2	X1.3	X1.4	X1.5	X1.6	X1.7	X1.8	X1.9	TOTAL
X1.1 Pearson Correlation	1	,381**	,538**	,590**	,592**	,445**	,597**	,390**	,520**	,741**
Sig. (2-tailed)		,002	,000	,000	,000	,000	,000	,002	,000	,000
N	61	61	61	61	61	61	61	61	61	61
X1.2 Pearson Correlation	,381**	1	,255*	,414**	,511**	,587**	,486**	,354**	,403**	,642**
Sig. (2-tailed)	,002		,047	,001	,000	,000	,000	,005	,001	,000
N	61	61	61	61	61	61	61	61	61	61
X1.3 Pearson Correlation	,538**	,255*	1	,538**	,556**	,305*	,527**	,562**	,706**	,745**
Sig. (2-tailed)	,000	,047		,000	,000	,017	,000	,000	,000	,000
N	61	61	61	61	61	61	61	61	61	61
X1.4 Pearson Correlation	,590**	,414**	,538**	1	,626**	,519**	,557**	,385**	,657**	,781**
Sig. (2-tailed)	,000	,001	,000		,000	,000	,000	,002	,000	,000
N	61	61	61	61	61	61	61	61	61	61
X1.5 Pearson Correlation	,592**	,511**	,556**	,626**	1	,487**	,513**	,460**	,669**	,797**
Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,000		,000	,000	,000	,000	,000
N	61	61	61	61	61	61	61	61	61	61
X1.6 Pearson Correlation	,445**	,587**	,305*	,519**	,487**	1	,337**	,346**	,460**	,660**

Sig. (2-tailed)	,000	,000	,017	,000	,000		,008	,006	,000	,000
N	61	61	61	61	61	61	61	61	61	61
X1.7 Pearson Correlation	,597**	,486**	,527**	,557**	,513**	,337**	1	,636**	,679**	,799**
Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,000	,000	,008		,000	,000	,000
N	61	61	61	61	61	61	61	61	61	61
X1.8 Pearson Correlation	,390**	,354**	,562**	,385**	,460**	,346**	,636**	1	,646**	,723**
Sig. (2-tailed)	,002	,005	,000	,002	,000	,006	,000		,000	,000
N	61	61	61	61	61	61	61	61	61	61
X1.9 Pearson Correlation	,520**	,403**	,706**	,657**	,669**	,460**	,679**	,646**	1	,851**
Sig. (2-tailed)	,000	,001	,000	,000	,000	,000	,000	,000		,000
N	61	61	61	61	61	61	61	61	61	61
TOTAL Pearson Correlation	,741**	,642**	,745**	,781**	,797**	,660**	,799**	,723**	,851**	1
Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	
N	61	61	61	61	61	61	61	61	61	61

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

\* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

## Correlations

	X2.1	X2.2	X2.3	X2.4	X2.5	X2.6	X2.7	X2.8	X2.9	TOTAL
X2.1 Pearson Correlation	1	,459**	,226	,380**	,110	,394**	,442**	,399**	,261*	,618**
Sig. (2-tailed)		,000	,080	,003	,398	,002	,000	,001	,043	,000
N	61	61	61	61	61	61	61	61	61	61
X2.2 Pearson Correlation	,459**	1	,414**	,301*	,132	,422**	,392**	,376**	,258*	,625**
Sig. (2-tailed)	,000		,001	,018	,309	,001	,002	,003	,045	,000
N	61	61	61	61	61	61	61	61	61	61
X2.3 Pearson Correlation	,226	,414**	1	,505**	,435**	,421**	,413**	,463**	,413**	,715**
Sig. (2-tailed)	,080	,001		,000	,000	,001	,001	,000	,001	,000
N	61	61	61	61	61	61	61	61	61	61
X2.4 Pearson Correlation	,380**	,301*	,505**	1	,648**	,261*	,316*	,291*	,391**	,700**
Sig. (2-tailed)	,003	,018	,000		,000	,042	,013	,023	,002	,000
N	61	61	61	61	61	61	61	61	61	61
X2.5 Pearson Correlation	,110	,132	,435**	,648**	1	,119	,235	,070	,399**	,536**
Sig. (2-tailed)	,398	,309	,000	,000		,363	,068	,594	,001	,000
N	61	61	61	61	61	61	61	61	61	61
X2.6 Pearson Correlation	,394**	,422**	,421**	,261*	,119	1	,472**	,606**	,309*	,687**

	Sig. (2-tailed)	,002	,001	,001	,042	,363		,000	,000	,016	,000
	N	61	61	61	61	61	61	61	61	61	61
X2.7	Pearson Correlation	,442**	,392**	,413**	,316*	,235	,472**	1	,463**	,582**	,719**
	Sig. (2-tailed)	,000	,002	,001	,013	,068	,000		,000	,000	,000
	N	61	61	61	61	61	61	61	61	61	61
X2.8	Pearson Correlation	,399**	,376**	,463**	,291*	,070	,606**	,463**	1	,362**	,680**
	Sig. (2-tailed)	,001	,003	,000	,023	,594	,000	,000		,004	,000
	N	61	61	61	61	61	61	61	61	61	61
X2.9	Pearson Correlation	,261*	,258*	,413**	,391**	,399**	,309*	,582**	,362**	1	,656**
	Sig. (2-tailed)	,043	,045	,001	,002	,001	,016	,000	,004		,000
	N	61	61	61	61	61	61	61	61	61	61
TOT AL	Pearson Correlation	,618**	,625**	,715**	,700**	,536**	,687**	,719**	,680**	,656**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	
	N	61	61	61	61	61	61	61	61	61	61

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

\* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).



### Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
X1.1	32,05	20,348	,674	,889
X1.2	31,97	20,832	,554	,896
X1.3	32,10	19,390	,660	,889
X1.4	32,02	19,350	,710	,885
X1.5	32,18	19,350	,733	,883
X1.6	32,07	20,162	,559	,897
X1.7	32,13	18,583	,722	,884
X1.8	32,18	19,284	,627	,892
X1.9	32,23	19,613	,810	,880

### Scale Statistics

Mean	Variance	Std. Deviation	N of Items
36,11	24,570	4,957	9

## Reliability

Scale: ALL VARIABLES

### Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	61	100,0
	Excluded <sup>a</sup>	0	,0
	Total	61	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

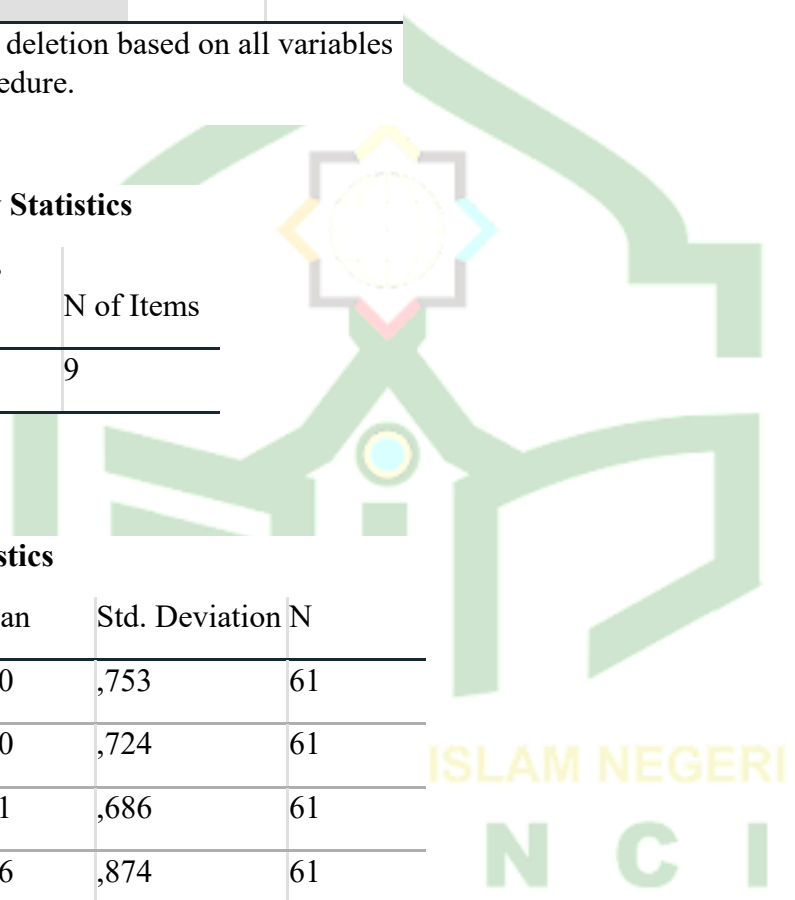
### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,835	9

### Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
X2.1	4,00	,753	61
X2.2	4,10	,724	61
X2.3	4,11	,686	61
X2.4	3,26	,874	61
X2.5	3,23	,804	61
X2.6	3,92	,900	61
X2.7	4,03	,752	61
X2.8	3,89	,777	61
X2.9	4,07	,680	61

### Item-Total Statistics



	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
X2.1	30,61	17,309	,500	,823
X2.2	30,51	17,387	,513	,822
X2.3	30,49	16,987	,629	,810
X2.4	31,34	16,163	,581	,814
X2.5	31,38	17,705	,393	,835
X2.6	30,69	16,151	,560	,817
X2.7	30,57	16,615	,624	,810
X2.8	30,72	16,771	,571	,815
X2.9	30,54	17,386	,558	,818

#### Scale Statistics

Mean	Variance	Std. Deviation	N of Items
34,61	21,009	4,584	9

## Reliability

Scale: ALL VARIABLES

### Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	61	100,0
	Excluded <sup>a</sup>	0	,0
	Total	61	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,800	9

### Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
Y1	4,13	,826	61
Y2	3,97	,515	61
Y3	4,07	,629	61
Y4	4,10	,651	61
Y5	3,98	,719	61
Y6	3,92	,640	61
Y7	3,90	,651	61
Y8	4,00	,606	61
Y9	4,08	,640	61

ISLAM NEGERI  
N C I

### Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Y1	32,02	10,383	,456	,789
Y2	32,18	11,350	,541	,778
Y3	32,08	11,143	,466	,784
Y4	32,05	11,214	,426	,789
Y5	32,16	10,406	,555	,772
Y6	32,23	10,813	,540	,775
Y7	32,25	10,589	,586	,768
Y8	32,15	11,161	,486	,782
Y9	32,07	11,296	,416	,790

### Scale Statistics

Mean	Variance	Std. Deviation	N of Items
36,15	13,495	3,673	9

## LAMPIRAN 4 HASIL UJI ASUMSI KLASIK

### Regression

[DataSet0]

#### Variables Entered/Removed<sup>a</sup>

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	X2, X1 <sup>b</sup>	.	Enter

a. Dependent Variable: Y

b. All requested variables entered.

#### Model Summary<sup>b</sup>

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,859 <sup>a</sup>	,738	,729	1,911

a. Predictors: (Constant), X2, X1

b. Dependent Variable: Y

#### Coefficients<sup>a</sup>

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		
		B	Std. Error	Beta	t	Sig.
1	(Constant)	11,657	1,932		6,033	,000
	X1	,215	,089	,290	2,409	,019
	X2	,483	,097	,603	5,003	,000

a. Dependent Variable: Y

### Residuals Statistics<sup>a</sup>

	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	N
Predicted Value	22,45	43,08	36,15	3,156	61
Residual	-4,327	4,818	,000	1,879	61
Std. Predicted Value	-4,339	2,197	,000	1,000	61
Std. Residual	-2,264	2,521	,000	,983	61

a. Dependent Variable: Y

### NPAR TESTS

/K-S(NORMAL)=RES\_1

/MISSING ANALYSIS.

### One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		61
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	,0000000
	Std. Deviation	1,87920396
Most Extreme Differences	Absolute	,113
	Positive	,074
	Negative	-,113
Test Statistic		,113
Asymp. Sig. (2-tailed)		,051 <sup>c</sup>

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

## Regression

### Variables Entered/Removed<sup>a</sup>

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	Pengeluaran Finansial, Kecanduan Judi Online <sup>b</sup>	.	Enter

a. Dependent Variable: ABS\_RES

b. All requested variables entered.

### Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,394 <sup>a</sup>	,155	,126	1,27456

a. Predictors: (Constant), Pengeluaran Finansial, Kecanduan Judi Online

### ANOVA<sup>a</sup>

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	17,273	2	8,637	5,316	,008 <sup>b</sup>
	Residual	94,221	58	1,624		
	Total	111,494	60			

a. Dependent Variable: ABS\_RES

b. Predictors: (Constant), Pengeluaran Finansial, Kecanduan Judi Online

**Coefficients<sup>a</sup>**

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		Sig.
		B	Std. Error	Beta	t	
1	(Constant)	6,570	1,536		4,279	,000
	Kecanduan Judi Online	-,091	,065	-,263	-1,391	,170
	Pengeluaran Finansial	-,048	,060	-,153	-,811	,421

a. Dependent Variable: ABS\_RES



**Coefficients<sup>a</sup>**

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		Collinearity Statistics		
		B	Std. Error	Beta	t	Sig.	Tolerance	VIF
1	(Constant)	11,657	1,932		6,033	,000		
	Kecanduan Judi Online	,215	,089	,290	2,409	,019	,311	3,218
	Pengeluaran Finansial	,483	,097	,603	5,003	,000	,311	3,218

a. Dependent Variable: Daya Beli

**Collinearity Diagnostics<sup>a</sup>**

Model	Dimension	Eigenvalue	Condition Index	Variance Proportions		
				(Constant)	Kecanduan Judi Online	Pengeluaran Finansial
1	1	2,986	1,000	,00	,00	,00
	2	,011	16,639	,99	,10	,07
	3	,003	31,672	,01	,90	,93

a. Dependent Variable: Daya Beli



**Coefficients<sup>a</sup>**

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		Sig.
		B	Std. Error	Beta	t	
1	(Constant)	11,657	1,932		6,033	,000
	Kecanduan Judi Online	,215	,089	,290	2,409	,019
	Pengeluaran finansial	,483	,097	,603	5,003	,000

a. Dependent Variable: Daya Beli

## LAMPIRAN 5 HASIL UJI HIPOTESIS

*Coefficients<sup>a</sup>*

Model		<i>Unstandardized Coefficients</i>		<i>Standardized Coefficients</i>	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	11,657	1,932		6,033	,000
	Kecanduan Judi Online	,215	,089	,290	2,409	,019
	Pengeluaran finansial	,483	,097	,603	5,003	,000

a. Dependent Variable: Daya Beli

### *ANOVA<sup>a</sup>*

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	597,788	2	298,894	81,817	,000 <sup>b</sup>
	Residual	211,884	58	3,653		
	Total	809,672	60			

a. Dependent Variable: Daya Beli

b. Predictors: (Constant), Pengeluaran finansial, Kecanduan Judi Online

**LAMPIRAN 6 TABEL R**

df = (N-2)	Tingkat signifikansi untuk uji satu arah				
	0.05	0.025	0.01	0.005	0.0005
	Tingkat signifikansi untuk uji dua arah				
	0.1	0.05	0.02	0.01	0.001
51	0.2284	0.2706	0.3188	0.3509	0.4393
52	0.2262	0.2681	0.3158	0.3477	0.4354
53	0.2241	0.2656	0.3129	0.3445	0.4317
54	0.2221	0.2632	0.3102	0.3415	0.4280
55	0.2201	0.2609	0.3074	0.3385	0.4244
56	0.2181	0.2586	0.3048	0.3357	0.4210
57	0.2162	0.2564	0.3022	0.3328	0.4176
58	0.2144	0.2542	0.2997	0.3301	0.4143
59	0.2126	0.2521	0.2972	0.3274	0.4110
60	0.2108	0.2500	0.2948	0.3248	0.4079
61	0.2091	0.2480	0.2925	0.3223	0.4048
62	0.2075	0.2461	0.2902	0.3198	0.4018
63	0.2058	0.2441	0.2880	0.3173	0.3988
64	0.2042	0.2423	0.2858	0.3150	0.3959
65	0.2027	0.2404	0.2837	0.3126	0.3931
66	0.2012	0.2387	0.2816	0.3104	0.3903
67	0.1997	0.2369	0.2796	0.3081	0.3876
68	0.1982	0.2352	0.2776	0.3060	0.3850
69	0.1968	0.2335	0.2756	0.3038	0.3823
70	0.1954	0.2319	0.2737	0.3017	0.3798
71	0.1940	0.2303	0.2718	0.2997	0.3773
72	0.1927	0.2287	0.2700	0.2977	0.3748
73	0.1914	0.2272	0.2682	0.2957	0.3724
74	0.1901	0.2257	0.2664	0.2938	0.3701
75	0.1888	0.2242	0.2647	0.2919	0.3678
76	0.1876	0.2227	0.2630	0.2900	0.3655

LAMPIRAN 7 TABEL T

df \ Pr	0.25	0.10	0.05	0.025	0.01	0.005	0.001
	0.50	0.20	0.10	0.050	0.02	0.010	0.002
41	0.68052	1.30254	1.68288	2.01954	2.42080	2.70118	3.30127
42	0.68038	1.30204	1.68195	2.01808	2.41847	2.69807	3.29595
43	0.68024	1.30155	1.68107	2.01669	2.41625	2.69510	3.29089
44	0.68011	1.30109	1.68023	2.01537	2.41413	2.69228	3.28607
45	0.67998	1.30065	1.67943	2.01410	2.41212	2.68959	3.28148
46	0.67986	1.30023	1.67866	2.01290	2.41019	2.68701	3.27710
47	0.67975	1.29982	1.67793	2.01174	2.40835	2.68456	3.27291
48	0.67964	1.29944	1.67722	2.01063	2.40658	2.68220	3.26891
49	0.67953	1.29907	1.67655	2.00958	2.40489	2.67995	3.26508
50	0.67943	1.29871	1.67591	2.00856	2.40327	2.67779	3.26141
51	0.67933	1.29837	1.67528	2.00758	2.40172	2.67572	3.25789
52	0.67924	1.29805	1.67469	2.00665	2.40022	2.67373	3.25451
53	0.67915	1.29773	1.67412	2.00575	2.39879	2.67182	3.25127
54	0.67906	1.29743	1.67356	2.00488	2.39741	2.66998	3.24815
55	0.67898	1.29713	1.67303	2.00404	2.39608	2.66822	3.24515
56	0.67890	1.29685	1.67252	2.00324	2.39480	2.66651	3.24226
57	0.67882	1.29658	1.67203	2.00247	2.39357	2.66487	3.23948
58	0.67874	1.29632	1.67155	2.00172	2.39238	2.66329	3.23680
59	0.67867	1.29607	1.67109	2.00100	2.39123	2.66176	3.23421
60	0.67860	1.29582	1.67065	2.00030	2.39012	2.66028	3.23171
61	0.67853	1.29558	1.67022	1.99962	2.38905	2.65886	3.22930
62	0.67847	1.29536	1.66980	1.99897	2.38801	2.65748	3.22696
63	0.67840	1.29513	1.66940	1.99834	2.38701	2.65615	3.22471
64	0.67834	1.29492	1.66901	1.99773	2.38604	2.65485	3.22253

LAMPIRAN 8 TABEL F

Titik Persentase Distribusi F untuk Probabilita = 0,05

df untuk penyebut (N2)	df untuk pembilang (N1)														
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
46	4.05	3.20	2.81	2.57	2.42	2.30	2.22	2.15	2.09	2.04	2.00	1.97	1.94	1.91	1.89
47	4.05	3.20	2.80	2.57	2.41	2.30	2.21	2.14	2.09	2.04	2.00	1.96	1.93	1.91	1.88
48	4.04	3.19	2.80	2.57	2.41	2.29	2.21	2.14	2.08	2.03	1.99	1.96	1.93	1.90	1.88
49	4.04	3.19	2.79	2.56	2.40	2.29	2.20	2.13	2.08	2.03	1.99	1.96	1.93	1.90	1.88
50	4.03	3.18	2.79	2.56	2.40	2.29	2.20	2.13	2.07	2.03	1.99	1.95	1.92	1.89	1.87
51	4.03	3.18	2.79	2.55	2.40	2.28	2.20	2.13	2.07	2.02	1.98	1.95	1.92	1.89	1.87
52	4.03	3.18	2.78	2.55	2.39	2.28	2.19	2.12	2.07	2.02	1.98	1.94	1.91	1.89	1.86
53	4.02	3.17	2.78	2.55	2.39	2.28	2.19	2.12	2.06	2.01	1.97	1.94	1.91	1.88	1.86
54	4.02	3.17	2.78	2.54	2.39	2.27	2.18	2.12	2.06	2.01	1.97	1.94	1.91	1.88	1.86
55	4.02	3.16	2.77	2.54	2.38	2.27	2.18	2.11	2.06	2.01	1.97	1.93	1.90	1.88	1.85
56	4.01	3.16	2.77	2.54	2.38	2.27	2.18	2.11	2.05	2.00	1.96	1.93	1.90	1.87	1.85
57	4.01	3.16	2.77	2.53	2.38	2.26	2.18	2.11	2.05	2.00	1.96	1.93	1.90	1.87	1.85
58	4.01	3.16	2.76	2.53	2.37	2.26	2.17	2.10	2.05	2.00	1.96	1.92	1.89	1.87	1.84
59	4.00	3.15	2.76	2.53	2.37	2.26	2.17	2.10	2.04	2.00	1.96	1.92	1.89	1.86	1.84
60	4.00	3.15	2.76	2.53	2.37	2.25	2.17	2.10	2.04	1.99	1.95	1.92	1.89	1.86	1.84
61	4.00	3.15	2.76	2.52	2.37	2.25	2.16	2.09	2.04	1.99	1.95	1.91	1.88	1.86	1.83
62	4.00	3.15	2.75	2.52	2.36	2.25	2.16	2.09	2.03	1.99	1.95	1.91	1.88	1.85	1.83
63	3.99	3.14	2.75	2.52	2.36	2.25	2.16	2.09	2.03	1.98	1.94	1.91	1.88	1.85	1.83
64	3.99	3.14	2.75	2.52	2.36	2.24	2.16	2.09	2.03	1.98	1.94	1.91	1.88	1.85	1.83
65	3.99	3.14	2.75	2.51	2.36	2.24	2.15	2.08	2.03	1.98	1.94	1.90	1.87	1.85	1.82
66	3.99	3.14	2.74	2.51	2.35	2.24	2.15	2.08	2.03	1.98	1.94	1.90	1.87	1.84	1.82
67	3.98	3.13	2.74	2.51	2.35	2.24	2.15	2.08	2.02	1.98	1.93	1.90	1.87	1.84	1.82
68	3.98	3.13	2.74	2.51	2.35	2.24	2.15	2.08	2.02	1.97	1.93	1.90	1.87	1.84	1.82
69	3.98	3.13	2.74	2.50	2.35	2.23	2.15	2.08	2.02	1.97	1.93	1.90	1.86	1.84	1.81
70	3.98	3.13	2.74	2.50	2.35	2.23	2.14	2.07	2.02	1.97	1.93	1.89	1.86	1.84	1.81
71	3.98	3.13	2.73	2.50	2.34	2.23	2.14	2.07	2.01	1.97	1.93	1.89	1.86	1.83	1.81
72	3.97	3.12	2.73	2.50	2.34	2.23	2.14	2.07	2.01	1.96	1.92	1.89	1.86	1.83	1.81
73	3.97	3.12	2.73	2.50	2.34	2.23	2.14	2.07	2.01	1.96	1.92	1.89	1.86	1.83	1.81
74	3.97	3.12	2.73	2.50	2.34	2.22	2.14	2.07	2.01	1.96	1.92	1.89	1.85	1.83	1.80
75	3.97	3.12	2.73	2.49	2.34	2.22	2.13	2.06	2.01	1.96	1.92	1.88	1.85	1.83	1.80
76	3.97	3.12	2.72	2.49	2.33	2.22	2.13	2.06	2.01	1.96	1.92	1.88	1.85	1.82	1.80
77	3.97	3.12	2.72	2.49	2.33	2.22	2.13	2.06	2.00	1.96	1.92	1.88	1.85	1.82	1.80
78	3.96	3.11	2.72	2.49	2.33	2.22	2.13	2.06	2.00	1.95	1.91	1.88	1.85	1.82	1.80
79	3.96	3.11	2.72	2.49	2.33	2.22	2.13	2.06	2.00	1.95	1.91	1.88	1.85	1.82	1.79



INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
K E R I N C I