

THE INFLUENCE OF GAMIFICATION ELEMENTS AND *E-WALLETS* ON FINANCIAL BUDGET MANAGEMENT

(GENERATION Z STUDY IN DKI JAKARTA)

By Fadia Aulia

ABSTRACT

Significant changes in Generation Z's financial behavior are currently linked to the rapid pace of digital technology innovation, particularly through the habit of playing gamified online games and the adoption of electronic wallets (E-Wallets) in daily transactions. In the gaming realm, gamification mechanisms such as point collection, badge acquisition, player rankings, challenges, and prizes have been shown to strengthen player loyalty and encourage the consumption of virtual goods. Furthermore, the ease of access and processing speed offered by E-Wallets have also changed users' spending patterns. This study aims to examine the influence of these two factors on the financial budgeting skills of Generation Z residing in Jakarta. Using a quantitative, survey-based approach, the study involved 330 purposively selected respondents. The questionnaire data was then processed using the Partial Least Squares Structural Equation Modeling (PLS-SEM) technique through the SmartPLS application. Based on the analysis, the gamification element in online games was proven to have a strong and significant negative influence on budget management, as seen from the path coefficient of -0.639, t-statistic of 11.669, and p-value of 0.000. Meanwhile, the use of E-Wallets also showed a significant negative impact with a coefficient of -0.677, t-statistic of 15.428, and p-value of 0.000. Simultaneously, both variables significantly negatively affected budget management with an R-Square value of 0.766, indicating that 76.6% of the variation in budget management ability can be explained by these two variables. In conclusion, these findings confirm that the more intensively Generation Z is involved in gamified games and the more frequently they use E-Wallets, the more their capacity to plan, monitor, record, and evaluate financial budgets effectively will be eroded.

Keywords: *gamification elements, online games, E-Wallet, financial budgeting behavior, Generation Z, digital financial behavior.*

**PENGARUH ELEMEN GAMIFIKASI DAN *E-WALLET* TERHADAP
PENGATURAN ANGGARAN KEUANGAN
(STUDI GENERASI Z DI DKI JAKARTA)**

Oleh Fadia Aulia

ABSTRAK

Perubahan signifikan dalam perilaku keuangan Generasi Z saat ini tidak lepas dari pesatnya inovasi teknologi digital, terutama melalui kebiasaan bermain game daring yang sarat gamifikasi serta adopsi dompet elektronik (*E-Wallet*) dalam aktivitas transaksi sehari-hari. Dalam ranah game, mekanisme gamifikasi seperti pengumpulan poin, raihan lencana, peringkat pemain, tantangan, serta pemberian hadiah terbukti sanggup memperkuat loyalitas pemain dan mendorong konsumsi barang-barang virtual. Di sisi lain, kemudahan akses dan kecepatan proses yang ditawarkan *E-Wallet* juga turut mengubah pola belanja penggunanya. Penelitian ini hadir untuk mengkaji pengaruh kedua faktor tersebut terhadap kemampuan penganggaran keuangan pada Generasi Z yang berdomisili di DKI Jakarta. Dengan menggunakan pendekatan kuantitatif berbasis survei, penelitian ini melibatkan 330 responden yang dipilih secara purposive. Data kuesioner kemudian diolah dengan teknik Partial Least Squares Structural Equation Modeling (PLS-SEM) melalui aplikasi SmartPLS. Berdasarkan analisis, elemen gamifikasi dalam game online terbukti memberikan pengaruh negatif yang kuat dan signifikan terhadap pengaturan anggaran, terlihat dari koefisien jalur -0,639, t-statistik 11.669, serta nilai p 0,000. Sementara itu, penggunaan *E-Wallet* juga menunjukkan dampak negatif yang signifikan dengan koefisien -0,677, t-statistik 15.428, dan p-value 0,000. Secara bersamaan, kedua variabel tersebut memengaruhi pengaturan anggaran secara negatif signifikan dengan nilai R-Square 0,766, yang mengindikasikan bahwa 76,6% variasi dalam kemampuan mengelola anggaran dapat dijelaskan oleh kedua variabel tersebut. Kesimpulannya, temuan ini menegaskan bahwa semakin intensif Generasi Z terlibat dalam game bergamifikasi dan semakin sering mereka memakai *E-Wallet*, maka akan semakin tergerus pula kapasitas mereka dalam merencanakan, mengawasi, mencatat, dan mengevaluasi anggaran keuangan secara efektif.

Kata Kunci: elemen gamifikasi, game online, *E-Wallet*, pengaturan anggaran keuangan, Generasi Z, perilaku keuangan digital.