



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

SKRIPSI

FADIA AULIA RAHMAH

2210112230

**PROGRAM STUDI AKUNTANSI PROGRAM SARJANA
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN” JAKARTA
2026**



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

SKRIPSI

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar
Sarjana Akuntansi**

FADIA AULIA RAHMAH

2210112230

**PROGRAM STUDI AKUNTANSI PROGRAM SARJANA
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN” JAKARTA
2026**

PERNYATAAN ORISINALITAS

Skripsi ini adalah hasil karya sendiri, dan semua sumber yang dikutip maupun yang dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.

Nama : Fadia Aulia Rahmah

NIM. : 2210112230

Bilamana di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan saya ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Jakarta, 26 Juni 2026

Yang Menyatakan,



Fadia Aulia Rahmah

**PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai civitas akademika Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fadia Aulia Rahmah
NIM : 2210112230
Fakultas : Ekonomi dan Bisnis
Program Studi : S1 Akuntansi
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta Hak Bebas Royalti Non Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty Free Right*) atas Skripsi saya yang berjudul:

**Pengaruh Elemen Gamifikasi dan E-Wallet Terhadap Pengaturan Anggaran
Keuangan (Studi pada Generasi Z)**

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti ini Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, 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.

Jakarta, 26 Juni 2026

Yang Menyatakan,



Fadia Aulia Rahmah

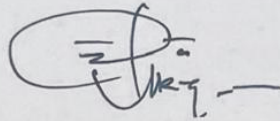
SKRIPSI

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

Dipersiapkan dan disusun oleh :

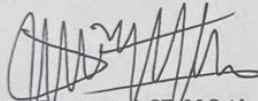
FADIAAULIA RAHMAH 2210112230

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji pada tanggal 7 Juli 2026 dan dinyatakan
memenuhi syarat untuk diterima



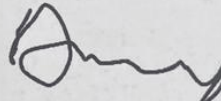
Dr. Anda Dwiharyadi, SE, M.Si., Ak, CA

Ketua Penguji



Dewi Darmastuti, SE, M.S.Ak

Penguji I



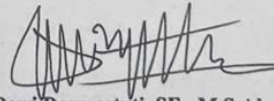
Dr. Donny Maha Putra, S.Kom., M. Ak

Penguji II



Dr. Juhaedah, SE., MM.

Dekan



Dewi Darmastuti, SE., M.S.Ak

Koordinator Program Studi

Disahkan Di : Jakarta

Pada Tanggal : 7 Juli 2026

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.



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAKARTA
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS

Jalan Rumah Sakit Fatmawati, Pondok Labu, Jakarta Selatan 12450

Telepon 021-7656971, Fax 021-7656904

Laman : www.feb.upnvj.ac.id , e-mail : febupnvj@upnvj.ac.id

BERITA ACARA SIDANG TUGAS AKHIR
SEMESTER GENAP TA. 2025/2026

Pada hari ini, Selasa, tanggal 7 Juli 2026, telah dilaksanakan Sidang Tugas Akhir
bagi mahasiswa:

Nama : Fadia Aulia Rahmah

NIM : 2210112230

Program Studi : Akuntansi S1

Judul Tugas Akhir :

Pengaruh Elemen Gamifikasi dan E-Wallet Terhadap Pengaturan Anggaran Keuangan
(Studi Generasi Z di DKI Jakarta)

Dinyatakan yang bersangkutan *Lulus / Tidak Lulus/Sidang Ulang**, dengan Nilai Rata-Rata 83.42
dan Nilai Huruf ...A...

Tim Penguji

No	Dosen Penguji	Jabatan	Tanda Tangan
1	Dr. Anda Dwiharyadi, SE, M.Si., Ak., CA	Ketua	
2	Dewi Darmastuti, SE, M.S.Ak	Anggota I	
3	Dr. Donny Maha Putra, S.Kom.,M.Ak	Anggota II **)	

Keterangan:

*) Coret yang tidak perlu

**) Dosen Pembimbing

Nilai dalam Skala

85 - 100 = A
80 - 84.99 = A-
75 - 79.99 = B+
70 - 74.99 = B
65 - 69.99 = B-
60 - 64.99 = C+
55 - 59.99 = C
40 - 54.99 = D
0 - 39.99 = E

Jakarta, 7 Juli 2026

Mengesahkan
a.n. DEKAN

Koordinator Prodi Akuntansi S1

Dewi Darmastuti, S.E., M.S.Ak

PRAKATA

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat, karunia, serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Pengaruh Elemen Gamifikasi dan *E-Wallet* terhadap Pengaturan Anggaran Keuangan (Studi Generasi Z di DKI Jakarta)". Dalam proses penyelesaian skripsi ini, penulis tidak lepas dari dukungan, doa, serta bantuan dari banyak pihak yang telah memberikan semangat dan motivasi. Dengan kerendahan hati, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis UPNVJ, Ibu Dr. Jubaedah, SE., MM dalam menciptakan lingkungan akademik yang kondusif dan memberikan dukungan kepada mahasiswa.
2. Kepala Program Studi S1 Akuntansi, Ibu Dewi Darmastuti, S.E., M.S.Ak dalam memberikan dukungan moral dan arahan untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Dr. Donny Maha Putra S.Kom., M.Ak selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta masukan yang sangat berarti dalam penyempurnaan skripsi ini.
4. Kedua orang tua dan keluarga tercinta atas doa, dukungan, serta motivasi yang terus mengiringi setiap proses yang penulis jalani.
5. Last but not least terima kasih kepada Atha, Jolly, Ariqa, Arina, teman bimbingan, dan teman-teman lain yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah memberikan dukungan, saran, dan semangat dalam setiap langkah penyusunan penelitian ini.
6. Semua pihak yang telah terlibat, baik secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu tanpa mengurangi rasa hormat. Penulis mengucapkan terima kasih atas segala dukungan dan masukan yang telah diberikan, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, dan semua keberhasilan ini tidak terlepas dari dukungan orang-orang yang telah membantu secara langsung maupun tidak langsung. Semoga kebaikan yang telah diberikan kepada penulis mendapatkan balasan yang melimpah dari Tuhan Yang Maha Esa.

Jakarta,

Fadia

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS.....	iii
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
<i>ABSTRACT</i>	vi
ABSTRAK	vii
BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI.....	viii
PRAKATA.....	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Landasan Teori	7
2.1.1 <i>Theory of Planned Behavior (TPB)</i>	7
2.1.2 Pengaturan Anggaran Keuangan	9
2.1.3 Elemen Gamifikasi dalam <i>Game online</i>	14
2.1.4 Penggunaan <i>E-Wallet</i>	16
2.2 Hasil Penelitian Sebelumnya	19
2.3. Model Penelitian.....	27
2.4 Hipotesis	28
BAB III METODE PENELITIAN	31
3.1 Definisi Operasional dan Pengukuran Variabel.....	31
3.2 Populasi dan Sampel.....	37

3.2.1 Populasi	37
3.2.2 Sampel dan Teknik Pengambilan Sampel	39
3.3 Instrumen Penelitian.....	41
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	45
3.5. Uji Coba Instrumen (Pilot Test).....	47
3.6 Teknik Analisis Data.....	51
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	59
4.1 Hasil.....	59
4.1.1 Karakteristik Responden	59
4.1.2 Pengujian Model Pengukuran (Outer Model)	67
4.1.3 Pengujian Discriminant Validity.....	72
4.1.4 Pengujian Model Struktural (Inner Model)	74
4.2 Pembahasan	79
BAB VPENUTUP.....	99
5.1 Kesimpulan.....	99
5.2 Saran	100
5.3 Keterbatasan Penelitian	101
DAFTAR PUSTAKA	103
RIWAYAT HIDUP	
DAFTAR LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Dimensi Utama Pengaturan Anggaran	12
Tabel 2. 2. Dimensi Utama Elemen Gamifikasi.....	14
Tabel 2. 3. Dimensi Utama Penggunaan <i>E-Wallet</i>	17
Tabel 2. 4. Hasil Penelitian Sebelumnya.....	21
Tabel 3. 1 Operasionalisasi Variabel Elemen Gamifikasi (X1).....	32
Tabel 3. 2 Operasionalisasi Variabel Penggunaan <i>E-Wallet</i> (X2)	33
Tabel 3. 3 Operasionalisasi Variabel Pengaturan Anggaran Keuangan (Y)	36
Tabel 3. 4 Instrumen Penelitian.....	42
Tabel 3. 5 Hasil Uji Validitas Pilot Test	36
Tabel 3. 6 Hasil Uji Reliabilitas Pilot Test	42
Tabel 4. 1. Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	59
Tabel 4. 2 Karakteristik Responden Berdasarkan Domisili	60
Tabel 4. 3. Karakteristik Responden Berdasarkan Rata-rata Pengeluaran.....	62
Tabel 4. 4. Karakteristik Responden Berdasarkan <i>E-Wallet</i>	64
Tabel 4. 5. Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Game Online.....	65
Tabel 4. 6. Hasil Pengujian Loading Factor	67
Tabel 4. 7. Hasil Pengujian Average Variance Extracted (AVE).....	69
Tabel 4. 8. Hasil Pengujian Composite Reliability	71
Tabel 4. 9. Heterotrait-Monotrait Ratio (HTMT).....	72
Tabel 4. 10. Hasil Uji R-Square (R^2).....	74
Tabel 4. 11. Uji Common Method Bias (CMB).....	75
Tabel 4. 12. Hasil Path Coefficient	76
Tabel 4. 13. Hasil Pengujian Hipotesis	77

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1. Model Penelitian	28
-------------------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Instrumen Penelitian	111
Lampiran 2. Kuesioner	114
Lampiran 3. Data Karakteristik Responden	120
Lampiran 4. Data Jawaban Responden	134
Lampiran 5. Hasil Karakteristik Responden	162
Lampiran 6. Hasil Uji	163