



**PENGARUH SELF CONTROL DAN FINANCIAL WELL BEING
TERHADAP IMPULSIVE BUYING PADA PEMBELIAN VIRTUAL
GOODS OLEH PEMAIN GAME ONLINE**

LAPORAN SKRIPSI

**UNIVERSITAS
MERCU BUANA**

ZAHRA NABILA

46121010059

**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI
FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MERCU BUANA
2025**



**PENGARUH SELF CONTROL DAN FINANCIAL WELL BEING
TERHADAP IMPULSIVE BUYING PADA PEMBELIAN VIRTUAL
GOODS OLEH PEMAIN GAME ONLINE**

SKRIPSI

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Menyelesaikan Program Sarjana
(S1) Pada Program Studi Psikologi**

**UNIVERSITAS
MERCU BUANA**

**ZAHRA NABILA
46121010059**

**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI
FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MERCU BUANA
2025**

HALAMAN PERNYATAAN KARYA SENDIRI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Zahra Nabila

NIM 46121010059

Program Studi : Psikologi

Judul Laporan Skripsi : Pengaruh *Self Control* dan *Financial Well Being* Terhadap *Impulsive Buying* Pada Pembelian *Virtual Goods* Oleh Pemain *Game Online*

Menyatakan bahwa Laporan Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri dan bukan plagiat, serta semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar. Apabila ternyata ditemukan di dalam Laporan Skripsi saya terdapat unsur plagiat, maka saya siap mendapatkan sanksi akademis yang berlaku di Universitas Mercu Buana.



Jakarta, 26 Agustus 2025



Zahra Nabila

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Zahra Nabila
NIM : 46121010059
Program Studi : Psikologi
Judul Laporan Skripsi : Pengaruh Self Control Dan Financial Well Being Terhadap Impulsive Buying Pada Pembelian Virtual Goods Oleh Pemain Game Online

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 : Dian Misrawati, M.Psi., Psikolog
NIDN : 1021118602

()

Ketua Penguji : Rizki Dawanti, M.Psi., Psikolog
NIDN : 0308098204

()

Penguji 1 : Ade Ubaidah, M.Psi., Psikolog
NIDN : 0315068006

()

Jakarta, 12 Agustus 2025

Mengetahui,

Dekan Fakultas Psikologi



Laila Meiliyandrie Indah Wardani, Ph.D.

Ketua Program Studi Psikologi



Karisma Riskinanti, M.Psi., Psikolog

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur saya panjatkan kepada Allah SWT. Karena berkat Rahmat dan karunia-Nya, saya dapat menyelesaikan penyusunan Tugas Akhir atau Penelitian ini dengan judul “Pengaruh *Self Control dan Financial Well Being* Terhadap *Impulsive Buying* Pada Pembelian *Virtual Goods* Oleh Pemain *Game Online*”, sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan Gelar Sarjana Psikologi (S1) Program Studi Psikologi di Fakultas Psikologi, Universitas Mercu Buana. Peneliti menyadari bahwa tanpa bantuan, bimbingan, pengarahan dan dukungan dari berbagai pihak dalam penyusunan Tugas Akhir ini, tidak mungkin dapat terselesaikan. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Ir. Andi Adriansyah, M.Eng. selaku Rektor Universitas Mercu Buana
2. Ibu Laila Meiliyandrie Indah Wardani, Ph.D. selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Mercu Buana
3. Ibu Karisma Riskinanti selaku Ketua Program Studi Psikologi Universitas Mercu Buana
4. Ibu Prahastia Kurnia Putri, M. Psi., Psikolog, dan Bapak Dhani Irmawan, S. Psi., M.Sc. selaku Sekretaris Program Studi Psikologi Universitas Mercu Buana.
5. Dian Misrawati M. Psi., Psikolog selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk mengarahkan saya dalam penyusunan skripsi ini.
6. Ibu Rizki Dawanti, M.Psi., Psikolog dan Ibu Ade Ubaidah, M.Psi., Psikolog, selaku Dosen Penguji Tugas Akhir atas koreksi dan arahan serta masukannya yang turut mendukung jalannya penelitian ini.
7. Seluruh dosen Fakultas Psikologi, dosen *expert judgement*, karyawan tata usaha dan dosen-dosen yang telah memberikan materi pelatihan tugas akhir.
8. Kedua orang tua, nenek dan abang saya yang senantiasa memberikan doa dan dukungan untuk kelancaran penulisan tugas akhir.
9. Maui selaku hewan peliharaan saya yang senantiasa memberikan *emotional support* selama aktivitas penulisan tugas akhir.
10. Cynthia Beryl dan Agung Budi yang senantiasa membantu saya dan memberikan dorongan untuk menyelesaikan tugas akhir bersama-sama.
11. Teman-teman *party VALORANT* di *Owl Nest* yang senantiasa memberikan dukungan berupa *emotional support* selama penulisan tugas akhir.

12. Teman-teman *Vexalis Esport* terutama tim saya *Vexalis Lunar* yang selalu memberikan waktu istirahat dari kesibukan di dalam tim dan dukungan untuk menyelesaikan tugas akhir dengan baik.
13. Seluruh responden yang telah meluangkan waktu untuk mengisi kuesioner penelitian saya.
14. Para seniman musik yang karyanya sangat membantu saya dalam meningkatkan inspirasi dan semangat selama proses penulisan tugas akhir.



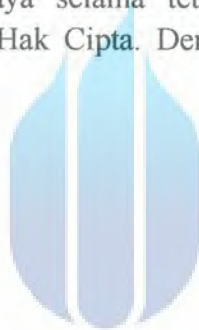
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

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

Nama : Zahra Nabila
NIM : 46121010059
Program Studi : Psikologi
Judul Laporan Skripsi : Pengaruh *Self Control* dan *Financial Well Being* Terhadap *Impulsive Buying* Pada Pembelian *Virtual Goods* Oleh Pemain *Game Online*

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, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan Laporan Skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.



UNIVERSITA
MERCU BUANA

Jakarta, 26 Agustus 2025

Yang menyatakan,



Zahra Nabila

ABSTRAK

Nama : Zahra Nabila
NIM : 46121010059
Program Studi : Psikologi
Judul Skripsi : Pengaruh *Self Control* dan *Financial Well Being* Terhadap *Impulsive buying* Pada Pembelian *Virtual Goods* Oleh Pemain *Game Online*
Dosen Pembimbing : Dian Misrawati, M.Psi., Psikolog

Fenomena meningkatnya pembelian virtual goods dalam game online menunjukkan besarnya minat dan pengeluaran pemain untuk item digital dalam permainan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *self control* dan *financial well being* terhadap *impulsive buying* pada pembelian *virtual goods* oleh pemain *game online*. Penelitian ini menggunakan pendekatan regresi berganda. Responden berjumlah 221 orang yang dipilih menggunakan teknik *non probability sampling* dengan metode *snowball sampling*, berdasarkan kriteria pemain *game online* yang pernah melakukan pembelian *virtual goods*. Instrumen yang digunakan adalah *Brief Self Control Scale* (BSCS) dengan 13 item, *Multidimensional Subjective Financial Well-Being Scale* (MSFWBS) dengan 25 item dan *Impulsive Buying Tendency* (IBTS) dengan 20 item. Data dianalisis menggunakan uji regresi linear sederhana dan berganda melalui SPSS versi 22 for windows. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *self control* dan *financial well being* secara simultan berpengaruh signifikan terhadap *impulsive buying* ($p < 0,05$). Secara parsial, *self control* memiliki pengaruh signifikan terhadap *impulsive buying* ($p < 0,05$), sementara *financial well being* tidak menunjukkan pengaruh yang signifikan terhadap *impulsive buying* ($p = 0,059$). Nilai koefisiensi determinan menunjukkan bahwa persentase kontribusi *self control* dan *financial well being* terhadap *impulsive buying* adalah sebesar 7,1% sedangkan sisanya dipengaruhi faktor lain.

Kata Kunci: *Self Control*, *Financial Well Being*, *Impulsive Buying*, Pemain *Game Online*, Pembelian *Virtual Goods*

ABSTRACT

Name : Zahra Nabila

NIM : 46121010059

Study Program : Psikologi

Thesis Report Title : *The Influence of Self-Control and Financial Well-Being on Impulsive Buying in the Purchase of Virtual Goods by Online Game Players*

Counsellor : Dian Misrawati, M.Psi., Psikolog

The phenomenon of increasing purchases of virtual goods in online games shows the high interest and expenditure of players for digital items in the game. This study aims to determine the effect of self-control and financial well-being on impulsive buying in the purchase of virtual goods by online game players. This study uses a multiple regression approach. The respondents amounted to 221 people who were selected using a non-probability sampling technique with the snowball sampling method, based on the criteria of online game players who had made purchases of virtual goods. The instruments used were the Brief Self-Control Scale (BSCS) with 13 items, the Multidimensional Subjective Financial Well-Being Scale (MSFWBS) with 25 items, and the Impulsive Buying Tendency Scale (IBTS) with 20 items. Data were analyzed using simple and multiple linear regression tests through SPSS version 22 for Windows. The results showed that self-control and financial well-being simultaneously had a significant effect on impulsive buying ($p < 0.05$). Partially, self-control had a significant effect on impulsive buying ($p < 0.05$), while financial well-being did not show a significant effect on impulsive buying ($p = 0.059$). The value of the determinant coefficient showed that the percentage contribution of self-control and financial well-being to impulsive buying was 7.1%, while the rest was influenced by other factors.

Keyword: Self Control, Financial Well Being, Impulsive Buying, Online Gamers, Virtual Goods Purchased

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN KARYA SENDIRI	ii
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.4 Manfaat Penelitian.....	7
1.4.1 Manfaat Teoritis	7
1.4.2 Manfaat Praktis.....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 <i>Impulsive Buying</i>	8
2.1.1 Definisi <i>Impulsive Buying</i>	8
2.1.2 Dimensi <i>Impulsive Buying</i>	9
2.1.3 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi <i>Impulsive Buying</i>	10
2.1.4 Dampak <i>Impulsive Buying</i>	11
2.2 <i>Self Control</i>	12
2.2.1 Definisi <i>Self Control</i>	12
2.2.2 Dimensi <i>Self Control</i>	13
2.3 <i>Financial Well Being</i>	14
2.3.1 Definisi <i>Financial Well Being</i>	14
2.3.2 Dimensi <i>Financial Well Being</i>	15

2.4 <i>Game Online</i>	17
2.4.1 Definisi <i>Game Online</i>	17
2.4.2 Pembelian <i>Virtual Goods</i> Pada <i>Game Online</i>	18
2.5 Penelitian Terdahulu	19
2.6 Dinamika Penelitian	27
2.7 Hipotesa Penelitian.....	30
BAB III METODE PENELITIAN	31
3.1 Desain Penelitian.....	31
3.2 Variabel Penelitian	31
3.2.1 Identifikasi Variabel	31
3.2.2 Definisi Operasional Variabel	31
3.3 Subjek Penelitian.....	33
3.3.1 Populasi, Sampel dan Teknik Sampling	33
3.4 Metode dan Alat Pengumpulan Data Penelitian	33
3.4.1 Alat Ukur <i>Impulsive Buying</i>	33
3.4.2 Alat Ukur <i>Self Control</i>	37
3.4.3 Alat Ukur <i>Financial Well Being</i>	40
3.5 Teknik Analisis Data.....	45
3.5.1 Analisa Deskriptif.....	45
3.5.2 Uji Asumsi Klasik	45
3.5.3 Uji Hipotesis	46
3.5.4 Analisa Tambahan	46
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	47
4.1 Gambaran Umum Subjek	47
4.1.1 Data Jenis Kelamin Responden	47
4.1.2 Data Usia Responden.....	48
4.1.3 Data Pendidikan Responden	48
4.1.4 Data Pekerjaan Responden	49
4.1.4 Data Penghasilan Responden.....	49
4.2 Deskriptif Statistik.....	50
4.3 Uji Asumsi Klasik	56

4.3.1 Uji Normalitas	56
4.3.2 Uji Homoskedastisitas	57
4.3.3 Uji Multikolinearitas.....	58
4.4 Uji Hipotesis.....	58
4.5 Uji Tambahan.....	62
4.5.1 Uji Korelasi Antar Dimensi.....	62
4.5.2 Uji Beda.....	63
4.6 Pembahasan.....	66
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	72
5.1 Kesimpulan.....	72
5.2 Keterbatasan Penelitian	72
5.3 Saran.....	72
5.3.1 Saran Teoritis.....	73
5.3.2 Saran Praktis	73
DAFTAR PUSTAKA.....	74
LAMPIRAN.....	77



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu	19
Tabel 3. 1 <i>Blueprint</i> Alat Ukur <i>Impulsive Buying Tendency Scale</i>	34
Tabel 3. 2 Hasil Uji Reliabilitas Skala <i>Impulsive Buying</i>	36
Tabel 3. 3 <i>Blueprint</i> Alat Ukur <i>Brief Self Control Scale</i>	37
Tabel 3. 4 Hasil Uji Reliabilitas Skala <i>Self Control</i>	40
Tabel 3. 5 <i>Blueprint</i> Alat Ukur <i>Multidimensional Subjective Financial Well Being</i>	41
Tabel 3. 6 Hasil Uji Reliabilitas Skala <i>Financial Well Being</i>	44
Tabel 4. 1 Data Jenis Kelamin	47
Tabel 4. 2 Data Usia Responden.....	48
Tabel 4. 3 Data Pendidikan Responden	48
Tabel 4. 4 Data Pekerjaan Responden	49
Tabel 4. 5 Data Penghasilan Responden.....	49
Tabel 4. 6 Deskriptif Statistik	50
Tabel 4. 7 Panduan Kategori Tingkatan	52
Tabel 4. 8 Panduan Kategori <i>Impulsive Buying</i>	52
Tabel 4. 9 Uji Kategorisasi <i>Impulsive Buying</i>	53
Tabel 4. 10 Panduan Kategori <i>Self Control</i>	54
Tabel 4. 11 Uji Kategorisasi <i>Self Control</i>	54
Tabel 4. 12 Panduan Kategori <i>Financial Well Being</i>	55
Tabel 4. 13 Uji Kategorisasi <i>Financial Well Being</i>	56
Tabel 4. 14 Uji Normalitas <i>Impulsive Buying</i>	56
Tabel 4. 15 Uji Normalitas <i>Self Control</i>	57
Tabel 4. 16 Uji Normalitas <i>Financial Well Being</i>	57
Tabel 4. 17 Uji Homoskedastisitas	57
Tabel 4. 18 Uji Multikolinearitas.....	58
Tabel 4. 19 Uji Hipotesis Korelasi.....	58
Tabel 4. 20 Uji T <i>Self Control</i> dan <i>Financial Well Being</i> Terhadap <i>Impulsive Buying</i>	59
Tabel 4. 21 Uji F <i>Self Control</i> dan <i>Financial Well Being</i> Terhadap <i>Impulsive Buying</i>	60
Tabel 4. 22 Uji Regresi Sederhana <i>Self Control</i> terhadap <i>Impulsive Buying</i>	60
Tabel 4. 23 Uji Regresi Sederhana <i>Financial Well Being</i> terhadap <i>Impulsive Buying</i>	61
Tabel 4. 24 Uji Korelasi Antar Dimensi <i>Self Control</i> Terhadap <i>Impulsive Buying</i>	62
Tabel 4. 25 Uji Korelasi Antar Dimensi <i>Financial Well Being</i> Terhadap <i>Impulsive Buying</i>	63
Tabel 4. 26 Uji Beda Demografis Usia	64
Tabel 4. 27 Uji Beda Demografis Jenis Kelamin	64
Tabel 4. 28 Uji Beda Demografis Pendidikan	65
Tabel 4. 29 Uji Beda Demografis Pekerjaan	65
Tabel 4. 30 Uji Beda Demografis Pendapatan.....	66

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir.....	30
------------------------------------	----



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kuesioner Penelitian.....	77
Lampiran 2 <i>Template</i> Responden	88
Lampiran 3 Penilaian <i>Expert Judgement</i>	89
Lampiran 4 Hasil Uji Reliabilitas	94
Lampiran 5 Analisis Deskriptif.....	98
Lampiran 6 Hasil Uji Normalitas.....	101
Lampiran 7 Hasil Uji Heteroskedastisitas.....	102
Lampiran 8 Hasil Uji Multikolinearitas	102
Lampiran 9 Hasil Uji Hipotesis	102
Lampiran 10 Hasil Uji Tambahan.....	104

