



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

SKRIPSI TERAPAN

PENGARUH *FEAR OF MISSING OUT* (FoMO) DAN KEMUDAHAN PENGGUNAAN *E-WALLET* TERHADAP MINAT BERMAIN JUDI *ONLINE*



Disusun oleh:

Sifa Mukhairoh Nurbani/2104421053

**PROGRAM STUDI KEUANGAN DAN PERBANKAN
PROGRAM PENDIDIKAN SARJANA TERAPAN
JURUSAN AKUNTANSI
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA**

2025



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

SKRIPSI TERAPAN

PENGARUH *FEAR OF MISSING OUT* (FoMO) DAN KEMUDAHAN PENGGUNAAN *E-WALLET* TERHADAP MINAT BERMAIN JUDI *ONLINE*



dari Politeknik Negeri Jakarta

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**

Disusun oleh:

Sifa Mukhairoh Nurbani/2104421053

**PROGRAM STUDI KEUANGAN DAN PERBANKAN
PROGRAM PENDIDIKAN SARJANA TERAPAN
JURUSAN AKUNTANSI
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA**

2025



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sifa Mukhairoh Nurbani

NIM : 2104421053

Program Studi : D-IV Keuangan dan Perbankan

Jurusan : Akuntansi

Menyatakan bahwa yang tertulis di dalam Laporan Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri bukan jiplakan karya orang lain baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat, gagasan, atau temuan orang lain yang terdapat di dalam Laporan Skripsi ini telah saya kutip dan saya rujuk sesuai dengan etika ilmiah. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Depok, 17 Juli 2025



Sifa Mukhairoh Nurbani

NIM. 2014421053



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta

2. Dilarang menggunakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

LEMBAR PENGESAHAN

Laporan Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Sifa Mukhairoh Nurbani

NIM : 2014421053

Program Studi : D-IV Keuangan dan Perbankan

Judul : Pengaruh *Fear of Missing Out* (FoMO) Dan Kemudahan Penggunaan *E-wallet* Terhadap Minat Bermain Judi *Online*

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Terapan pada Program Studi Keuangan dan Perbankan Terapan Jurusan Akuntansi Politeknik Negeri Jakarta.

DEWAN PENGUJI

Ketua Penguji : Dr. Tetty Rimenda, S.E., M.SI. 

Anggota Penguji : Rahmanita Vidyasari, S.T., M.T. 

DISAHKAN OLEH KETUA JURUSAN AKUNTANSI

Ditetapkan di : Depok

Tanggal : 17 Juli 2025



Ketua Jurusan Akuntansi

Dr. Bambang Waluyo, S.E., M.Si.

NIP. 197009131999031002



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

Nama Penyusun : Sifa Mukhairoh Nurbani
Nomor Induk Mahasiswa : 2104421053
Jurusan / Program Studi : Akuntansi / Keuangan dan Perbankan Terapan
Judul Skripsi : Pengaruh *Fear of Missing Out* (FoMO) Dan
Kemudahan Penggunaan *E-wallet* Terhadap
Minat Bermain Judi *Online*

Disetujui Oleh:
Dosen Pembimbing

NIP. 198612062014042001

Diketahui Oleh
Ketua Program Studi

Sarjana Terapan Keuangan dan Perbankan

Heri Abrianto, S.E., M.M.

NIP. 196510051997021001



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademis Politeknik Negeri Jakarta, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sifa Mukhairoh Nurbani
NIM : 2104421053
Program Studi : D-IV Keuangan dan Perbankan
Jurusan : Akuntansi
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Jakarta **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul: **Pengaruh *Fear of Missing Out* (FoMO) dan Kemudahan Penggunaan *E-wallet* Terhadap Minat Bermain Judi *Online***. Dengan hak bebas royalti non eksklusif ini Politeknik Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmedia atau mengformatkan, 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.

Dibuat di : Depok
Pada Tanggal : 17 Juli 2025

Yang menyatakan

Sifa Mukhairoh Nurbani



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat, karunia, serta ridho-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini sebagai salah satu syarat kelulusan Program Pendidikan Vokasi D4 Keuangan dan Perbankan, Jurusan Akuntansi, Politeknik Negeri Jakarta. Adapun judul dari skripsi ini adalah **“Pengaruh *Fear of Missing Out* (FoMO) dan Kemudahan Penggunaan *E-wallet* terhadap Minat Bermain Judi Online.”**

Dalam menyusun sekaligus menyelesaikan penulisan skripsi ini, penulis banyak sekali mendapat dukungan dan masukan dari berbagai pihak. Pada kesempatan kali ini penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang sudah membantu, memberikan dukungan, serta masukan untuk penulis dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini. Oleh karena itu, penulis secara khusus mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Syamsyurizal, S.E., M.M., selaku Direktur Politeknik Negeri Jakarta.
2. Bapak Dr. Bambang Waluyo, S.E., M.Si., selaku Ketua Jurusan Akuntansi Politeknik Negeri Jakarta.
3. Bapak Heri Abrianto, S.E., M.M., selaku Ketua Program Studi Keuangan dan Perbankan Terapan, Jurusan Akuntansi.
4. Ibu Rahmanita Vidyasari, S.T., M.T., selaku Dosen Pembimbing yang telah bersedia meluangkan waktu dan tenaganya. Terima kasih atas segala bimbingan, arahan, kesabaran, dan ilmu yang telah diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian dengan sebaik-baiknya.
5. Seluruh dosen Jurusan Akuntansi Politeknik Negeri Jakarta yang telah memberikan ilmu dan pengetahuan yang sangat bermanfaat selama masa perkuliahan.
6. Keluarga tercinta, Mamah Ramita Yuwani, adik-adik Safira Aulia Rabbani dan Ahmad Maliki Al Abyan, serta nenek Suparmi, atas segala bentuk bantuan, semangat, doa dan nasihat yang diberikan. Terima kasih atas kesabaran dan kebesaran hati menghadapi penulis yang keras kepala.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

7. Sahabat-sahabat penulis sejak SMK, yaitu Salwa Navisya, Nanda Nurhaliza Nazma, Yohana Romauli, yang selalu setia mendampingi dan memberikan semangat di setiap proses penyusunan skripsi.
8. Sahabat-sahabat penulis di bangku perkuliahan yang selalu kebersamai dalam empat tahun ini, Anggi, Adel, Moses, Sabila, Cindy, Lufita, Rani, Alifia, dan Shofwa, yang banyak membantu penulis dalam mengerjakan skripsi dan tidak putus untuk saling menyemangati.
9. Sahabat “Naspad”, yaitu Aura, Thalia, Dewi, Bagas, dan Akew, yang mana selalu menjadi tempat dalam berkeluh kesah serta memberikan hiburan kepada penulis.
10. Bonita Julien dan Anisa Elanda, yang telah menjadi teman diskusi, pemberi semangat, dukungan serta motivasi bagi penulis.
11. Teman-teman Program Studi Sarjana Terapan Keuangan dan Perbankan angkatan 2021, khususnya BKT8B yang selalu kompak membantu dan semangat menyelesaikan skripsi.
12. Kucing-kucing kesayangan, Mas Jimbon, Cillo, Ambon, Bolu, Tiwul, dan Pongo, yang menemani penulis dalam setiap proses dan menjadi penyemangat tersendiri.
13. Serta kepada semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, yang telah memberikan doa, semangat, dan bantuan dalam bentuk apa pun selama proses penulisan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis membuka diri terhadap segala bentuk kritik dan saran yang membangun untuk perbaikan di masa mendatang. Akhir kata, penulis berharap karya ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan pihak-pihak yang membutuhkan.

Depok, 17 Juli 2025

Sifa Mukhairoh Nurbani



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Sifa Mukhairoh Nurbani

Sarjana Terapan Keuangan dan Perbankan

Pengaruh *Fear of Missing Out* (FoMO) dan Kemudahan Penggunaan *E-wallet* Terhadap Minat Bermain Judi *Online*

ABSTRAK

Kemunculan internet membawa kemudahan dalam kehidupan sehari-hari, namun juga menimbulkan risiko penyalahgunaan, seperti meningkatnya praktik perjudian *online*. PPATK mencatat adanya lonjakan jumlah transaksi judi *online* setiap tahunnya. Penelitian ini bertujuan untuk mengukur pengaruh *fear of missing out* (FoMO) dan kemudahan penggunaan *e-wallet* terhadap minat bermain judi *online*. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei melalui penyebaran kuesioner kepada 110 responden yang dipilih secara *purposive sampling*. Kriteria responden mencakup pengguna aktif *e-wallet* dan media sosial yang pernah terpapar informasi atau iklan terkait judi *online*. Teknik analisis data yang digunakan adalah regresi linear berganda dengan bantuan SPSS versi 31. Hasil penelitian menunjukkan bahwa FoMO dan kemudahan penggunaan *e-wallet* berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat bermain judi *online*. Temuan ini mengindikasikan bahwa faktor psikologis dan kemudahan teknologi dapat mendorong individu untuk terlibat dalam aktivitas perjudian *online*.

Kata Kunci: *Fear of Missing Out* (FoMO), Kemudahan *E-wallet*, Minat Bermain Judi *Online*



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun

tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Sifa Mukhairoh Nurbani

Bachelor of Applied Finance and Banking

The Influence Of Fear Of Missing Out (Fomo) And E-wallet Usability On Interest In Online Gambling.

ABSTRACT

The advent of the Internet has introduced a host of benefits, including convenience to daily life. However, it has concomitantly engendered new risks, including the proliferation of online gambling. According to reports from the PPATK, there has been a consistent surge in online gambling transaction volumes on an annual basis. The present study aims to examine the influence of the fear of missing out (FoMO) phenomenon and the ease of e-wallet use on individuals' interest in engaging in online gambling. A quantitative approach was employed through a survey method involving 110 respondents selected using purposive sampling. The criteria for participants included being active users of e-wallets and social media who had been exposed to information or advertisements related to online gambling. The analysis was conducted using multiple linear regression with the assistance of SPSS version 31. The findings indicate that both FoMO and e-wallet usability exert a positive and significant influence on the propensity to engage in online gambling, both in a partial way and collectively. These findings suggest that psychological factors and technological ease of access may encourage individuals to engage in digital gambling activities.

Keywords: Fear of Missing Out (FoMO), E-wallet Usability, Online Gambling Interest



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI	iv
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah Penelitian.....	8
1.3. Pernyataan Penelitian.....	9
1.4. Tujuan Penelitian	10
1.5. Manfaat Penelitian	10
1.6. Sistematika Penulisan	11
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	13
2.1. Landasan Teori.....	13
2.1.1. <i>Theory of Planned Behavior</i> (TPB)	13
2.1.2. <i>Unified Theory of Acceptance and Use of Technology</i> (UTAUT)	16
2.1.3. Dompet Digital (<i>E-wallet</i>)	19
2.1.4. Perilaku Konsumen	20
2.1.5. Minat Bermain Judi Online (<i>Behavioral Intension</i>)	22
2.1.6. Perjudian Online	23
2.2. Penelitian Terdahulu	25
2.3. Kerangka Pemikiran	27
2.4. Hipotesis Penelitian	28
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	31
3.1. Jenis Penelitian	31
3.2. Objek Penelitian.....	31
3.3. Metode Pengambilan Sampel	31



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

3.4. Jenis dan Sumber Data Penelitian.....	33
3.5. Metode Pengumpulan Data.....	33
3.5.1. Variabel Operasional	34
3.6. Metode Analisa Data.....	35
3.6.1. Uji Instrumen	36
3.6.2. Uji Asumsi Klasik	37
3.6.3. Uji Hipotesis	39
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	42
4.1. Hasil Penelitian.....	42
4.1.1. Gambaran Umum Responden	42
4.1.2. Gambaran Distribusi Item.....	49
4.2. Hasil Uji Instrumen Data	53
4.2.1. Uji Validitas.....	53
4.2.2. Uji Reliabilitas	54
4.3. Hasil Uji Asumsi Klasik	55
4.3.1. Uji Normalitas.....	55
4.3.2. Uji Multikolinearitas	58
4.3.3. Uji Heteroskedastisitas.....	59
4.4. Hasil Analisis Regresi Linear Berganda	60
4.5. Hasil Uji Hipotesis.....	62
4.5.1. Uji T (Parsial).....	62
4.5.2. Uji F (Simultan)	63
4.6. Hasil Uji Koefisien Determinasi (R^2)	64
4.7. Analisis dan Pembahasan Hasil Penelitian	65
4.7.1. Pengaruh <i>Fear of Missing Out</i> (FoMO) terhadap Minat Bermain Judi Online.....	66
4.7.2. Pengaruh Kemudahan Penggunaan <i>E-wallet</i> terhadap Minat Bermain Judi Online	68
4.7.3. Pengaruh <i>Fear of Missing Out</i> (FoMO) dan Kemudahan Penggunaan <i>E-wallet</i> terhadap Minat Bermain Judi Online	70
BAB V KESIMPULAN	72
5.1. Kesimpulan	72
5.2. Saran	73



DAFTAR PUSTAKA	75
LAMPIRAN.....	82



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Rentang Usia Pemain Judi <i>Online</i>	2
Gambar 1. 2 Peningkatan Transaksi Judi <i>Online</i> Tahun 2017-2024.....	3
Gambar 1. 3 Paparan Iklan Judol di Media Sosial.....	5
Gambar 1. 4 Metode Bertransaksi Judi <i>Online</i>	6
Gambar 1. 5 Nominal Transaksi Judi <i>Online</i> Melalui <i>E-wallet</i>	7
Gambar 2. 1 Kerangka Landasan Teori	13
Gambar 2. 2 Contoh Permainan Pada Situs Judi <i>Online</i>	25
Gambar 2. 3 Kerangka Pemikiran.....	28
Gambar 4. 1 Jenis Kelamin Responden	43
Gambar 4. 2 Rentang Usia Responden	44
Gambar 4. 3 Distribusi Domisili Responden	45
Gambar 4. 4 Pekerjaan Responden	46
Gambar 4. 5 Pendapatan atau Uang Saku Responden	47
Gambar 4. 6 Jenis <i>E-wallet</i> Yang Sering Digunakan	48
Gambar 4. 7 Grafik <i>Normal P-P Plot</i>	56
Gambar 4. 8 Hasil Uji Histogram	57
Gambar 4. 9 Scatterplot Uji Heteroskedastisitas	59

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Skor Kepentingan Indikator Likert	34
Tabel 3. 2 Definisi Operasional Variabel dan Indikator	35
Tabel 4. 1 Distribusi Item <i>Fear of Missing Out</i> (FoMO)	50
Tabel 4. 2 Distribusi Item Kemudahan Penggunaan <i>E-wallet</i>	51
Tabel 4. 3 Distribusi Item Minat Bermain Judi <i>Online</i>	52
Tabel 4. 4 Hasil Uji Validitas	54
Tabel 4. 5 Hasil Uji Reliabilitas	55
Tabel 4. 6 Hasil Uji One-Sampel Kolmogorov-Smirnov	57
Tabel 4. 7 Hasil Uji Multikolinearitas	58
Tabel 4. 8 Hasil Uji Heteroskedastisitas	60
Tabel 4. 9 Hasil Regresi Linear Berganda	61
Tabel 4. 10 Hasil Uji T (Parsial)	63
Tabel 4. 11 Hasil Uji F (Simultan)	64
Tabel 4. 12 Hasil Uji Koefisien Determinasi	65

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kuesioner Penelitian.....	83
Lampiran 2 Penelitian Terdahulu	88
Lampiran 3. Tabulasi Data Hasil Penelitian.....	90
Lampiran 4. Hasil Uji Instrumen Data	96
Lampiran 5. Hasil Uji Asumsi Klasik	99
Lampiran 6. Analisis Regresi Linear Berganda	101
Lampiran 7. Hasil Uji Hipotesis	101
Lampiran 8. Hasil Uji Koefisien Determinasi.....	102



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun

tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

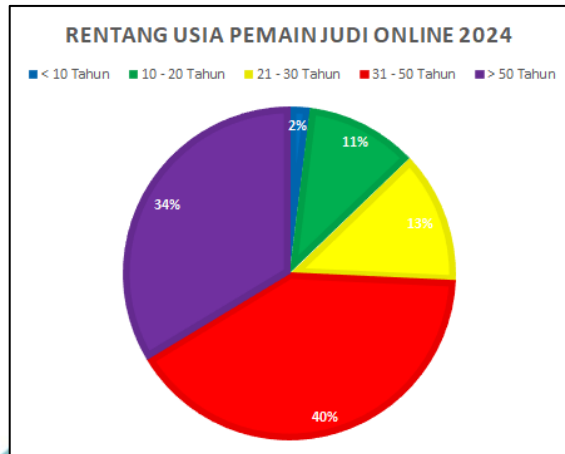
Di era kemajuan teknologi yang begitu pesat saat ini, internet telah menjadi bagian yang erat dalam kehidupan sehari-hari masyarakat. Kemudahan akses yang ditawarkan oleh internet membawa transformasi besar dalam berbagai aspek kehidupan, seperti pendidikan, hubungan sosial, pencarian informasi, termasuk dalam aktivitas transaksi keuangan. Namun, perkembangan ini juga memunculkan tantangan baru berupa penyalahgunaan internet oleh pihak-pihak tertentu yang berupaya meraih keuntungan pribadi, salah satunya adalah munculnya fenomena perjudian *online*.

Perjudian *online*, yang kerap disebut sebagai judol (*judi online*), merupakan salah satu bentuk penyimpangan dalam pemanfaatan internet yang kini tengah meluas di masyarakat. Menurut Kartini Kartono (2016, p. 143), perjudian diartikan sebagai suatu bentuk pertaruhan yang dilakukan secara sadar, yakni tindakan mempertaruhkan sesuatu yang bernilai dengan menyadari adanya risiko serta mengharapkan hasil dari suatu kejadian, permainan, pertandingan, atau perlombaan yang belum dapat dipastikan hasil akhirnya. Saat ini, aktivitas perjudian dapat dengan mudah diakses hanya melalui perangkat komputer atau ponsel pintar yang terkoneksi dengan jaringan internet. Aksesibilitas yang tinggi ini menjadikan praktik judi *online* kian berkembang dan bahkan mulai menjadi gaya hidup baru, tidak hanya bagi orang dewasa, namun juga mulai menyasar kelompok usia muda. Berdasarkan data yang ditampilkan pada Gambar 1.1, PPATK (Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan) mencatat bahwa pada tahun 2024, sekitar 4 juta penduduk Indonesia terindikasi terlibat dalam aktivitas perjudian *online*. Ditinjau dari sisi usia, sebanyak 80.000 pemain berusia di bawah 10 tahun, 440.000 orang berusia 10–20 tahun, 520.000 orang berusia 21–30 tahun, 1.640.000 orang berusia 31–50 tahun, dan 1.360.000 orang berada pada rentang usia di atas 50 tahun.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Gambar 1. 1 Rentang Usia Pemain Judi *Online*

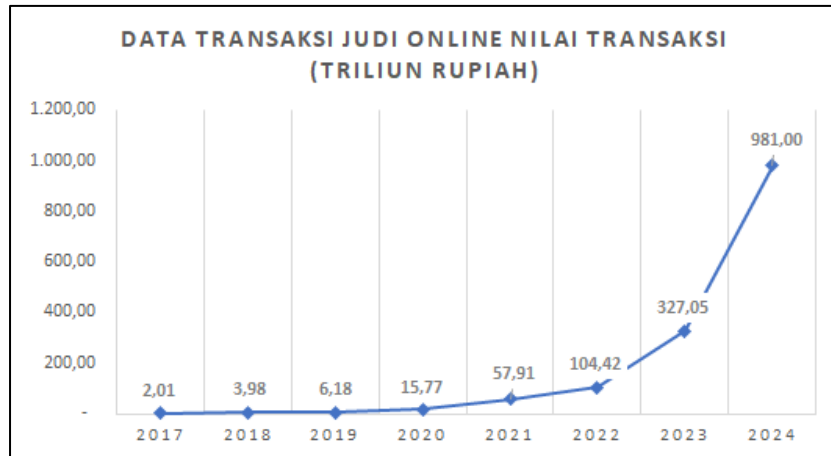
Sumber : (PPATK, 2024) Data Diolah

Penelitian terdahulu mengindikasikan bahwa tingkat kenyamanan dan tersedianya akses terhadap platform perjudian daring memberikan kontribusi signifikan terhadap meningkatnya permasalahan perjudian di kalangan individu dewasa usia produktif, khususnya mereka yang memiliki pendapatan tetap (Hing et al., 2017). Gainsbury, Suhonen, dan Saastamoinen (2014) menyatakan bahwa individu dalam kelompok usia produktif cenderung lebih rentan terlibat dalam aktivitas perjudian daring serta menunjukkan perilaku yang mengarah pada adiksi, seperti perilaku mengejar kerugian (*loss chasing*) dan penggunaan waktu secara berlebihan di platform perjudian. Selaras dengan temuan tersebut, Kementerian Koordinator Bidang Politik, Hukum, dan Keamanan (Kemenko Polhukam) melaporkan bahwa sekitar 80 persen pelaku perjudian daring berasal dari kelompok masyarakat berpenghasilan menengah ke bawah. Para pelaku berasal dari beragam latar belakang pekerjaan, meliputi buruh, petani, pegawai swasta, ibu rumah tangga, pelajar, hingga mahasiswa. Menariknya, terdapat sekitar 97 ribu personel TNI dan Polri yang turut teridentifikasi terlibat dalam praktik perjudian daring, dengan mayoritas melakukan aktivitas perjudian menggunakan nominal yang relatif kecil, yakni berkisar antara Rp10.000 hingga Rp100.000 (Kompas, 2024).



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Gambar 1. 2 Peningkatan Transaksi Judi *Online* Tahun 2017-2024

Sumber : (PPATK, 2024) Data Diolah

Minat masyarakat terhadap aktivitas judi *Online* menunjukkan tren yang semakin meningkat dari tahun ke tahun. Hal ini dapat terlihat dari Gambar 1.2, Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) mencatat adanya lonjakan signifikan pada nilai transaksi judi *Online* selama delapan tahun terakhir. Pada tahun 2017, jumlah transaksi judi *Online* mencapai Rp2,01 triliun, naik tiga kali lipat menjadi Rp6,18 triliun di tahun 2019. Angka ini terus melonjak drastis menjadi Rp327 triliun pada 2023 dan terus naik hingga menyentuh Rp981 triliun pada tahun 2024. Peningkatan jumlah transaksi ini tidak hanya menandakan besarnya keterlibatan masyarakat, tetapi juga mencerminkan tingginya minat masyarakat untuk bermain judi *online*. Selain itu, peningkatan nilai transaksi judi *Online* setiap tahunnya memperlihatkan adanya pola pengelolaan keuangan yang kurang sehat di tengah masyarakat. Banyak masyarakat yang rela mengeluarkan uang dalam jumlah besar secara terus-menerus, meskipun peluang untuk menang sangat kecil (Abrams & Garibaldi, 2010). Ini menandakan bahwa keputusan mengeluarkan uang untuk berjudi sering kali tidak didasari oleh pertimbangan rasional, melainkan karena dorongan emosional dan harapan menang besar.

Minat bermain judi *Online* sebagai fenomena sosial saat ini tidak lagi dapat dipandang sebelah mata. Minat tersebut merupakan bentuk kecenderungan psikologis yang menggambarkan adanya keinginan, dorongan, atau ketertarikan seseorang untuk terlibat dalam aktivitas judi *online*, yang dapat muncul akibat berbagai faktor internal maupun eksternal. Minat ini menjadi penting untuk dikaji karena dapat menjadi titik awal dari keterlibatan lebih lanjut dalam perilaku judi



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Online yang berisiko tinggi. Menurut Rinduni, Ramadani, dan Arrizal (2024), tingginya keterlibatan dalam judi *Online* berisiko memicu dampak negatif yang luas, baik pada aspek psikologis berupa gangguan mental, aspek sosial yang mengganggu keharmonisan hubungan interpersonal, maupun aspek ekonomi yang menyebabkan tekanan finansial.

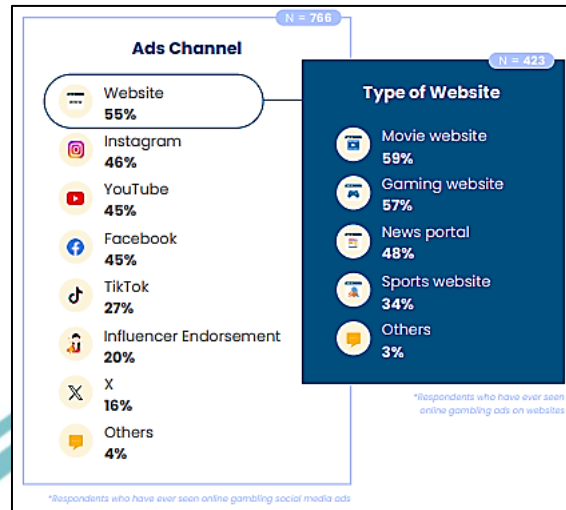
Salah satu faktor pendorong meningkatnya minat bermain judi *Online* adalah adanya fenomena *Fear of Missing Out* (FoMO) yang berkembang di masyarakat. Przybylski et al. (2013) mendefinisikan FOMO sebagai kondisi psikologis di mana seseorang mengalami kecemasan berlebih akibat kekhawatiran kehilangan peluang untuk mendapatkan keuntungan atau pengalaman yang sedang populer dan dianggap bernilai oleh lingkungan sosialnya. Dorongan ini semakin menguat ketika individu berada dalam tekanan sosial, baik dari teman sebaya, kelompok pergaulan, maupun lingkungan yang terus-menerus mempromosikan aktivitas tersebut, dalam penelitian ini bermain judi *Online*. Hal ini sejalan dengan temuan survei yang dilakukan oleh Populix (2024), di mana 39% responden mengaku mengenal individu yang terlibat dalam judi *Online*. Bahkan, sebagian kecil responden menyatakan bahwa mereka mengetahui lebih dari lima orang di lingkaran sosialnya yang aktif bermain judi *Online*. Temuan ini mengindikasikan bahwa eksposur terhadap praktik judi *Online* dalam lingkungan sosial berpotensi memperkuat persepsi individu tentang tren yang "harus diikuti".

Lebih lanjut Rosyida dan Romadhani (2022), mengaitkan munculnya perasaan *Fear of Missing Out* (FoMO) sebagai konsekuensi dari tingginya intensitas penggunaan media sosial secara masif. Paparan iklan yang berulang kali muncul di berbagai *platform* media sosial menjadi stimulus yang kuat, mendorong pengguna untuk merasa khawatir akan tertinggal dari tren atau peluang yang tengah populer di lingkungannya.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Gambar 1. 3 Paparan Iklan Judol di Media Sosial

Sumber: (Populix, 2024)

Temuan ini selaras dengan hasil survei yang dilakukan oleh Populix (2024), sebagaimana ditampilkan pada Gambar 1.3, yang mengungkapkan bahwa sebanyak 84% responden menyadari bahwa iklan perjudian *Online* secara rutin muncul dalam berbagai *platform* media sosial, seperti Instagram, YouTube, Facebook, TikTok, serta melalui konten yang dipromosikan oleh para *influencer* yang terlibat dalam *endorsement* praktik tersebut. Paparan masif ini tidak sekadar meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap keberadaan situs perjudian, tetapi juga menimbulkan dampak yang nyata dalam membentuk perilaku. Tercatat, sebanyak 41% responden mengaku merasa tertarik untuk mengunjungi situs judi *Online* setelah terpapar iklan tersebut, dan dari jumlah tersebut, sekitar 16% di antaranya bahkan telah mencoba langsung aktivitas perjudian *Online*. Subagyo dan Satuti (2022) menegaskan bahwa tekanan kelompok sosial dapat memicu perasaan tidak nyaman bagi individu yang tidak mengikuti arus tren atau kehendak kelompoknya. Kondisi ini pada akhirnya mendorong individu untuk turut serta dalam aktivitas perjudian *Online* semata-mata demi mendapatkan penerimaan sosial serta menghindari perasaan tertinggal dari lingkungannya. Tekanan ini menjadi semakin kuat di era media sosial, di mana aktivitas individu kerap dipengaruhi oleh apa yang ditampilkan dan dipandang 'wajar' atau 'menguntungkan' oleh kelompok sosialnya.

Penelitian oleh Apolo dan Kurniawati (2023) menyebutkan bahwa *Fear of Missing Out* (FoMO) mendorong perilaku konsumtif. Sejalan dengan itu, Safitri et al. (2024) menemukan bahwa FoMO memberikan pengaruh signifikan terhadap



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

pembentukan gaya hidup generasi Z, yang cenderung berorientasi pada tren, pengalaman baru, dan validasi sosial. Dengan demikian, individu yang mengalami FoMO akan lebih rentan terdorong untuk mencoba perjudian *Online* demi mendapatkan kepuasan emosional dan status sosial yang dirasakan setara dengan yang dinikmati oleh orang-orang di sekitarnya.

Disamping faktor sosial, pesatnya kemajuan teknologi keuangan khususnya adopsi dompet digital (*E-wallet*), turut diduga menjadi pendorong signifikan meningkatnya minat masyarakat dalam berjudi secara *Online*. *E-wallet*, yang awalnya dikembangkan sebagai inovasi dalam sistem pembayaran nontunai, bertujuan untuk meningkatkan efisiensi, kepraktisan, serta keamanan dalam bertransaksi. Teknologi ini memungkinkan pengguna untuk melakukan berbagai transaksi keuangan secara instan melalui smartphone, kapan saja dan di mana saja, tanpa terikat oleh batasan geografis (Rizkiyah et al., 2021). Melalui *E-wallet*, pengguna dapat dengan mudah mengirim uang kepada orang lain, membayar barang dan jasa, bahkan melakukan transaksi mikro dengan nominal kecil, yang membuatnya semakin menarik untuk berbagai kalangan (Abrilia & Sudarwanto, 2020).



Gambar 1. 4 Metode Bertransaksi Judi *Online*

Sumber: (Populix, 2024)

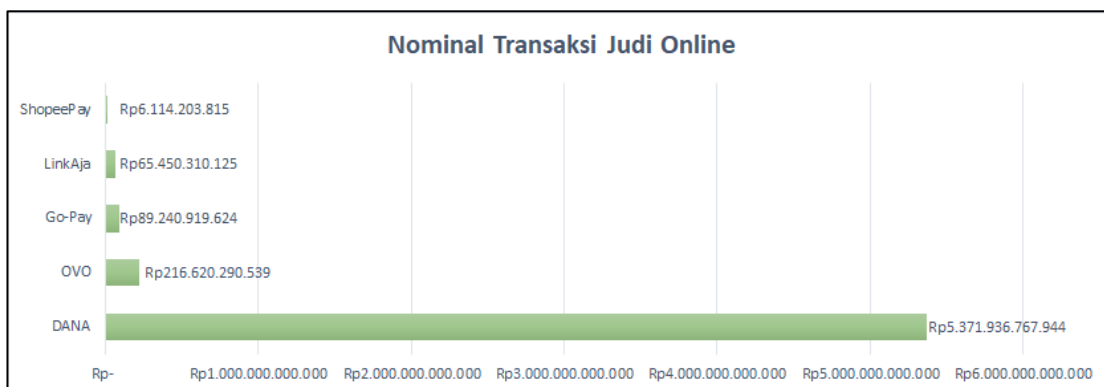
Survei yang dilakukan oleh Populix (2024), sebagaimana terlihat pada Gambar 1.4, mengungkapkan bahwa di antara responden yang mengaku terlibat dalam praktik perjudian *Online*, sebanyak 84% di antaranya memilih *E-wallet* sebagai metode transaksi utama. Angka ini jauh melampaui penggunaan transfer bank yang hanya mencapai 43%, menunjukkan dominasi *E-wallet* dalam aktivitas perjudian digital. Lebih lanjut, transaksi yang dilakukan pun umumnya bernilai



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

kecil, yakni di bawah Rp100.000, sehingga memberikan kesan ringan dan "tidak berisiko", yang justru mendorong frekuensi transaksi menjadi lebih tinggi.



Gambar 1. 5 Nominal Transaksi Judi *Online* Melalui *E-wallet*

Sumber : (PPATK, 2024) Data Diolah

Sejalan dengan temuan ini, sebagaimana ditunjukkan gambar 1.5, Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) mencatat adanya lonjakan drastis dalam transaksi perjudian *Online* melalui *E-wallet* sepanjang tahun 2024. Tercatat, terdapat sekitar 7,2 juta transaksi terkait judi *Online* dengan nilai mencapai Rp5,74 triliun, angka tersebut tidak hanya merefleksikan tingginya volume aktivitas, tetapi juga menandakan meningkatnya pemanfaatan *E-wallet* dalam kegiatan ilegal, terutama judi *Online*.

Kemudahan dalam proses registrasi akun *E-wallet*, minimnya verifikasi ketat, serta lemahnya pengawasan terhadap pola transaksi menciptakan celah yang memungkinkan layanan ini dimanfaatkan sebagai sarana untuk melakukan pembayaran ke platform judi *Online* maupun menerima hasil kemenangan perjudian (Rinduni et al., 2024). Fenomena ini turut disoroti oleh Menteri Komunikasi dan Informatika, Budi Arie, yang menyatakan bahwa lonjakan transaksi *top-up* secara tiba-tiba dan dalam pola yang tidak wajar menjadi indikasi kuat adanya praktik perjudian *Online* yang memanfaatkan layanan *E-wallet* (Kementerian Komunikasi dan Digital, 2024). Kondisi ini mengisyaratkan bahwa kemudahan dan fleksibilitas *E-wallet*, yang semula dirancang untuk mendukung transaksi sah dan produktif, kini justru telah disalahgunakan oleh sebagian pihak sebagai sarana untuk mendukung aktivitas ilegal seperti perjudian *Online*.

Selain itu, penelitian oleh Lee et al. (2023) mengemukakan bahwa tingkat kepuasan pengguna yang tinggi terhadap *E-wallet*, dikombinasikan dengan



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

kemudahan penggunaannya, berpotensi mendorong perilaku konsumtif yang bersifat impulsif. Hal ini diperkuat oleh temuan Hamzah et al. (2023), yang menyatakan bahwa kemudahan proses transaksi pada *E-wallet* membuat masyarakat cenderung lebih konsumtif, terutama dalam aktivitas *top-up* untuk game *Online* maupun belanja *Online*. Oleh karena itu, dalam konteks perjudian *Online*, kemudahan tersebut membuka peluang besar bagi masyarakat untuk lebih mudah melakukan transaksi ke *platform* judi, sehingga mempercepat siklus keterlibatan mereka dalam praktik ini.

Berdasarkan latar belakang di atas maka penulis tertarik dan berkeinginan untuk melakukan penelitian dengan berjudul **“Pengaruh *Fear of Missing Out* (FoMO) Dan Kemudahan Penggunaan *E-wallet* Terhadap Minat Bermain Judi *Online*”**.

1.2. Rumusan Masalah Penelitian

Data dari Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) pada tahun 2024 menunjukkan bahwa sebanyak 4 juta orang di Indonesia telah terlibat dalam aktivitas judi *Online*. Nilai transaksinya pun meningkat secara signifikan dari Rp2,01 triliun pada tahun 2017 menjadi Rp981 triliun pada tahun 2024 (Pusat Pelaporan Analisis Transaksi Keuangan, 2024). Peningkatan ini menunjukkan bahwa minat masyarakat untuk bermain judi *Online* semakin tinggi dari tahun ke tahun. Minat ini bisa diartikan sebagai ketertarikan atau keinginan seseorang untuk melakukan sesuatu, dalam hal ini yaitu berjudi secara *Online*. Semakin besar minat ini, semakin banyak pula orang yang rela mengeluarkan uang, bahkan secara berlebihan, meskipun mereka tahu risikonya besar.

Umur	Nilai Deposit (Rp)
10-16 Tahun	2,2 Miliar
17-19 Tahun	47,9 Miliar
20-30 Tahun	1,06 Triliun
31-40 Tahun	2,5 Triliun

Gambar 1. 6 Jumlah Deposit Judi *Online* 2025

Sumber : (PPATK, 2025) Data Diolah

Kondisi ini semakin mengkhawatirkan saat PPATK merilis data terbaru di awal tahun 2025, sebagaimana ditampilkan dalam Gambar 1.6. Tercatat lebih dari



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

1 juta pemain judi *online* aktif, dengan kelompok usia 17–19 tahun menyumbang deposit sebesar Rp47,9 miliar. Kelompok usia 31–40 tahun menyumbang paling besar, yaitu Rp2,5 triliun (Kongah, 2025). Selain itu, 71,6% pelaku judi *Online* tercatat memiliki penghasilan di bawah Rp5 juta per bulan dan memiliki pinjaman di luar sistem formal seperti perbankan, koperasi, maupun kartu kredit (Izzuddin, 2025). Ini menunjukkan bahwa minat untuk bermain judi *Online* juga muncul pada kelompok masyarakat yang rentan secara ekonomi, karena mereka tergiur pada harapan mendapatkan uang secara cepat.

Beberapa faktor diduga menjadi penyebab meningkatnya minat tersebut. Salah satunya adalah *Fear of Missing Out* (FoMO), yaitu perasaan takut tertinggal dari tren atau pengalaman yang sedang ramai, seperti ikut bermain judi *Online* karena teman-temannya juga melakukannya. Selain itu, kemudahan menggunakan *E-wallet* atau dompet digital juga mempermudah orang melakukan transaksi judi *Online*. PPATK mencatat bahwa pada tahun 2024 terdapat 7,2 juta transaksi judi *Online* melalui *E-wallet*, dengan nilai mencapai Rp5,74 triliun.

Melihat kondisi tersebut, penting untuk meneliti lebih lanjut apa yang memengaruhi minat bermain judi *Online* di tengah masyarakat. Dalam penelitian ini, minat bermain judi *Online* menjadi fokus utama atau variabel yang ingin dijelaskan (variabel dependen). Penelitian ini akan mencoba mencari tahu apakah *Fear of Missing Out* dan kemudahan penggunaan *E-wallet* benar-benar memiliki pengaruh terhadap meningkatnya minat masyarakat dalam berjudi secara *Online*.

1.3. Pernyataan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian di atas, maka pertanyaan penelitian dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah *Fear of Missing Out* (FoMO) berpengaruh terhadap Minat Bermain Judi *Online*?
2. Apakah Kemudahan Penggunaan *E-wallet* berpengaruh terhadap Minat Bermain Judi *Online*?
3. Apakah Tekanan *Fear of Missing Out* (FoMO) dan Kemudahan Penggunaan *E-wallet* bersama – sama berpengaruh terhadap Minat Bermain Judi *Online*?



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

1.4. Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk mendapatkan jawaban atas pertanyaan penelitian, oleh sebab itu yang menjadi tujuan penelitian adalah:

1. Menganalisis pengaruh *Fear of Missing Out* (FoMO) terhadap Minat Bermain Judi *Online*.
2. Menganalisis pengaruh Kemudahan Penggunaan *E-wallet* terhadap Minat Bermain Judi *Online*.
3. Menganalisis pengaruh *Fear of Missing Out* (FoMO) dan Kemudahan Penggunaan *E-wallet* bersama – sama terhadap Minat Bermain Judi *Online*.

1.5. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat atau berguna bagi berbagai pihak, diantaranya sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan literatur dalam bidang perilaku konsumen digital dan ekonomi digital, khususnya terkait dengan fenomena perjudian *Online*.
 - b. Hasil penelitian ini dapat memperkaya pemahaman mengenai faktor-faktor yang memengaruhi minat bermain judi *Online*, seperti *Fear of Missing Out* (FoMO) dan kemudahan penggunaan *E-wallet*.
 - c. Temuan penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi penelitian-penelitian selanjutnya yang ingin mengkaji perilaku digital yang menyimpang atau risiko sosial ekonomi akibat perkembangan teknologi keuangan.
2. Manfaat Praktis
 - a. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan bagi pemerintah, lembaga pengawas keuangan, dan penyedia layanan *E-wallet* untuk merumuskan kebijakan yang lebih efektif dalam mencegah penyalahgunaan teknologi keuangan untuk aktivitas ilegal seperti judi *Online*.
 - b. Hasil penelitian ini juga dapat memberikan wawasan kepada masyarakat, terutama kelompok usia produktif, tentang risiko yang terkait dengan



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

perjudian *online*, sehingga dapat meningkatkan kesadaran untuk menghindari aktivitas tersebut.

- c. Memberikan pengetahuan dan pengalaman baru mengenai masalah yang diambil agar dapat berguna bagi penulis dan orang lain di masa depan.

1.6. Sistematika Penulisan

Deskripsi penelitian yang jelas, sederhana, dan sistematis disajikan dalam sistematika penulisan penelitian ini, dengan tujuan memudahkan pembaca dalam memahami isi pada penelitian. Pengembangan penelitian akan disajikan dalam 5 (lima) bab, yaitu:

1. Bab I: Pendahuluan

Pada bab ini, penulis menjelaskan beberapa sub-bab yang terdiri dari latar belakang dan rumusan masalah yang menjadi landasan pemikiran serta mengemukakan penyebab kemunculan permasalahan yang terjadi pada judul skripsi. Selanjutnya, penulis membahas tujuan dan manfaat penelitian serta sistematika penulisan yang menjelaskan secara singkat keseluruhan penelitian.

2. Bab II: Tinjauan Pustaka

Pada bab ini, penulis membahas kajian teori terkait dengan judul skripsi serta beberapa literatur sebagai landasan dan penunjang penyusunan skripsi. Bab ini juga memuat data penelitian terdahulu dan kerangka pemikiran teoritis.

3. Bab III: Metodologi Penelitian

Pada bab ini, metodologi penelitian yang dibahas meliputi macam-macam penelitian, objek penelitian, teknik pengambilan sampel, jenis dan sumber data penelitian, metode pengumpulan data penelitian, dan juga teknik analisis data.

4. Bab IV: Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada bab empat ini, memaparkan temuan dan analisis penelitian. Penulis membahas temuan tentang objek penelitian yang ditemukan melalui metode kuisioner dan wawancara.



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

5. Bab V: Penutup

Pada bab ini, Bab ini berisi kesimpulan dan saran. Bab ini juga memberikan gambaran keseluruhan pembahasan penelitian, serta rekomendasi bagi pihak terkait yang akan memperoleh manfaat dari penelitian serta referensi dari pelaksanaannya



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun

tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

BAB V

KESIMPULAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa *Fear of Missing Out* (FoMO) dan kemudahan penggunaan *e-wallet* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat bermain judi *online*. Hasil ini mengungkap bahwa minat individu terhadap aktivitas perjudian *online* tidak muncul begitu saja, melainkan terbentuk melalui kombinasi antara dorongan psikologis dan kemudahan teknologi.

Fear of Missing Out (FoMO), sebagai bentuk tekanan sosial internal, mendorong individu untuk tidak merasa tertinggal dari tren atau aktivitas yang sedang marak di lingkungan sekitarnya. Rasa ingin tahu yang tinggi, keinginan untuk diterima dalam kelompok sosial, hingga kekhawatiran akan melewatkan pengalaman yang dialami orang lain, menjadi pemicu utama munculnya minat terhadap judi *online*. Dalam penelitian ini *Fear of Missing Out* (FoMO) memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap minat bermain judi *online*. Hasil ini menunjukkan bahwa semakin tinggi tingkat FoMO yang dirasakan oleh individu, maka semakin besar kecenderungan mereka untuk memiliki minat dalam mencoba atau bahkan terlibat dalam aktivitas perjudian *online*.

Di sisi lain, kemudahan penggunaan *e-wallet* juga turut memperkuat minat tersebut. Ketika proses transaksi dapat dilakukan dengan cepat, mudah, dan tanpa prosedur yang rumit, maka *e-wallet* tidak hanya menjadi alat pembayaran, tetapi juga menjadi pintu masuk yang mempermudah akses ke platform perjudian *online*. Kemudahan ini menciptakan rasa nyaman, bahkan ilusi keamanan, yang membuat seseorang cenderung melakukan transaksi impulsif tanpa berpikir panjang. Hasil dari penelitian ini, kemudahan penggunaan *e-wallet* juga memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap minat bermain judi *online*. Semakin praktis dan mudah suatu platform pembayaran digital digunakan, semakin besar pula kemungkinan individu untuk memanfaatkannya sebagai alat transaksi dalam praktik perjudian.

Secara keseluruhan, penelitian ini menggambarkan bahwa dalam era digital saat ini, keinginan untuk mengikuti tren sosial dan kemudahan akses teknologi

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

berperan besar dalam mendorong minat terhadap aktivitas yang sebenarnya berisiko, seperti perjudian *online*. Nilai koefisien determinasi sebesar 62,4 persen menunjukkan bahwa kontribusi gabungan dari kedua variabel tersebut dalam menjelaskan variasi minat bermain judi *online* sangat kuat dan dominan. Artinya, mayoritas perubahan atau perbedaan dalam tingkat minat berjudi *online* dapat dijelaskan oleh faktor FoMO dan kemudahan penggunaan *e-wallet*. Meskipun demikian, masih terdapat sekitar 37,6 persen variasi yang mungkin dipengaruhi oleh faktor lain di luar model penelitian ini, seperti kondisi ekonomi, literasi keuangan, atau aspek individual lainnya yang belum diteliti lebih lanjut. Oleh karena itu, studi lebih lanjut sangat diperlukan untuk menggali variabel-variabel lain yang relevan dalam memahami secara menyeluruh fenomena meningkatnya minat bermain judi *online* di era digital saat ini.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil temuan penelitian ini, penulis memberikan beberapa saran yang diharapkan dapat menjadi masukan bagi berbagai pihak terkait. Bagi pemerintah, khususnya lembaga otoritatif seperti Otoritas Jasa Keuangan (OJK), Bank Indonesia, dan Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK), disarankan untuk memperkuat regulasi terkait aktivitas transaksi digital, terutama yang melibatkan dompet digital (*e-wallet*). Kolaborasi dengan penyedia layanan *e-wallet* diperlukan guna menutup akses atau memblokir transaksi yang mengarah ke situs perjudian *online*, serta melakukan pemblokiran terhadap situs-situs judi yang masih aktif. Di samping itu, perlu dilakukan upaya edukasi digital secara intensif mengenai risiko dan bahaya judi *online*, terutama menyasar kelompok usia remaja dan dewasa muda sebagai segmen paling rentan.

Bagi penyedia layanan *e-wallet*, disarankan untuk mengembangkan sistem deteksi dini (fraud detection system) yang mampu mengenali pola transaksi mencurigakan secara real-time. Selain itu, kerja sama dengan aparat penegak hukum perlu diperkuat untuk mendukung pelacakan dan penindakan terhadap transaksi yang berhubungan dengan praktik perjudian *online*. Langkah ini menjadi penting dalam upaya mencegah dan menekan penyalahgunaan dompet digital sebagai sarana transaksi ilegal.

Untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar mengembangkan dan mengeksplorasi variabel lain yang berpotensi memengaruhi minat bermain judi *online*, seperti tekanan ekonomi serta tingkat literasi keuangan. Pendekatan kualitatif maupun studi longitudinal juga dapat menjadi alternatif untuk menggali lebih dalam aspek-aspek motivasional dan psikologis yang melandasi keputusan individu dalam terlibat pada aktivitas perjudian *online*.



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengummumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



DAFTAR PUSTAKA

- Abrams, A.;& Garibaldi, S. (2010). Finding Good Bets in the Lottery, and Why You Shouldn't Take Them. *The American Mathematical Monthly*, 117(1), 3-26.
- Abrilia, N.;& Sudarwanto, T. (2020). Pengaruh Presepsi Kemudahan Dan Fitur Layanan Terhadap Minat Menggunakan *E-Wallet* Pada Aplikasi Dana Di Surabaya. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (Jptn)*, 1006-1012.
- Ajzen, I. (1991). The Theory of Planned Behavior. *Organizational Behavior And Human Decision Processes*, 179-211.
- Akbar, M.;Pradekso, T.;& Ulfa, N. (2024). Pengaruh Terpaan Iklan Judi *Online* Di Media Sosial, Tingkat Pengawasan Orang Tua, Dan Intensitas Komunikasi Peer Group Terhadap Minat Bermain Judi . *E-Journal UNDIP*, 12(4), 120-129.
- Apolo, M.;& Kurniawati, M. (2023). Pengaruh Fear Of Missing Out (Fomo) Terhadap Perilaku Konsumtif Penggemar KPOPRemaja Akhir Pada Produk Merchandise KPOP. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(6), 3847-3858.
- Aprianto, I. (2022). Tinjauan Literatur: Penerimaan Teknologi Model UTAUT . *KONSTELASI: Konvergensi Teknologi dan Sistem Informasi* , 138-144.
- Auliya, P.;& Aransyah, M. (2023). Penerapan Model UTAUT untuk Mengetahui Minat Perilaku Konsumen dalam Penggunaan QRIS. *Ekonomi, Keuangan, Investasi dan Syariah (EKUITAS)* , 855-892.
- Chaveesuk, S.;Khalid, B.;& Chaikasoonthorn, W. (2022). Continuance intention to use digital payments in mitigating the spread of COVID-19 virus. *International Journal of Data and Network Science*, 6(2), 527-536.
- Chen, Y.;& Li, X. (2021). Gambling motivations and economic characteristics of working-age adults: Evidence from Southeast Asia. *Asian Journal of Social Psychology*, 24(1), 45-59.
- Chung, S.;Roberts, K.;Swanson, I.;& Hankinson, A. (2017). Evidence-Based Survey Design: The Use of a Midpoint on the Likert Scale. *Performance Improvement*, 56(10), 15-23.

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

- CIMB Niaga. (9. 12 2024). *Menikmati 5 Manfaat Pakai Dompot Digital*. Noudettu osoitteesta CIMB NIAGA:
<https://www.cimbniaga.co.id/id/inspirasi/gayahidup/menikmati-5-manfaat-pakai-dompot-digital>
- Dango, A.;Vale, D.;Dayon, J.;& Orong, M. (2024). The Impact of E-wallet Convenience on Excessive Spending, a Quantitative Analysis of Consumer Behaviour Among College . *International Journal of Scientific Research and Engineering Development*, 1012-1023.
- Davis, F. (1989). Perceived usefulness, perceived ease of use, and user acceptance of information technology. *MIS Quarterly*, 13(3), 319-340.
- Deliana, S.;Afifah, N.;& Listiana, E. (2024). The influence of fear of missing out (FoMO) and hedonism on *online* impulse buying in Generation Z Shopee users with subjective norm and attitude as mediation variables. *Journal of Management Science (JMAS)*, 7(1), 206-2106.
- Diva, M.;& Anshori, M. (2024). Penggunaan *E-Wallet* Sebagai Inovasi Transaksi Digital: Literatur Review. *MUTIPLE Journal of Global and Multidisciplinary*, 1991-2002.
- Diva, M.;& Anshori, M. I. (2024). Penggunaan *E-Wallet* Sebagai Inovasi Transaksi Digital: Literatur Review. *MUTIPLE: Journal of Global and Multidisciplinary*, 2(6), 1991 - 2002.
- Farahdiba R, R.;& Wakang, A. (27. June 2024). *PPATK Sebut 5 Provinsi di Indonesia Tercatat Punya Jumlah Pemain Judi Online Terbanyak*. Noudettu osoitteesta TEMPO: <https://www.tempo.co/hukum/ppatk-sebut-5-provinsi-di-indonesia-tercatat-punya-jumlah-pemain-judi-online-terbanyak-45452>
- Firmansyah, D. (2018). *Perilaku Konsumen (Sikap dan Pemasaran)*. Yogyakarta: Deepublish Publisher.
- Gainsbury, S.;Suhonen, N.;& Saastamoinen, J. (2014). Chasing Losses In *Online* Poker and Casino Games: Characteristics and Game Play of Internet Gamblers. *Journal of Gambling Studies*, 455-470.
- Gonzalez-Bueso, V.;Santamaria, J.;Fernandez, D.;Montero, E.;Bano, M.;Jimenez-Murcia, S.;. . . Ribas, J. (2021). Preferences on *Online* Gambling Activities among. *Journal of Psychiatry & Mental Disorders*, 6(1), 1033.

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

- Griddiths, M.;& Parke, J. (2010). Adolescent gambling on the internet: a review. *International Journal of Adolescent Medicine and Health*, 22(1), 59-75.
- Griffiths, M. (2010). The Use of *Online* Methodologies in Data Collection for Gambling and Gaming Addictions. *International Journal of Mental Health and Addiction* , 8(1), 8-20.
- Hamzah, M.;Rafidah;& Laode, J. (2023). Do *E-Wallets* Altered Consumptive Behavior? Qualitative Study Of Gen Z In Jambi City . *Jurnal Ilmu Ekonomi dan Bisnis Islam* , 5(1), 82-93.
- Hidayat, W.;Setyabudi, D.;& Ulfa, N. (2024). Pengaruh Terpaan Iklan Judi *Online* Dan Intensitas Komunikasi Dengan Teman Sebaya Terhadap Minat Bermain Judi *Online*. *E-Journal UNDIP*, 1-11.
- Hing, N.;Russell, A. M.;& Browne, M. (2017). Risk Factors for Gambling Problems on *Online* Electronic Gaming Machines, Race Betting and Sports Betting. *Frontiers in Psychology*, 8, 1-15.
<https://doi.org/10.3389/fpsyg.2017.00779>
- Indarsin, T.;& Ali, H. (2017). Attitude toward Using m-Commerce: The Analysis of Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and Perceived Trust: Case Study in Ikens Wholesale Trade, Jakarta – Indonesia. *Saudi Journal of Business and Management Studies*, 2, 995-1008.
- Jadidah, I.;Lestari, U.;Fatih, K.;Riyani, R.;Neli;& Wulandari, C. (2023). Analisis maraknya judi *online* di Masyarakat. *JISBI: Jurnal Ilmu Sosial dan Budaya Indonesia*, 1(1), 20-27.
- Jatimoyo, D.;Rohman, F.;& Djazuli, A. (2021). The effect of perceived ease of use on continuance intention through perceived usefulness and trust. *International Journal of Research in Business and Social Science* (2147-4478), 10(4), 430-437.
- Jogiyanto. (2007). *Sistem informasi keperilakuan*. ANDI.
- Jusuf, D. (2021). *Perilaku Konsumen di Masa Bisnis Online*. Jakarta: Andi Offset.
- Kaloeti, D.;Kurnia, A.;& Tahamta, V. (2021). Validation and Psychometric properties of the Indonesian version of the Fear of Missing Out Scale in adolescents. *Psicologia: Reflexao e Critica*, 34(1), 2-11.
- Kartini, K. (2016). *Patologi Sosial (Jilid 1)*. Jakarta: Rajawali Pers.

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Kementerian Komunikasi dan Digital. (11. Oktober 2024). *Menkominfo Tegur Keras 5 E-Wallet Fasilitator Judi Online*. Noudettu osoitteesta Kemeterian Komunikasi dan Digital (KOMDIGI): <https://www.komdigi.go.id/berita/pengumuman/detail/menkominfo-tegur-keras-5-e-wallet-fasilitator-judi-online>

Kompas. (22. November 2024). *Menko Budi Gunawan Blak-blakan Diduga 97 Ribu Anggota TNI-Polri Main Judi Online*. Noudettu osoitteesta Kompas TV: <https://www.kompas.tv/nasional/555125/menko-budi-gunawan-blak-blakan-diduga-97-ribu-anggota-tni-polri-main-judi-online>

Kusnawan, A.;Silaswara, D.;Andy;& Sefung, T. (2019). Pengaruh Diskon pada Aplikasi e-Wallet terhadap Pertumbuhan Minat Pembelian Impulsif Konsumen Milenial di Wilayah Tangerang. *Jurnal Sains Manajemen*, 137-160.

Kuss, D. J.;& Griffiths, M. D. (2012). Internet Gaming Addiction: A Systematic Review of Empirical Research. *International Journal of Mental Health and Addiction* , 10, 278-296.

Lee, Y.;Gan, C.;& Liew, T. (2023). Do E-wallets trigger impulse purchases? An analysis of Malaysian Gen Y and Gen Z consumers. *Journal of Marketing Analytics*, 244-261.

Li, L.;Niu, Z.;Griffiths, M.;& Mei, S. (2021). Relationship Between Gaming Disorder, Self-Compensation Motivation, Game Flow, Time Spent Gaming, and Fear of Missing Out Among a Sample of Chinese University Students: A Network Analysis. *Frontiers in Psychiatry*, 12, 1-10.

Lubis, A.;& Mardianto. (2024). The Relationship Between *Online* Gambling Behavior With Emotional Disorders Of College Student. *In Trend: International Journal of Trends in Global Psychological Science and Education*, 1(2), 37-44.

Mahendra, K.;& Wenagama, I. (2024). Pengaruh Kemudahan Penggunaan *E-Wallet* Dan Literasi Ekonomi Terhadap Perilaku Konsumtif Masyarakat Kota Denpasar. *E-Journal Ekonomi Pembangunan*, 13(3), 161-247.

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

- Mathieu, S.;Barrault, S.;Brunault, P.;& Varescon, I. (2020). The role of gambling type on gambling motives, cognitive distortions, and gambling severity in gamblers recruited *online*. *PLOS ONE*, 1/14.
- Mazoochi, M.;Yousefikhah, S.;& Rabiei, L. (2024). A Socio-economic Analysis of *Online Gambling*. *Journal of Information Technology Management*, 62-90.
- McGinnis, P. (2020). *FOMO—Fear of Missing Out: Bijak Mengambil Keputusan di Dunia yang Menyajikan Terlalu Banyak Pilihan*. Gramedia Pustaka Utama.
- Mukarromah, Y. (2023). *Problematika Sistem Pembayaran Aplikasi DANA Sebagai E-Wallet di Indonesia Berdasarkan Peraturan Bank Indonesia Nomor 18/40/PBI/2016 dan Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah*. Jember: Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq.
- Nerilee, N.;Russell, A.;Blaszczynski , A.;& Gainsbury, S. (2015). What's in a Name? Assessing the Accuracy of Self-identifying as a Professional or Semi-Professional Gambler. *Journal of Gambling Studies* , 31, 1799-1818.
- Parasibu, L.;& Marbun, R. (2024). Analisis Dampak Kasus Hati-Hati Judi Online Terhadap Remaja. *Pediaqu : Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 3(4), 5634-5645.
- Populix. (5. November 2024). *84% Pengguna Internet Indonesia Terpapar Iklan Judi Online*. Noudettu osoitteesta Populix: <https://info.populix.co/articles/iklan-judi-online/>
- Przybylski, A.;Murayama, K.;& DeHaan, C. (2013). Motivational, emotional, and behavioral correlates of fear of missing out. *Computers in Human Behavior*, 29(4), 1841-1848.
- Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan. (26. Juli 2024). *GAWAT! Jumlah Fantastis Usia Anak Main Judi Online*. Noudettu osoitteesta Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK): <https://www.ppatk.go.id/news/read/1373/gawat-jumlah-fantastis-usia-anak-main-judi-online.html>
- Rachmawati, E.;& Maria, N. (2022). Analisis Pengaruh Kemudahan Pembayaran Non Tunai (*E-Wallet*), Gaya Hidup Serta Purchase Intention Terhadap

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Perilaku Konsumtif Mahasiswa Pada Masa Pandemi Covid – 19. *E-Journal UNDIP*, 1-128.

Rinduni, R.;Ramadani, A. T.;& Arrizal, B. (2024). Dampak Penyalahgunaan Aplikasi Dana Dalam TRansaksi Judi *Online. Media Hukum Indonesia*, 167-173.

Rizkiyah, K.;Nurmayanti, L.;Macdhy, R.;& Yusuf, A. (2021). Pengaruh Digital Payment Terhadap Perilaku Konsumen Di Era Revolusi Industri 4.0 (Studi Kasus Pengguna Platform Digital Payment OVO). *Managament Insight: Jurnal Ilmiah Manajemen*, 107-126.

Rosyida, A.;& Romadhani, R. K. (2022). Gratitude as a predictor of fear of missing out (FOMO) among digital native generation in Yogyakarta. *Psychological Research and Intervention*, 5(2), 53-62.

Safitri, D.;Roosyidah, A.;& Wijaya, S. (2024). Perilaku Fear of Missing Out (FoMO) Pada Gaya Hidup Generasi Z di Media Sosial. *SNIIS: Seminar Nasional Ilmu-Ilmu Sosial*, 1051-1061.

Sari, M.;Listiawati, R.;Novitasari;& Vidyasari, R. (2019). Analisa Pengaruh Daya Tarik Promosi, Persepsi Kemudahan, Persepsi Manfaat, Persepsi Keamanan Terhadap Minat Penggunaan *E-Wallet* (Studi Kasus Produk Gopay Dan Link Aja Pada Masyarakat Pengguna Di Wilayah Jabodetabek). *Jurnal Ekonomi & Bisnis*, 18(2), 126-134.

Setiadi, N. (2019). *Perilaku Konsumen: Perspektif Kontemporer pada Motif, Tujuan, dan Keinginan Konsumen*. Jakarta: Prenada Media Group.

Simarmata, J. (2023). Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Minat Mahasiswa Akuntansi Terhadap Pemilihan Karier Sebagai Akuntan Pemerintahan. *E-Journal Universitas Atma Jaya Yogyakarta*.

Sitanggang, A.;Sabta, R.;& Hasiolan, F. (2023). Perkembangan Judi *Online* Dan Dampaknya Terhadap Masyarakat: Tinjauan Multidisipliner. *Triwikarma: Jurnal Ilmu Sosial*, 50-60.

Subagyo, A.;& Astuti, L. (2022). Faktor yang Mempengaruhi Mahasiswa Melakukan Perjudian *Online. Indonesian Journal of Criminal Law and Criminology (IJCLC)* , 180-189.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Penerbit ALFABETA.

Tedianta, S.;& Purwaningrum, E. (2024). Pengaruh Literasi Keuangan Dan Fear Of Missing Out (Fomo) Terhadap Minat Investasi Cryptocurrency Bagi Gen Z Di Jakarta Selatan. *SNAM: Seminar Nasional Akuntansi dan Manajemen*, 3, 1-10.

Trisnayanti, N.;& Ariyanto, D. (2022). Analisis Faktor-Faktor yang Memengaruhi Minat Berperilaku dalam Penggunaan Sistem Informasi Akuntansi pada Kinerja Karyawan. *E-Jurnal Akuntansi*, 32(8), 1158-1174.

Venkatesh, V.;Morris, M.;Davis, G.;& Davis, F. (2003). User Acceptance of Information Technology: Toward a Unified View. *MIS Quarterly*, 425-478.

Widyastuti. (2004). Pengaruh Motivasi Terhadap Minat Mahasiswa Akuntansi Untuk Mengikuti Pendidikan Profesi Akuntansi (PPAk). *SNA*, 2, 320-339.

Xu, C. (2017). Applying the Theory of Planned Behavior to Influence Auditors' Knowledge-Sharing Behavior. *Scholar Commons*, 1-119.

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 1. Kuesioner Penelitian

KUESIONER PENELITIAN

“PENGARUH *FEAR OF MISSING OUT (FoMO)* DAN KEMUDAHAN PENGGUNAAN *E-WALLET* TERHADAP MINAT BERMAIN JUDI *ONLINE*”

Yth. Bapak/Ibu/Saudara/i

Perkenalkan saya Sifa Mukhairoh Nurbani, mahasiswi tingkat akhir Program Studi Keuangan dan Perbankan Terapan, Jurusan Akuntansi di Politeknik Negeri Jakarta. Saat ini, saya sedang melakukan penelitian untuk memenuhi tugas akhir skripsi yang berjudul "*Pengaruh Fear of Missing Out (FoMO) dan Kemudahan Penggunaan E-wallet Terhadap Minat Bermain Judi Online*".

Sehubungan dengan hal tersebut, Saya memohon ketersediaan Bapak/Ibu/Saudara/i untuk meluangkan waktu dan berpartisipasi dalam pengisian kuesioner. Jawaban yang diberikan sangat berharga guna membantu dan mendukung kelancaran serta keberhasilan penelitian ini. Dalam penelitian ini dibutuhkan responden yang memiliki kriteria sebagai berikut :

1. Berusia minimal **17 tahun**.
2. Berdomisili di **Jabodetabek**.
3. Pengguna aktif ***e-wallet* dan media sosial**.
4. Pernah melihat atau mengakses **iklan dan/atau platform judi *online***
5. Mengetahui **orang terdekat yang bermain judi *online***.

Sehubungan dengan itu, saya memohon kesediaan Bapak/Ibu/Saudara/i untuk berpartisipasi dan meluangkan waktu untuk mengisi kuesioner ini. Data yang diberikan akan **dijaga kerahasiaannya dan hanya digunakan untuk kepentingan penelitian**. Apabila terdapat kendala atau pertanyaan, saran, serta masukan terkait penelitian ini, silakan menghubungi saya melalui email berikut:

❤ sifa.mukhairoh.nurbani.ak21@mhs.wpnj.ac.id

Atas kesediaan dan partisipasi yang diberikan, saya mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya. Semoga waktu dan bantuan yang diberikan menjadi kontribusi yang berarti bagi kelancaran penelitian ini.

Hormat saya.

Sifa Mukhairoh Nurbani

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

BAGIAN I: IDENTITAS RESPONDEN

Berikut adalah pertanyaan terkait profil responden. Diharapkan untuk menjawab setiap pertanyaan dengan benar dan jujur. Data yang diberikan pada kuesioner ini akan digunakan untuk kepentingan penelitian dan akan dijaga kerahasiaannya.

1. Jenis Kelamin
 - ☐ Laki-laki
 - ☐ Perempuan
2. Usia
 - ☐ 17-20 Tahun
 - ☐ 21-30 Tahun
 - ☐ 31-50 Tahun
 - ☐ > 50 Tahun
3. Domisili
 - ☐ DKI Jakarta
 - ☐ Depok
 - ☐ Bogor
 - ☐ Tangerang
 - ☐ Bekasi
4. Pekerjaan
 - ☐ Pelajar/Mahasiswa
 - ☐ Pegawai Swasta
 - ☐ Wiraswasta/Wirusaha
 - ☐ PNS/TNI/POLRI/BUMN
 - ☐ Tidak Bekerja
5. Pendapatan/Uang Saku per Bulan
 - ☐ Tidak Berpenghasilan
 - ☐ < Rp1.000.000
 - ☐ Rp1.000.001 – Rp5.000.000
 - ☐ Rp5.000.001 – Rp10.000.000
 - ☐ > Rp10.000.000

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

BAGIAN II: PERTANYAAN PENYARING (*SCREENING*)

1. Apakah Anda pengguna aktif *e-wallet*?
 - ☐ Ya
 - ☐ Tidak
2. Apakah jenis *e-wallet* yang paling sering Anda gunakan? (silahkan pilih lebih dari 1)
 - ☐ DANA
 - ☐ OVO
 - ☐ GoPay
 - ☐ ShopeePay
 - ☐ Link Aja
3. Berapa kali Anda menggunakan *e-wallet* dalam satu minggu?
 - ☐ 1-2 kali
 - ☐ 3-5 kali
 - ☐ Lebih dari 5 kali
4. Apakah Anda pernah melihat iklan atau promosi tentang judi *online*?
 - ☐ Ya, sering
 - ☐ Kadang-kadang
 - ☐ Tidak Pernah
5. Apakah Anda memiliki teman atau kenalan yang bermain judi *online*?
 - ☐ Ya
 - ☐ Tidak

BAB III: PERTANYAAN PENELITIAN

Responden diharapkan untuk membaca setiap pernyataan dengan cermat dan memberikan jawaban secara jujur berdasarkan keyakinan pribadi. Pilihan jawaban menggunakan Skala Likert 4 poin dengan ketentuan sebagai berikut:

- 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)
- 2 = Tidak Setuju (TS)
- 3 = Setuju (S)
- 4 = Sangat Setuju (SS)

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Contoh Pengisian:

Pernyataan: "Saya merasa ingin tau dan ingin mengikuti tren/informasi terkait judi *online* agar tidak ketinggalan"

Jika Anda sangat setuju dengan pernyataan tersebut, maka pilihlah:

4 = Sangat Setuju

Tidak ada jawaban yang benar atau salah dalam kuesioner ini. Silakan isi sesuai dengan keadaan dan pendapat pribadi Anda.

I. FEAR OF MISSING OUT (FOMO)

No.	Indikator	Pertanyaan	SS	S	TS	STS
1	<i>Missed Experience</i>	Saya merasa cemas jika tidak ikut bermain judi <i>online</i> seperti teman-teman saya				
2		Saya merasa tertinggal jika tidak mencoba judi <i>online</i> yang sedang ramai dibicarakan				
3	<i>Compulsion</i>	Saya memantau media sosial untuk tau perkembangan terkait informasi judi <i>online</i>				
4		Saya ingin tau dan ingin mengikuti tren/infromasi terkait judi <i>online</i> agar tidak ketinggalan				
5	<i>Comparison with Friends</i>	Saya membandingkan diri saya dengan teman yang terlihat bermain judi <i>online</i>				
6		Saya merasa kurang jika belum mencoba judi <i>online</i> seperti orang-orang di sekitar saya				
7	<i>Being Left Out</i>	Saya takut dikucilkan oleh teman jika tidak ikut aktivitas judi <i>online</i> yang sedang tren.				
8		Saya merasa tidak nyaman jika tidak diajak ikut aktivitas judi <i>online</i> oleh teman				

II. KEMUDAHAN PENGGUNAAN E-WALLET

No.	Indikator	Pertanyaan	SS	S	TS	STS
9	<i>Clear and Understandable</i>	Penggunaan <i>e-wallet</i> , termasuk top-up ke situs tertentu, mudah untuk saya pahami				
10	<i>Easy to Learn</i>	Penggunaan <i>e-wallet</i> untuk berbagai transaksi dapat saya pelajari dengan cepat				
11	<i>Easy to Use</i>	<i>E-wallet</i> mempermudah saya dalam melakukan transaksi, termasuk saat ingin bertransaksi judi <i>online</i>				

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

12	<i>Controllable</i>	Penggunaan <i>e-wallet</i> saya dapat disesuaikan untuk memenuhi kepentingan pribadi				
13	<i>Flexible</i>	<i>E-wallet</i> dapat digunakan kapan saja dan di mana saja, termasuk saat ingin bermain judi <i>online</i> tengah malam				
14	<i>Easy to Become Skillful</i>	Setelah beberapa kali menggunakan <i>e-wallet</i> , saya merasa lebih mahir dan mudah dalam bertransaksi				

III. MINAT BERMAIN JUDI ONLINE

No.	Indikator	Pertanyaan	SS	S	TS	STS
15	Menunjukkan Perilaku	Saya tertarik mencoba judi <i>online</i> setelah melihat iklan yang menjanjikan.				
16		Saya pernah mencari informasi tentang platform judi <i>online</i> .				
17	Mencoba Sesuatu	Saya memiliki keinginan untuk mencoba bermain judi <i>online</i> setidaknya sekali.				
18		Saya pernah mengakses situs atau aplikasi judi <i>online</i> karena penasaran.				
19	Tingkat Upaya	Saya bersedia meluangkan waktu untuk memahami cara kerja judi <i>online</i> .				
20		Saya bersedia mengeluarkan dana kecil untuk mencoba judi <i>online</i> .				

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 2 Penelitian Terdahulu

No	Judul	Penelitian (Tahun)	Variabel Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian	Relevansi dan Perbedaan dengan Penelitian Peneliti
1	Pengaruh Literasi Keuangan dan <i>Fear of Missing Out</i> (FoMO) Terhadap Minat Berinvestasi Pada <i>Cryptocurrency</i> di Kalangan Generasi Z yang Berdomisili di Jakarta Selatan	Satrya Tediata, Endang Purwaningrum (2024) SNAM: Seminar Nasional Akuntansi dan Manajemen	Y: Minat Investasi <i>Cryptocurrency</i> X1: Literasi Keuangan X2: <i>Fear of Missing Out</i> (FoMO)	Sampel Penelitian: 100 responden Gen Z Analisis Regresi Linear Beranda	- Hasil penelitian menunjukkan bahwa Literasi Keuangan (X1) berpengaruh positif dan signifikan terhadap Minat Investasi <i>Cryptocurrency</i> (Y) - Hasil penelitian menunjukkan bahwa FoMO (X2) berpengaruh positif terhadap Minat Investasi <i>Cryptocurrency</i> (Y)	Relevansi dengan penelitian adalah variabel FoMO sebagai variabel independen. Perbedaan dengan penelitian adalah tidak menggunakan variabel minat bermain judi <i>online</i> sebagai variabel dependen
2	Pengaruh <i>Fear of Missing Out</i> (FoMO) Terhadap Perilaku Konsumtif Penggemar KPOP Remaja Akhir Pada Produk <i>Merchandise</i> KPOP	Michelle Apolo, Meike Kurniawati (2023) INNOVATIVE: <i>Journal Of Social Science Research</i>	Y: Perilaku Konsumtif X: <i>Fear of Missing Out</i> (FoMO)	Sampel Penelitian: 156 orang berusia antara 18-21 tahun Analisis Regresi Linear Sederhana	- Hasil penelitian menunjukkan bahwa FoMO (X) berpengaruh positif terhadap Perilaku Konsumtif (Y)	Relevansi dengan penelitian adalah variabel FoMO sebagai variabel independen. Perbedaan dengan penelitian adalah tidak menggunakan variabel minat bermain judi <i>online</i> sebagai variabel dependen
3	Pengaruh Terpaan Iklan Judi <i>Online</i> Dan Intensitas Komunikasi Dengan Teman Sebaya Terhadap Minat Bermain Judi <i>Online</i>	Wahyu Hidayat, Djoko Setyabudi, dan Nurist Surayya Ulfa. (2024) <i>E-Jurnal</i> UNDIP	Y: Minat Bermain Judi <i>Online</i> X1: Terpaan Iklan X2: Intensitas Komunikasi Dengan Teman Sebaya	Sampel Penelitian: 100 responden Analisis Regresi Linear Sederhana	- Hasil penelitian menunjukkan bahwa Terpaan Iklan (X1) berpengaruh positif dan signifikan terhadap Minat Bermain Judi <i>Online</i> (Y) - Hasil penelitian menunjukkan bahwa Intensitas Komunikasi dengan Teman Sebaya (X2) berpengaruh positif terhadap Minat Bermain Judi <i>Online</i> (Y)	Relevansi dengan penelitian adalah variabel Minat Bermain Judi <i>Online</i> sebagai variabel dependen. Perbedaan dengan penelitian adalah tidak menggunakan variabel kemudahan penggunaan <i>e-wallet</i> sebagai variabel independen.
4	Analisis Pengaruh Kemudahan Pembayaran Non Tunai (<i>E-wallet</i>), Gaya Hidup Serta Purchase Intention	Erina Widya Rachmawati, Nugroho Sumarjiyanto Benedictus Maria (2022) <i>E-Jurnal</i> UNDIP	Y: Perilaku Konsumtif X1: Kemudahan <i>E-wallet</i> X2: Gaya Hidup X3: <i>Purchase Intention</i>	Sampel Penelitian: 100 mahasiswa FEB UNDIP Analisis Regresi Linear Berganda	- Hasil penelitian menunjukkan bahwa Kemudahan <i>E-wallet</i> (X1) berpengaruh positif dan signifikan terhadap Perilaku Konsumtif (Y)	Relevansi dengan penelitian adalah variabel kemudahan <i>e-wallet</i> sebagai variabel independen. Perbedaan dengan penelitian adalah tidak menggunakan variabel minat



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

	Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Pada Masa Pandemi Covid – 19				- Hasil penelitian menunjukan bahwa Gaya Hidup (X2) berpengaruh positif dan signifikan terhadap Perilaku Konsumtif (Y) - Hasil penelitian menunjukan bahwa <i>Purchase Intention</i> (X3) berpengaruh positif dan signifikan terhadap Perilaku Konsumtif (Y)	bermain judi <i>online</i> sebagai variabel dependen dan variabel FoMO sebagai variabel independen.
5	Pengaruh Kemudahan Penggunaan <i>E-wallet</i> Dan Literasi Ekonomi Terhadap Perilaku Konsumtif Masyarakat Kota Denpasar	Kadek Agus Ardi Mahendra, I Wayan Wenagama. (2024) <i>E-Journal</i> Ekonomi Pembangunan Universitas Udayana	Y: Perilaku Konsumtif X1: Kemudahan Penggunaan <i>E-wallet</i> X2: Literasi Ekonomi	Sampel Penelitian: 130 pengguna <i>e-wallet</i> di Denpasar Analisis Regresi Linear Berganda	- Hasil penelitian menunjukan bahwa Kemudahan <i>E-wallet</i> (X1) berpengaruh positif dan signifikan terhadap Perilaku Konsumtif (Y) - Hasil penelitian menunjukan bahwa Literasi Ekonomi (X2) berpengaruh positif dan signifikan terhadap Perilaku Konsumtif (Y)	Relevansi dengan penelitian adalah variabel kemudahan <i>e-wallet</i> sebagai variabel independen. Perbedaan dengan penelitian adalah tidak menggunakan variabel minat bermain judi <i>online</i> sebagai variabel dependen dan variabel FoMO sebagai variabel independen.

POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA



Lampiran 3. Tabulasi Data Hasil Penelitian

Variabel *Fear of Missing Out* (FoMO)

RESP	X1	X1	X1	X1	X1	X1	X1	X1
	1	2	3	4	5	6	7	8
1	4	3	4	4	3	4	3	2
2	3	4	4	3	3	3	4	3
3	4	4	3	3	3	4	4	3
4	4	3	3	4	3	4	4	4
5	3	3	4	4	3	4	3	4
6	4	3	3	4	2	4	3	3
7	3	3	4	4	3	4	4	3
8	3	4	3	4	2	3	4	4
9	3	3	4	4	3	3	4	4
10	3	3	4	4	4	2	4	4
11	4	3	3	4	3	4	4	4
12	3	3	4	3	4	4	3	4
13	3	3	4	4	3	3	3	3
14	3	4	3	3	4	4	3	4
15	3	3	4	4	3	4	3	4
16	4	4	3	3	4	3	4	3
17	4	4	4	4	4	3	4	4
18	4	3	3	3	4	4	3	4
19	3	3	4	3	3	3	3	4
20	4	3	4	4	4	3	3	4
21	4	4	3	4	4	3	4	3
22	4	4	4	4	4	4	4	4
23	4	4	4	4	4	4	4	4
24	4	3	3	4	4	3	2	2
25	2	2	4	4	4	3	3	4
26	4	4	4	4	4	4	4	4
27	3	3	3	3	4	4	3	4
28	3	4	3	3	4	3	4	4
29	3	3	3	3	4	3	4	3
30	3	3	4	4	3	3	3	3
31	4	3	3	4	4	4	3	4
32	4	3	4	4	3	2	2	2
33	3	4	3	4	4	3	4	3
34	3	3	4	4	2	4	2	3
35	4	4	4	4	2	3	3	3

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

36	4	3	4	4	3	2	4	3
37	3	4	4	4	4	3	3	3
38	4	3	4	4	3	2	2	3
39	3	4	4	3	2	3	4	3
40	3	3	4	4	3	3	3	4
41	3	4	4	4	3	3	3	4
42	2	3	4	3	4	3	3	2
43	3	3	4	4	3	2	3	2
44	4	4	3	4	3	3	3	3
45	3	3	4	3	2	3	4	3
46	4	3	4	3	3	2	4	3
47	3	3	4	4	3	2	3	2
48	3	4	3	4	4	2	3	3
49	4	4	4	3	4	4	3	4
50	3	3	4	3	4	3	4	4
51	3	4	3	3	2	3	3	2
52	4	3	3	4	3	4	4	4
53	4	3	4	4	4	3	4	4
54	3	3	4	4	4	3	4	4
55	3	3	4	3	3	3	3	3
56	3	4	3	3	4	3	4	4
57	3	4	4	3	4	4	3	3
58	2	3	4	4	3	4	4	3
59	3	3	4	4	3	4	4	3
60	4	3	4	4	3	4	3	3
61	3	2	3	4	3	4	3	3
62	3	4	4	3	2	4	3	4
63	4	3	4	3	4	4	2	3
64	4	4	3	4	3	3	4	4
65	4	3	3	3	4	3	4	4
66	3	4	3	4	2	3	4	4
67	3	4	3	2	3	4	3	3
68	3	4	4	3	3	4	4	3
69	4	4	3	3	3	4	3	4
70	3	4	3	4	3	3	4	4
71	3	4	4	3	2	4	3	4
72	4	3	3	4	4	3	4	4
73	4	3	3	4	3	3	4	4
74	4	3	3	4	3	3	4	4
75	4	3	4	4	3	4	4	3
76	4	4	3	4	4	3	3	4



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

77	4	4	4	3	3	4	4	4
78	3	4	4	4	3	3	4	3
79	4	4	4	4	3	3	4	3
80	3	4	4	3	3	4	4	4
81	4	4	4	4	3	3	4	4
82	3	3	4	3	4	3	3	2
83	4	4	4	3	4	3	3	4
84	3	4	3	3	4	2	4	4
85	3	4	4	3	4	4	4	3
86	4	3	4	4	4	3	3	4
87	4	3	4	3	3	4	3	4
88	4	3	4	3	3	2	4	3
89	4	3	4	2	3	3	4	3
90	4	3	4	2	3	3	4	3
91	3	4	3	4	4	3	4	3
92	3	4	3	4	4	2	4	3
93	3	4	3	3	4	4	2	3
94	4	3	4	3	3	4	3	4
95	4	3	4	3	3	4	3	4
96	3	4	3	4	4	3	4	3
97	4	4	3	4	3	3	4	4
98	3	4	3	3	4	3	4	3
99	4	3	4	3	3	4	3	3
100	4	4	3	4	3	4	4	3
101	4	3	4	4	2	4	3	4
102	4	4	3	4	3	3	4	3
103	3	4	4	3	4	2	4	3
104	4	3	3	4	4	2	4	4
105	3	4	3	4	4	3	4	3
106	3	4	3	4	4	2	4	3
107	3	4	3	3	4	4	2	3
108	4	3	4	3	3	4	3	4
109	4	3	4	3	3	4	3	4
110	4	3	4	3	3	4	3	4

Variabel Kemudahan Penggunaan *E-wallet* dan Minat Bermain Judi Online

RESP	X2	X2	X2	X2	X2	X2	Y	Y	Y	Y	Y	Y
	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6
1	4	3	4	4	3	3	4	3	3	4	3	4
2	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	3



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

3	4	4	4	3	4	3	3	4	3	4	3	3
4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4
5	4	4	3	4	3	3	4	4	4	3	3	4
6	4	4	3	3	4	3	3	4	4	3	4	4
7	4	4	3	4	3	3	4	3	3	4	4	3
8	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3
9	4	4	3	4	3	3	3	3	4	4	4	3
10	4	3	3	4	3	3	4	4	4	4	3	4
11	3	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4
12	4	3	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3
13	4	3	4	3	3	4	4	4	4	3	4	3
14	4	4	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3
15	4	4	3	3	4	3	3	3	4	4	3	3
16	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4
17	4	3	4	4	4	3	4	4	3	3	3	4
18	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
19	3	3	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3
20	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3
21	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3
22	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
23	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
24	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3
25	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4
26	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	3	3
27	3	3	3	4	3	3	3	4	3	4	3	3
28	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	2
29	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	3
30	4	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4
31	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3
32	3	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	3
33	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3
34	4	3	4	2	4	4	4	4	4	4	3	2
35	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3
36	4	4	3	4	3	4	3	3	4	4	3	3
37	3	3	3	4	3	4	4	3	3	4	3	3
38	3	3	3	3	3	4	4	3	4	4	3	3
39	3	3	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3
40	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
41	4	4	3	3	4	4	4	3	4	3	3	3
42	4	4	4	3	3	4	3	4	3	3	4	2
43	4	4	3	4	3	3	3	4	4	4	3	3



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

44	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	2
45	3	3	3	4	4	4	4	3	4	4	2	4
46	3	3	4	3	4	4	4	4	3	4	3	2
47	4	3	3	3	4	4	3	4	4	4	3	3
48	4	4	4	3	4	3	3	3	4	4	4	3
49	4	3	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4
50	3	3	4	3	4	4	4	4	3	4	3	3
51	4	3	3	4	4	3	3	4	3	4	4	3
52	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	3	2
53	4	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	4
54	3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	4	3
55	4	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	4
56	3	4	4	4	3	4	3	3	4	3	4	4
57	4	3	3	4	3	3	4	4	3	4	4	3
58	3	4	3	4	4	3	4	3	3	4	3	4
59	4	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	4
60	4	3	4	3	3	4	3	4	4	3	4	4
61	4	3	4	3	3	4	4	3	3	4	3	4
62	3	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	4
63	4	4	3	3	3	4	3	4	4	3	3	4
64	3	3	4	3	4	3	3	3	4	4	3	4
65	4	3	4	2	3	4	3	3	4	3	4	3
66	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	3	4
67	4	3	4	3	3	3	3	3	4	3	4	4
68	3	4	3	3	4	3	4	4	3	4	4	3
69	3	3	3	4	3	4	3	2	4	3	3	4
70	3	3	3	4	4	2	3	3	4	3	4	4
71	4	3	4	4	3	3	4	3	4	4	3	3
72	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	3
73	4	3	4	4	3	4	4	3	3	4	4	3
74	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	3
75	4	4	3	4	4	3	3	4	4	3	3	4
76	4	4	3	4	4	3	3	4	4	3	3	4
77	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3
78	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3
79	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
80	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3
81	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3
82	4	4	3	4	3	3	4	4	4	3	4	3
83	4	3	3	4	4	2	4	3	3	3	4	3
84	3	4	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

85	3	3	4	3	4	3	4	3	3	2	3	4
86	4	3	3	3	4	3	4	4	3	4	2	3
87	4	3	3	2	4	3	4	3	4	4	3	4
88	3	3	4	3	4	4	3	3	4	3	4	4
89	3	3	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3
90	4	3	4	3	3	4	3	3	4	3	4	4
91	4	3	3	2	4	3	3	4	3	3	4	3
92	3	4	2	3	3	4	4	3	4	3	3	4
93	3	4	3	3	4	4	4	3	4	4	3	4
94	3	3	4	3	4	2	4	3	4	3	3	4
95	3	4	3	4	4	3	3	3	4	2	4	4
96	3	3	4	2	4	4	4	3	4	3	3	4
97	3	4	3	3	2	4	3	4	3	4	4	3
98	4	3	3	4	3	3	4	4	3	4	3	4
99	4	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	4
100	3	3	4	3	4	4	3	3	4	3	4	4
101	4	4	3	4	3	3	3	4	3	4	4	3
102	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	4	3
103	4	3	4	4	3	4	3	3	4	3	4	4
104	3	4	3	4	4	3	4	3	4	3	3	4
105	4	4	3	4	3	3	3	4	4	3	4	3
106	3	4	2	3	3	4	4	3	4	3	3	4
107	3	4	3	3	4	4	4	3	4	4	3	4
108	4	3	4	3	4	3	3	4	2	3	3	3
109	3	3	4	3	4	2	4	3	4	3	3	4
110	3	4	3	4	4	3	3	3	4	2	4	4



Lampiran 4. Hasil Uji Instrumen Data

1. Uji Validitas dan Reliabilitas Variabel *Fear of Missing Out* (FoMO)

		Correlations								
		X1.1	X1.2	X1.3	X1.4	X1.5	X1.6	X1.7	X1.8	X1 TOTAL
X1.1	Pearson Correlation	1	,631**	,549**	,622**	,569**	,751**	,766**	,684**	,852**
	Sig. (2-tailed)		<,001	,002	<,001	,001	<,001	<,001	<,001	<,001
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30
X1.2	Pearson Correlation	,631**	1	,565**	,539**	,516**	,835**	,756**	,627**	,832**
	Sig. (2-tailed)	<,001		,001	,002	,003	<,001	<,001	<,001	<,001
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30
X1.3	Pearson Correlation	,549**	,565**	1	,836**	,660**	,500**	,499**	,487**	,784**
	Sig. (2-tailed)	,002	,001		<,001	<,001	,005	,005	,006	<,001
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30
X1.4	Pearson Correlation	,622**	,539**	,836**	1	,801**	,571**	,538**	,402*	,813**
	Sig. (2-tailed)	<,001	,002	<,001		<,001	<,001	,002	,028	<,001
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30
X1.5	Pearson Correlation	,569**	,516**	,660**	,801**	1	,571**	,516**	,441*	,769**
	Sig. (2-tailed)	,001	,003	<,001	<,001		<,001	,003	,015	<,001
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30
X1.6	Pearson Correlation	,751**	,835**	,500**	,571**	,571**	1	,915**	,651**	,878**
	Sig. (2-tailed)	<,001	<,001	,005	<,001	<,001		<,001	<,001	<,001
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30
X1.7	Pearson Correlation	,766**	,756**	,499**	,538**	,516**	,915**	1	,672**	,859**
	Sig. (2-tailed)	<,001	<,001	,005	,002	,003	<,001		<,001	<,001
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30
X1.8	Pearson Correlation	,684**	,627**	,487**	,402*	,441*	,651**	,672**	1	,765**
	Sig. (2-tailed)	<,001	<,001	,006	,028	,015	<,001	<,001		<,001
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30
X1 TOTAL	Pearson Correlation	,852**	,832**	,784**	,813**	,769**	,878**	,859**	,765**	1
	Sig. (2-tailed)	<,001	<,001	<,001	<,001	<,001	<,001	<,001	<,001	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30

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

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

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,927	8

POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta

2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun

tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



2. Uji Validitas dan Reliabilitas Variabel Kemudahan Penggunaan *E-wallet*

		Correlations						
		X2.1	X2.2	X2.3	X2.4	X2.5	X2.6	X2 TOTAL
X2.1	Pearson Correlation	1	,710**	,318	,546**	,428*	,606**	,734**
	Sig. (2-tailed)		<,001	,087	,002	,018	<,001	<,001
	N	30	30	30	30	30	30	30
X2.2	Pearson Correlation	,710**	1	,147	,578**	,265	,618**	,619**
	Sig. (2-tailed)	<,001		,437	<,001	,157	<,001	<,001
	N	30	30	30	30	30	30	30
X2.3	Pearson Correlation	,318	,147	1	,195	,760**	,170	,748**
	Sig. (2-tailed)	,087	,437		,302	<,001	,369	<,001
	N	30	30	30	30	30	30	30
X2.4	Pearson Correlation	,546**	,578**	,195	1	,413*	,733**	,678**
	Sig. (2-tailed)	,002	<,001	,302		,023	<,001	<,001
	N	30	30	30	30	30	30	30
X2.5	Pearson Correlation	,428*	,265	,760**	,413*	1	,388*	,853**
	Sig. (2-tailed)	,018	,157	<,001	,023		,034	<,001
	N	30	30	30	30	30	30	30
X2.6	Pearson Correlation	,606**	,618**	,170	,733**	,388*	1	,678**
	Sig. (2-tailed)	<,001	<,001	,369	<,001	,034		<,001
	N	30	30	30	30	30	30	30
X2 TOTAL	Pearson Correlation	,734**	,619**	,748**	,678**	,853**	,678**	1
	Sig. (2-tailed)	<,001	<,001	<,001	<,001	<,001	<,001	
	N	30	30	30	30	30	30	30

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

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

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,783	6

POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta

2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun

tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



3. Uji Validitas dan Reliabilitas Variabel Minat Bermain Judi *Online*

Correlations

		Y1	Y2	Y3	Y4	Y5	Y6	Y TOTAL
Y1	Pearson Correlation	1	,623**	,938**	,821**	,884**	,977**	,946**
	Sig. (2-tailed)		<,001	<,001	<,001	<,001	<,001	<,001
	N	30	30	30	30	30	30	30
Y2	Pearson Correlation	,623**	1	,620**	,832**	,781**	,620**	,813**
	Sig. (2-tailed)	<,001		<,001	<,001	<,001	<,001	<,001
	N	30	30	30	30	30	30	30
Y3	Pearson Correlation	,938**	,620**	1	,844**	,844**	,956**	,940**
	Sig. (2-tailed)	<,001	<,001		<,001	<,001	<,001	<,001
	N	30	30	30	30	30	30	30
Y4	Pearson Correlation	,821**	,832**	,844**	1	,860**	,843**	,941**
	Sig. (2-tailed)	<,001	<,001	<,001		<,001	<,001	<,001
	N	30	30	30	30	30	30	30
Y5	Pearson Correlation	,884**	,781**	,844**	,860**	1	,860**	,943**
	Sig. (2-tailed)	<,001	<,001	<,001	<,001		<,001	<,001
	N	30	30	30	30	30	30	30
Y6	Pearson Correlation	,977**	,620**	,956**	,843**	,860**	1	,949**
	Sig. (2-tailed)	<,001	<,001	<,001	<,001	<,001		<,001
	N	30	30	30	30	30	30	30
Y TOTAL	Pearson Correlation	,946**	,813**	,940**	,941**	,943**	,949**	1
	Sig. (2-tailed)	<,001	<,001	<,001	<,001	<,001	<,001	
	N	30	30	30	30	30	30	30

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

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,963	6

POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta

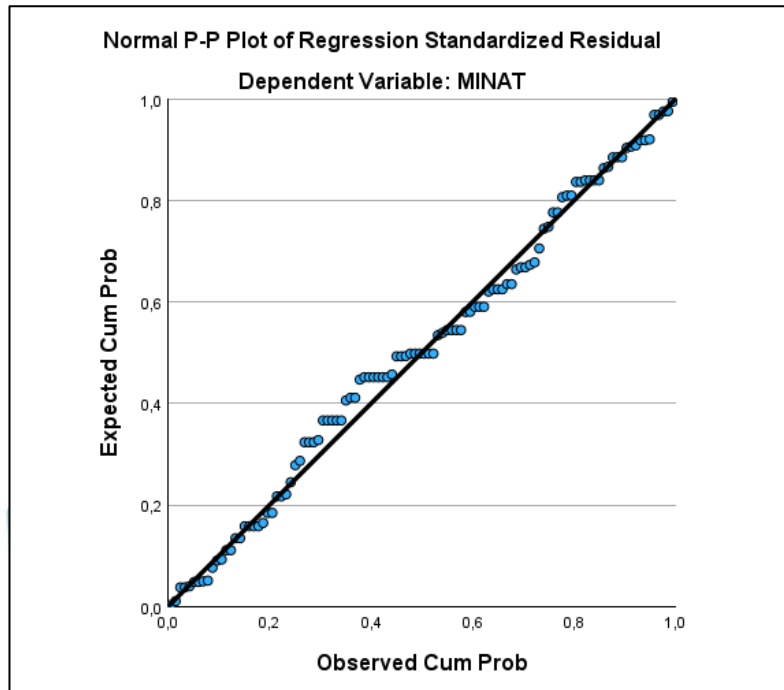
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun

tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Lampiran 5. Hasil Uji Asumsi Klasik

Uji Normalitas



One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		110
Normal Parameters ^{a, b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	.33725859
Most Extreme Differences	Absolute	.074
	Positive	.048
	Negative	-.074
Test Statistic		.074
Asymp. Sig. (2-tailed) ^c		.183
Monte Carlo Sig. (2-tailed) ^d	Sig.	.144
	99% Confidence Interval Lower Bound	.135
	Upper Bound	.153

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. Lilliefors' method based on 10000 Monte Carlo samples with starting seed 2000000.

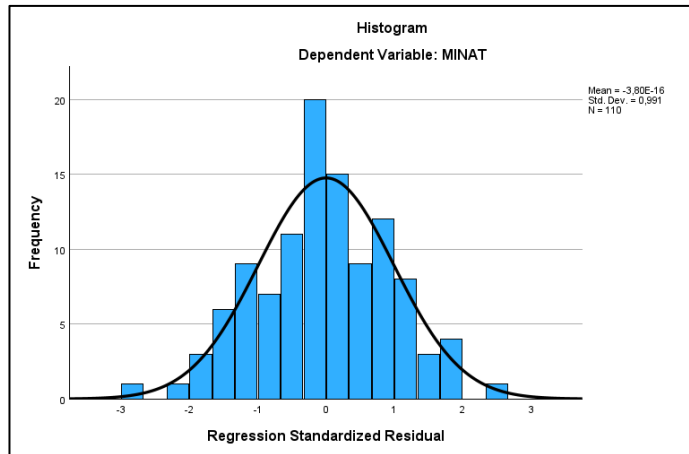
Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



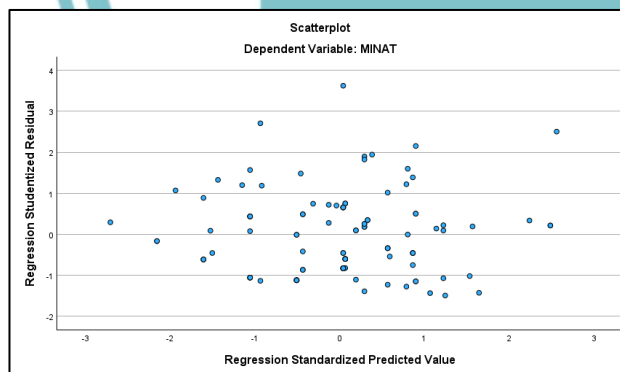
Uji Multikolinearitas

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients			Standardized Coefficients Beta	t	Sig.	Collinearity Statistics	
	B	Std. Error					Tolerance	VIF
1	(Constant)	12.189	.690		17.656	<,001		
	FOMO	.132	.020	.401	6.706	<,001	.980	1.020
	KEMUDAHAN	.250	.024	.626	10.466	<,001	.980	1.020

a. Dependent Variable: MINAT

Uji Heteroskedastisitas



Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients			Standardized Coefficients Beta	t	Sig.
	B	Std. Error				
1	(Constant)	-.004	,004		-.975	,332
	FOMO	,052	,036	,289	1,459	,148
	KEMUDAHAN	,068	,000	,270	1,365	,175

a. Dependent Variable: ABSRES



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta

2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 6. Analisis Regresi Linear Berganda

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	12.189	.690		17.656	<.,001
	FOMO	.132	.020	.401	6.706	<.,001
	KEMUDAHAN	.250	.024	.626	10.466	<.,001

a. Dependent Variable: MINAT

Lampiran 7. Hasil Uji Hipotesis

Uji T (Parsial)

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	12.189	.690		17.656	<.,001
	FOMO	.132	.020	.401	6.706	<.,001
	KEMUDAHAN	.250	.024	.626	10.466	<.,001

a. Dependent Variable: MINAT

Uji F (Simultan)

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	20.617	2	10.308	88.966	<.,001^b
	Residual	12.398	107	.116		
	Total	33.015	109			

a. Dependent Variable: MINAT

b. Predictors: (Constant), KEMUDAHAN, FOMO

Lampiran 8. Hasil Uji Koefisien Determinasi

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.790 ^a	.624	.617	.340

a. Predictors: (Constant), KEMUDAHAN, FOMO

b. Dependent Variable: MINAT



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta

2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun





Lampiran 9 Lembar Bimbingan dan Revisi



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA
JURUSAN AKUNTANSI
Jl. Prof. Dr. G. A. Siwabessy, Kampus UI, Depok, 16425
Telepon (021) 7863534, 7864827, 786426, 7270042, 7270035
Fax (021) 7270034, (021) 7270036 Hunting
Email: akuntansi@pnj.ac.id

LEMBAR BIMBINGAN

1. Nama Mahasiswa : Sifa Mukharroh Nurbani
2. NIM : 2104421053
3. Program Studi : D4 Keuangan dan Perbankan
4. Judul Tugas Akhir/Skripsi : Pengaruh Fear Of Missing Out (FoMO) Dan Kemudahan E-Wallet Terhadap Minat Bermain Judi Online
5. Dosen Pembimbing : Rahmanita Vidyasari, S.T.,M.T.

No.	Tanggal	Materi Bimbingan	TTD Dosen Pembimbing
1	19/02/2025	Bimbingan 1 : Topik penelitian dan judul	
2	26/02/2025	Bimbingan 2 : Bab 1 dan Variabel Penelitian	
3	03/03/2025	Bimbingan 3 : Revisi Bab 1	
4	12/04/2025	Bimbingan 4 : Bab 2 dan bab 3	
5	23/04/2025	Bimbingan 5 : Bab 2 dan Bab 3	
6	18/05/2025	Bimbingan 6 : Revisi Bab 1 Setelah Sempro	
7	23/05/2025	Bimbingan 7 : Revisi Bab 2 dan 3 Setelah Sempro	
8	04/06/2025	Bimbingan 8 : Kuisisioner Penelitian	
9	02/07/2025	Bimbingan 9 : Bab 4 dan Bab 5	

Menyetujui KPS D4 Keuangan dan Perbankan
Depok, 2 Juli 2025

Heri Abrianto S.E., M.M.
NIP. 196510051997021001



Jika lebih dari satu halaman dibuat
di halaman terakhir

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI

POLITEKNIK NEGERI JAKARTA

JURUSAN AKUNTANSI

Jl. Prof. Dr. G. A. Siwabessy, Kampus UI, Depok, 16425
Telepon (021) 7863534, 7864827, 786426, 7270042, 7270035
Fax (021) 7270034, (021) 7270036 Hunting
Laman: <http://www.pnj.ac.id> e-pos: humas@pnj.ac.id

LEMBAR REVISI SIDANG TUGAS AKHIR – PEMBIMBING

1. Nama Mahasiswa : Sifa Mukhairoh Nurbani
2. NIM : 2104421053
3. Program Studi : D4 Keuangan dan Perbankan
4. Judul Tugas Akhir : Pengaruh *Fear of Missing Out* (FoMO) dan Kemudahan Penggunaan *E-Wallet* Terhadap Minat Bermain Judi Online
5. Dosen Pembimbing : Rahmanita Vidyasari, M.T.

No.	Revisi	Hasil Revisi	Keterangan *)
1	Abstrak	Sudah Revisi	ACC
2	Daftar Pustaka	Sudah Revisi	ACC
3	Penulisan Tabel & Gambar	Sudah Revisi	ACC
4	italic	Sudah Revisi	ACC
5			
6			
7			
8			
9			
10			

Depok, 10 Juli 2025
Dosen Pembimbing .

(Rahmanita Vidyasari, M.T.)
NIP. 198612062014042001



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA
JURUSAN AKUNTANSI

Jl. Prof. Dr. G. A. Siwabessy, Kampus UI, Depok, 16425
Telepon (021) 7863534, 7864827, 786426, 7270042, 7270035
Fax (021) 7270034, (021) 7270036 Hunting
Laman: <http://www.pnj.ac.id> e-pos: humas@pnj.ac.id

LEMBAR REVISI SIDANG TUGAS AKHIR– PENGUJI

- | | |
|----------------------|---|
| 1. Nama Mahasiswa | : Sifa Mukhairoh Nurbani |
| 2. NIM | : 2104421053 |
| 3. Program Studi | : D4 Keuangan dan Perbankan |
| 4. Judul Tugas Akhir | : Pengaruh <i>Fear of Missing Out</i> (FoMO) dan Kemudahan Penggunaan <i>E-Wallet</i> Terhadap Minat Bermain Judi <i>Online</i> |
| 5. Dosen Penguji | : Dr. Tetty Rimenda, S.E., M.SI. |

No.	Revisi	Hasil Revisi	Keterangan *)
1	Pembahasan .	sudah diperbaiki	Acc
2	Kesimpulan -	4	Acc
3	Daftar pustaka .	4	Acc
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			

Depok, 10 Juli 2025
Dosen Penguji

(Dr. Tetty Rimenda, S.E., M.SI.)
NIP. 2196211161992032001