



**HUBUNGAN MOTIVASI HEDONIS DENGAN PERILAKU IMPULSIVE
BUYING AKSESORIS GAME ONLINE PADA GAMERS**

TUGAS AKHIR

Diajukan untuk memnuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar sarjana
Psikolgi pada Fakultas Psikologi Universitas Mercu Buana

UNIVERSITAS
ABDILLAH MUHAMMAD FAWZI
MERCU BUANA
46115010149

**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI
FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA
2023**

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa semua pernyataan dalam Karya Akhir ini:

Judul : Hubungan Motivasi Hedonis dengan Pembelian Impulsif
Pembelian Aksesoris Game Online pada Gamers

Nama : Abdillah Muhammad Fawzi

NIM : 46115010149

Program : Program Studi Psikologi

Tanggal : 22 Februari 2023

Merupakan hasil studi pustaka, penelitian lapangan dan karya Saya Sendiri dengan bimbingan Dosen Pembimbing yang ditetapkan dengan Surat Keputusan Dekan Fakultas Psikologi Universitas Mercu Buana.

Karya Ilmiah ini belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada program sejenis di perguruan tinggi lain. Semua informasi, data, dan hasil pengolahannya digunakan telah dinyatakan secara jelas sumbernya dan dapat diperiksa kebenarannya.

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Jakarta, 22 Februari 2023



Abdillah Muhammad Fawzi

HALAMAN PENGESAHAN

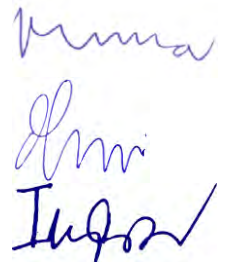
Laporan Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Abdillah Muhammad Fawzi
NIM : 46115010149
Program Studi : S1 Psikologi
Judul Laporan : Hubungan Motivasi Hedonis dengan Perilaku Impusif
Skripsi : *Buying* Aksesoris Game pada Gamers

Telah berhasil dipertahankan pada sidang di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Strata 1 pada Program Studi Psikologi, Fakultas Psikologi Universitas Mercu Buana.

Disahkan oleh:

Pembimbing : Irma Himmatul Aliyyah, M.Psi., Psikolog
NIDN : 0314108301
Ketua Penguji : Dhani Irmawan, S.Psi., M.Sc
NIDN : 0308018301
Penguji : Dr. Indra Kusumah, M.Si
NIDN : 0321078107




Jakarta, 22 Februari 2023

UNIVERSITAS
MERCU BUANA


Mengetahui,

Dekan

Ketua Program Studi



(Laila Meiliyandrie Indah Wardani, Ph.D)



(Karisma Riskinanti, M.Psi., Psikolog)

PSI 07210587



Please Scan QR Code Verify

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT yang senantiasa telah menganugerahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada penulis dalam rangka menyelesaikan karya Tugas Akhir dengan judul **“Hubungan Motivasi Hedonis dengan Pembelian Impulsif Pembelian Aksesoris Game Online pada Gamers”**. Karya Tugas Akhir ini disusun guna memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Psikologi (S.Psi) pada program studi Psikologi di Universitas Mercu Buana Jakarta.

Dalam menyusun Tugas Akhir ini penulis merasa bersyukur atas bantuan dorongan, bimbingan dan pengarah dari berbagai pihak yang telah membantu terselesaikannya Tugas Akhir Penulis dengan baik. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Ibu Dr. Irma Himmatul Alliyah, M.Psi. Psikolog selaku pembimbing Tugas Akhir Fakultas Psikologi Universitas Mercu Buana.
2. Bapak dan Ibu tercinta yang telah memberikan dukungan untuk penulis baik dukungan moril maupun dukungan spiritual.
3. Dan Teman – Teman saya yang selalu mensupport saya dalam mengerjakan tugas akhir ini

Semoga Allah SWT membalas kebaikan dan selalu mencurahkan taufik dan hidayah-Nya. Aamiin.

Jakarta, 25 Desember 2022



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Penulis

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademik Universitas Mercu Buana, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Abdillah Muhammad Fawzi

NIM : 46115010149

Program Studi : Psikologi

Judul Skripsi : Hubungan Motivasi Hedonis dengan Pembelian Impulsif
Pembelian Aksesoris Game Online pada Gamers

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, dengan ini memberikan izin dan menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Mercu Buana **Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul di atas beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Universitas Mercu Buana berhak menyimpan, mengalihmedia/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan Skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Jakarta, 22 Februari 2023
Yang menyatakan,



Abdillah Muhammad Fawzi

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	v
ABSTRACT	vi
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1. Latar belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	5
1.3. Tujuan penelitian.....	5
1.4. Manfaat penelitian.....	5
1.4.1. Manfaat teoritis	5
1.4.2. Manfaat praktis	5
BAB II	6
KAJIAN PUSTAKA	6
2.1. Kajian Teori.....	6
2.1.1. Pembelian Impulsif	6
2.1.2. Motivasi Hedonis	9
2.1.3. Hubungan antara Motivasi Hedonis dengan Pembelian Impusif....	11
2.2. Penelitian Terdahulu yang Relevan.....	12
2.3. Kerangka Berpikir	14
2.4. Hipotesa.....	15

BAB III METODE PENELITIAN	16
3.1. Desain Penelitian.....	16
3.2 Identifikasi Penelitian.....	16
3.3 Definisi Konseptual serta Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	17
3.3.1 Definisi Konseptual	17
3.3.2 Definisi Operasional Variabel.....	17
3.4 Populasi serta Sampel.....	17
3.4.1 Populasi.....	17
3.4.2 Sampel.....	18
3.5 Teknik Pengambilan Data	18
3.5.1 Alat Ukur	18
1. Skala Motivasi Hedonis pada Gamers.....	18
3.5.2 Uji Validitas serta Reliabilitas	20
1. Uji Validitas.....	20
2. Uji Reliabilitas	20
3.6 Metode Analisa Data.....	21
BAB IV	22
HASIL DAN PEMBAHASAN	22
4.1. Gambaran Data Responden.....	22
4.1.1. Kuisioner Penelitian.....	22
4.2 Hasil Analisa Data Deskriptif.....	22
4.3 Hasil Uji Asumsi Klasik	25
4.3.1 Uji Normalitas.....	25
4.4 Uji Hipotesa	26
4.4.1 Uji Korelasi Spearman's Rho	26
4.4.2 Hasil Uji Realibilitas	26
4.5 Uji Tambahan.....	27
4.5.1 Uji Korelasi Antar Dimensi	27
4.6 Hasil	30

BAB V	32
KESIMPULAN DAN SARAN	32
5.1 Kesimpulan	32
5.2 Saran	32
DAFTAR PUSTAKA.....	33
LAMPIRAN.....	35



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	12
Tabel 3.2 <i>Blue Print</i> Pembelian Impulsif.....	19
Tabel 4.1 Kategorisasi Empirik Motivasi Hedonis.....	23
Tabel 4.2 Kategorisasi Empirik Impulsive Buying.....	24
Tabel 4.3 Uji Normalitas.....	25
Tabel 4.5 Tabel Uji	26
Tabel 4.6 Uji Realibilitas <i>Impulsive Buying</i>	27
Tabel 4.7 Uji Korelasi Antar Dimensi dari masing – masing Variabel	27



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir.....	15
-----------------------------------	----



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Analisis Item dan Realibilitas.....	35
Lampiran 2. Uji Normalitas	37
Lampiran 3. Uji Korelasi	37
Lampiran 4. Uji Korelasi Antar Dimensi.....	38

